

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO  
PÚBLICO**

*“Gustavo Allende Llavería”*



**TARMA**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PRÁCTICA DE  
VALORES EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER  
GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA No 30706  
“SAN RAMÓN” TARMA -2023**

**Informe de tesis presentado por:**

**CARDENAS ARAUJO Susana**

**Línea de Investigación:**

**Estrategias de aprendizaje en la formación de valores**

**Para Optar el Título Profesional de Profesora en la Carrera Profesional  
de Educación Primaria**

**TARMA - PERÚ**

**2024**

## PÁGINA DE APROBACIÓN

### TÍTULO DEL INFORME DE INVESTIGACIÓN:

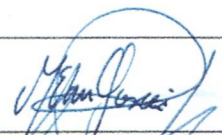
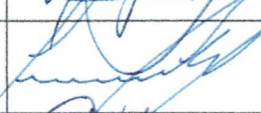

JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PRÁCTICA DE VALORES EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA No 30706 "SAN RAMÓN" TARMA -2023

### RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE SUSTENTACIÓN N°

### FECHA DE SUSTENTACIÓN:

N°	SUSTENTANTE	RESULTADO DE LA SUSTENTACIÓN
01	CARDENAS ARAUJO Susana	

### JURADO EXAMINADOR:

APELLIDOS Y NOMBRES	CARGO	FIRMA
García Porras, María Elvira	Presidente (a)	
Julio Lizardo Sabana N.	Secretario (a)	
Delgado Zuñiga, Lys	Vocal	

NOMBRE DEL ASESOR: FRANCISCO LEÓN CRUZ BLANCO

### OBSERVACIONES:

.....  
.....  
.....  
.....

## **DEDICATORIA**

Dedico este informe de tesis a mi madre quien es y será el mejor ejemplo de fortaleza, dedicación y servicio a seguir; a mi esposo e hijos quienes fueron la razón para alcanzar mis metas propuestas y quienes me dieron aliento, así como apoyo incondicional en esta hermosa travesía.

Susana

### **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Nuestro Padre Celestial por guiarme y permitirme sobresalir ante cada dificultad dada en este tiempo, a mi madre, esposo e hijos, familiares, amigos y docentes de quienes, mediante sus consejos, enseñanzas y servicio, hoy tienen un lugar en mi corazón, así como mi eterno agradecimiento.

Susana

## **RESUMEN**

El presente estudio denominado: JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PRÁCTICA DE VALORES EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA No 30706 “SAN RAMÓN” TARMA -2023, se ha desarrollado con el propósito de comprobar el impacto que tienen los juegos tradicionales para la práctica de valores en los estudiantes del primer grado en la referida institución educativa del nivel primario, estudio que se trabajó en una muestra de 28 estudiantes, siguiendo el paradigma del estudio cuantitativo dentro de la metodología pre experimental, el diseño es el denominado pretest - posttest con un solo grupo acopiando información con el instrumento de lista de cotejo en relación con la práctica de valores que durante la comprobación de la hipótesis, concluye: los juegos tradicionales tienen un impacto significativo para la práctica de valores en una prueba bilateral al 95% en la tabla de t de Students. Los juegos populares influyen significativamente para el valor de la responsabilidad según la prueba bilateral al 95% como se muestra la tabla de t de Students. Los juegos de roles influyen significativamente para el valor del respeto, según la prueba bilateral al 95% como se muestra la tabla de t de Students. Al fin y al cabo, los juegos recreativos tienen un impacto significativamente para el valor de la honestidad, según la prueba bilateral al 95% como se muestra la tabla de t de Students, valor de significancia bilateral ,000 en estudiantes de primer grado de la institución No 30706 “San Ramón” Tarma, 2023.

Palabras clave: Juegos Tradicionales y Práctica de Valores

## **ABSTRACT**

The present study called: TRADITIONAL GAMES FOR THE PRACTICE OF VALUES IN THE FIRST GRADE STUDENTS OF THE EDUCATIONAL INSTITUTION No 30706 “SAN RAMÓN” TARMA -2023, has been developed with the purpose of verifying the influence of traditional games for the practice of values in first grade students in the aforementioned educational institution at the primary level, a study that was worked on a sample of 28 students, following the quantitative study paradigm within the pre-experimental methodology, the design is the so-called pretest posttest with a single group collecting information with the checklist instrument on the practice of values that during the contrast of the hypothesis, it is concluded: Traditional games significantly influence the practice of values in a bilateral test at 95% in the Students' t table, popular games significantly influence the value of responsibility according to the bilateral test at 95% as shown in the students t table. Role-playing games significantly influence the value of respect, according to the bilateral test at 95% as shown. shows students t table. Finally. Recreational games significantly influence the value of honesty, according to the 95% bilateral test as shown in the student's t table, bilateral significance value .000 in the first-grade students of Educational Institution No. 30706 “San Ramón” Tarma, 2023.

**Keywords:** Traditional Games and Practice of Values

## ÍNDICE

PORTADA	I
PÁGINA DE APROBACIÓN	II
DEDICATORIA	III
AGRADECIMIENTO	IV
RESUMEN	V
ABSTRAC	VI
ÍNDICE	VII
PRESENTACIÓN	XI

Pág.

### Capítulo I

#### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema:.....	13
1.2. Formulación del problema:.....	16
1.2.1. Problema general:.....	16
1.2.2. Problemas específicos:.....	16
1.3. Formulación de hipótesis:.....	17
1.3.1. Hipótesis general:.....	17
1.3.2. Hipótesis específicos:.....	17
1.4. Formulación de objetivos:.....	17
1.4.1. Objetivo general:.....	17
1.4.2. Objetivos específicos:.....	18
1.5. Justificación e Importancia del estudio:.....	18
1.5.1. Justificación Legal:.....	18

1.5.2. Justificación Pedagógica:.....	19
1.5.3. Justificación Científica:.....	19

## Capítulo II

### MARCO TEÓRICO DEL PROBLEMA

2.1. Antecedentes de estudio:.....	20
2.1.1. Internacional:.....	20
2.1.2. Nacional:.....	23
2.1.3. Regional:.....	26
2.2. Bases teóricas científicas:.....	27
2.2.1. El enfoque sociocultura de los juegos tradicionales.....	27
2.2.2. Los juegos populares.....	29
2.2.3. Los juegos de roles.....	32
2.2.4. Los juegos recreativos.....	34
2.2.5. Enfoque axiológico en la formación en valores.....	36
2.2.6. El valor de la responsabilidad:.....	39
2.2.7. El valor del respeto:.....	42
2.2.8. El valor de la honestidad:.....	45
2.3. Definición de conceptos:.....	47
2.4. Concepción pedagógica:.....	49

## Capítulo III

### METODOLOGÍA DE ESTUDIO

3.1. Tipo y nivel de investigación:.....	51
3.1.1. Tipo:.....	51

3.1.2. Nivel:.....	51
3.2. Diseño de investigación:.....	52
3.3. Método de investigación:.....	52
3.4. Población y muestra:.....	53
3.4.1. Población:.....	53
3.4.2. Muestra:.....	54
3.4.3. Muestreo:.....	54
3.5. Variables de estudio:.....	54
3.5.1. Variable 1 Juegos tradicionales.....	54
3.5.2. Variable 2 Practica de valores.....	54
3.5.3. Operatividad de variables:.....	54
3.6. Técnicas e instrumentos de recopilación de información:.....	55
3.6.1. Programa experimental los juegos tradicionales.....	55
3.6.2. Lista de cotejo practica de valores.....	56
3.7. Validez del instrumento:.....	56
3.7.1. Validez: lista de cotejo practica de valores.....	56
3.8. Confiabilidad de los instrumentos.....	57
3.8.1. Confiabilidad: lista de cotejo practica de valores:.....	57
3.9. Técnicas y procedimientos de procesamiento de información:.....	57

## Capítulo IV

### ANÁLISIS Y PRESENTACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. Presentación de resultados:.....	58
4.1.1. Tabla 1 Actividad: La sog a cuerda.....	59
4.1.2. Tabla 2 Actividad: Torito en alto.....	60

4.1.3. Tabla 3 Actividad: Gallinita ciega.....	61
4.1.4. Tabla 4 Actividad: La rayuela.....	62
4.1.5. Tabla 5 Actividad: Jugar al rol de la familia.....	63
4.1.6. Tabla 6 Actividad: Juguemos a los disfraces.....	64
4.1.7. Tabla 7 Actividad: El mercado.....	65
4.1.8. Tabla 8 Actividad: Imitamos al trencito ecológico.....	66
4.1.9. Tabla 9 Actividad: El reciclaje.....	67
4.1.10. Tabla 10 Actividad: Mi primer huerto.....	68
4.2. Contrastación de hipótesis:.....	69
4.2.1. Tabla 11 Los juegos tradicionales para la práctica de valores.....	69
4.2.2. Tabla 12 Los juegos populares en el valor de la responsabilidad:.....	70
4.2.3. Tabla 13 Los juegos de roles en el valor del respeto.....	71
4.2.4. Tabla 14 Los juegos recreativos en el valor de la honestidad.....	72

## CONCLUSIONES

## SUGERENCIAS

## BIBLIOGRAFÍA

## ANEXOS

## **PRESENTACIÓN**

Señores miembros del jurado:

Pongo a consideración el informe de investigación actual denominado: JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PRÁCTICA DE VALORES EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA No 30706 “SAN RAMÓN” TARMA -2023, es una experiencia que surge a raíz de esta contradicción dicotómica entre la escuela tradicional y la escuela moderna, si bien es recordado que la escuela tradicional prácticamente impartía una enseñanza sin medios y recursos educativos, más por el contrario era muy rígido, inactivos y de total sedentarismo instructivo, en donde la disciplina y la conducta era más prioritario que lo cognitivo y el aspecto axiológico, sin embargo para superar estos defectos, la escuela moderna exige un método de instrucción y aprendizaje basados en la participación activa, el dinamismo y el trabajo en grupo mediante recursos y estrategias de aprendizajes basados en las dinámicas de trabajo, juegos y actividades lúdicas, en nuestro medio local donde habitan nuestros niños, las familias y la comunidad; en fin el medio está llena de historias y tradiciones, experiencias, costumbres, mitos, creencias, folclore y vivencias ancestrales que muy bien los docentes facilitadores podrían trabajar, sacar el mayor provecho como recurso didácticos a la hora de concretar aprendizajes significativos, los juegos tradicionales en sus diversas facetas de trabajo como juegos recreativos, juegos de roles y juegos populares, son verdaderamente una fuerza motora que dinamizan logros de aprendizajes significativos, concretar logros de habilidades y competencias en las diversas áreas del saber cómo en el área de matemática, comunicación, en el dominio personal social, mediante actividades que ayudan a impulsar la aplicación de principios en aspectos como la responsabilidad, el respeto y la honestidad como logro de competencias que permite que tanto niños como niñas socialicen, interactúen, y concreten logros de aprendizajes mediante los trabajos solidarios, cooperativos, colaborativos a su vez

la producción de competencias el pensamiento crítico y complejo, como parte de su formación integral, por lo visto, el presente informe se desarrolla siguiendo la estructura siguiente:

El capítulo 1, explica sobre el problema planteado, su descripción y su formulación, la hipótesis, los objetivos, así como la justificación de los juegos tradicionales en la práctica de valores.

El capítulo 2, presenta la argumentación mediante la base teórica conceptual, la historia, la definición conceptual y la concepción pedagógica que fundamentan y justifican la importancia de los juegos convencionales a la implementación de valores en los niños y niñas.

El capítulo 3, se expone las metodologías y estrategias empleadas en el estudio, siguiendo los procedimientos de un estudio estrictamente bajo el enfoque cuantitativo, en el nivel experimental.

El capítulo 4, se hace la presentación de los hallazgos obtenidos, así como el contraste de la hipótesis; y luego las conclusiones y sugerencias.

Señores de la mesa del jurado, seguramente durante el desarrollo del presente informe de tesis habrá algunos errores de forma y esencia que por motivos de limitaciones podría haber incurrido de manera fortuita, sin embargo, crece en mí el compromiso, el optimismo de enmendarlo siempre en cuando las observaciones sean oportunas y necesarias, que por supuesto considero que consolidan la mejora del presente producto social de carácter pedagógico.

La autora

## **Capítulo 1**

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1. Descripción del problema**

En cuanto a datos estadísticos sobre la crisis de valores a nivel mundial, es importante tener en cuenta que medir la "crisis de valores" de manera objetiva y cuantitativa puede ser difícil, ya que los valores son conceptos abstractos y subjetivos. Sin embargo, se pueden encontrar algunas encuestas y estudios que ofrecen información sobre tendencias y percepciones en este ámbito. Algunas organizaciones realizan encuestas a nivel mundial para evaluar las actitudes y valores de las personas en diferentes países. Los índices que miden la confianza en instituciones sociales, como el gobierno, la policía, la justicia, etc., así como la satisfacción general con la vida, pueden proporcionar indicios sobre la salud de los valores sociales en una sociedad determinada. Los estudios que examinan el comportamiento social, como la participación cívica, el voluntariado, el respeto a las leyes, la honestidad en transacciones comerciales, entre otros, pueden ofrecer información sobre

la cohesión social y los valores compartidos en una comunidad o país. Los datos sobre crimen, violencia, corrupción y otros comportamientos antisociales pueden indicar una falta de valores éticos y morales en una sociedad. Sin embargo, es importante interpretar estos datos que en el Perú, la pérdida de valores de responsabilidad, respeto y honestidad es evidente y generalizado, principalmente en el plano político mediante el fraude y la corrupción de funcionarios, los partidos políticos, estas crisis también están infestadas en todos los Ministerios del Estado siendo los poderes del Estado como el Ejecutivo, el Congreso, el Poder Judicial y las entidades militares con una desaprobación popular en lo axiológico y moral del 80% de estos últimos tiempos como lo indican los medios de comunicación social también inmersos en la misma crisis de valores, esto es el ejemplo que se transmiten de padres a hijos en nuestros niños y niñas, a través de la misma historia que prácticamente la sucesión de sus crisis trae consigo desde la colonia, la república y se mantienen vigente por sus pésimas autoridades educativas. En mi condición de estudiante de la carrera profesional de la educación primaria en el Instituto Superior Pedagógico Público “Gustavo Allende LLavería de Tarma, he tenido la satisfacción de compartir experiencia en dos aspectos tanto en el plano académico y durante la práctica profesional sobre esa percepción ha surgido el presente estudio que lo he denominado: Juegos tradicionales para la práctica de valores en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma -2023, desde la premisa académica, el socio constructivismo pedagógico ha superado la vieja forma de una enseñanza tradicional en donde se justifica que los docentes son facilitadores y guías de los aprendizajes y los estudiantes son protagonistas de su propio desarrollo, de su propio aprendizaje y constructores hasta transformadores de su comunidad, la sociedad global del conocimiento cada vez exige más el dominio de las disciplinas científicas y tecnológicas en materia cognitiva sin embargo olvida lo importante de la formación axiológica social, humana y la

formación en los principios de la libertad , la equidad, la democracia , la justa distribución de las riquezas, la producción y las oportunidades igualitarias de derechos a la vida, la educación y la atención médica, la ciencia y la cultura, que mediante el socio constructivismo se observa a la sociedad y al mundo no como un todo globalizante sino como una sociedad en contextos diversos, plurinacional, pluricultural e intercultural que permite cultivar los valores sociales desde esa premisa del valor del respeto, la honestidad y la responsabilidad con la especie humana su diferenciación cultural, su diversidad natural de las especies vegetales de fauna y flora, la biodiversidad y conservación del medio ambiente como el valor supremo del reconocimiento a la madre tierras como fuente de vida y el respeto a esta biodiversidad y la diversidad cultural de los pueblos, por el otro lado, desde la premisa práctica durante nuestra convivencia y compartiendo experiencias de aprendizaje con los estudiantes en la escuela N.º 30706 “San Ramón” de –Tarma, he podido observar el reflejo de la crisis económica y sobre todo la crisis de valores durante la práctica de valores, tanto en la honestidad, el respeto y la responsabilidad por los estudiantes que proviene del factor social, familiar, del Estado y de las organizaciones sociales que prácticamente es cotidiano ver en las autoridades esta práctica de falta de valores, prima la hipocresía, la deshonestidad y la irresponsabilidad hasta en la propalación de los medios de comunicación social masiva, esto se reproduce en el comportamiento de los estudiantes cuando no cumplen con sus obligaciones como la responsabilidad en presentar sus trabajos en los momentos previstos, la falta de respeto entre compañeros, algunas veces incluso a las maestras, a los padres de familia, la pérdida de respeto sobre el saludo a los mayores y consideración por los discapacitados y el adulto mayor, entre otras actitudes como el valor de la honestidad, faltar a la verdad, el prejuicio, que es muy practicado en esta sociedad local de Tarma, y los medios de comunicación con un nivel de periodismo de pésima calidad en emitir la veracidad sobre los hechos, el fraude o el engaño es práctica común por los

políticos que también influye negativamente en la pérdida del valor moral y la falta a la verdad, estas malas prácticas deben ser superadas por el bien en su formación axiológica de los niños y niñas, de esta manera, formar futuros ciudadanos en formación de valores y no reproducir la nefasta gestión de los malos autoridades del gobierno, de los congresistas y los ministerios con alta tasa de desaprobación y falta de valores, para ello, durante el desarrollo del presente informe se ha previsto proponer la práctica de juegos tradicionales que encierra un conjunto de actividades de juegos populares, juegos de roles y juegos recreativos, que mediante esta actividad puesta en práctica durante la gestión del aprendizaje se piensa promover el logro de la práctica de valores sociales y educativos de competencias de aprendizaje en el área personal social, la práctica de valores el logro de competencias de aprendizajes en el valor de la responsabilidad, el respeto y el valor de la honestidad que tanto falta hace para cambiar, transformar y desarrollar una sociedad muy decadente como la nuestra, es por ello que durante el desarrollo del presente estudio se pretende dar respuesta a las interrogantes siguientes que a continuación se señala:

## **1.2. Formulación del problema**

### **1.2.1. Problema general**

¿De qué manera influye los juegos tradicionales para la práctica de valores en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No 30706 “San Ramón” Tarma -2023?

### **1.2.2. Problemas específicos**

PE1: ¿Cómo influyen los juegos populares para el valor de la responsabilidad en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No 30706 “San Ramón” Tarma?

**PE2:** ¿Cómo influyen los juegos de roles para el valor del respeto en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No 30706 “San Ramón” Tarma?

**PE3:** ¿Cómo influyen los juegos recreativos para el valor de la honestidad en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No 30706 “San Ramón” Tarma?

### **1.3. Formulación de hipótesis**

#### **1.3.1. Hipótesis general**

Los juegos tradicionales influyen significativamente para la práctica de valores en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No 30706 “San Ramón” Tarma -2023

#### **1.3.2. Hipótesis específicas**

HE1: Los juegos populares influyen significativamente para el valor de la responsabilidad en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma

HE2: Los juegos de roles influyen significativamente para el valor del respeto en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma

HE3: Los juegos recreativos influyen significativamente para el valor de la honestidad en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma

### **1.4. Formulación de objetivos**

#### **1.4.1. Objetivo general**

Comprobar la influencia de los juegos tradicionales para la práctica de valores en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No 30706 “San Ramón” Tarma -2023

#### **1.4.2. Objetivos específicos**

OE1: Desarrollar sesiones de aprendizaje con juegos populares para el valor de la responsabilidad en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma

OE2: Desarrollar sesiones de aprendizaje con juegos de roles para el valor del respeto en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma

OE3: Desarrollar sesiones de aprendizaje con juegos recreativos para el valor de la honestidad en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma

#### **1.5. Justificación e importancia**

##### **1.5.1. Justificación pedagógica**

El presente informe de investigación: Juegos tradicionales para la práctica de valores en los estudiantes de primer grado de la institución No. 30706 “San Ramón” de Tarma, cobra relevancia pedagógica en el sentido de que los resultados, conclusiones y sugerencias a arribarse como producto del contraste de hipótesis de la presente indagación servirán para mejorar políticas educativas en la institución educativa en mención, mejorar competencia de aprendizaje en la implementación de principios en sus dimensiones: el valor respeto y responsabilidad y la honestidad, dentro del área personal social a partir de la facilitación de estrategias de aprendizajes de los juegos tradicionales y las actividades como: los juegos populares, los juegos de roles y los juegos recreativos, dando cumplimiento a las premisas teóricas del socio constructivismo de la construcción de los aprendizajes a partir de los saberes previos, las experiencias previas, la facilitación de medios y el estudiante se convierte en

promotor, constructor y transformador de su propio aprendizaje de en el marco de las actividades axiológicas.

### **1.5.2. Justificación legal**

Este informe de investigación: Juegos tradicionales para la práctica de valores en los estudiantes del primer grado de la institución No. 30706 “San Ramón” de Tarma, cobra relevancia legal amparado por la Constitución Política del Estado, las Normas generales del Ministerio de Educación para fines de titulación y porque está respaldado por las normas legales de la institución pedagógica “Gustavo Allende LLavería” como estipula en su reglamento interno de titulación. RDI N.º 022- 2023, Reglamento interno de titulación del Instituto Superior Pedagógico Público "Gustavo Allende LLavería" en Tarma.

### **1.5.3. Justificación científica**

El informe de investigación actual: Juegos tradicionales para la práctica de valores en los estudiantes del primer grado de la institución No. 30706 “San Ramón” de Tarma, cobra relevancia científica en el sentido que la comprobación de la hipótesis científica propuesta en esta investigación será demostrada con evidencias en su parte constructiva y demostrativa como característica fundamental de toda actividad y prueba científica cuyas generalizaciones arribadas servirán para optar por políticas educativas que prevengan algunas dificultades en la formación axiológica que no facilitan al normal desarrollo integral de los estudiantes en el desarrollo de las habilidades de comunicación en el área personal social.

.

.

## **Capítulo 2**

### **MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL**

#### **2.1. Antecedentes del estudio**

##### **2.1.1. Internacional**

Villamuelas (2019), presenta en su investigación denominada: Los juegos tradicionales como una forma de enseñanza de valores. La situación del CEIP Mosteiro de Caaveiro. Trabajo presentado a la Universidad de Valencia para el programa de Especialidad: Educación física, siendo el objetivo: observar ,indagar e identificar su procedencia, rasgos distintivos y efectos que tiene la aplicación del proyecto Brinquedos como conducto para enseñar los valores tanto a su alumnado así como los alumnos que llegan de visita, para este fin, usó el diseño cualitativo de investigación aplicándolo a una muestra conformada por dos docentes, los maestros de educación

física, quienes ya se han retirado de la promoción del proyecto y el docente que actualmente ocupa el cargo del proyecto y finalmente a dos grupos de estudiantes del último ciclo de primaria, uno en el centro y otro en el centro urbano de La Coruña, CEIP Girasoles, por lo cual aplicó como instrumento de investigación la entrevista, obteniendo la conclusión que este proyecto es un medio que ayuda a la conservación y valoración de los juegos tradicionales gallegos en pos del desarrollo lúdico-cultural, así mismo ser conscientes de su evolución y constante mejora según los pro y contra que son propios de este proyecto.

Arias (2019), dio a conocer en su tesis titulada: Una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años, en la sede de la Escuela Vista Bella es el uso de juegos tradicionales. Presentación de la tesis ante la Universidad Libre en Colombia, para el programa de Licenciamiento, en el cual el objetivo es el uso de los juegos tradicionales como propuesta didáctica mediante el diseño e implementación como instrumento que ayude a los niños en transmisión de normas así como seguir reglas y directrices que ayuden a la formación de éstos, para lo cual se usó el enfoque cualitativo descriptivo el cual se desarrolló mediante la investigación acción, aplicado a 35 estudiantes entre ellos 20 niñas y 15 niños que oscilan entre los 6 y 8 años, de la escuela 103 de la I.E.D Vista Bella, donde se empleó las técnicas e instrumentos de investigación como observación participante, diario de campo y la rúbrica, concluyendo que los niños pudieron mejorar en su autonomía y ser más independientes mediante el uso de los juegos tradicionales.

Arévalo, Barragán , & Penso (2020), presentaron en su proyecto aplicado denominado: Los juegos tradicionales como un método lúdico-pedagógico para recuperar los valores de los estudiantes de quinto grado estudio presentado a la UNAD para el programa de Especialización, donde el objetivo es efectuar los juegos

tradicionales para ayudar a formar valores mediante la educación lúdica, las cuales contribuyen en formar ciudadanos, para ello se enmarca en el enfoque de investigación mixta, utilizado para los estudiantes de quinto grado de primaria que oscilan entre los 7 y 13 años de la I.E. de la escuela departamental Manuela Ayala de Gaitán, para lo cual se empleó la encuesta como instrumento, logrando concluir que la ejecución de los juegos tradicionales es un medio eficaz para la inserción de valores y la aplicación de estos.

Alarcón A. Et. al (2018) estudiaron sobre: El valor de la honestidad, una contribución a la cultura de paz a partir de la educación inicial y básica primaria. Desde la perspectiva de representación social en Bogotá Colombia, con el objetivo de conocer el significado de ser honesto, una contribución a la cultura de paz desde la escuela inicial, primaria y fundamentalmente desde el lugar de la perspectiva de los símbolos sociales, estudio cualitativo, la cual concluye que: la honestidad vista como valor, no forma parte del proyecto de valores de la institución, sin embargo, se observa la necesidad de incluirlo como parte del proceso de auto formación y auto construcción de los estudiantes, desde sus diferentes espacios socialmente reconocidos. Lo significativo no es enseñar acerca del concepto de honestidad, sino permitir que el estudiante vivencie la honestidad como un valor necesario para su formación como ser humano socialmente constituido con influencia sobre su entorno.

Moscovici (1979) afirma que, cuando se trata de representar un estado o algo, no se trata simplemente de desdoblarlo, repetirlo o reproducirlo; se trata de reconstruirlo, retocarlo o cambiarle el texto. (p.39), de esta manera el autor fundante de esta investigación resalta la importancia de tomar los conceptos que se tienen arraigados y reconstruirlos teniendo en cuenta el momento histórico y social de cada contexto; es así como cada individuo se define como parte social de un grupo y crea a partir de estas

reconstrucciones su propia identidad, refuerza su autoestima y se constituye como integrante de un conjunto, dando lugar a la creación de sociedad, con menos conflictos y más cultura de paz.

### **2.1.2. Nacional**

Alanya & Cisneros (2020), realizaron el estudio titulado: Los valores sociales en la convivencia escolar de los niños en quinto grado de primaria. Tesis presentada a la Universidad Enrique Guzmán y Valle, siendo su objetivo definir la repercusión de la implementación de principios sociales en el contexto de la coexistencia escolar; para el trabajo dado, usaron un enfoque cualitativo de indagación aplicada mediante un diseño cuasi experimental, donde se dividieron en dos grupos, 20 estudiantes del grupo experimental y 23 estudiantes del grupo de control, respectivamente, utilizando un muestreo intencional no probabilístico para recopilar información sobre la variable dependiente, aplicaron el cuestionario como herramienta de investigación, por consiguiente, se llegó a la conclusión de que la implementación de los valores sociales afectan la convivencia escolar de los niños en el quinto grado de educación primaria.

Ccahuana & Cuarez (2021), obtentaron la tesis denominada: El uso del juego convencional como herramienta educativa en una escuela secundaria en la zona de Rocchacc-Chincheros en Apurímac. Tesis presentada a USIL para el programa de Licenciamiento, donde el objetivo es estimar el valor de los videojuegos convencionales como recurso pedagógico en el desarrollo integral y el aprendizaje de los niños; para lo cual usaron el diseño de investigación cualitativa y etnográfica, aplicada a 10 docentes de la L.E.B. en el Distrito de Rocchacc-Chincheros-Apurímac, siendo empleado los instrumentos de entrevista y observación donde concluyeron que, los docentes de la I.E.B reconocen el valor de las actividades recreativas tradicionales como herramienta de enseñanza para crear nuevos aprendizajes por lo que aportan en el desarrollo de

habilidades ,valores y destrezas así como la socialización de los niños en beneficio de las diferentes áreas curriculares para la mejora y el aprendizaje dentro y fuera del aula.

De la Cruz (2021),realizó su tesis titulada: Habilidades sociales y juegos tradicionales en niños y niñas de Sigues-Kañaris de la Institución Educativa No. 11049. Tesis presentada a la Universidad César Vallejo para el programa Académico de Maestría para Psicología Educativa, siendo el objetivo de crear una conexión entre las habilidades sociales y los juegos tradicionales en los alumnos del cuarto ciclo de primaria de la I.E.№ 11049 de Sigues; para ello se utilizó la metodología de investigación básica correlacional con 27 estudiantes en una muestra de estudio de la I.E., donde se empleó como instrumento para el recojo de información el cuestionario; dado los resultados, concluyó que hay una correlación importante entre las dos variables, donde el aumento de la participación en juegos tradicionales favorece en gran medida el desarrollo y el crecimiento de las competencias sociales de los estudiantes en cuestión.

Casavilca S. & Gómez A (2018) realizaron estudios sobre: Antacocha, juegos tradicionales para desarrollar moralidad en niños y niñas de cinco años que asisten a una institución pública, siendo el fin, determinar cómo los juegos tradicionales afectan los valores morales de niños y niñas de cinco años que asisten a una institución pública – Antacocha, siguiendo el tipo de investigación que se ha llevado a cabo, la muestra incluyó diez niños de cinco años de ambos sexos. En conclusión, los juegos tradicionales utilizados con una metodología activa mejoran el desarrollo de principios éticos en los niños y niñas de 5 años en la escuela infantil en Antacocha, Huancavelica, resultados contrastados utilizando la estadística de prueba no paramétrica de Wilcoxon con un nivel de significancia de 0,05.

La propuesta de juegos infantiles populares para mejorar el proceso de socialización de los niños de 4 años en un colegio privado en el distrito de Surco fue examinada en 2019 por Gil S. y Inga S., con el objetivo de crear una propuesta de juegos infantiles populares modificados para mejorar el proceso de socialización de los niños de 4 años de una escuela privada en el distrito de Surco, proyecto cuantitativo aplicativo, dando la conclusión que, cuando los niños tienen 4 años, notaron que los juegos populares de los niños son una buena manera de que los mismos establezcan relaciones entre sí, debido a que les ayuda a desarrollar actitudes como el respeto, la paciencia y la tolerancia, atención, comunicación tanto verbal como no verbal, entre otras formas. Es importante destacar que, al exponer a los niños a este mundo lúdico social, conocido como los juegos populares para niños, podrán adquirir una variedad de herramientas y estrategias que les ayudarán a crecer socialmente.

Flores J. & Pinedo K. (2020) profundizaron sobre: La secundaria, una institución educativa teniente, combina juegos de roles y desarrollo de competencia. Punchana, Manuel Clavero Muga, 2018 Iquitos Perú, con el objetivo de determinar cómo los juegos de roles tienen un impacto en la competencia. El área de capacitación cívica y ciudadana de los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Teniente 2018: Manuel Clavero Muga, Punchana, el modelo era descriptivo-correlacional, 42 estudiantes del turno tarde del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Teniente representaron la muestra. Juan Clavero Muga, en estudiantes de cuarto grado de secundaria de la escuela teniente Manuel Clavero Muga, Punchana 2018, se encontró que los juegos de roles afectan significativamente el desarrollo de la competencia y el respeto mutuo.

Requejo M & Montenegro A. (2018) estudio sobre: En el año 2017, los videojuegos recreativos fueron utilizados como método educativo para aumentar los

niveles de socialización en el área de personal social en niños y niñas de 5 años de edad de la IEI No 301 en Cutervo, Cajamarca, para evaluar los juegos recreativos como método didáctico para aumentar la socialización en el área de personal social de la I. E.I. No 301 – Cutervo- Cajamarca, esta investigación del tipo cuantitativo, contempla una muestra compuesta por 21 niños y niñas de cinco años de edad de la sección "Amigo de Verdad" de la IEI No 301 de Cutervo, al final de la investigación, se descubrieron diferencias estadísticas en los hallazgos del grupo experimental tanto antes como después del tratamiento. Los puntajes promedio mejoraron de 29,5 puntos (nivel medio de socialización) en la prueba previa a 50 puntos (nivel alto de socialización) en la prueba posterior .

### **2.1.3. Regional**

Suárez R. & Vilcahuamán J. (2020) realizaron estudios sobre: El desarrollo de la materia de educación física y la educación en valores en la escuela "Santiago" Pichus en Tayacaja, Huancavelica, en 2020, presentado a la UNCP Huancayo, con el objetivo de evaluar educación en valores a través de la signatura de educación física en la institución educativa "Santiago" Pichus se dirige hacia Tayacaja y Huancavelica, investigación del tipo descriptiva, en una muestra específica constituido por 20 alumnos de quinto año de educación secundaria debido a que este grupo es el más interesado en el desarrollo profesional, se concluye que , los maestros de educación física y otros campos no aplican de manera efectiva la educación en valores a los estudiantes porque no utilizan las técnicas adecuadas para interaccionar entre el desempeño académico y la conducta de los estudiantes enfocados en una educación integral de los mismos.

## **2.2. Bases conceptuales y teóricas**

### **2.2.1. Enfoque sociocultural de los juegos tradicionales**

Es único para una región debido a que se transmite de generación en generación. Suelen tener una gran parte socializadora e integradora. El juego tradicional tiene cierta sencillez. Su origen es muy antiguo y está fuertemente relacionado con la cultura, el pasado y las tradiciones de un lugar o región. Estos juegos se transmiten entre padres e hijos, abuelos y nietos. (Delgado, 2011, pág. 164). Los juegos tradicionales son esenciales para el tiempo libre, la creación de valores y la preservación de la cultura histórica de los antepasados, además de aliviar la carga física, intelectual y emocional al evitar desequilibrios en su comportamiento personal y social, ayudando a mejorar su calidad de vida al participar en actividades físicas y recreativas saludables y constructivo en sus dimensiones, teniendo en cuenta las particularidades de las comunidades en todos los sectores. Los principales acontecimientos cognitivos y psíquicos los hacen tangibles, se aplican a las diversas experiencias y además, son una conexión positiva. Dado que el crecimiento social está estrechamente relacionado con el avance comunitario al promover hábitos de vida saludables, la participación comunitaria ha convertido en respuesta a una necesidad en la actualidad, pueden mejorar todas las facetas de las relaciones sociales cambiando los hábitos, la cultura y la ideología de la población según sus preferencias y gustos, que contribuye a la creación de una comunidad que trabaje para recuperar el juego. En la década de 2000, Lavega Franco (2013) afirma que los juegos tradicionales, citando a Vygotsky (1987), son los medios más importantes para transmitir nuestra cultura, el juego, a través del cual el niño aprende cosas, patrones de vida y conocimientos populares y el desarrollo de su lenguaje si se realiza de manera consciente, entretenida y sin problemas en un contexto. Los niños aprenden toda su cultura y encuentran sentido en su vida porque se divierten con lo que hacen. El juego es una forma de vida de los niños que dinamiza una serie de procesos mentales y sociales, recrea y transforma patrones de vida de su entorno

sociocultural. Los juegos tradicionales acompañan a los niños en su práctica social, tanto de desarrollo personal como cultural y depositan la tradición sociocultural. Uno de los veneros es el juego tradicional, posiblemente el lugar donde el niño aprende valores, normas y creencias culturales haciéndolo el más importante. Además, podemos encontrar una variedad de teorías sobre el significado del juego para los niños, porque, a pesar de todos estos aspectos relacionados con la transmisión de tradiciones, valores y costumbres, los juegos tradicionales siguen siendo relacionados con elementos del juego, en el juego tradicional popular se combinan y experimentan las cualidades que hacen que el juego se transforme tanto como un placer así como una fuente de aprendizaje, por lo que es crucial enfatizar este aspecto como el medio de aprendizaje esencial en esta etapa. (Movsichoff, 2005, p. 11). Para intervenir efectivamente en el crecimiento del niño a través del juego, es necesario considerar dos enfoques: El método piagetiano, que se basa en la observación para comprender, es el primero. El observador permanece al margen de la actividad del niño y marca sin intervenir en su comportamiento. En segundo lugar, el enfoque sociocultural del desarrollo, conocido como "observar para transformar", sería la teoría. Entre otras cosas, el adulto interviene en el juego del niño, haciéndolo avanzar y poniéndolo en situaciones paradójicas, opuestas y cambiantes. Ambos métodos combinados nos darían oportunidad de observar cómo actúan los niños durante el juego e intervenir modificando o agregando nuevas pautas al repertorio de conducta del niño. Se pueden destacar las razones por las que creen que el juego colectivo es educativamente beneficioso y que también pueden servir como herramientas útiles para observar los factores a tener en cuenta cuando se practica el juego desde un punto de vista educativo. Estos incluyen: Propone a los niños algo fascinante y motivador para que consideren y decidan por sí mismos cómo hacerlo. permitiendo a los niños evaluar su propio éxito. Durante todo el juego, permita a todos

los jugadores participar activamente, involucrarse mentalmente y participar a su vez. Es obvio que hay otros motivos para considerar un juego como educativo, como que motive a los jugadores, se produzca naturalmente, se disfrute como algo divertido, se practique activamente y, por supuesto, se realice voluntariamente, como afirmó Padilla (2015). Como resultado, podemos llegar a la conclusión, que los juegos convencionales son una herramienta educativa excelente para la inserción sociocultural y el desarrollo académico de los niños. Además, principalmente, permiten la incorporación y el crecimiento de valores morales.

### **2.2.2. Los juegos populares**

Los juegos populares deben participar en el aprendizaje de los niños, por varias razones fundamentales. Los juegos populares suelen implicar actividad física, lo que ayuda a desarrollar habilidades motoras, coordinación y equilibrio en los niños. Saltar, correr, lanzar y atrapar son solo algunas de las acciones que promueven un crecimiento físico saludable. Muchos juegos populares requieren pensamiento estratégico, toma de decisiones y resolución de problemas rápidas. Por ejemplo, los juegos de mesa como el ajedrez o el juego de la ruleta, el dominó desarrollan la capacidad de pensar lógicamente y la planificación. Los juegos populares a menudo se juegan en grupos, lo que proporciona a los niños la oportunidad de interactuar, colaborar, negociar y aprender a respetar las reglas y a los demás participantes. Estas interacciones sociales son esenciales para mejorar las habilidades sociales y emocionales. Los juegos populares ofrecen un lugar seguro donde los niños pueden explorar y expresar sus sentimientos. Los niños pueden experimentar a través del juego, el éxito, la frustración, la competencia y la cooperación, lo que les ayuda a comprender y controlar mejor sus sentimientos. Muchos juegos populares implican un grado de imaginación y creatividad, ya sea inventando historias en juegos de simulación o creando nuevas reglas

en juegos improvisados, los niños cuentan con la posibilidad de desarrollar su pensamiento creativo y su capacidad para pensar de manera innovadora. Por encima de todo, los juegos populares proporcionan a los niños una experiencia divertida y placentera. El aprendizaje a través del juego es más efectivo cuando los niños están involucrados y disfrutan lo que están haciendo. Calero (2003). En resumen, los juegos populares son mucho más que simples pasatiempos; son herramientas valiosas para el desarrollo completo de los niños, ya que abordan los aspectos cognitivos, sociales y físicos, así como los aspectos emocionales y creativos de su crecimiento. El juego generalmente sigue siendo la actividad más significativa para los niños. Jugar es la vida de los niños. Según Calero (2003), se juega por instinto, naturaleza y placer, así como por una fuerza interna que los impulsa y les permite disfrutar de su total libertad de movimiento. A su vez, el juego sirve como una fuente de aprendizaje. Podemos mejorar nuestras habilidades emocionales, sociales e incluso cognitivas jugando. Jugar da un enfoque holístico al niño, lo que es fundamental para su futuro desarrollo. Los juegos populares ahora se consideran apropiados como juegos antiguos. Los juegos que se practicaban en las quintas, barrios y calles. Los juegos son populares principalmente porque permiten jugar, relajarse y recargar energía. Son conocidos por su durabilidad porque muchos niños han jugado con ellos. De acuerdo con Sarmiento (citado por Camacho, 2014) lo transmiten los abuelos a los padres y los padres a sus descendientes. De generación en generación, los juegos populares se han transmitido oralmente, pero su dinámica y nombre pueden cambiar; pero no se pierde y conserva su esencia. Es importante destacar que los niños pueden seguir el ejemplo de sus padres y abuelos al jugar juegos similares a los que jugaron sus antepasados. La teoría de Lavega (en referencia a Camacho, 2014) afirma que el juego más popular es el que se juega con frecuencia por los residentes de un lugar específico. Además, según el autor, los juegos

populares y tradicionales son sinónimos porque ambos forman parte de una tradición o cultura que refleja las necesidades y experiencias de las personas que los pertenecen. Carrillo (en Guzmán y Huamaní, 2016), define los juegos populares conocidos como una forma de diversión que incluye prácticas colectivas que se han transmitido de generación en generación y son únicos para la zona. (p.6). Por decirlo de otra manera, el contenido recreativo de los juegos populares combina elementos de cada lugar donde se juegan. Esto demuestra que los juegos populares pueden variar dependiendo de la situación en el que se juegan, pero siempre mantienen su esencia. Los juegos populares, según Guzmán y Huamaní (2016), son actividades recreativas que llevan a cabo los niños y niñas cuando se reúnen. (p.6). Es bien sabido que los juegos atraen la atención de los niños porque hacen que quieran jugar con entusiasmo y alegría. El juego es la actividad más importante para los niños porque les permite disfrutar de su propia libertad. Sin embargo, según esta tesis, los juegos populares son aquellos que surgieron en un lugar determinado, principalmente en el vecindario, y se transmitieron de generación en generación, compartiendo la cultura.

### **2.2.3. Los juegos de roles**

El juego de rol como estrategia educativa mejora tanto el aprendizaje así como la interacción y la comunicación de los estudiantes entre sí, lo que incentiva a los maestros a motivar a los estudiantes para participar en los juegos de roles. Los juegos de roles que ofrecen una gran cantidad de información, pueden estimular a los estudiantes a tener un juicio de aprendizaje más dinámico porque les permiten jugar mientras fortalecen la interacción con sus compañeros de clase. Los juegos de roles son una serie de juegos en los que los alumnos participan personificando una variedad de roles reales y ficticios para luego organizar una situación que pueda relacionarse con esos roles en un entorno real. Los niños seleccionan un personaje ficticio o real y lo recrean de acuerdo con su

papel como protagonista en este tipo de juegos. El término "rol" se refiere al papel que un actor desempeña en el diccionario de la Real Academia Española. La RAE (2010). La interpretación del personaje no debe ser tan exigente como si fuera una obra de teatro, de acuerdo con Parrota (2010). La recreación de personajes en un contexto, situación o caso real se conoce como juego de roles. (Parrota, 2010). La simulación fortalece el apoyo mutuo y las relaciones entre los colaboradores en términos de igualdad. Debido a que el juego de roles no es competitivo, es necesario ayudar a los demás miembros del grupo para completar tareas, que se hacen mejor en conjunto. El niño puede aprender a cooperar y relacionarse con los demás de esta manera, lo que lo ayudará a prosperar más allá de su capacidad para trabajar solo. De acuerdo con Rodríguez (2002), una de las ventajas del juego de roles es que promueve el desarrollo de la empatía y la tolerancia, ya que una persona aprende a adaptarse a la situación del otro y comienza a considerar las emociones de los demás. Rodríguez en los años 2002 y 2003. Por lo tanto, el juego de roles fomenta la socialización mediante el apoyo mutuo y las relaciones basadas en el paralelismo, que son esenciales para facilitar la comunicación. Por lo tanto, aprende a tomar decisiones y trabajar en grupo, lo cual es importante para la sociedad. En consecuencia, beneficia a los niños no solo durante la infancia sino también durante el desarrollo. Para resumir, el juego de roles es un juego que ayuda a los niños a interactuar con sus compañeros y participar activamente en la clase. Además, fomenta la creatividad y la espontaneidad de los niños. Los juegos de roles son cruciales para el aprendizaje de los niños por varias razones importantes. Los juegos de roles brindan a los niños la oportunidad de practicar sus habilidades e interactuar con otras personas logrando comunicarse, aprender a compartir, negociar y resolver conflictos de manera constructiva. Estas interacciones, en el desarrollo de relaciones sociales saludables es necesaria y cotidiana. Al asumir roles diferentes, los

niños pueden experimentar cómo se sienten otras personas y desarrollar empatía hacia ellos. Esto les ayuda a comprender mejor las emociones y perspectivas de los demás, promoviendo la sensibilidad y la comprensión intercultural. Los juegos de roles implican el uso activo del lenguaje para expresar ideas, hacer solicitudes, negociar y resolver problemas. Esto fortalece las habilidades lingüísticas de los niños, amplía su vocabulario y mejora su capacidad para expresarse de manera clara y coherente. Los juegos de roles requieren que los niños utilicen su imaginación y creatividad para crear escenarios, personajes y situaciones. Esto estimula su mentalidad crítica, solucionar problemas y planificar, ya que deben tomar decisiones y anticipar las acciones de los demás dentro del contexto del juego. Al desempeñar roles y experimentar diferentes situaciones dentro del juego, los niños pueden experimentar el éxito y superar desafíos, lo que contribuye a su autoconfianza y autoestima. El juego de roles les permite probar nuevas habilidades y roles sociales de una manera segura y sin miedo al fracaso. Los juegos de roles ayudan a comprender mejor el entorno que los rodea y los roles que desempeñan las personas en la sociedad. Les brindan la oportunidad de practicar habilidades que serán útiles en su vida futura, como ser padres, profesionales, ciudadanos responsables, entre otros. En resumen, los juegos de roles son una forma poderosa de aprendizaje que permite a los niños explorar, experimentar y aprender sobre el entorno que los rodea mientras desarrollan una amplia gama de habilidades sociales, emocionales, cognitivas y lingüísticas.

#### **2.2.4. Los juegos recreativos**

Los juegos recreativos tienen un impacto significativo en el crecimiento de los niños por varias razones. Los juegos recreativos proporcionan una oportunidad para que los niños participen actividad física, lo que es esencial para su salud y bienestar. Jugar, correr, saltar, trepar y hacer ejercicio al aire libre fortalece los músculos, mejora la

coordinación motora y promueve un estilo de vida más activo desde una edad temprana. Los juegos recreativos pueden estimular el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Los niños pueden enfrentarse a desafíos y obstáculos durante el juego, lo que les brinda la oportunidad de encontrar soluciones creativas y desarrollar habilidades de pensamiento flexible y adaptativo. Los juegos recreativos a menudo se realizan en grupo, lo que fomenta la interacción social y la formación de vínculos con sus compañeros. Aprenden a trabajar juntos, compartir, comunicarse y trabajar en equipo, habilidades fundamentales para su éxito la vida diaria y las interacciones sociales que puedan tener en el futuro. El juego recreativo ofrece un lugar seguro donde los niños pueden explorar y expresar sus sentimientos. Pueden experimentar alegría, frustración, excitación y empatía mientras juegan, lo que les permite comprender y controlar sus emociones de manera saludable. Los juegos recreativos a menudo implican elementos imaginativos y creativos. Ya sea inventando nuevas reglas para un juego o creando mundos imaginarios durante el juego, los niños tienen la oportunidad de practicar con el juego simbólico su creatividad y desarrollar habilidades de pensamiento innovador. El juego recreativo proporciona a los niños una sensación de diversión, alegría y satisfacción. Les permite relajarse, liberar el estrés y disfrutar de momentos de ocio, lo que contribuye a su bienestar emocional y mental. Molina R. (2008, pág. 128). En resumen, los juegos recreativos no son solo actividades de entretenimiento; son excelentes herramientas para el aprendizaje y el crecimiento integral de los niños, abordando aspectos sociales, cognitivos, físicos, emocionales y creativos de su crecimiento. Los juegos recreativos son un conjunto de actividades que se realizan con el fin de divertirse, es hacer que las personas que los juegan los disfruten. Es una actividad muy divertida y entretenida que puede transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos y el deseo de ganar, lo que lo convierte en esencial para el crecimiento de

todos los seres humanos. Aquí no hay muchas reglas, y lo más importante no es ganar o hacer bien la técnica, sino disfrutar, lo que produce placer. Por lo tanto, el juego recreativo debe ser una necesidad natural de los participantes para divertirse y entretenerse, no una obligación. El propósito de los juegos recreativos es generar satisfacción en los participantes y liberar las tensiones diarias que suelen dañar a las personas, por lo que nunca se llevará un juego recreativo en el que la felicidad, el entusiasmo y la libertad son secundarios. Este tipo de juegos pueden desarrollarse tanto dentro como fuera.

### **2.2.5. Enfoque axiológico de la formación en valores**

Max Scheler, filósofo alemán de 1874 a 1928 creó una teoría de los valores, su organización y estructura, según Benza (2016) y Cortina (2000). Como el creador del instituto de ética de valores, la axiología es la ciencia que estudia los principios. Por el contrario, Según Benza (2016) que, según la Real Academia de la Lengua Española, el término "axiología" proviene de una palabra griega o "Axios", que significa "valor", y "logos", que significa "estudio" y "teoría", son términos griegos. Como resultado, la axiología es una rama de la filosofía que analiza los valores, especialmente los principios éticos. Pero el aspecto axiológico de un asunto o aspecto axiológico en particular no solo incluye la idea de que las personas optan por valores morales éticos, así como por valores estéticos y espirituales. Según Condorama J. (2019), los valores son aquellos principios, virtudes o cualidades que caracterizan a una persona, una acción o un objeto que un grupo social generalmente considera positivos o de gran importancia. El autor define los valores como las características que cada individuo destaca y que lo llevan a actuar de una manera u otra porque forman parte de sus creencias, determinan sus comportamientos y expresan sus emociones e intereses. Como resultado, los valores establecen las emociones, pensamientos y formas en que las personas tienen la intención

de vivir compartiendo sus experiencias con otras personas. Sin embargo, una variedad de valores que comparte la sociedad tienen un impacto en el comportamiento y las actitudes generales de las personas. Por lo tanto, los valores pueden ser clasificados según su relevancia en función de las prioridades de cada individuo o sociedad para lograr el bienestar general. Por ejemplo, los principios más significativos enfatizan los principios humanos porque son más conocidos y tienen un impacto en varias comunidades sociales. Estos estándares son éticos, respeto, tolerancia, bondad, paz, solidaridad, amistad, honestidad, amor, justicia, libertad y honradez. Por ejemplo, la libertad es un valor humano que todos tenemos, que nos da la capacidad de comunicarnos y tomar decisiones. Los valores sociales y culturales se utilizan cuando se aplican a una población en la que se consideran las características tanto sociales como culturales. Asimismo, se establecen otros grupos de valores en contextos más específicos importantes, como los valores religiosos y familiares. Además, una rama de la filosofía llamada axiología estudia los juicios de valor y los valores, todo lo que ayuda a las personas a protegerse y a creer en su dignidad. Cada persona aprende y mejora sus valores a lo largo de su vida. En general, la enseñanza de valores mejora a los hombres haciendo buenas acciones, como vivir honestamente, ser sincero y amable, entre otras. Por lo tanto, la persona puede elegir recurrir a la educación en valores sin ser obligada a hacerlo; así pues, cada persona tiene la libertad de elegir sus propias decisiones y tiene la libertad de tomar la decisión de usarlas o no; sin embargo, tomar la decisión y actuar sobre estas decisiones tendrá un mayor impacto en la calidad de vida de cada persona. De manera similar, el MINEDU (2012). En resumen, la educación en valores en los niños del nivel primario es crucial para su crecimiento personal y el desarrollo de una sociedad más justa, equitativa y solidaria. Es esencial que las escuelas y las familias colaboren para inculcar y reforzar estos valores desde temprana edad, lo que establecerá

las bases para una vida plena y significativa. Según él, es difícil distinguir educar sobre los valores de la condición humana porque cualquier reflexión moral se basa en el ser humano, ya sea como descubridor o como creador. La investigación afirma que las personas nunca abandonarán sus principios morales porque están presentes en su vida al tomar decisiones y actuar en situaciones difíciles. Por lo tanto, para que una persona sea un hombre de bien, estos valores deben formarse adecuadamente. Aunque los valores no tienen consecuencias económicas, su importancia es tan significativa que la humanidad será arruinada cuando no tenga valores morales. Debido a que las personas crean normas de acción para satisfacer las necesidades, la educación en valores es un producto cultural. El término "educación en valores" se refiere a las creencias que tienen las personas sobre cómo actúan y se comportan. Estas relaciones pueden ser general cuando se trata de satisfacer las necesidades básicas del ser humano. Los valores individuales pueden expandirse a valores transculturales como el cooperativismo y la ayuda mutua. Los valores de los niños en el nivel primario son importantes por una variedad de razones, incluido el impacto que tiene en su desarrollo integral y futuro como individuos y miembros de la sociedad. Durante la infancia, la formación en valores ayuda a construir una base sólida para la personalidad del niño. Su comportamiento y toma de decisiones están guiados por valores como el respeto, la responsabilidad, la honestidad y la empatía, que fomentan una conducta ética y moralmente responsable. Para establecer relaciones saludables y respetuosas con los demás, los valores como el respeto, la tolerancia y la cooperación son esenciales. Los niños que entienden y aplican estos principios tienen más probabilidades de formar amistades positivas y mantener relaciones familiares armoniosas. La formación en valores fomenta el respeto hacia la diversidad de género, étnica, religiosa y cultural. Esto ayuda a crear un ambiente escolar y comunitario inclusivo donde se valoren y

respeten las diferencias individuales y se fomente la convivencia pacífica y la comprensión mutua. La enseñanza de valores como la responsabilidad, la honestidad y el autocontrol ayuda a prevenir comportamientos negativos como el engaño, el irrespeto, la agresión y el abuso. Los niños que internalizan estos valores tienen menos probabilidades de actuar de manera perjudicial para sí mismos y para los demás. La formación en valores prepara a los niños para ser ciudadanos comprometidos y responsables con su comunidad y su nación. Ellos están motivados por valores como la solidaridad, la justicia y el compromiso cívico para participar activamente en la sociedad, contribuyendo al bienestar común y al desarrollo sostenible. El bienestar emocional y psicológico de los niños se beneficia de la práctica de valores como la gratitud, la generosidad y el optimismo. Estos valores fortalecen la autoestima, fomentan una actitud positiva hacia la vida y promueven una mentalidad resiliente frente a los desafíos y adversidades.

#### **2.2.6. El valor de la responsabilidad**

El concepto de la responsabilidad es la capacidad de cumplir con los compromisos, deberes y obligaciones de manera consciente y diligente. Implica asumir las consecuencias de sus acciones y tomar decisiones considerando su impacto en uno mismo y en los demás. Garrido (2009, p. 118-119). En el contexto de la completa formación de los niños del nivel primario, la responsabilidad es fundamental por varias razones: Fomentar la responsabilidad en los niños les ayuda a desarrollar autonomía y autocontrol sobre sus acciones y decisiones. A medida que asumen responsabilidades, como cuidar de sus pertenencias o cumplir con tareas escolares, aprenden a ser conscientes de sus acciones y a tomar decisiones de manera independiente. La responsabilidad es un valor que fortalece el carácter de los niños, promoviendo la integridad, la honestidad y la ética en sus acciones. Aprender a cumplir con sus

compromisos de manera constante y confiable les ayuda a construir una reputación de confianza y respeto entre sus compañeros y adultos. Ser responsable implica gestionar el tiempo, los recursos y las tareas de manera eficiente. Los niños que desarrollan habilidades organizativas desde una edad temprana tienen más éxito en la vida y en la escuela diaria, debido a que aprenden a planificar, priorizar y cumplir con sus responsabilidades de manera efectiva. Asumir responsabilidades les da a los niños un sentido de empoderamiento y control sobre sus vidas. Al darse cuenta de que son capaces de influir en su entorno y tomar decisiones que afectan su futuro, desarrollan confianza en sí mismos y en sus habilidades para enfrentar desafíos y alcanzar metas. Ser responsable implica respetar los compromisos con uno mismo y con los demás. Los niños que son responsables aprenden a valorar la importancia de cumplir con sus deberes, a respetar los derechos y necesidades de los demás. Esto fomenta trabajo en equipo, colaboración y solidaridad en el ámbito escolar y social. En resumen, la responsabilidad es un valor fundamental para la completa formación de los niños del nivel primario, ya que les proporciona las habilidades, actitudes y comportamientos necesarios para ser individuos autónomos, íntegros y comprometidos con su propio crecimiento y el bienestar de la comunidad. Según Perazzo (2012), la responsabilidad es una virtud moral que se ejerce y dirige por nuestra libertad y tiene un impacto directo en nuestros actos, ya sea que tengan o no mérito. Debemos ser responsables ante otras personas también. Primero, se puede enfrentar a Dios o a un juez humano como padres, profesores, etc. Además, es un tipo de promesa que hacemos o pactamos. Todo esto es resultado del amor. Debido a que la responsabilidad tiene un componente social. Todos somos responsables ante una sola persona. Isaacs (2003, p. 133) afirma que ser responsable no solo significa ser responsable de uno mismo. Responsabilidad implica responder a la llamada de otra persona. La respuesta puede provenir de la conciencia,

de uno mismo, de la sociedad o, finalmente, de Dios. Como se puede ver, responder a la llamada de otro es parte de la responsabilidad. Es la experiencia de alguien que no es autosuficiente o que no tiene suficiente autocontrol. Debido a que dependemos de otros, somos responsables de lo que hacemos. Hay una llamada que solicita cosas particulares y debemos responder. El verbo latino *respondere*, que significa "responder", es el origen de la responsabilidad, según Garrido (2009, p. 118-119). Por lo tanto, al afirmar que el individuo es responsable de sus acciones libres, significa que puede y debe responder por ellos. Primero, debemos enfrentarnos a nosotros mismos y a nuestra conciencia, que nos hace sentir bien o mal por nuestras acciones. En segundo lugar, nos enfrentamos a los demás, ya que no vivimos solos y todos nuestros comportamientos tienen un impacto en la comunidad en la que vivimos. En tercer lugar, algún día tendremos que responder por nuestras vidas. Esta es una necesidad de justicia, ya que, de lo contrario, el mundo estaría en una situación desfavorable. Ser responsables significa que se nos puede pedir cuentas de lo que hacemos porque hemos decidido hacerlo.

La responsabilidad es la conciencia de los efectos de todo lo que hacemos o dejamos de hacer sobre los demás o sobre nosotros mismos. El que es responsable en el trabajo o el campo de estudio, por ejemplo, porque realiza sus tareas con diligencia, seriedad y prudencia saben que las cosas solo deben hacerse desde el principio hasta el final se puede sacar verdaderas enseñanzas y beneficios. Responsabilidad es sinónimo de trabajo bien hecho y entregado a tiempo. La responsabilidad genera tranquilidad y confianza entre las personas y garantía de que se cumplan los compromisos. Vivir en sociedad nos permite crecer y desarrollarnos con metas compartidas, como la convivencia y el bienestar. Los deberes que asumimos desde niños van de la mano con las libertades que disfrutamos. Cuando somos responsables, ganamos confianza en nosotros mismos y en los demás.

### **2.2.7. El valor del respeto**

El valor del respeto se define como considerar y evaluar lo positivo que se tiene a sí mismo y a los demás y hacia el entorno que nos rodea. Requiere reconocer los derechos, la dignidad y las diferencias de las personas, así como actuar de manera cortés, tolerante y empática en nuestras interacciones dentro del marco de la educación integral de los niños del nivel primario, el respeto es fundamental por varias razones: El respeto es la base para establecer relaciones saludables y armoniosas con los demás. Los niños que aprenden a respetar a sus compañeros, maestros, padres y demás personas, desarrollan habilidades para comunicarse resolver conflictos de manera respetuosa de manera pacífica y construir vínculos afectivos sólidos. El respeto implica valorar y aceptar las diferencias individuales, ya sea de género, etnia, religión, cultura, habilidades o cualquier otra característica. Los niños que aprenden a respetar la diversidad son más tolerantes, abiertos y dispuestos a aprender de las experiencias y puntos de vista de otras personas, lo que contribuye a crear un ambiente escolar inclusivo y enriquecedor. El respeto hacia la dignidad y los derechos de los demás es fundamental para prevenir el acoso escolar, la discriminación y otras formas de violencia. Los niños que internalizan el valor del respeto son menos propensos a participar en comportamientos perjudiciales o a tolerarlos en su entorno, y están más dispuestos a defender a quienes son objeto de injusticia o maltrato. El respeto hacia uno mismo es un componente clave de la autoestima y la autovaloración positiva. Los niños que se respetan a sí mismos aprenden a establecer límites saludables, a cuidar de su bienestar físico y emocional, y a reconocer sus propias habilidades y logros, lo que contribuye a su desarrollo personal y emocional. El respeto mutuo es esencial para mantener la armonía y la convivencia pacífica en la sociedad en general y en la comunidad escolar. Los niños que practican el respeto en todas sus interacciones ayudan

a crear un clima escolar positivo basado en el diálogo, la colaboración y el apoyo mutuo. El libro de Soto y Montaña de 2014. En resumen, el respeto es un valor fundamental en la formación completa de los niños en el nivel primario porque les da las bases para desarrollar relaciones saludables, promover la diversidad, prevenir la violencia, fortalecer su autoestima y ayudar a construir una sociedad más justa, inclusiva y pacífica. Toda convivencia en sociedad depende del respeto. Las normas son establecidas por leyes y reglamentos fundamentales que debemos respetar, pero también involucran a la "autoridad", como en el caso de los hijos y sus padres o los alumnos y sus maestros. El respeto también es una manera de reconocer, apreciar y valorar las cualidades de los demás, ya sea por su conocimiento, experiencia o valor como personas. Significa respetar y aceptar la autoridad de los demás. Siempre se basa en la verdad, rechaza la mentira y rechaza la deshonra y el engaño. Es esencial en cualquier relación interpersonal; requiere un comportamiento amable y cortés. El respeto crea un entorno seguro y amable en el que las virtudes de los demás se valoran. Evite las ofensas y las ironías; no permita que la violencia se utilice para imponer normas. El respeto es saber convivir con los demás, valorarlos, reconocer la autonomía de cada persona, aceptar con tolerancia el derecho a ser diferente, no apropiarse de lo ajeno, cumplir la ley y reconocer la autoridad. Según Mora (1995). El respeto de los niños se refiere a valorar la propia identidad y autoestima y respetar a los demás. Es importante enfatizar que el respeto es un valor que se promueve constantemente en las instituciones educativas, lo que justifica su definición como: es un sentimiento positivo que implica respetar; es igual a sentir respeto, aprecio y reconocimiento por alguien o algo. Es la consideración y tiene un significado "volver a mirar", por lo que algo merece respeto. Cuando el niño ingresa al colegio, sus primeros valores son el respeto y la responsabilidad porque todos los demás lo rodean. Por lo tanto, el respeto también debe

trabajarse y fomentarse en el hogar mediante ejemplos. Parafraseando el concepto, llegamos a la conceptualización siguiente: El respeto es esencial para una convivencia pacífica y saludable entre los miembros de una civilización. Sin embargo, podemos decir que, para llevarlo a cabo, es necesario tener una comprensión completa del concepto de estado de derecho que respete los derechos básicos de las personas. Entre los derechos más importantes se incluyen los derechos a la vida, la libertad de expresión y el libre tránsito, así como el derecho a disponer de su propiedad o proteger su privacidad. Demostramos el valor del respeto cuando reconocemos y valoramos el valor de algo o de alguien. Puede estar dirigido a los derechos y la dignidad de los demás, a nosotros mismos y a la ecología y el medio ambiente, es decir, respetar y cuidar la fauna y flora mundiales. Además, podemos enfatizar que el respeto incluye todos los aspectos de la vida, comenzando por lo que nos debemos a nosotros mismos y a los demás, al entorno, a todos los seres vivos y a la naturaleza en su conjunto, sin dejar de lado respeto por las leyes y costumbres sociales, la memoria de nuestra historia ancestral y la patria en la que nacemos. El respeto comienza en el individuo para crear una sociedad de paz, convivencia y armonía.

#### **2.2.8. El valor de la honestidad**

La honestidad es la capacidad de actuar con sinceridad, transparencia y verdad en todas nuestras acciones y comunicaciones. Implica decir la verdad, comportarse de manera ética y ser fiel a los principios morales y valores personales. En el contexto de la completa formación de los niños del nivel primario, la honestidad es esencial por varias razones: Zarate (2003 p. 191) citado en (Bonilla, y otros, 2011). La confianza se basa en la honestidad en las relaciones interpersonales. Los niños que son honestos en sus palabras y acciones generan confianza en sus compañeros, maestros y familiares, lo que les permite establecer relaciones sólidas y duraderas basados en el respeto y la

honestidad. El valor de la honestidad fortalece el carácter de los niños, promoviendo la integridad y la coherencia entre lo que se piensa, se dice y se hace. Aprender a ser honesto en todas las situaciones les ayuda a desarrollar una sólida brújula moral y a resistir la presión de comportarse de manera deshonesto o engañosa. La honestidad implica aceptar que somos responsables de nuestras acciones y reconocer nuestros errores. Los niños que son honestos están dispuestos a reconocer cuando cometen un error y a tomar medidas para corregirlo, lo que les ayuda a desarrollar un sentido de responsabilidad personal y a aprender de sus experiencias. La honestidad es fundamental para prevenir el engaño, la manipulación y la desconfianza en las relaciones sociales. Los niños que son honestos en sus comunicaciones y comportamientos construyen relaciones basadas en la autenticidad y la sinceridad, evitando malentendidos y conflictos innecesarios. Actuar con honestidad promueve una autoestima saludable y un sentido de valía personal. Los niños que se valoran a sí mismos por su integridad y sinceridad desarrollan una autoimagen positiva y una mayor confianza en sus capacidades, lo que les permite enfrentar los desafíos con determinación y optimismo. La honestidad contribuye al bien común y respetando los derechos y la dignidad de los demás. Los niños que practican la honestidad en su vida diaria contribuyen a crear un ambiente escolar y social basado en el respeto mutuo, la confianza y la justicia, lo que beneficia a toda la comunidad. En resumen, la honestidad es un valor fundamental para la formación integral de los niños del nivel primario, ya que les proporciona las bases para desarrollar relaciones confiables, fortalecer su carácter, asumir la responsabilidad de sus acciones, prevenir el engaño y la manipulación, promover una autoestima saludable, contribuir al bienestar y la armonía de la comunidad. Según Zarate (2003, p. 191), el concepto de honestidad se refiere a un valor natural de la naturaleza humana que se refiere a la verdad, la sinceridad y la

transparencia. Este concepto va más allá de la idea de no cometer delitos de hurto, ya que también está relacionado con la preservación de los recursos utilizados en la labor, ya sean materiales o inmateriales, como el tiempo. Igualmente, este autor afirma que una persona honesta es aquella que es completa y no permite la dualidad, la falsedad o el engaño en su vida. Por otro lado, la educación es uno de los escenarios que tejen valores después de la familia, por lo que es fundamental comprender el concepto. En su obra, Sanz Ponce y Mula Benavent (2013) describen la educación como un proceso por el cual las personas aprenden, se desarrollan: autoeducando, es decir, adquiriendo las habilidades, habilidades, destrezas y valores necesarios para avanzar en su vida. La escuela, junto con la familia y la sociedad en general, juega un papel crucial como generadora de situaciones de aprendizaje en ese proceso. Se debe tener presente que la familia es el primer escenario de formación en valores. De acuerdo con Sanz Ponce y Mula Benavent (2013), es necesario "construir una sociedad más humana y justa", y esto solo se logrará mediante un clima "moral en el aula" democrático, participativo y libre que fomente un verdadero aprendizaje de valores. En este caso, es crucial destacar cómo la comunidad educativa trabaja con los niños desde la formación de valores. Por lo tanto, esta investigación considera relevante la educación centrada en el valor de la honestidad para formar sujetos íntegros y capaces de enfrentar situaciones complejas donde se enfrentan a dilemas morales que surgen de la vida cotidiana, llevando a la toma de decisiones que pueden tener un impacto significativo en sus vidas.

## **2.3. Definición de conceptos**

### **2.3.1. Juego**

Es una actividad o entretenimiento que implica la participación de uno o más jugadores, con el objetivo de divertirse, competir o aprender. Los juegos suelen tener

reglas, metas y desafíos que los participantes deben seguir o superar. Pueden ser físicos, mentales o digitales.

### **2.3.2. Tradicional**

Se refiere a algo que está relacionado con costumbres, prácticas o creencias que se han transmitido de generación en generación dentro de una cultura o sociedad. Lo tradicional suele estar vinculado a lo antiguo y respetado por su valor histórico o cultural.

### **2.3.3. Roles**

Son las funciones, responsabilidades o comportamientos que una persona asume en un contexto social o profesional. Cada rol implica un conjunto de expectativas y normas sobre cómo debe actuar la persona que lo ocupa. Pueden variar según el entorno, como roles familiares, laborales o sociales.

### **2.3.4. Recreativo**

Se refiere a actividades o experiencias que se realizan con el propósito de diversión, descanso o entretenimiento. Lo recreativo busca proporcionar disfrute y alivio del estrés, favoreciendo el bienestar y el esparcimiento.

### **2.2.5. Práctica**

El término "práctica" tiene múltiples significados. Dependiendo del contexto, puede ser utilizado tanto como sustantivo (por ejemplo, "con la práctica se mejora") como adjetivo (por ejemplo, "realizar ejercicios es práctico para la salud"). En cualquier caso, el término siempre se relaciona con la idea de una acción que se llevará a cabo y que requiere cierta experiencia o determinación para lograr los resultados previstos.

### **2.3.6. Axiología**

Es la rama de la filosofía que estudia los valores, especialmente los relacionados con la ética y la estética. Se ocupa de analizar la naturaleza de los valores, cómo se jerarquizan, y cómo influyen en las decisiones y comportamientos humanos.

#### **2.3.7. Valores**

Son principios, creencias o cualidades que guían el comportamiento de las personas y las sociedades, ayudándoles a distinguir entre lo que consideran correcto o incorrecto, importante o trivial. Los valores pueden ser éticos, morales, culturales, o personales, y sirven como referencia para tomar decisiones y vivir en comunidad.

#### **2.3.8. Responsabilidad**

Es el compromiso o la obligación de una persona para cumplir con sus deberes, tomar decisiones y asumir las consecuencias de sus acciones. Implica actuar de manera ética y consciente, reconociendo el impacto de las propias conductas en uno mismo y en los demás.

#### **2.3.9. Respeto**

Es la consideración y valoración hacia los derechos, opiniones, sentimientos y dignidad de los demás. Implica tratar a las personas con cortesía, reconocer sus diferencias y actuar con empatía, sin menospreciar ni discriminar.

#### **2.3.10. Honestidad**

Es la cualidad de actuar con sinceridad, transparencia y veracidad, tanto en palabras como en acciones. Una persona honesta evita el engaño y se comporta de manera ética, respetando la verdad y la confianza de los demás.

### **2.4. Concepción pedagógica**

El presente informe de investigación: Juegos tradicionales para la práctica de valores en los estudiantes del primer grado de la institución educativa No. 30706 “San Ramón” de Tarma, tiene su argumento científico en la teoría sociocultural, aborda la teoría sociocultural de Vigotsky desde una visión educativa; analiza su aportación a la educación a través de su postulación teórica sobre la zona de desarrollo cercana y sus efectos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se puede obtener información útil si se considera el papel del estudiante frente a su aprendizaje y la metodología docente. El maestro puede describir su intervención y considerar el estado del alumno con ella. Se pueden promover acciones por parte de los docentes para facilitar el aprendizaje y facilitar el rol de aprendiz a sus estudiantes. Para garantizar que los estudiantes deben alcanzar el nivel de desarrollo real señalado en su propuesta, se pueden realizar cambios didácticos como identificar las estrategias, técnicas y evaluaciones más apropiadas. Los juegos tradicionales son culturales y es creación de la sociedad, dentro de ellos los juegos populares, los juegos de roles y los juegos recreativos son medios socioculturales efectivos para fomentar la práctica de valores dentro del proceso de convivencia social, practicando los principios de responsabilidad, respeto y honestidad, estas competencias de aprendizaje es lo que precisamente falta para impulsar una sociedad cada vez más justas, solidaria, equitativa y social. Según el desarrollo humano, la teoría sociocultural de Vigotsky, está estrechamente relacionado en su relación con el contexto cultural y social. Como resultado de esta comunicación, el destinatario desarrolla sus capacidades, que servirán como base para su crecimiento como persona y como estudiante. Como persona, podrá mejorar en sus logros personales, familiares y profesionales, entre otros aspectos. Por lo tanto, es importante tener en cuenta que estos avances alcanzarán mejorar las capacidades potenciales de las personas y su manifestación y su desarrollo artístico y cultural. Vigotsky afirma que la educación se refiere al potencial de crecimiento individual, así como a la expresión y desarrollo de la cultura humana.

## **Capítulo 3**

### **MARCO METODOLÓGICO DEL ESTUDIO**

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

##### **3.1.1. Tipo**

Este estudio se enfoca en la implementación de valores en los estudiantes del primer grado de la institución educativa No. 30706 “San Ramón” de Tarma, se denomina investigación aplicada debido a su interés en emplear estrategias de aprendizaje como los juegos tradicionales en situación específica y las consecuencias prácticas de ella en el logro de competencias de la práctica de valores.

##### **3.1.2. Nivel**

Revisando algunos libros de metodología de la investigación este estudio: Juegos tradicionales para la práctica de valores en los estudiantes del primer grado de la institución educativa No. 30706 “San Ramón” de Tarma, se localizan dentro del nivel de estudio pre experimental o en el tercer nivel del proceso de conocimiento, que describe características y comportamiento de la variable independiente previa y posterior al suministro del programa experimental.

### **3.2. Diseño de investigación**

El diseño del estudio previsto para el presente proyecto: Juegos tradicionales para la práctica de valores en los estudiantes del primer grado de la institución educativa No. 30706 “San Ramón” de Tarma, que se utilizará el denominado diseño, pretest - posttest con un solo grupo intacto asociado a dos pruebas cuyo diagrama se muestra a continuación:

GE: O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>

#### **Donde:**

G.E. = Grupo Experimental

X = Programa experimental: Juegos tradicionales

O1 = Observación de entrada: Pretest práctica de valores

O2 = Observación de salida: Posttest práctica de valores

### **3.3. Método de estudio**

#### **3.3.1. Método general**

El método científico es el método general que nos ayuda a comprender los pasos y etapas que se deben seguir para realizar un informe de investigación: Los juegos

tradicionales utilizados por los estudiantes del primer grado de la institución educativa para la práctica de valores en los estudiantes del primer grado de la institución educativa No. 30706 “San Ramón” de Tarma, cuya hipótesis se verificará mediante contrastes y evidencia estadística procesada. entre la hipótesis mediante el T de Studet.

### **3.3.2. Método específico**

El presente estudio: Juegos tradicionales para la práctica de valores en los estudiantes del primer grado de la institución educativa No. 30706 “San Ramón” de Tarma, se complementa con el método específico denominado método pre experimental que consiste en organizar las condiciones de manera deliberada favorables de aprendizaje mediante sesiones de aprendizaje o talleres, exponiendo a uno o más grupos experimentales a la acción de una variable experimental y comparando sus resultados con los de un grupo de control o de comparación para investigar las posibles relaciones causa-efecto.

## **3.4. Población y muestra**

### **3.4.1. Población**

Para el informe de investigación actual: Juegos tradicionales para la práctica de valores en los estudiantes del primer grado de la institución educativa No. 30706 “San Ramón” de Tarma, la población está conformado por 83 estudiantes los diferentes salones del primer grado como lo demuestra el cuadro de distribución.

Grado	alumnos
<b>Primero A</b>	29
<b>Primero B</b>	28
<b>Primero C</b>	26
<b>Total</b>	83

### **3.4.2. Muestra**

Para el presente estudio: Juegos tradicionales para la práctica de valores en los estudiantes del primer grado de la institución educativa No. 30706 “San Ramón” de Tarma, la muestra está representado por 28 alumnos del primer año B del nivel primario.

### **3.4.3. Muestreo**

Para este informe de tesis: Juegos tradicionales para la práctica de valores en los estudiantes del primer grado de la institución educativa No. 30706 “San Ramón” de Tarma, bajo el criterio de muestreo intencional se ha seleccionado hasta 28 estudiantes del grado B del nivel primario.

## **3.5. Variables de estudio**

### **3.5.1 Variable independiente**

Juegos tradicionales

#### **Dimensiones**

- Juegos populares
- Juegos de roles
- Juegos recreativos

### **3.5.2. Variable dependiente**

Práctica de valores

#### **Dimensiones**

- La responsabilidad
- El respeto
- La honestidad

### **3.5.3. Operatividad de variables**

VARIABLE	ACTIVIDADES/ DIMENSIONES	ACTIVIDADES /ÍTEMS	ESCALA Y VALORES	NIVELES Y RANGO
<b>Variable X</b> <b>Juegos</b> <b>tradicionales</b>	Juegos populares	Sesión 1: La sogá o cuerda	Escala dicotómica Si (1) No (0)	Buena (08-10] Regular (06-07) Malo [01- 05)
		Sesión 2: Torito en alto		
		Sesión 3: Gallinita ciega		
		Sesión 4: La rayuela		
	Juegos de roles	Sesión 5: Jugar el rol de familia	Escala dicotómica Si (1) No (0)	Buena (08-10] Regular (06-07) Malo [01- 05)
		Sesión 6: Jugar a los disfraces		
		Sesión 7: Jugar al mercado		
	Juegos recreativos	Sesión 8: Imitemos al trencito ecológico		
		Sesión 9: El juego del reciclaje		
		Sesión 10: Mi primer huerto		
<b>Variable Y</b> <b>Práctica de</b> <b>valores</b>	La responsabilidad	1. Responde por sus actos durante el juego	Escala dicotómica Si (1) No (0)	Buena (08-10] Regular (06-07) Malo [01- 05)
		2. Responde libremente por sus tareas		
		3. Responde por sus faltas durante el juego		
		4. Responde libremente a su rol		
	El respeto	5. Acata las reglas de juego propuestos	Escala dicotómica Si (1) No (0)	Buena (08-10] Regular (06-07) Malo [01- 05)
		6. Reconoce libremente sus faltas		
		7. Muestra cordialidad ante sus compañeros		
	La honestidad	8. Muestra sinceridad ante los acuerdos		
		9. Muestra ser transparente durante el juego		
		10. Evita hacer trampa durante el juego		

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

Para concretar el acopio de datos del estudio: Juegos tradicionales para la práctica de valores en los estudiantes del primer grado de la institución educativa No. 30706 “San Ramón” de Tarma, se diseñará un programa y un instrumento de observación denominados:

#### 3.6.1. Programa juegos tradicionales

Se ha planificado, organizado y ejecutado un programa experimental con 10 actividades denominados programa experimental los juegos tradicionales, mediante sesiones o talleres de aprendizaje con actividades como los juegos populares, los juegos de roles y los juegos recreativos, para el logro de competencias axiológicas en la

práctica de valores en la responsabilidad, el respeto y la honestidad en el área personal social.

### 3.6.2. Lista de cotejo práctica de valores

Se diseñó un instrumento de observación denominado lista de cotejo pre test – post test de observación sobre la práctica de valores en las dimensiones: el valor de la honestidad, el respeto y la responsabilidad con 10 ítems de preguntas, que se medirá con las opciones dicotómicas: Si (1) No (0).

### 3.7. Validez de instrumento

Según Hernández C. (2004), lo que se realiza en la validez de contenido es evaluar si los elementos que se ha utilizado para construir los instrumentos son relevantes para el uso que se le va a dar la ficha. Se llevó a cabo una prueba piloto exitosa en la que se asignó a una población proporcional con el fin de graduar y familiarizarse con los contenidos y las posibles respuestas en una muestra comparable. Luego, se realizaron correcciones, se graduó la muestra según la escala de valoración de Cronbach y se tomó en cuenta el criterio de juicio de expertos, cuyas opiniones se basaron en el contraste lógico del proceso de conocimiento de los instrumentos.

#### 3.7.1. Validez del instrumento lista de cotejo práctica de valores

EXPERTO	GRADO	PROMEDIO	OPINIÓN
	ACADÉMICO	PORCENTUAL	
CABEZUDO ARÉVALO	Magister	85%	Muy Buena
Ana Karina			
CRUZ BLANCO Francisco	Magister	80%	Muy Buena
León			

KOOCHOI	GUTIÉRREZ	Magister	78%	Muy Buena
Benigno				

Fuente: ficha de validez

### 3.8. Confiabilidad del instrumento

#### 3.7.1. Confiabilidad lista de cotejo práctica de valores

La confiabilidad es la medida en que su uso repetido de la misma idea u objeto puede producir los mismos resultados, según Hernández, R. (2010). Para determinar la confiabilidad de la lista de cotejo sobre práctica de valores, se llevó a cabo una prueba piloto a 10 sujetos con las mismas características que la muestra, y se utilizó el coeficiente de confiabilidad de Cronbach. Los resultados fueron los siguientes:

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
,745	10

#### Interpretación:

Según la tabla, el coeficiente arrojado es de,745, que se encuentra entre,72 y,99 y tiene una confiabilidad buena.

### 3.9. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Procesar y analizar datos de la investigación mencionada se realizó teniendo en cuenta el tipo de estudio: Para someter en interpretación y análisis del estudio: Juegos tradicionales para la práctica de valores en los estudiantes del primer grado de la institución educativa No. 30706 “San Ramón” de Tarma, utilizando según el tipo y nivel de estudio, empleando procedimientos de ordenamiento de bases de datos, tabulación, presentación de tablas y figuras e interpretación estadística aplicada con sus niveles y valores previstos y la prueba de hipótesis con la T de Students ya establecidos, para lo cual se ha valido de algunas herramientas estadísticas como la hoja cálculo Excel y SPSS.

## **Capítulo IV**

### **PRESENTACIÓN DE RESULTADOS**

#### **4.1. Presentación de resultados**

A continuación se presenta los resultados obtenidos producto de la aplicación de la lista de cotejo pretest y posttest sobre la práctica de valores a partir de la aplicación del programa experimental: JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PRÁCTICA DE VALORES EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA No. 30706 “SAN RAMÓN” TARMA -2023, en sus dimensiones: el valor de la responsabilidad, el valor del respeto y el valor de la honestidad después de diez sesiones de aprendizaje como resultado de la aplicación del programa los juegos tradicionales para la práctica de valores con las actividades priorizadas: juegos populares, juegos de roles y juegos recreativos, en los estudiantes del primer grado de primaria, los resultados obtenidos se pasa a detallar mediante tablas y figuras como corresponde, la prueba de hipótesis mediante la T Students.

**Tabla 1**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PRÁCTICA DE VALORES**

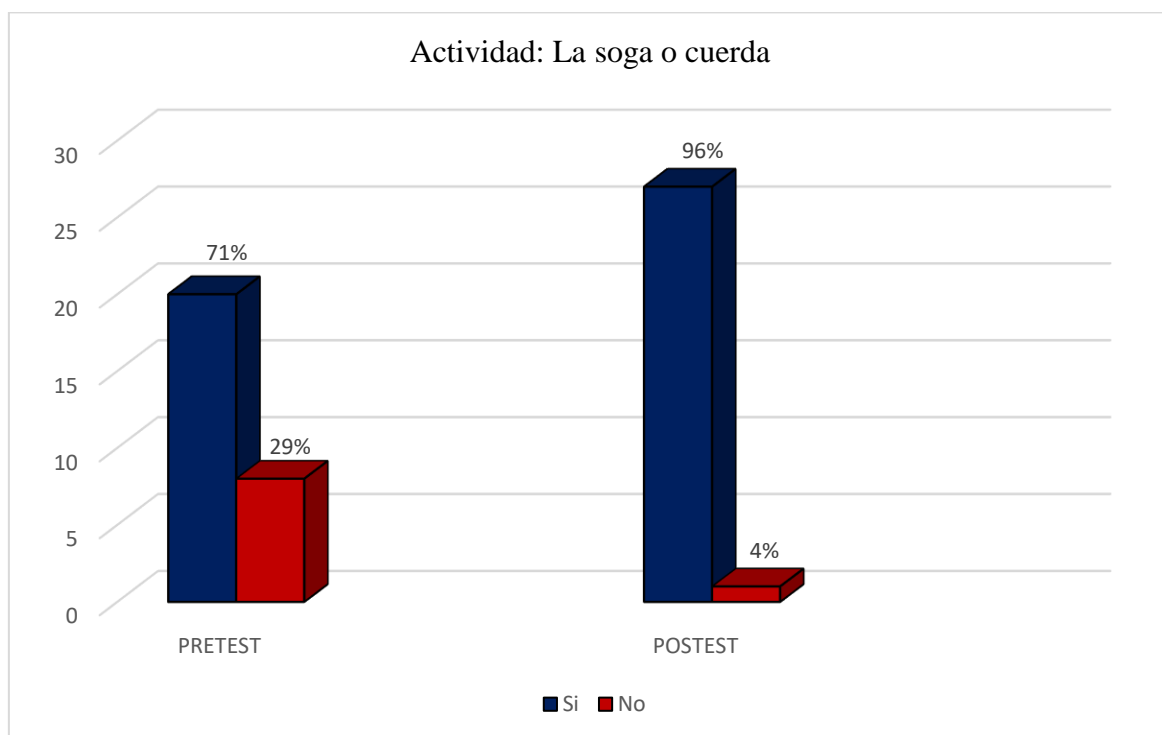
**Dimensión:** Juegos populares en el valor de la responsabilidad

**Actividad:** La sogu o cuerda

Responde por sus actos durante el juego	PRETEST		POSTEST	
	f	%	f	%
Si	20	71	27	96
No	08	29	01	04
Total	28	100	28	100

Fuente: Lista de cotejo práctica de valores

**Figura 1** Responde por sus actos durante el juego



**Interpretación**

En la tabla y figura 1 se observan los niveles de responsabilidad durante la práctica, dimensión: Juegos populares en el valor de la responsabilidad en el pre test el 29% manifiesta, no responde por sus actos durante el juego, el 71% si, después de la actividad: la sogu o la cuerda, se observa el 96% si, el 04% no, significa que en su mayoría porcentual los niños responden por sus actos durante el juego.

**Tabla 2**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PRÁCTICA DE VALORES**

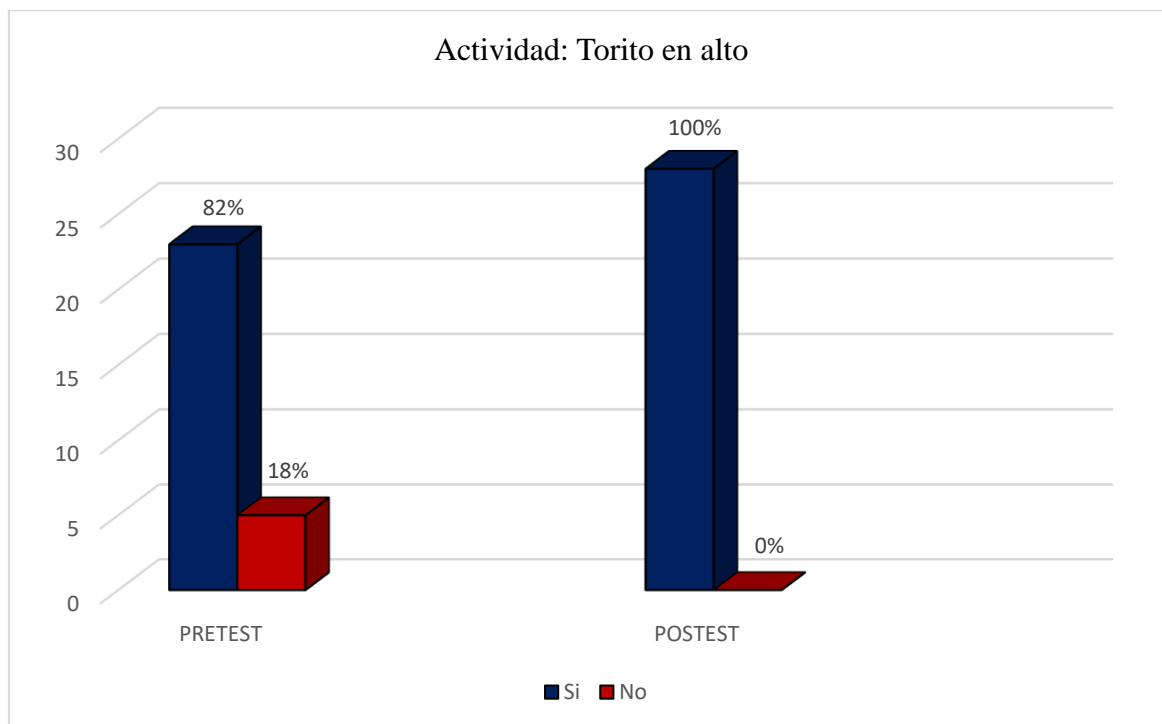
**Dimensión:** Juegos populares en el valor de la responsabilidad

**Actividad:** Torito en alto

Responde libremente por sus tareas	PRETEST		POSTEST	
	f	%	f	%
Si	23	82	28	100
No	05	18	--	--
Total	28	100	28	100

Fuente: Lista de cotejo práctica de valores

**Figura 2** Responde libremente por sus tareas



**Interpretación**

En la tabla y figura 2 se observan los niveles de responsabilidad durante la práctica, dimensión: Juegos populares en el valor de la responsabilidad en el pre test el 18% manifiesta no responde libremente por sus tareas, el 82% si, después de la actividad: Torito en alto, se observa el 100% si, significa que en su mayoría porcentual los niños responden libremente por sus tareas denotándose los efectos del programa.

**Tabla 3**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PRÁCTICA DE VALORES**

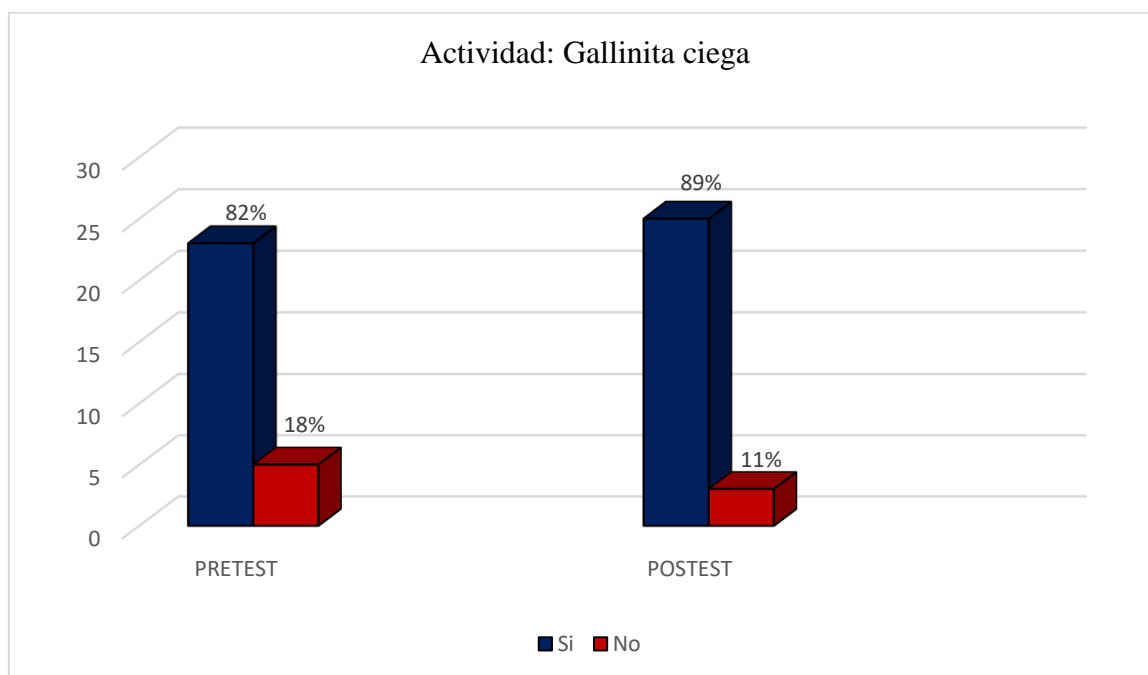
**Dimensión:** Juegos populares en el valor de la responsabilidad

**Actividad:** Gallinita ciega

Responde sus faltas durante el juego	PRETEST		POSTEST	
	f	%	f	%
Si	23	82	25	89
No	05	18	03	11
Total	28	100	28	100

Fuente: Lista de cotejo práctica de valores

**Figura 3** Responde por sus faltas durante el juego



**Interpretación**

En la tabla y figura 3 se observan los niveles de responsabilidad durante la práctica, dimensión: Juegos populares en el valor de la responsabilidad en el pre test el 18% manifiesta no responde por sus faltas durante el juego el 82% si, después de la actividad: Gallinita ciega, se observa el 11% señala que no, el 89% si, significa que en su mayoría porcentual los niños responden por sus faltas durante el juego, denotándose los efectos del programa.

**Tabla 4**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PRÁCTICA DE VALORES**

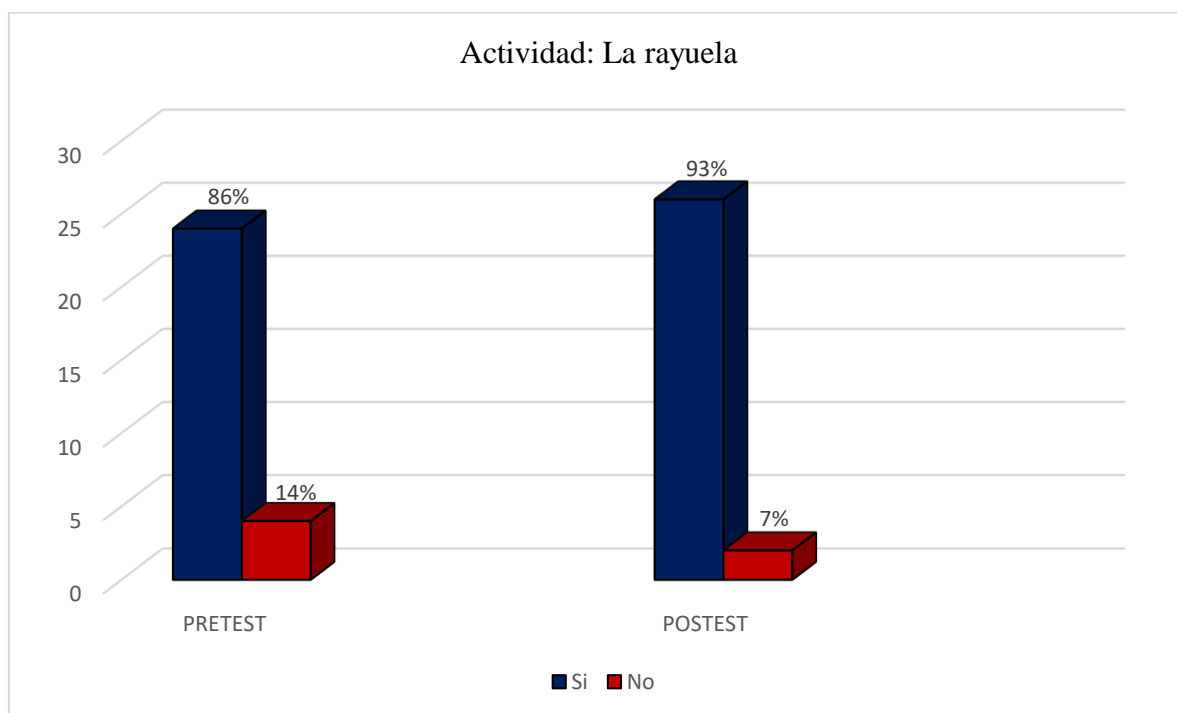
**Dimensión:** Juegos populares en el valor de la responsabilidad

**Actividad:** La rayuela

Responde libremente a su rol	PRETEST		POSTEST	
	f	%	f	%
Si	24	86	26	93
No	04	14	02	07
Total	28	100	28	100

Fuente: Lista de cotejo práctica de valores

**Figura 4** Responde libremente a su rol



**Interpretación**

En la tabla y figura 4 se observan los niveles de responsabilidad durante la práctica, dimensión: Juegos populares en el valor de la responsabilidad en el pre test el 14% manifiesta no responde libremente a su rol, el 86% si, después de la actividad: La rayuela, se observa el 7% señala que no, el 93% refieren que sí, significa que en su mayoría porcentual de los niños responden libremente a su rol, denotándose los efectos del programa experimental.

**Tabla 5**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PRÁCTICA DE VALORES**

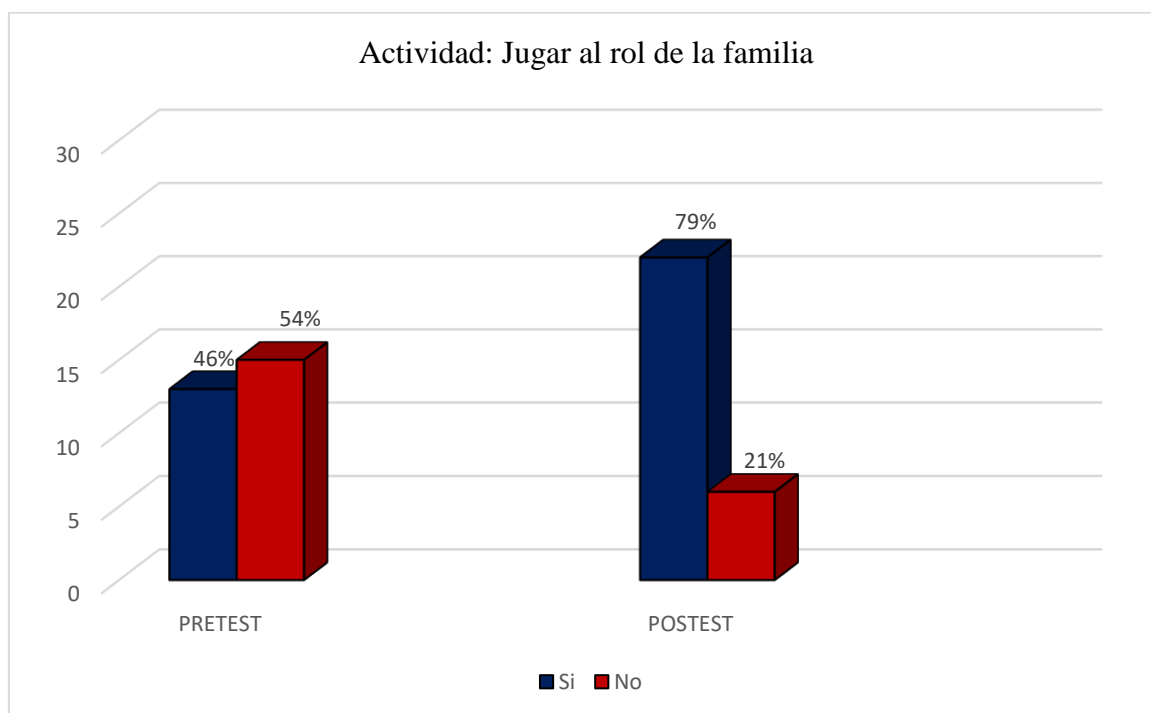
**Dimensión:** Juegos de roles en el valor del respeto

**Actividad:** Jugar al rol de la familia

Acata las reglas del juego propuesto	PRETEST		POSTEST	
	f	%	f	%
Si	13	46	22	79
No	15	54	06	21
Total	28	100	28	100

Fuente: Lista de cotejo práctica de valores

**Figura 5** Acata las reglas de juego propuestas



**Interpretación**

En la tabla y figura 5 se observan los niveles de respeto durante la práctica, dimensión: Juegos de roles en el valor del respeto, en el pre test el 54% manifiesta no acata las reglas del juego propuesto, el 46% si, después de la actividad: Jugar al rol de la familia, se observa el 21% señala que no, el 79% refieren que sí, significa que en su mayoría porcentual de los niños acatan las reglas del juego propuesto, denotándose los efectos del programa experimental.

**Tabla 6**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PRÁCTICA DE VALORES**

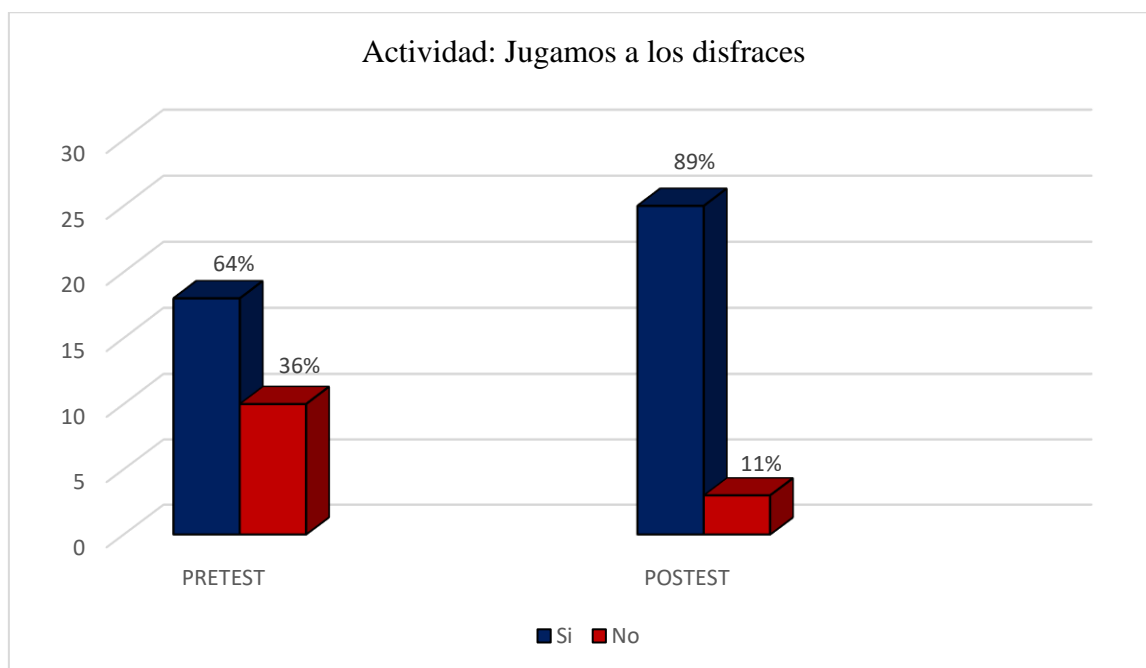
**Dimensión:** Juegos de roles en el valor del respeto

**Actividad:** Jugamos a los disfraces

Reconoce libremente sus faltas	PRETEST		POSTEST	
	f	%	f	%
Si	18	64	25	89
No	10	36	03	11
Total	28	100	28	100

Fuente: Lista de cotejo práctica de valores

**Figura 6** Reconoce libremente sus faltas



**Interpretación**

En la tabla y figura 6 se observan los niveles de respeto durante la práctica, dimensión: Juegos de roles en el valor del respeto, en el pre test el 36% manifiesta no reconocer libremente sus faltas, el 64% si, después de la actividad: Jugamos a los disfraces, se observa el 11% señala que no, el 89% refieren que sí, significa que en su mayoría porcentual de los niños reconocen libremente sus faltas, denotándose los efectos del programa experimental propuesto.

**Tabla 7**

## JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PRÁCTICA DE VALORES

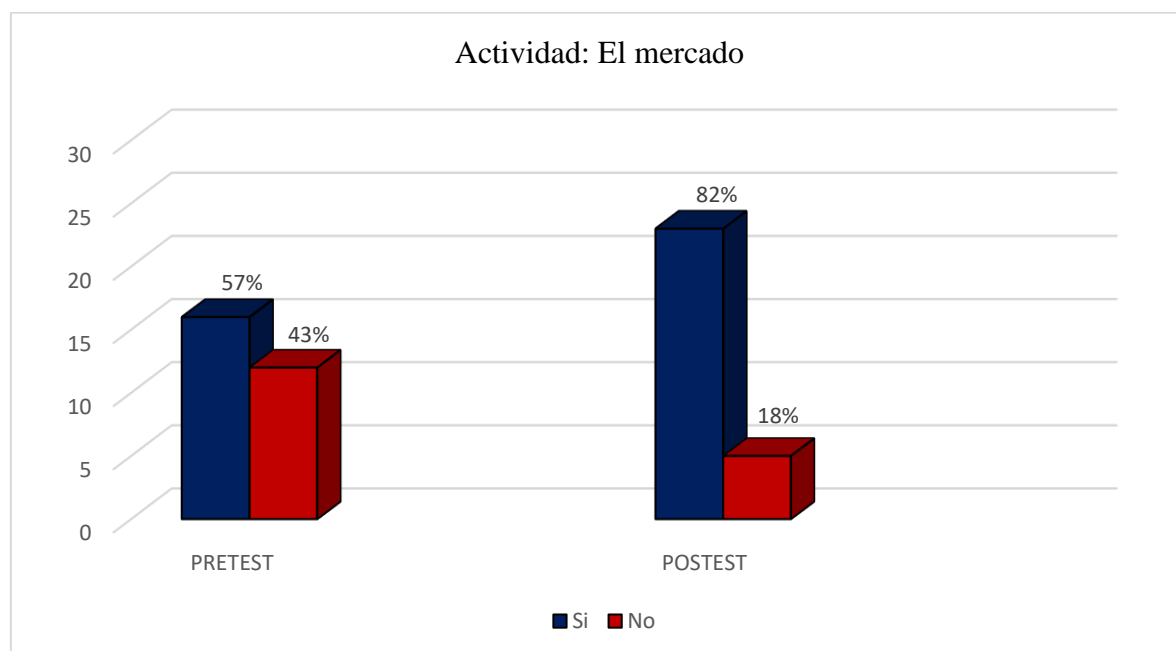
**Dimensión:** Juegos de roles en el valor del respeto

**Actividad:** El mercado

Muestra cordialidad ante sus compañeros	PRETEST		POSTEST	
	f	%	f	%
Si	16	57	23	82
No	12	43	05	18
Total	28	100	28	100

Fuente: Lista de cotejo práctica de valores

**Figura 7** Muestra cordialidad ante sus compañeros



### Interpretación

En la tabla y figura 7 se observan los niveles de respeto durante la práctica, dimensión: Juegos de roles en el valor del respeto, en el pre test el 43% manifiesta no mostrar cordialidad ante sus compañeros, el 57% si, después de la actividad: El mercado, se observa el 18% señala que no, el 82% refieren que sí, significa que en su mayoría porcentual de los niños muestran cordialidad ante sus compañeros, denotándose los efectos del programa experimental propuesto.

**Tabla 8**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PRÁCTICA DE VALORES**

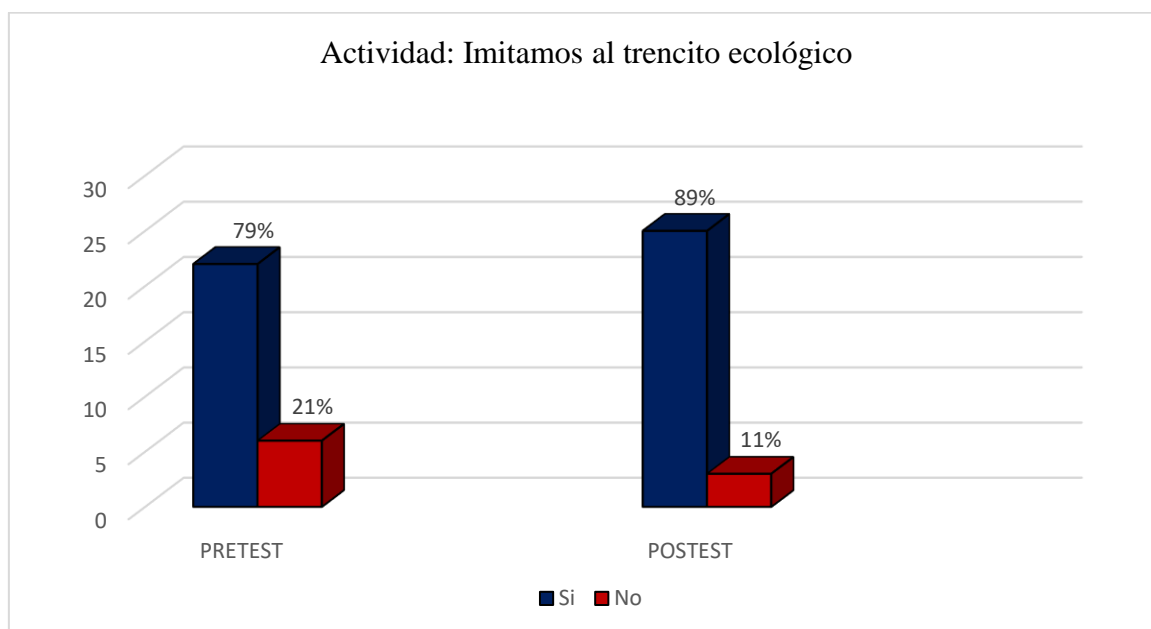
**Dimensión:** Juegos recreativos en el valor de la honestidad

**Actividad:** Imitamos al trencito ecológico

Muestra sinceridad ante los acuerdos	PRETEST		POSTEST	
	f	%	f	%
Si	22	79	25	89
No	06	21	03	11
Total	28	100	28	100

Fuente: Lista de cotejo práctica de valores

**Figura 8** Muestra sinceridad ante los acuerdos



**Interpretación**

En la tabla y figura 8 se observan los niveles de honestidad durante la práctica, dimensión: Juegos recreativos en el valor de la honestidad, en el pre test el 21% manifiesta no mostrar sinceridad ante los acuerdos, el 79% si, después de la actividad: Imitamos al trencito ecológico, se observa el 11% señala que no, el 89% refieren que sí, significa que en su mayoría porcentual de los niños muestra sinceridad ante los acuerdos, denotándose los efectos del programa experimental propuesto.

**Tabla 9**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PRÁCTICA DE VALORES**

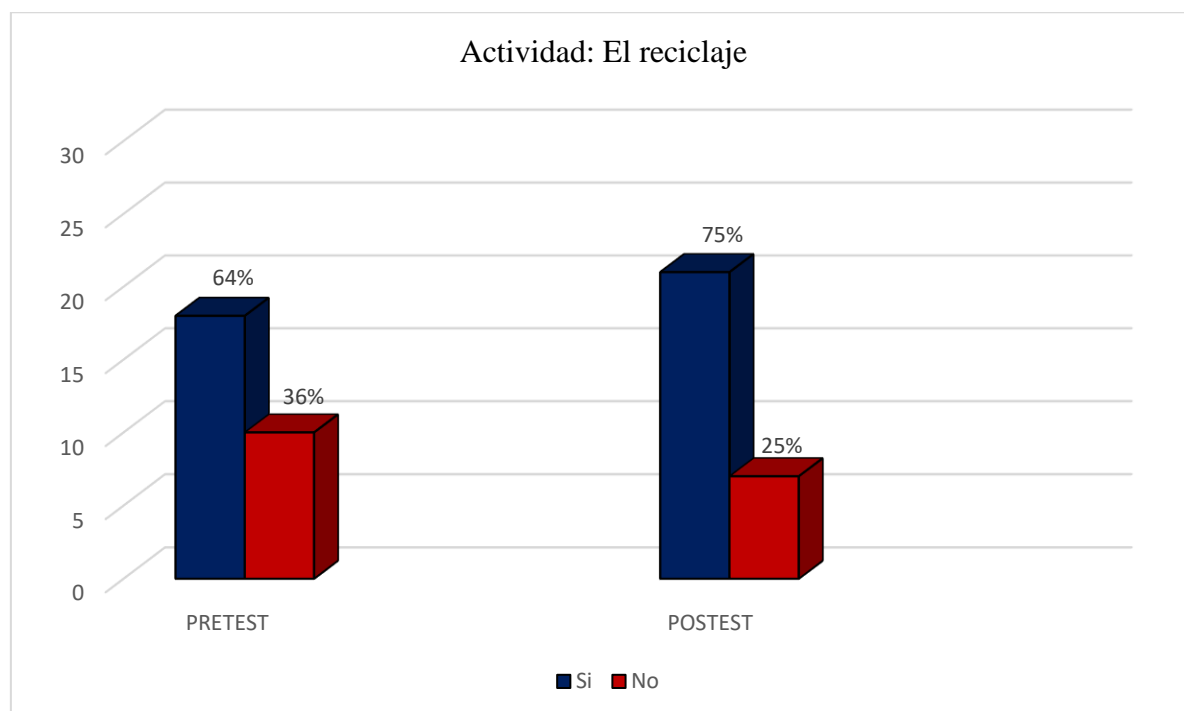
**Dimensión:** Juegos recreativos en el valor de la honestidad

**Actividad:** El reciclaje

Muestra ser transparente durante el juego	PRETEST		POSTEST	
	f	%	f	%
Si	18	64	21	75
No	10	36	07	25
Total	28	100	28	100

Fuente: Lista de cotejo práctica de valores

**Figura 9** Muestra ser transparente durante el juego



**Interpretación**

En la tabla y figura 9 se observan los niveles de honestidad durante la práctica, dimensión: Juegos recreativos en el valor de la honestidad, en el pre test el 36% manifiesta no mostrarse ser transparente durante el juego, el 64% si, después de la actividad: el reciclaje, se observa el 25% señala que no, el 75% refieren que sí, significa que en su mayoría porcentual de los niños muestran ser transparente durante el juego, denotándose los efectos del programa experimental propuesto.

**Tabla 10**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PRÁCTICA DE VALORES**

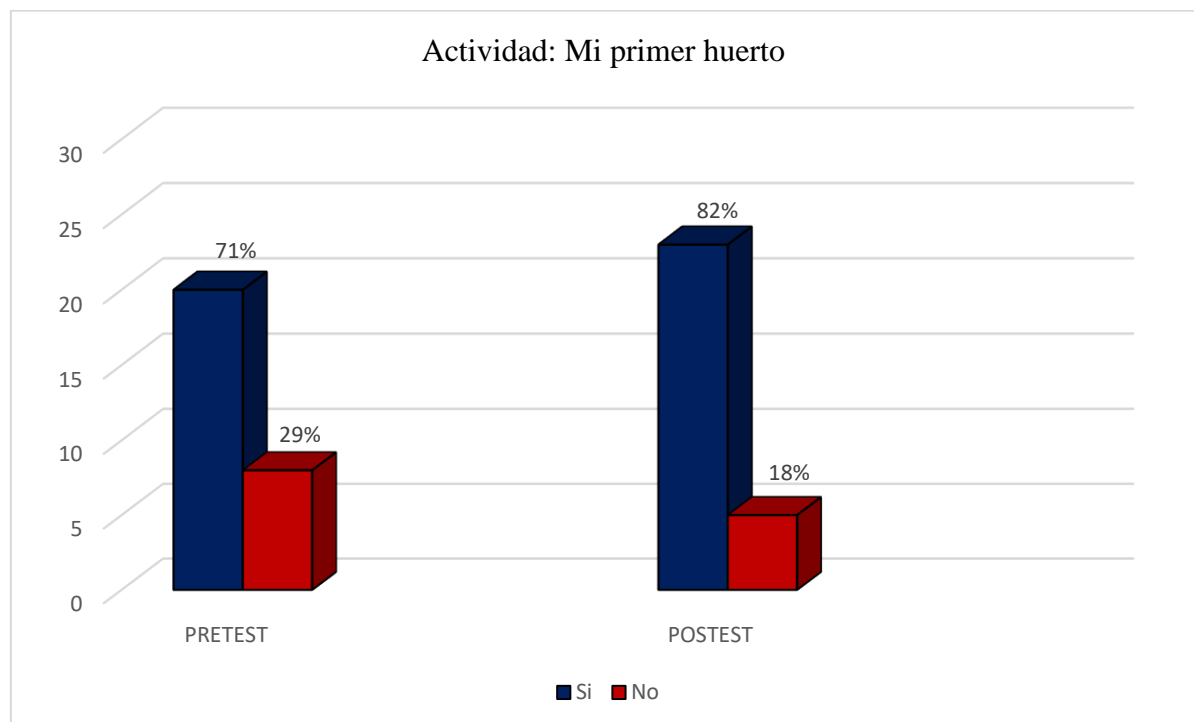
**Dimensión:** Juegos recreativos en el valor de la honestidad

**Actividad:** Mi primer huerto

Evita hacer trampa durante el juego	PRETEST		POSTEST	
	f	%	f	%
Si	20	71	23	82
No	08	29	05	18
Total	28	100	28	100

Fuente: Lista de cotejo práctica de valores

**Figura 10** Evita hacer trampa durante el juego



**Interpretación**

En la tabla y figura 10 se observan los niveles de honestidad durante la práctica, dimensión: Juegos recreativos en el valor de la honestidad, en el pre test el 29% manifiesta no evita hacer trampa durante el juego, el 71% si, después de la actividad: mi primer huerto, se observa el 18% señala que no, el 82% refieren que sí, significa que en su mayoría porcentual de los niños evitan hacer trampa durante el juego, denotándose los efectos del programa experimental propuesto.

#### 4.2. Contrastación de las hipótesis

Tabla 11

##### PRUEBA ESTADÍSTICA T STUDENT PRETEST POSTEST

##### JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PRÁCTICA DE VALORES

Estadísticas para una muestra				
	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pretest práctica de valores	28	4,86	2,189	,414
Posttest práctica de valores	28	9,11	2,217	,419

Prueba para una muestra						
Valor de prueba = 0						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest práctica de valores	11,739	27	,000	4,857	4,01	5,71
Posttest práctica de valores	21,739	27	,000	9,107	8,25	9,97

**Hipótesis Alterna:** H<sub>1</sub>: Los juegos tradicionales influyen significativamente para la práctica de valores en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma -2023.

**Hipótesis Nula:** H<sub>0</sub>: Los juegos tradicionales no influyen significativamente para la práctica de valores en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma -2023.

**Decisión estadística:** Se concluye; que Los juegos tradicionales influyen significativamente para la práctica de valores en una prueba bilateral al 95% en la tabla de t de Students, valor de significancia bilateral ,000 en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma -2023.

**Tabla 12**

**PRUEBA ESTADÍSTICA T STUDENT PRETEST POSTEST**

**LOS JUEGOS POPULARES EN EL VALOR DE LA RESPONSABILIDAD**

Estadísticas para una muestra				
	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pretest valor de la responsabilidad	28	1,82	,772	,146
Posttest valor de la responsabilidad	28	3,50	,577	,109

**Prueba para una muestra**

Valor de prueba = 0						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest valor de la responsabilidad	12,479	27	,000	1,821	1,52	2,12
Posttest valor de la responsabilidad	32,078	27	,000	3,500	3,28	3,72

**Hipótesis Alterna:**  $H_1$ : Los juegos populares influyen significativamente para el valor de la responsabilidad en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma.

**Hipótesis Nula:**  $H_0$ : Los juegos populares no influyen significativamente para el valor de la responsabilidad en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma.

**Decisión estadística:** Se concluye; que, Los juegos populares influyen significativamente para el valor de la responsabilidad según la prueba bilateral al 95% como se muestra la tabla de t de Students, valor de significancia bilateral ,000 en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma., 2023

**Tabla 13**

**PRUEBA ESTADÍSTICA T STUDENT PRETEST POSTEST**  
**LOS JUEGOS DE ROLES EN EL VALOR DEL RESPETO**

Estadísticas para una muestra						
	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio		
Pretest valor del respeto	28	1,04	,744	,141		
Posttest valor del respeto	28	2,82	,548	,104		

Prueba para una muestra						
Valor de prueba = 0						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest valor del respeto	7,362	27	,000	1,036	,75	1,32
Posttest valor del respeto	27,246	27	,000	2,821	2,61	3,03

**Hipótesis Alterna:**  $H_1$ : Los juegos de roles influyen significativamente para el valor del respeto en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma.

**Hipótesis Nula:**  $H_0$ : Los juegos de roles no influyen significativamente para el valor del respeto en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma.

**Decisión estadística:** Se concluye; Los juegos de roles influyen significativamente para el valor del respeto, según la prueba bilateral al 95% como se muestra la tabla de t de Students, valor de significancia bilateral ,000 en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma, 2023.

**Tabla 14**

**PRUEBA ESTADÍSTICA T STUDENT PRETEST POSTEST**

**LOS JUEGOS RECREATIVOS EN EL VALOR DE LA HONESTIDAD**

<b>Estadísticas para una muestra</b>				
	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Pretest valor de la honestidad	28	1,14	,651	,123
Posttest valor de la honestidad	28	2,71	,600	,113

<b>Prueba para una muestra</b>						
Valor de prueba = 0						
	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pretest valor de la honestidad	9,295	27	,000	1,143	,89	1,40
Posttest valor de la honestidad	23,945	27	,000	2,714	2,48	2,95

**Hipótesis Alterna:** H<sub>1</sub>: Los juegos recreativos influyen significativamente para el valor de la honestidad en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma.

**Hipótesis Nula:** H<sub>0</sub>: Los juegos recreativos no influyen significativamente para el valor de la honestidad en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma.

**Decisión estadística:** Se concluye; que, Los juegos recreativos influyen significativamente para el valor de la honestidad, según la prueba bilateral al 95% como se muestra la tabla de t de Students, valor de significancia bilateral ,000 en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma, 20

## CONCLUSIONES

1. Se concluye que los juegos tradicionales influyen significativamente para la práctica de valores en una prueba bilateral al 95% del margen de error en el logro de competencias de aprendizaje sobre la práctica de valores en los estudiantes del primer grado de la IE No. 30706 San Ramón de Tarma, según la decisión estadística: Se concluye; que Los juegos tradicionales influyen significativamente para la práctica de valores en una prueba bilateral al 95% en la tabla de t de Students, valor de significancia bilateral ,000 en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma -2023.
2. Los juegos populares influyen significativamente para el valor de la responsabilidad según la prueba bilateral al 95% como se muestra la tabla de t de Students, valor de significancia bilateral ,000 en los estudiantes del primer grado de la IE No. 30706 San Ramón de Tarma. Según la decisión estadística: Se concluye; que, Los juegos populares influyen significativamente para el valor de la responsabilidad según la prueba bilateral al 95% como se muestra la tabla de t de Students, valor de significancia bilateral ,000 en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma., 2023.
3. Los juegos de roles influyen significativamente para el valor del respeto, según la prueba bilateral al 95% como se muestra la tabla de t de Students, valor de significancia bilateral ,000 en los estudiantes del primer grado de la IE No. 30706 San Ramón de Tarma. Según la decisión estadística: Se concluye; Los juegos de roles influyen significativamente para el valor del respeto, según la prueba bilateral al 95% como se muestra la tabla de t de Students, valor de significancia bilateral ,000 en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma, 2023.

4. Los juegos recreativos influyen significativamente para el valor de la honestidad, según la prueba bilateral al 95% como se muestra la tabla de t de Students, valor de significancia bilateral ,000 en los estudiantes del primer grado de la IE No. 30706 San Ramón de Tarma. Decisión estadística: Se concluye; que, Los juegos recreativos influyen significativamente para el valor de la honestidad, según la prueba bilateral al 95% como se muestra la tabla de t de Students, valor de significancia bilateral ,000 en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma, 2023.

## **SUGERENCIAS**

1. Sugerimos a la comunidad educativa de la institución educativa No. 30706 San Ramón de Tarma, considerar dentro de sus planes de gestión educativa la propuesta del programa los juegos tradicionales como estrategia didáctica para mejorar la práctica de valores, en los estudiantes del nivel primario mediante los juegos tradicionales en las dimensiones de fortalecer del valor de la responsabilidad, el valor del respeto y el valor de la honestidad.
2. Consideramos importante que los docentes facilitadores del aprendizaje de la institución educativa No. 30706 San Ramón de Tarma, deben considerar los juegos populares como estrategias de enseñanza, como recurso valido que consiste en seleccionar, priorizar y diversificar estrategias educativas para poder facilitarlo a los estudiantes y a partir de estas experiencias promover logros de competencias de aprendizaje en el bienestar psicológico, atención, interés, emoción y motivación.
3. Debemos considerar importante los juegos de roles por parte de los facilitadores de la institución educativa No. 30706 San Ramón de Tarma, promover estrategias de juegos de roles en el aprendizaje en las diferentes áreas de aprendizaje para lograr competencias de aprendizajes en la formación de valores humanos de la responsabilidad, el respeto la honestidad.
4. Debemos seguir considerando importante los juegos recreativos, como parte de la formación en valores propuesto en al área personal social para los docentes de la institución educativa No. 30706 San Ramón de Tarma, para su facilitación durante la gestión del aprendizaje con el propósito de afianzar el logro de competencias en el desarrollo social, de integración, de trabajo en grupo, de respeto a las reglas de juegos dentro de su proceso de interacción como parte de su socialización.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias (2019) tesis Una estrategia didáctica para el desarrollo de la autonomía en niños de 6 a 8 años en la sede del colegio Vista Bella es el uso de juegos tradicionales. Colombia
- Arévalo, Barragán , & Penso ( 2020) tesis: Los juegos tradicionales como estrategia lúdico-pedagógica para el rescate de valores en estudiantes de 5o grado.
- Alarcón A. Et. al (2018) tesis: El valor de la honestidad, un aporte a la cultura de paz desde la educación inicial y básica primaria Desde la perspectiva de las representaciones sociales en Bogotá Colombia.
- Alanya & Cisneros (2020) tesis: “La implementación de valores sociales para la convivencia escolar en niños de quinto grado de educación primaria”. Chosica Lima.
- Benza, L. (2016). El nivel de práctica de valores éticos y morales en los empleados de las tres áreas administrativas de la Universidad de Piura, Perú.
- Bonilla, A., Corredor, G., Lizcano, C., Galeano, M., Miranda, A., José, A., Suarez, C. (2011). Una visión de la honestidad en el mundo laboral de Colombia.
- Ccahuana & Cuarez (2021) tesis: “El uso del juego tradicional como herramienta educativa en una escuela secundaria en el distrito de Rocchacc-Chincheros-Apurímac.
- Calero, M. (2003). La actividad. En la enseñanza jugando. México: Alfaomega.
- Camacho, N. (2014). Propuesta de trabajo sobre juegos tradicionales para la educación infantil. España.
- Casavilca S. & Gómez A (2018) tesis: Antacocha, juegos tradicionales para desarrollar valores morales en niñas y niños de 5 años en una institución pública.
- Condorama Cerrillo, Jesús Manuel. (2019). “La guía docente para la enseñanza de valores. España.
- Delgado. (2011). La teoría del juego infantil. España: Paraninfo.

- De la Cruz (2021) tesis: “Juegos tradicionales y habilidades sociales en niños y niñas de Sigues-Kañaris Institute No. 11049”.
- Española, R. A. (2010). Diccionario de la lengua española. Madrid, España: 22ª ed.
- Flores J. & Pinedo K. (2020) tesis: La escuela secundaria combina juegos de roles y competencias. El Teniente Punchana, Manuel Clavero Muga. Iquitos.
- Gambini Domínguez, Félix Jesús. (2015). Tesis: “Gestión de la educación en valores”. USMP- Lima- Perú.
- Garrido, P. (2009). Educar en el valor de la libertad y la responsabilidad. Madrid: Ediciones Palabra, S.A.
- Gil S. & Inga S. (2019) tesis: Propuesta de juegos infantiles populares para mejorar el proceso de socialización de niños de 4 años de un colegio privado en el distrito de Surco.
- Guzmán, G. & Huamaní, M. (2016) Los juegos tradicionales en la Institución Educativa Inicial San José Obrero de Pomacanchi para el desarrollo de la psicomotricidad de los niños y niñas de cinco años.
- Hidalgo, M. (2009). Los principios educativos. Lima.
- Isaacs, D. (2003). Educar sobre las virtudes humanas y cómo evaluarlas. Navarra: EUNSA.
- Lavega, p. (2000). Juegos y deportes tradicionales populares. Barcelona: INDE.
- Ministerio de Educación. (2012). Revista educación en valores y democracia. Gobierno de España.
- Molina, R. (2008). El juego como medio de socialización. (s.d).
- Mora, G. (1995). Valores y actitudes humanas. Bogotá: McGraw Hill.
- Moscovici, S. (1979). El psicoanálisis y su audiencia. Buenos Aires: Huemul S.A.
- Movsichoff, P. (2005). Juegos tradicionales para niños. Buenos Aires: Del Sol.

- Padilla, R. (2015). Tesis Los juegos en la etapa de educación infantil como herramienta para la educación integral. Jaén
- Parrota, R. (2010). El propósito del juego de rol. Madrid, España.
- Perazzo, P. (2012). La amistad y la responsabilidad. Piura.
- Requejo M & Montenegro A. (2018) tesis: "La estrategia didáctica de los juegos recreativos para mejorar el nivel de socialización en el área de personal social en los niños y niñas de 5 años de la IEI No 301 en Cutervo, Cajamarca.
- Rodríguez, M. y. (2002). El juego de roles y el método de comunicación. México. Edamex.
- Sanz Ponce, P., & Mula Benavent, J. M. (2013). Un programa educativo centrado en valores. UNAD.
- Soto, M., & Montaña, P. (2014). El enfoque del cuadro de valores. Bloomington: Palibrio LLC.
- Suárez R. & Vilcahuamán J. (2020) tesis: La institución educativa "Santiago" Pichus en Tayacaja, Huancavelica, ha desarrollado la educación en valores y el área de educación física.
- Villamuelas (2019) tesis: Los juegos tradicionales como una forma de inculcar valores. El caso del Centro Educativo Público Mosteiro de Caaveiro.

## **VII. Anexos**

# Anexos



PERÚ

Ministerio  
de Educación

Instituto de Educación Superior Pedagógico Público  
"Gustavo Allende Llavería"

DIRECCIÓN  
GENERAL



Carretera Central: Tarma – La Merced - Km. 4 S/N – Pomachaca – Tarma - TELEF. 064-322095

"AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO"

**RESOLUCION DIRECTORAL N° 093 -DG-IESPP-"GALL"-T-23.**

Tarma, 16 de Mayo del 2023

Visto el expediente presentado por el(a) estudiante **CARDENAS ARAUJO, Susana** y;

**CONSIDERANDO:**

Que, es política del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Gustavo Allende Llavería", que mediante el Dictamen Jefatural N° 56-D-JUI-P-23 de fecha 11 de Mayo del 2023, el Área de Unidad de Investigación aprueba el proyecto de Investigación.

Que, para los efectos del registro de los proyectos de investigación aprobados, es necesario emitir una resolución autorizando su inscripción a fin de cuidar el derecho de autoría y;

De conformidad con la Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y su Reglamento de Ley aprobado con D.S N° 004-2010-ED, R.D. N° 0592-2010-ED. y el D.S. N° 010-2015-MINEDU aprobada por la Resolución Directoral N° 0910-2010-ED, Reglamento Interno de la Institución y demás Normas vigentes.

**SE RESUELVE:**

**PRIMERO** : Aprobar la nominación del TITULO del proyecto de Investigación Educativa intitulado:

JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PRÁCTICA DE VALORES EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30706 "SAN RAMÓN" TARMA 2023

**SEGUNDO** : Autorizar la inscripción del proyecto de Investigación Educativa.

**DEL(A) ALUMNO(A):**

➤ CARDENAS ARAUJO, Susana

**ARTICULO 3°** Designar como Asesor(a) del referido proyecto a:

➤ Lic. CRUZ BLANCO, Francisco León

**ARTICULO 4°** Derivar la presente Resolución a la Oficina de Secretaria Académica del Instituto para los fines subsiguientes.

**COMUNÍQUESE, PUBLÍQUESE Y ARCHÍVASE.**



  
**Mg. María Elvira García Portas**  
**DIRECTOR GENERAL**  
**I.E.S.P.P. "GUSTAVO ALLENDE LLAYERÍA"**  
**TARMA**



Instituto de Educación Superior Pedagógico Público

**"GUSTAVO ALLENDE LLAYERÍA"**

POMACHACA - TARMA

D.S. N° 0023-2010-ED

INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA

"SAN RAMÓN" - PRIMARIA

**MESA DE PARTES**

Exp. 118

Fecha: 22/05/23 Hora: 12:52 pm

RECIBIDO

*"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"*

Tarma, 10 de mayo de 2023.

**OFICIO N° 138 - 2023 - DG - I.E.S.P.P "GALL"-T**

**SEÑOR (A) : Mg. JOSÉ LUIS ROJAS OROSCO**

**SUB DIRECTOR DE LA I.E. N° 30706 "San Ramón" - Tarma.**

**ASUNTO:** SOLICITO APOYO PARA APLICACIÓN DEL CUESTIONARIO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA EN ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE SU PRESTIGIOSA INSTITUCIÓN.

De mi especial consideración:

Mediante la presente reciba un saludo cordial a nombre propio y de esta casa de Formación Magisterial IESPP "Gustavo Allende Llavería" de Tarma, manifestarle también que, siendo conocedores de su alto espíritu de colaboración e identificación con la formación de los futuros maestros, recurrimos a Ud. Para que brinde las facilidades del caso para la Investigación titulada: **"JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PRÁCTICA DE VALORES EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INTITUCIÓN EDUCATIVA No 30706 "SAN RAMÓN" TARMA 2023.** Por parte de la estudiante de la especialidad de Educación Primaria: CARDENAS ARAUJO, Susana, para la aplicación del cuestionario, en virtud a ello requerimos de su amable aceptación a dicha actividad de investigación educativa que redundará en su formación académica.

Con la seguridad de su gentil atención, hago propicia la oportunidad para reiterarle los sentimientos de mi consideración y estima personal.

Atentamente.



**Mg. María RIVERA García Porras**  
DIRECTOR GENERAL  
I.E.S.P.P. "GUSTAVO ALLENDE LLAYERÍA"  
TARMA

**DIRECCIÓN:** CARRETERA CENTRAL Km. 4 S/N POMACHACA - TARMA / TEL. FAX 322095

**PÁGINA WEB:** [www.isppgall.com.pe](http://www.isppgall.com.pe)

**E-MAIL:** [isppgall@speedy.com.pe](mailto:isppgall@speedy.com.pe)

### MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PRÁCTICA DE VALORES EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA No 30706 “SAN RAMÓN” TARMA -2023

PROBLEMA	OBJETIVO	HIPOTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	MARCO TEORICO	METODOLOGIA
<b>General</b> ¿De qué manera influye los juegos tradicionales para la práctica de valores en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 30706 “San Ramón” Tarma -2023?	<b>General</b> Comprobar la influencia de los juegos tradicionales para la práctica de valores en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 30706 “San Ramón” Tarma -2023	<b>General</b> Los juegos tradicionales influyen significativamente para la práctica de valores en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 30706 “San Ramón” Tarma -2023	<b>Variable 1</b> Juegos tradicionales	Juegos populares  Juegos de roles  Juegos recreativos	Lavega Franco (2013) Son los medios más importantes para transmitir nuestra cultura, es el juego, a través del cual el niño aprende cosas, patrones de vida y conocimientos populares, el desarrollo de su lenguaje si se realiza de manera consciente, entretenida y sin problemas en un contexto.	<b>TIPO:</b> Aplicado <b>NIVEL:</b> Pre experimental <b>DISEÑO:</b> Pretest Postest con un grupo  GE: O1 X O2  Donde: GE= Muestra 28 estudiantes O1 = Práctica de valores X = Juegos tradicionales O2 = Práctica de valores Población y muestra: Población: 83 estudiantes Muestra: 28 estudiantes bajo el criterio intencional Técnicas e instrumentos: Lista de cotejo práctica de valores Técnica de procesamiento de datos: Tablas y figuras descriptivas. Prueba de hipótesis t de Student
<b>Específicos</b> PE1: ¿Cómo influyen los juegos populares para el valor de la responsabilidad en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 30706 “San Ramón” Tarma? PE2: ¿Cómo influyen los juegos de roles para el valor del respeto en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 30706 “San Ramón” Tarma? PE3: ¿Cómo influyen los juegos recreativos para el valor de la honestidad en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa N° 30706 “San Ramón” Tarma?	<b>Específicos</b> OE1: Desarrollar sesiones de aprendizaje con juegos populares para el valor de la responsabilidad en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma OE2: Desarrollar sesiones de aprendizaje con juegos de roles para el valor del respeto en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma OE3: Desarrollar sesiones de aprendizaje con juegos recreativos para el valor de la honestidad en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma	<b>Específicos</b> HE1: Los juegos populares influyen significativamente para el valor de la responsabilidad en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma HE2: Los juegos de roles influyen significativamente para el valor del respeto en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma HE3: Los juegos recreativos influyen significativamente para el valor de la honestidad en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma .	<b>Variable 2</b> Práctica de valores	Valor de la responsabilidad  Valor de respeto  Valor de la honestidad	Según Condorama J. (2019), Los valores son aquellos principios, virtudes o cualidades que caracterizan a una persona, una acción o un objeto que un grupo social generalmente considera positivos o de gran importancia.	

### OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

TÍTULO: JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PRÁCTICA DE VALORES EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA No 30706 “SAN RAMÓN” TARMA -2023

VARIABLES	OPERACIONALIZACIÓN	INDICADOR	DIMENSIONES	ÍTEMS	ESCALA
<b>Variable 1</b> Juegos tradicionales	Se estructuró el programa experimental denominado juegos tradicionales teniendo en cuenta las sub actividades de juegos populares, juegos de roles y juegos recreativos, con 10 actividades que se concretaron en 10 sesiones de aprendizajes.	Los estudiantes participan activamente en la resolución de las 10 actividades de los juegos tradicionales con las sub actividades juegos populares, de roles y recreativos.	Juegos populares	Sesión 1: La sogá o cuerda Sesión 2: Torito en alto Sesión 3: Gallinita ciega Sesión 4: La rayuela	Ficha pedagógica
			Juegos de roles	Sesión 5: Jugar el rol de familia Sesión 6: Jugar a los disfraces Sesión 7: Jugar al mercado	
			Juegos recreativos	Sesión 8: Imitemos al trencito ecológico Sesión 9: El juego del reciclaje Sesión 10: Mi primer huerto	
<b>Variable 2</b> Práctica de valores	Se estructuró el instrumento denominado lista de cotejo sobre la práctica de valores teniendo en cuenta las dimensiones del valor de la responsabilidad, el valor del respeto y el valor de la honestidad, con 10 ítems de preguntas bajo el criterio dicotómico de si (1) y No (0)	Los estudiantes participan activamente en la resolución de los 10 ítems de preguntas plasmadas en la lista de cotejo sobre la práctica de valores.	Valor de la responsabilidad	1. Responde por sus actos durante el juego 2. Responde libremente por sus tareas 3. Responde por sus faltas durante el juego 4. Responde libremente a su rol	Lista de cotejo practica de valores Criterio: Si (1) No (0) Escala Buena (08-10] Regular (06-07) Malo [01-05)
			Valor del respeto	5. Acata las reglas de juego propuestos 6. Reconoce libremente sus faltas 7. Muestra cordialidad ante sus compañeros	
			Valor de la honestidad	8. Muestra sinceridad ante los acuerdos 9. Muestra ser transparente durante el juego 10. Evita hacer trampa durante el juego	

**“Año de la unidad, la paz y el desarrollo”**

**INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO  
“GUSTAVO ALLENDE LLAVERÍA”**



**Tarma**

**PROGRAMA EXPERIMENTAL:**

**JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PRÁCTICA DE  
VALORES EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER  
GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA No 30706  
“SAN RAMÓN” TARMA -2023**

**PRESENTADO POR:**

**CARDENAS ARAUJO Susana**

**Tarma – 2023**

## **PRESENTACIÓN**

Pongo a consideración de la comunidad educativa de la Institución Educativa No 30706 “San Ramón” Tarma, el presente programa experimental denominado: JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PRÁCTICA DE VALORES EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA No 30706 “SAN RAMÓN” TARMA -2023, es una experiencia que surge a raíz de esta contradicción dicotómica entre la escuela tradicional y la escuela moderna, si bien es recordado que la escuela tradicional prácticamente impartía una enseñanza sin medios y recursos educativos, más por el contrario era muy rígido, inactivos y de total sedentarismo instructivo, en donde la disciplina y la conducta era más prioritario que lo cognitivo y el aspecto axiológico, sin embargo para superar estos defectos la escuela moderna exige un método de instrucción y aprendizaje basados en la participación activa, el dinamismo, el trabajo en grupo; mediante recursos y estrategias de aprendizajes basados en las dinámicas de trabajo, de juegos, actividades lúdicas, en nuestro medio local donde habitan nuestros niños, en las familias y la comunidad; en fin, el medio está llena de historias y tradiciones, experiencias, costumbres, mitos, creencias folclor y vivencias ancestrales que muy bien los docentes facilitadores podrían trabajarlo, sacar el mayor provecho como recursos didácticos a la hora de concretar aprendizajes significativos, los juegos tradicionales en sus diversas facetas de trabajo como juegos recreativos, juegos de roles y juegos populares, son verdaderamente una fuerza motora que dinamizan logros de aprendizajes significativos, concretar logros de habilidades y competencias en las diversas áreas del saber cómo en el área de matemática, comunicación, en el dominio personal social, mediante actividades que ayudan a impulsar la aplicación de principios en aspectos como la responsabilidad, el respeto y la honestidad como logro de competencias que permite que tanto niños como niñas puedan socializar, interactuar y concretar logros de aprendizajes mediante los trabajos solidarios, cooperativos, colaborativos que a su vez la producción de competencias como el pensamiento crítico y complejo como parte de su formación integral, el propósito que se pretende es:

1. Comprobar la influencia de los juegos tradicionales para la práctica de valores en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No 30706 “San Ramón” Tarma - 2023
2. Desarrollar sesiones de aprendizaje con juegos populares para el valor de la responsabilidad en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma
3. Desarrollar sesiones de aprendizaje con juegos de roles para el valor del respeto en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma
4. Desarrollar sesiones de aprendizaje con juegos recreativos para el valor de la honestidad en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma

La responsable

## **I. DATOS INFORMATIVOS**

### **1.2. RESPONSABLE:**

**CARDENAS ARAUJO Susana**

### **1.3. BENEFICIARIOS:**

**Meta de Atención: 28**

**Edad: 7 años**

**N.º de participantes: 28**

### **1.4. DURACIÓN**

**FECHA INICIO: 19/10/2023**

**FINALIZACIÓN: 10/11/2023**

## **II. OBJETIVOS DEL PROGRAMA**

### **2.1. OBJETIVO GENERAL**

Comprobar la influencia de los juegos tradicionales para la práctica de valores en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No 30706 “San Ramón” Tarma -2023

### **2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

OE1: Desarrollar sesiones de aprendizaje con juegos populares para el valor de la responsabilidad en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma

OE2: Desarrollar sesiones de aprendizaje con juegos de roles para el valor del respeto en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma

OE3: Desarrollar sesiones de aprendizaje con juegos recreativos para el valor de la honestidad en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa No. 30706 “San Ramón” Tarma

## **III. DESCRIPCIÓN DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE**

### **3.1. Propósito**

El programa experimental: JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PRÁCTICA DE VALORES EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA No 30706 “SAN RAMÓN” TARMA -2023, tiene como propósito que, mediante esta actividad puesta en el desarrollo durante la gestión

del aprendizaje se piensa promover el logro de la práctica de valores sociales y educativos, de competencias de aprendizaje en el área personal social; empleando actividades de juegos tanto populares, de roles así como recreativos, que fomenten el logro de competencias de aprendizajes en el valor de la responsabilidad, el respeto y el valor de la honestidad respectivamente de forma divertida, placentera y libre.

### **3.2. Características generales de las sesiones de aprendizaje**

1. Se desarrollarán 10 sesiones de aprendizaje enfocados a la práctica de valores.
2. Se usarán diversos materiales para la ejecución de cada sesión de aprendizaje.
3. Se usarán diversas actividades / juegos para el logro de cada competencia.
4. La ficha de evaluación al término de cada sesión de aprendizaje será la LISTA DE COTEJO.

## **IV. ACTIVIDADES DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE**

### **Actividad N°1 “LA SOGA O CUERDA”**

**COMPETENCIA:** Valor de la responsabilidad.

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se recuerdan las normas de convivencia.</li> <li>2. Se inicia la actividad presentando los materiales con el que se trabajará (soga y un pañuelo).</li> <li>3. Se da las indicaciones para proceder a realizar la actividad donde se traza una línea divisoria en el terreno de juego y en la mitad de la cuerda se ata el pañuelo.</li> <li>4. Se divide en dos grupos a cada lado del pañuelo, teniendo en cuenta que haya igual número de jugadores(niños).</li> <li>5. Se procede a denominar a un equipo desastre y a la otra prevención. Luego se tensa la cuerda tirando de ambos lados y se coloca el pañuelo justo sobre la línea divisoria del campo de juego.</li> <li>6. Se menciona que cada integrante debe cumplir su rol de forma responsable y asumir sus actos según su desempeño por consiguiente se hace hincapié el cuidado tanto individual y grupal al momento de efectuar el juego.</li> <li>7. La docente a cargo de la actividad, da la señal para que todos los jugadores tiran de la cuerda hacia su</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Soga o cuerda</li> <li>➤ Un pañuelo</li> </ul>	Lista de cotejo

<p>lado, donde el equipo que consigue arrastrar a todos los jugadores del otro equipo al otro lado de la línea será considerado ganador.</p> <p>8. Se repite la actividad dando tiempo a que los niños reflexionen sobre sus actos durante el juego, lo que permite socializar los errores y aciertos, así como nuevas estrategias.</p> <p>9. La docente a cargo de la actividad pasa a explicar la importancia del juego relacionándolo con el tema de la sesión de aprendizaje.</p> <p>10. Se da a conocer el propósito del día de hoy.</p>		
---	--	--

## Actividad N° 2. “TORITO EN ALTO”

**COMPETENCIA:** Valor de la responsabilidad.

ACTIVIDAD	MATERIALES	EVALUACIÓN
<p>1. Se comienza recordando las reglas antes del juego, donde los niños deberán mantener un orden al momento de desplazarse y estar atentos a las indicaciones para realizar la actividad.</p> <p>2. Se inicia la actividad presentando los materiales con el que se trabajará.</p> <p>3. Luego se procede a explicar en qué consiste el juego popular: “Torito en Alto”.</p> <p>4. Se hace hincapié que deben tener cuidado al momento de buscar refugio, así como al atrapar a los compañeros para así no dañarse, respondiendo libre y responsablemente ante las consecuencias de sus actos.</p> <p>5. Se procede a elegir de forma libre a 4 niños que persiguieran al resto de jugadores y los intenta eliminar tocándolos.</p> <p>6. Los jugadores se pueden salvar sólo si suben encima de las llantas (estas son las únicas zonas seguras) que estarán dispersas en el piso a los contornos de la cancha, pero si alguno cae de la llanta pierde automáticamente).</p> <p>7. Una vez que el peligro de ser atrapados pasa (serán avisados por medio de sonido de un pito), para bajar de las llantas y volver al centro del patio para volver al juego.</p> <p>8. Se retirará una llanta por cada ronda de juego.</p> <p>9. El juego acaba cuando se atrape a los jugadores.</p>	<p>➤ Pito</p> <p>➤ Llantas</p>	<p>Lista de cotejo</p>

10. La docente a cargo de la actividad pasa a explicar la importancia del juego relacionándolo con el tema de la sesión de aprendizaje. 11. Se da a conocer el propósito de la sesión de hoy.		
--	--	--

### Actividad N° 3. “Gallinita ciega”

**COMPETENCIA:** Valor de la responsabilidad

ACTIVIDAD	MATERIALES	EVALUACIÓN
1. Se recuerdan las normas de convivencia. 2. Se inicia la actividad presentando los materiales con el que se trabajará. 3. Se comunica que se realizara el juego de la: “Gallinita ciega” 4. Para ello se recomienda a los niños tener respeto y cuidado de no lastimar a sus compañeros a la hora de realizar el juego donde cada uno se hará responsable de sus acciones durante la actividad siendo que quien incumpla con las reglas, será retirado del juego y retornara a el salón de clases 5. Teniendo claro las reglas del juego, se procede a indicar en que consiste. 6. Para este juego se requiere un grupo de máximo 12 jugadores y mínimo 4. 7. Se toman de las manos todos los jugadores y forman un círculo, eligen a un participante quien hará de gallina ciega. Ese jugador tiene que taparse los ojos con un pañuelo. La zona de juego se limita a un determinado campo de acción del cual está prohibido salirse. 8. Los otros jugadores dicen “Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?” 9. La gallinita ciega responde: “Una aguja y un dedal”. 10. Los demás responden, “da tres vueltas y los encontrarás”. 11. Inmediatamente todos los demás jugadores se sueltan de las manos para no dejarse coger por la gallinita. La ‘gallinita ciega’ da tres giros sobre sí misma y sale en busca de algún jugador (los jugadores pueden dar señales mediante susurros o ligeros toques a la gallinita ciega). Una vez haya localizado a alguien tendrá que intentar	➤ Un pañuelo	Lista de cotejo

<p>reconocer quien es, solamente con el tacto. Si descubre su identidad, esa persona será la nueva “gallinita ciega”.</p> <p>12. La docente a cargo de la actividad pasa a explicar la importancia del juego relacionándolo con el tema de la sesión de aprendizaje.</p> <p>13. Se da a conocer el propósito del día de hoy.</p>		
--	--	--

#### **Actividad N° 4. “LA RAYUELA”**

**COMPETENCIA:** El valor de la responsabilidad.

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se da la bienvenida a los niños y se recuerdan las reglas del juego, donde se pide que se organicen de forma que todos participen y asuman sus responsabilidades según la actividad del día de hoy.</li> <li>2. Se presenta el juego: La rayuela, se indica los materiales con el que se trabajará.</li> <li>3. Se brinda las siguientes indicaciones del juego.</li> <li>4. Se divide por grupos de forma aleatoria quienes competirán entre, los cuales comenzarán a participar al mismo tiempo.</li> <li>5. Se arroja una piedra (para ello los niños deberán buscar sus propias piedras en el patio) progresivamente hasta llegar a la imagen de una mochila, empezando por el uno. Saltando en una pierna o en dos según los casilleros de ese nivel (dependiendo del dibujo hecho) se debe evitar pisar el casillero donde está la piedra.</li> <li>6. Gana el equipo del cual cualquiera de sus integrantes logre llegar a la imagen de la mochila, luego se examinarán que hay dentro de esta mochila.</li> <li>7. Por último, se relaciona la actividad con saberes previos acerca de su responsabilidad acorde a su rol en caso de una emergencia.</li> <li>8. Se da a conocer el propósito del día.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Imágenes impresas</li> <li>➤ Tiza</li> <li>➤ Piedras pequeñas</li> <li>➤ Tijera</li> <li>➤ Goma</li> </ul>	<p>Lista de cotejo</p>

#### **Actividad N° 5 “JUGAR AL ROL DE LA FAMILIA”**

**CAPACIDAD:** Valor del respeto.

ACTIVIDAD	MATERIALES	EVALUACIÓN
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo a los niños y recordamos los diversos temas que hemos aprendido en la semana.</li> <li>2. Se organiza a los niños por grupos para presentarles la actividad de hoy.</li> <li>3. Se les indica que se realizara el juego de roles: “jugar al rol de la familia”</li> <li>4. Para ello se recuerdan las reglas donde se pedirá no hacer ruido y atender a las participaciones de cada grupo como parte del respeto a sus compañeros y así mismos.</li> <li>5. También se estipula un tiempo para la coordinación y organización de los roles que representara cada familia donde evidenciaran como ayuda la tecnología la vida de las personas donde se hará un antes y un después de estos artefactos.</li> <li>6. Para ello se escribirá una situación para cada grupo donde evidencien el uso de la tecnología en sus hogares (un equipo hará el antes y el otro el después del uso de un artefacto), siendo 10 minutos el tiempo para que coordinen y 10 minutos como máximo para realizar el juego de roles (se facilitara implementos que apoyen a su representación).</li> <li>7. Mediante preguntas se recupera saberes previos para relacionarlos con la actividad de hoy para luego presentar el propósito de la sesión.</li> <li>8. Se da a conocer el propósito del día de hoy.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Vestimentas diversas</li> <li>➤ Artefactos electrónicos</li> <li>➤ Hojas bond</li> <li>➤ Lápiz</li> </ul>	Lista de cotejo

#### Actividad N° 6. “JUGAMOS A LOS DISFRACES”

**CAPACIDAD:** Valor del respeto.

ACTIVIDAD	MATERIALES	EVALUACIÓN
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se da la bienvenida a los niños y se recuerda que la participación en el juego a realizar debe guardar respeto a sus compañeros al efectuar el juego de roles, así como seguir las instrucciones.</li> <li>2. Se presenta el juego de roles: “Jugamos a los disfraces”</li> <li>3. Para desarrollar el juego de roles, se dará indicaciones de una idea a representar a cada grupo (se dividirá en dos equipos donde uno interpretara</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Imágenes impresas ( artefactos electrónicos y otros)</li> <li>➤ Colores</li> <li>➤ Tijera</li> <li>➤ Goma</li> <li>➤ Cartulina</li> </ul>	Lista de cotejo

<p>cuando los electrodomésticos son desenchufados y el otro equipo interpretara una situación opuesta), luego se disfrazarán con máscaras donde cada uno debe representar el rol que le fue asignado.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Los niños que no cumplan con su respectivo rol, deberán analizar en que han fallado en caso sea así y como esto afecta a su equipo.</li> <li>Obtiene más puntos el equipo que se apegue al tema indicado, respetando las reglas del juego dadas al comienzo.</li> <li>Al término de la actividad se procede mediante preguntas para recuperar los saberes previos, teniendo como base la experiencia dada durante la actividad.</li> <li>Se da a conocer el propósito de la sesión de hoy.</li> </ol>		
--	--	--

#### **Actividad N° 7. “JUGAR AL MERCADO”**

**COMPETENCIA:** Valor del respeto.

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>Saludo a los niños y se les recuerda que antes de efectuar la actividad de hoy, se debe realizar con respeto y cordialidad manifestando los valores aprendidos en casa y escuela.</li> <li>Se da a conocer el juego de roles:” El mercado”</li> <li>Consiste en que los niños representarán el proceso de cosecha y comercialización de productos donde recibirán herramientas ecológicas donde simularán cosechar verduras que luego llevarán al mercado, ofreciendo sus productos a los caseritos.</li> <li>Para ello cada equipo deberá asumir su rol: agricultor, caseros, etc., donde la interacción de los personajes respetará los tiempos dados e incentivará el buen trato entre los participantes.</li> <li>Al término de la actividad se procede mediante preguntas para recuperar los saberes previos, teniendo como base la experiencia dada durante la actividad.</li> <li>Se da a conocer el propósito de la sesión de hoy.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Herramientas ecológicas</li> <li>➤ Imágenes impresas</li> <li>➤ Tubérculos</li> <li>➤ Cartón</li> <li>➤ Colores</li> <li>➤ Tijera</li> <li>➤ Goma</li> </ul>	<p>Lista de cotejo</p>

#### **Actividad N° 8 “IMITEMOS AL TRENCITO ECOLÓGICO”**

**COMPETENCIA:** Valor del respeto.

ACTIVIDAD	MATERIALES	EVALUACIÓN
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se hace recordar que para realizar la actividad de hoy se debe respetar a los compañeros en su participación, así como responder de forma honesta sobre aquellos actos que provoquen desorden (aquel estudiante que fomente el desorden será retirado del juego).</li> <li>2. Se presenta el juego recreativo: “Imitamos al trencito ecológico”</li> <li>3. En este juego se dividirá por grupos de 7 estudiantes, donde uno de ellos será el que encabeza el tren ecológico y los otros 5 que representaron a cada vagón que trasladara agua, tierra, aire, luz, abono basura, pilas, etc. para ello habrá un estudiante que representara a una plantita que necesita crecer por lo cual se invitara a los estudiantes que piensen que vagón debe ser descargado para alimentar a la plantita y cual no.</li> <li>4. Mientras llegan a la plantita deben imitar los sonidos de un tren a toda marcha, para ello se utilizará la imaginación de cada estudiante para logará el objetivo.</li> <li>5. Gana el equipo que logre imitar a un tren y alimentar correctamente a su plantita.</li> <li>6. Al término de la actividad se procede mediante preguntas para recuperar los saberes previos, teniendo como base la experiencia dada durante la actividad.</li> <li>7. Se da a conocer el propósito de la sesión de hoy.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Tijera</li> <li>➤ Cinta masquen</li> <li>➤ Hojas arcoíris</li> <li>➤ Gorra</li> <li>➤ Muestra de tipos de suelo: arena, piedras, arcilla</li> <li>➤ Depósitos</li> </ul>	Lista de cotejo

#### Actividad N° 9 “EL JUEGO DEL RECICLAJE”

**COMPETENCIA:** Valor de la honestidad.

ACTIVIDAD	MATERIALES	EVALUACIÓN
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se da la bienvenida a los estudiantes y se les recuerda que antes de realizar la actividad se debe tener en cuenta las reglas del juego donde cada estudiante se debe comprometer de manera honesta ante la realización del juego ya que ello les ayudara no solo a divertirse sino también tener un ambiente agradable.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Imágenes impresas</li> <li>➤ Colores</li> <li>➤ Tijera</li> <li>➤ Goma</li> <li>➤ Cinta de embalaje</li> </ul>	Lista de cotejo

<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Se pasa a mencionar que el juego recreativo a realizar es: “El reciclaje “</li> <li>3. Para ello se trabajará por equipos de siete integrantes a los cuales se le dará una imagen de un contenedor (este variará según su tipo de reciclaje) así como imágenes de los envases y/o residuos a reciclar.</li> <li>4. El juego consiste en que deberán enfrentarse por equipos y quien logre identificar y clasificar acorde a los contenedores en menor tiempo, será el equipo ganador.</li> <li>5. Se calificará el orden, organización y honestidad en dicha actividad.</li> <li>6. Si algún equipo hace trampa será descalificado.</li> <li>7. Al término de la actividad se procede mediante preguntas para recuperar los saberes previos, teniendo como base la experiencia dada durante la actividad.</li> <li>8. Se da a conocer el propósito de la sesión de hoy.</li> </ol>		
--	--	--

#### **Actividad N° 10 “MI PRIMER HUERTO”**

**COMPETENCIA:** Valor de la honestidad.

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>MATERIALES</b>	<b>EVALUACIÓN</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se da la bienvenida a los estudiantes y se les recuerda que antes de realizar la actividad se debe tener en cuenta las reglas del juego donde cada estudiante se debe comprometer de manera honesta ante la realización del juego ya que ello les ayudara no solo a divertirse sino también tener un ambiente agradable entre los equipos a participar.</li> <li>2. Se pasa a mencionar que el juego recreativo a realizar es: “Mi primer huerto”</li> <li>3. Para ello se trabajará por equipos de siete integrantes a los cuales se le dará una planta medicinal, así como herramientas para realizar el huerto.</li> <li>4. Se da las indicaciones del cuidado de la planta, así como un repaso de lo que ésta necesita para poder crecer bien, asumen de manera honesta el cuidado de la planta antes, durante y después de la actividad.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Plantas medicinales</li> <li>➤ Herramientas ecológicas</li> <li>➤ Baldes</li> <li>➤ Agua</li> </ul>	Lista de cotejo

5. Se calificará el orden, organización y honestidad en dicha actividad. 6. Al término de la actividad se procede mediante preguntas para recuperar los saberes previos, teniendo como base la experiencia dada durante la actividad. 7. Se da a conocer el propósito de la sesión de hoy.		
--	--	--

## **V. METODOLOGÍA:**

El facilitador del aprendizaje orienta a los estudiantes, organizando las experiencias, recursos y condiciones óptimas para que los estudiantes alcancen el nivel del logro esperado del curso. Propicia el desarrollo de las competencias a través de una retroalimentación permanente, oportuna e individualizada. También propone a los estudiantes espacios para reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje, introduciendo actividades y recursos para apoyar procesos metacognitivos al final de cada unidad.

## **VI. EVALUACIÓN:**

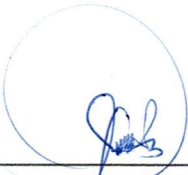
### **LISTA DE COTEJO PRACTICA DE VALORES**

N°	INDICADORES	0	1
DIMENSIÓN: VALOR DE LA RESPONSABILIDAD			
1.	Responde por sus actos durante el juego		
2.	Responde libremente por su tareas		
3.	Responde por sus faltas durante el juego		
4.	Responde libremente a su rol		
DIMENSIÓN: VALOR DEL RESPETO			
5.	Acata las reglas de juego propuestos		
6.	Reconoce libremente sus faltas		
7.	Muestra cordialidad ante sus compañeros		
DIMENSIÓN: VALOR DE LA HONESTIDAD			
8.	Muestra sinceridad ante los acuerdos		
9.	Muestra ser transparente durante el juego		
10.	Evita hacer trampa durante el juego		
Subtotal			
Total			

## **VII REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA:**

- 7.1.Delgado. (2011). La teoría del juego infantil. España: Paraninfo
- 7.2.Garrido, P. (2009). Educar en el valor de la libertad y la responsabilidad. Madrid: Ediciones Palabra, S.A.
- 7.3.Molina, R. (2008). El juego como medio de socialización. (s.d).
- 7.4.Mora, G. (1995). Valores y actitudes humanas. Bogotá: McGraw Hill.

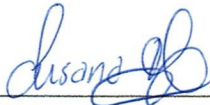
Tarma, 04 de julio de 2023



Asesor



Coordinador Académico de  
Jefe del Programa de Estudios  
Educación Primaria



Estudiante responsable del Programa  
Experimental



Dr. Miguel R. Filisario Quispe  
JEFE DE UNIDAD ACADÉMICA  
C.M. 1021006046  
I.E.S.P.P. "GUSTAVO ALLENDE LLAYERA"

## PPROGRAMA EXPERIMENTAL

Semanas	Fechas	Área	Temas	Dimensión	Actividad	Ítems
	20/07/2023	PRUEBA PILOTO/APLICACIÓN DE LISTA COTEJO				
1	19/10/2023	Personal Social	Organizaciones que previene desastres.	Valor: Responsabilidad	La sog a o cuerda	Responde por sus actos durante el juego .
2	20/10/2023	Personal social	Ubican las zonas vulnerables y seguras de la casa y escuela.	Valor: Responsabilidad	Torito en alto	Responde libremente por su tareas.
3	24/10/2023	Personal social	¿Qué hacen las personas frente a los desastres?	Valor: Responsabilidad	Gallinita ciega	Responde por sus faltas durante el juego.
4	26/10/2023	Personal social	La mochila salvadora.	Valor: Responsabilidad	La rayuela	Responde libremente a su rol
5	27/10/2023	Personal social	La tecnología nos ayuda en nuestra vida.	Valor : El respeto	Jugar al rol de la familia	Acata las reglas de juego propuestos.
6	02/11/2023	Personal social	¿Cómo podemos ahorrar energía eléctrica en el hogar?	Valor : El respeto	Jugamos a los disfraces	Reconoce libremente sus faltas
7	03/11/2023	Personal Social	Herramientas ecológicas para trabajar el suelo.	Valor : El respeto	Jugar al mercado	Muestra cordialidad ante sus compañeros.
8	09/11/2023	Personal social	Aprendemos a cuidar el suelo de nuestra localidad.	Valor : La honestidad	Imitemos al trencito ecológico	Muestra sinceridad ante los acuerdos.
9	10/11/2023	Personal social	¿Cómo se contamina el agua y el suelo?	Valor : La honestidad	El juego del reciclaje	Muestra ser transparente durante el juego.
10	10/11/2023	Personal social	Tengo derecho a una alimentación sana. Mi primer huerto.	Valor : La honestidad	Mi primer huerto	Evita hacer trampa durante el juego.

REGISTRO PRE TEST										
Ítems	Valor de la responsabilidad				Valor del respeto			Valor de la honestidad		
	Responde por sus actos durante el juego	Responde libremente por sus tareas	Responde por sus faltas durante el juego	Responde libremente a su rol	Acata las reglas del juego	Reconoce libremente sus faltas	Muestra cordialidad ante sus compañeros	Muestra sinceridad ante los acuerdos	Muestra ser transparente durante el juego	Evita hacer trampa durante el juego
1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1
2	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0
3	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1
4	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0
5	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0
6	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0
7	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0
8	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0
10	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0
11	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1
12	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1
16	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
17	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1
18	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1
22	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
26	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
	20	23	23	24	13	18	16	22	18	20

REGISTRO POST TEST										
Ítems	Valor de la responsabilidad				Valor del respeto			Valor de la honestidad		
	Responde por sus actos durante el juego	Responde libremente por sus tareas	Responde por sus faltas durante el juego	Responde libremente a su rol	Acata las reglas del juego propuestas	Reconoce libremente sus faltas	Muestra cordialidad ante sus compañeros	Muestra sinceridad ante los acuerdos	Muestra ser transparente durante el juego	Evita hacer trampa durante el juego
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1
3	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
4	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1
5	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0
6	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
7	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1
12	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	27	28	25	26	22	25	23	25	21	23

# PRETEST: LISTA DE COTEJO PRACTICA DE VALORES

Apellidos y nombres: Astuhuaman Silva Benjamin Yaca

Edad: 07 Sección: 1 "B" Fecha: 14-07-23

Instrucciones: Seleccionamos 10 indicadores de observación sobre practica de valores para estudiantes del primer grado del nivel primario

Nº	INDICADORES	0	1	
DIMENSION: VALOR DE LA RESPONSABILIDAD				
1.	Responde por sus actos durante el juego		✓	
2.	Responde libremente por su tareas	✓		
3.	Responde por sus faltas durante el juego		✓	
4.	Responde libremente a su rol	✓		2
DIMENSION: VALOR DEL RESPETO				
5.	Acata las reglas de juego propuestos		✓	
6.	Reconoce libremente sus faltas	✓		
7.	Muestra cordialidad ante sus compañeros		✓	2
DIMENSION: VALOR DE LA HONESTIDAD				
8.	Muestra sinceridad ante los acuerdos		✓	
9.	Muestra ser transparente durante el juego		✓	3
10.	Evita hacer trampa durante el juego		✓	
Subtotal			7	
Total				=7

Niveles y rango

Si (1)

No (0)

## POSTEST: LISTA DE COTEJO PRACTICA DE VALORES

Apellidos y nombres: Astuhuaman Silva Benjamin Yacov

Edad: 07 Sección: 1 "B" Fecha: 13-11-23

Instrucciones: Seleccionamos 10 indicadores de observación sobre practica de valores para estudiantes del primer grado del nivel primario

N°	INDICADORES	0	1
DIMENSION: VALOR DE LA RESPONSABILIDAD			
1.	Responde por sus actos durante el juego		✓
2.	Responde libremente por su tareas		✓
3.	Responde por sus faltas durante el juego		✓
4.	Responde libremente a su rol		✓
DIMENSION: VALOR DEL RESPETO			
5.	Acata las reglas de juego propuestos		/
6.	Reconoce libremente sus faltas		/
7.	Muestra cordialidad ante sus compañeros		✓
DIMENSION: VALOR DE LA HONESTIDAD			
8.	Muestra sinceridad ante los acuerdos		✓
9.	Muestra ser transparente durante el juego		✓
10.	Evita hacer trampa durante el juego		✓
Subtotal			
Total			10 = 100%

Niveles y rango

Si (1)

No (0)

124

## INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres: KOOCHOI GUTIÉRREZ BENIGNO
- 1.2. Institución donde labora: IESPP "GUSTAVO ALLENDE LLAUERJA"
- 1.3. Nombre del Instrumento: LISTA DE COTEJO
- 1.4. Autor del instrumento: SUSANA CARDENAS ARAUJO

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 – 20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelent e 81-100%
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.				70	
2. Objetividad	Está expresada la conducta a ser observada.				70	
3. Actualidad	Adecuada al avance de la ciencia y tecnología.				70	
4. Organización	Existe una organización lógica.				70	
5. Suficiencia	Comprende los aspectos de cantidad y claridad				70	
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos del sistema de evaluación y el desarrollo de capacidades cognoscitivas.				70	
7. Consistencia	Basados en aspectos teóricos científicos de la Tecnología Educativa.				70	
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				70	
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				70	
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación				70	

### II. CALIFICACIÓN GLOBAL:

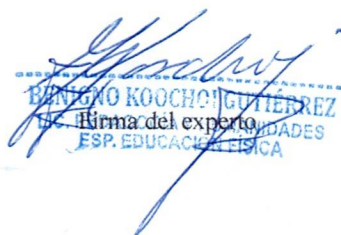
(Marca con un aspa)

Procede	No procede	Observado
X		

### III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

78 %

Tarma, ..... de Mayo 2023

  
 BENIGNO KOOCHOI GUTIÉRREZ  
 Lic. firma del experto  
 ESP. EDUCACIÓN FÍSICA

## INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres: Cabezudo Arevalo Ana Carina
- 1.2. Institución donde labora: ISPP "Gustavo Allende Llaqueria"
- 1.3. Nombre del Instrumento: Pretest Postest Lista de Cotejo práctica de valores
- 1.4. Autor del instrumento: Susana Cardenas Araujo

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 - 20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelent e 81-100%
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.					✓
2. Objetividad	Está expresada la conducta a ser observada.					✓
3. Actualidad	Adecuada al avance de la ciencia y tecnología.					✓
4. Organización	Existe una organización lógica.					✓
5. Suficiencia	Comprende los aspectos de cantidad y claridad					✓
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos del sistema de evaluación y el desarrollo de capacidades cognitivas.					✓
7. Consistencia	Basados en aspectos teóricos científicos de la Tecnología Educativa.					✓
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.					✓
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.					✓
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación					✓

### II. CALIFICACIÓN GLOBAL: (Marca con un aspa)

Procede	No procede	Observado
✓		

### III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

85%

Tarma, 24 de Mayo 2023

  
 Firma del experto

## INFORME DE OPINIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Apellidos y nombres: CRUZ OLIVERO FRANCISCO LEÓN
- 1.2. Institución donde labora: ISPP GUSTAVO ALLENDE LLAVERÍA
- 1.3. Nombre del Instrumento: PRETEST POSTEST LISTA DE COTEJO PRÁCTICAS DE VALORES
- 1.4. Autor del instrumento: SUSANA CORDERO ARAYO

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 - 20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy Bueno 61-80%	Excelent e 81-100%
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado.				X	
2. Objetividad	Está expresada la conducta a ser observada.				X	
3. Actualidad	Adecuada al avance de la ciencia y tecnología.				X	
4. Organización	Existe una organización lógica.				X	
5. Suficiencia	Comprende los aspectos de cantidad y claridad				X	
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar aspectos del sistema de evaluación y el desarrollo de capacidades cognitivas.				X	
7. Consistencia	Basados en aspectos teóricos científicos de la Tecnología Educativa.				X	
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores y las dimensiones.				X	
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.				X	
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación				X	

### II. CALIFICACIÓN GLOBAL: (Marca con un aspa)

Procede	No procede	Observado
X		

### III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

80%

Tarma, 25 de mayo de 2023

Firma del experto

  
 SUSANA CORDERO ARAYO

# RELACIÓN DE 1º GRADO " B "

00000063120091	ASTUHUAMAN SILVA, BENJAMÍN YACOV
00000079661915	CALDERON BALDEON, LOAN JAMES
00000079967817	CAMAYOC ENCISO, FABRIZIO CARLOS
00000079678263	CARHUAPOMA LANDA, DAYIRO FABRICIO
00000090080365	CASTILLO SANCHEZ, LUCAS JOSÉ
00000090024102	CHAUCA CARHUACHAGUA, EIDRIEM NICOLAS
00000090020886	CHAVEZ OSORIO, LEVI NAJHERS
00000090003344	CONDOR SANCHEZ, JOAO HAZARD
00000090003343	CONDOR SANCHEZ, LOAM DEL PIERO
00000079690391	CRUZ VALENZUELA, DYLAN LIAM
00000079740695	FIERRO VELASQUEZ, LIAM STIVEN
00000079693743	GALARZA ROMERO, ANGEL ANTONIO
00000079938552	HUALLPA CIRINEO, JHEYCO JOEL
00000090160019	INGARUCA YNCHI, ALESSANDRO RICARDO
20144202900018	MACHACUAY CRUZ, JEYKO DYLAN
21144202900028	RECINAS URETA, JHONPIU ELIAS
00000079692744	ROSALES VELIZ, YANPOL
20386935000018	SANCHEZ VELASQUEZ, WILDER AMITH KEITH
00000081272359	TICSE ALVAREZ, JERALD EMANUEL
21092398700108	TICSE ESTEBAN, JESUS ADRIAN
00000079664381	TIMOTEO MENDIZABAL, DAYIRO GREIZMANN
00000079900992	TIXI CURIHUAMAN, JULIO CESAR
00000079944337	TRINIDAD MEZA, DAVID ROBINSON
00000079944341	TRINIDAD MEZA, RIQUELMER ROBINSON
00000079883628	URETA HUAMAN, THIAGO ANDRE
00000079920271	VILCHEZ LLACZA, BRIAN JOSEPH
00000090034049	YURIVILCA TORRES, YAREL ABEL
00000079896955	ZARATE PALACIOS, ALESSANDRO JHOAN

  
 Lic. Edi Yupaqui Montero  
 C.M. 1008735496  
 PROFESORA NIVEL PRIMARIA



## **CONSTANCIA**

El Subdirector de la Institución Educativa N° 30706 "San Ramón" de Tarma, perteneciente al Programa Sectorial III UGEL-Tarma.

### **HACE CONSTAR:**

Que, la señorita **Susana CÁRDENAS ARAUJO** con DNI 43327558, estudiante del X SEMESTRE de Educación Primaria del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público "Gustavo Allende Llavería" de Tarma, aplicó su proyecto de investigación educativa titulado: JUEGOS TRADICIONALES PARA LA PRÁCTICA DE VALORES EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30706 "SAN RAMÓN" TARMA - 2023, en el PRIMER Grado "B" desde el 19 de octubre hasta el 10 de noviembre del 2023.

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

Tarma, 15 de diciembre del 2023

  
  
Mg. José Luis Rojas Oroscó  
Sub Director  
C.M. 1021065425



# Sesión de aprendizaje N° 1

## ¿Qué Organizaciones previenen los desastres naturales?

### 1. Datos informativos

- 1.1. Ugel : Tarma  
1.2. I.E. N° : San Ramón "30706"  
1.3. Docente : Edi Yupanqui Montero  
1.4. Practicante : Susana Cardenas Araujo  
1.5. Área : Personal social  
1.6. Grado y sección : 1° "B"  
1.7. Duración : 90'  
1.8. Fecha : 19 /10/2023

### 2. Propósitos de aprendizaje:

Competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia	Instr. de evaluación
<b>Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales.</li> <li>- Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente.</li> <li>- Genera acciones para conservar el ambiente local y global.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Describe los elementos naturales y sociales del espacio donde realiza sus actividades cotidianas.</li> <li>- Comprende la importancia de acciones previsivas de las organizaciones ante desastres naturales y sus responsabilidades ante estos fenómenos.</li> <li>- Manifiesta acciones que los involucre de forma responsable ante la participación activa y conjunta con las organizaciones de prevención.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Indica las organizaciones que previenen los desastres naturales.</li> <li>- Señala cuales son las responsabilidades de cada organización y su impacto en el bienestar de las personas.</li> <li>- Manifiesta actitudes de manera responsable durante la participación en la organización de acciones preventiva.</li> <li>- Responde por sus actos durante el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identifican las organizaciones que previenen los desastres naturales.</li> </ul>	Escala de valoración.

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque transversal orientación al bien común	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

Preparación de la sesión	
Materiales o recursos a utilizar	Normas de convivencia
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes impresas</li> <li>• Colores</li> <li>• Tijera</li> <li>• Goma</li> <li>• Fichas de trabajo</li> <li>• Soga</li> <li>• Pañoleta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Levantar la mano para participar</li> <li>• Respetar la opinión de los compañeros</li> <li>• Utilizar sus propios materiales escolares</li> <li>• Estará atentos a las indicaciones de la maestra.</li> </ul>

### 3. Desarrollo de estrategias:

Inicio	Tiempo aproximado:
Motivación	

- Se realiza el juego popular: "La soga o cuerda"
- Consiste en trazar una línea divisoria en el terreno de juego y en la mitad de la cuerda se ata el pañuelo.
- A cada lado del pañuelo se ponen igual número de jugadores( niños) de los dos equipos. Donde un equipo se llamará desastre y la otra prevención. Se tensa la cuerda tirando de ambos lados y se coloca el pañuelo justo sobre la línea divisoria del campo de juego.
- Se menciona que cada integrante debe cumplir su rol de forma responsable y asumir sus actos según su desempeño por consiguiente se hace hincapié el cuidado tanto individual y grupal al momento de efectuar el juego.
- A la señal todos los jugadores tiran de la cuerda hacia su lado y gana el equipo que consigue arrastrar a todos los jugadores del otro equipo al otro lado de la línea.



### Saberes previos

- Pregunto: ¿En qué consistía el juego? ¿Cuál era la responsabilidad de los integrantes de cada equipo? ¿Qué sabemos sobre los desastres naturales? ¿Habrá personas responsables de ayudar a prevenir el desastre natural? ¿Qué pasaría si estas personas no se harían cargo de sus actos o responsabilidades?
- Escucho las ideas de los estudiantes y las registro.

### Conflicto cognitivo

- Pregunto: ¿Qué instituciones conoces que ayuden a prevenir los desastres naturales?
- El propósito del día de hoy es:

**Hoy indicarán las instituciones que nos apoyan en casos de desastres naturales.**

### Desarrollo

Tiempo aproximado:

### PROBLEMATIZACIÓN

- Leen en forma conjunta la siguiente noticia.

#### **Arequipa: autoridades brindan apoyo y ayuda humanitaria a damnificados por huaicos.**

Ejecutivo declaró en emergencia distritos afectados por desastres provocados por intensas lluvias.

Efectivos del Batallón de Infantería Motorizado N° 13 del Ejército vienen ejecutando trabajos de remoción de escombros en las viviendas afectadas y calles del distrito de Aplao.

En un trabajo articulado, las autoridades entregaron bienes de ayuda humanitaria, consistente en calaminas, ropa de abrigo y herramientas, a las personas afectadas por huaicos en los distritos de Aplao, Quequeña y Río Grande, informó el Instituto Nacional de Defensa Civil (Indeci).

Por su parte, un equipo médico de EsSalud Arequipa se desplazó hacia Aplao llevando kits de medicamentos, bidones de agua, alimentos no perecibles y abrigo a los afectados y cuatro puestos médicos de atención especializada (carpas).

Asimismo, trasladan combustible para el grupo electrógeno del centro médico de la zona para garantizar la continuidad del servicio.

### ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

- Responden a preguntas después de haber escuchado la noticia ¿En qué lugares sucedió el desastre?  
¿Quiénes les ayudaron en el desastre?

Lee la siguiente información:

#### **Instituciones que apoyan en caso de desastres**

**EL INDECI** tiene por finalidad proteger a la población, previniendo daños, proporcionando ayuda oportuna y adecuada, y asegurando su rehabilitación en casos de desastres de toda índole, cualquiera que sea su origen.

**POLICIA NACIONAL** Como parte del PNR, sus funciones comprenden la búsqueda; localización; rescate y auxilio a la población; atención médica así como previsión de servicios sanitarios; seguridad, restablecimiento del orden público y protección de la propiedad privada; apoyo para el traslado de personas damnificadas.

**CRUZ ROJA** Los doctores y enfermeras apoyan en desastres.

**LOS BOMBEROS** Los bomberos son aquellas personas encargadas de apagar incendios y prestar ayuda, rescate y protección a la comunidad durante accidentes o cualquier otro tipo de siniestro o emergencia, bien sea provocada por la naturaleza o por causas humanas.



## TOMA DE DECISIONES

- Elaboran un mapa conceptual con apoyo de la docente.
- Dibujan o pegan noticias de apoyo de las instituciones que ayudan a la comunidad.
- Escriben en su cuaderno de personal social.

# Todos somos Defensa Civil. *Defensa Civil es tarea de todos.*

- Y explican los lemas de Defensa Civil, con sus palabras.
- Pegan en sus cuadernos los símbolos de las instituciones que apoyan en caso de desastres.

Cierre

Tiempo aproximado:

### Metacognición

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



Sus. Director de la I. E  
José Luis Rojas Orosco

Lic. Ed. Yesenia  
C.M. 1008735498  
Profesora de aula  
Edi Yupanqui Montero



Docente formador  
Ana Carina Cabezudo Arévalo

Practicante  
Susana Cárdenas Araujo



## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### ESCALA DE VALORACIÓN

**Competencia:** Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.

**Capacidades:**

- Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales.
- Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente.
- Genera acciones para conservar el ambiente local y global.

Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterios de evaluación							
		Indica las organizaciones que previenen los desastres naturales.		Señala cuales son las responsabilidades de cada organización y su impacto en el bienestar de las personas.		Manifiesta actitudes de manera responsable durante la participación en la organización de acciones preventiva		Responde por sus actos durante el juego.	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	ASTUHUAMÁN SILVA, BENJAMÍN YACOV	✓		✓		✓		✓	
2	CALDERÓN BALDEÓN, LOAM JAMES		✓		✓	✓		✓	
3	CAMAYO ENCISO, FABRICIO CARLOS	✓		✓		✓		✓	
4	CARHUAPOMA LANDA, DAYRO FABRICIO	✓		✓		✓		✓	
5	CASTILLO SANCHEZ, LUCAS JOSÉ	✓		✓		✓			✓
6	CHAUCA CARGACHAGUA, EIDRIEM NICOLAS		✓		✓	✓		✓	
7	CHAVEZ OSORIO, LEVI NAJHERS		✓		✓	✓		✓	
8	CONDOR SANCHEZ, JOAO HAZARD	✓		✓		✓		✓	
9	CONDOR SANCHEZ, LOAM DEL PIERO	✓		✓		✓		✓	
10	CRUZ VALENZUELA, DYLAN LIAM	✓		✓		✓		✓	
11	FIERRO VELASQUEZ, LIAM STIVEN	✓		✓		✓		✓	
12	GALARZA ROMERO, ÁNGEL ANTONIO	✓		✓		✓		✓	
13	HUALPA CIRINEO, JHEICO JOEL		✓		✓	✓		✓	
14	INGARUCA YNCHI, ALESSANDRO RICARDO	✓		✓		✓		✓	
15	MACHACUAY CRUZ, JEYCO DILAN	✓		✓		✓		✓	
16	RECINAS URETA, JHOMPIU ELIAS	✓		✓		✓		✓	
17	ROSALES VELIZ, YANPOL	✓		✓		✓		✓	
18	SANCHEZ VELASQUEZ, WILDER AMITH KEITH	✓		✓		✓		✓	
19	TICSE ALVAREZ, GERALD EMANUEL		✓		✓	✓		✓	
20	TICSE ESTEBAN, JESÚS ADRIAN	✓		✓		✓		✓	
21	TIMOTEO MENDIZABAL, DAYRO GREIZMANN	✓		✓		✓		✓	
22	TIXI CURIHUAMAN, JULIO CÉSAR	✓		✓		✓		✓	
23	TRINIDAD MEZA, DAVID ROBINSON	✓		✓		✓		✓	



24	TRINIDAD MEZA, RIQUELMER ROBINSON	✓		✓		✓		✓	
15	URETA HUAMAN, THIAGO ANDRE	✓		✓		✓		✓	
26	VILCHEZ LLACZA, BRIAN JOSEPH	✓		✓		✓		✓	
27	YURIVILCA TORRES, YAREL ABEL		✓		✓	✓		✓	
28	ZARATE PALACIOS, ALESSANDRO JHOAN	✓		✓		✓		✓	



## Sesión de aprendizaje N° 2

Ubican las zonas vulnerables y seguras de la casa y escuela

### 1. Datos informativos

- 1.1. Ugel : Tarma
- 1.2. I.E. N° : San Ramón "30706"
- 1.3. Docente : Edi Yupanqui Montero
- 1.4. Practicante : Susana Cardenas Araujo
- 1.5. Área : Personal social
- 1.6. Grado y sección : 1° "B"
- 1.7. Duración : 90'
- 1.8. Fecha : 20/10/2023

### 2. Propósitos de aprendizaje:

Competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia	Instr. de evaluación
<b>Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales.</li><li>- Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente.</li><li>- Genera acciones para conservar el ambiente local y global.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Evidencia su entendimiento sobre sus acciones responsables influyen al impacto que pueda provocar un evento natural.</li><li>- Reconoce y sigue las señales de evacuación y medidas de seguridad en la institución educativa de forma libremente peligros que lo afectan asumiendo su rol en cada actividad.</li><li>- Participa de forma responsable en la preservación de zonas seguras, así como las señalizaciones dadas en caso de desastres.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Indica las acciones que realizan frente a desastres.</li><li>- Señala las zonas vulnerables y seguras evidenciando su compromiso y responsabilidad ante situaciones de riesgo.</li><li>- Realiza acciones que denoten la preservación de las zonas seguras.</li><li>- Responde libremente por sus tareas</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Escriben un compromiso</li></ul>	Escala de valoración

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque transversal orientación al bien común	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

Preparación de la sesión	
Materiales o recursos a utilizar	Normas de convivencia
<ul style="list-style-type: none"><li>• Imágenes impresas</li><li>• Colores</li><li>• Tijera</li><li>• Goma</li><li>• Fichas de trabajo</li><li>• Tizas</li><li>• Pito</li><li>• Llantas</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Levantar la mano para participar</li><li>• Respetar la opinión de los compañeros</li><li>• Utilizar sus propios materiales escolares</li><li>• Prestar atención a las indicaciones dadas</li></ul>

### 3. Desarrollo de estrategias:

Inicio	Tiempo aproximado:
--------	--------------------

### Motivación

- Se comienza recordando las reglas antes del juego, donde los niños deberán mantener un orden al momento de desplazarse y estar atentos a las indicaciones para realizar la actividad.
- Luego se procede a explicar en qué consiste el juego popular: "Torito en Alto".
- Se hace hincapié que deben tener cuidado al momento de buscar refugio, así como al atrapar a los compañeros para así no dañarse, respondiendo libre y responsablemente ante las consecuencias de sus actos.

El juego consiste en que:

- Se elige de forma libre a 4 niños que persiguieran al resto de jugadores y los intenta eliminar tocándolos.
- Los jugadores se pueden salvar sólo si suben encima de las llantas (estas son las únicas zonas seguras) que estarán dispersas en el piso a los contornos de la cancha, pero si alguno cae de la llanta pierde automáticamente).
- Una vez que el peligro de ser atrapados pasa (serán avisados por medio de sonido de un pito), para bajar de las llantas y volver al centro del patio para volver al juego.
- Se retirará una llanta por cada ronda de juego.
- El juego acaba cuando se atrape a los jugadores.

### Saberes previos

- Responden: ¿En qué consistía el juego popular Torito en alto? ¿Que representan las llantas en el juego?

### Conflicto cognitivo

- Pregunto:  
¿Saben que es una zona vulnerable?
- El propósito del día de hoy es:

**Hoy ubicarán zonas vulnerables y seguras de la casa y escuela.**

### Desarrollo

Tiempo aproximado:

#### PROBLEMATIZACIÓN

- Lee el siguiente texto y observa la imagen:  
Atilio vive en un caserío de la Selva peruana, pero años atrás se encontraba en una zona inundable. Los especialistas y autoridades recomendaron trabajar cultivos de corto periodo de vegetación, como el maíz, el arroz, el frejol y el maní; así, las cosechas y las vidas no se verían afectadas cuando vinieran las inundaciones. Sin embargo, varios pobladores se quedaron en la zona, a pesar de que se les ofreció apoyo para su reubicación y mudanza. Por eso, casi todos los años, ellos tienen grandes pérdidas.

#### ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

- Responden a preguntas sobre el caso leído: ¿De quién nos habla en el caso? ¿Dónde se encontraba la casa de Atilio?
- Leen la siguiente información .
- ¿Cuáles son los peligros y vulnerabilidades que ponen en riesgo mi comunidad?  
En nuestra comunidad, estamos expuestos a diversos peligros causados por la acción de la naturaleza, que ocasionan daño a las personas, al ambiente o los bienes. Observa la cartilla informativa y responde las preguntas que se presentan a continuación.
- Dialogamos estaremos preparados ante un desastre ocasionado por un fenómeno natural, al identificar las vulnerabilidades. A partir de lo anterior, completa la siguiente tabla con acciones para reducirlas.
- Lee los siguientes testimonios.

En los distritos de Puerto Bermúdez, Constitución y Palcazú, de la provincia de Oxapampa, departamento de Pasco, se viven diversas situaciones que ponen en evidencia la vulnerabilidad de la zona y la población.

Desborde de un río, en Oxapampa

Empleo de materiales poco resistentes.

Comunidad organizándose luego del desborde del río (desastre)



Viviendas cerca de ríos, lagos, montañas, zonas lluviosas, etc., nos exponen a los efectos del fenómeno natural. El factor de la vulnerabilidad presente es la exposición.

Los materiales utilizados en la construcción de las viviendas no son adecuados para soportar el peligro ante el fenómeno natural. El factor de vulnerabilidad es la fragilidad.

Las pérdidas humanas y materiales nos afectan emocionalmente. Debemos superar esta situación para reconstruir nuestra comunidad. La vulnerabilidad es baja por la resiliencia.

- Completan el siguiente cuadro con apoyo del o la docente.

Ejemplo de vulnerabilidad	¿Qué acciones se podrían desarrollar para reducir la vulnerabilidad?
Algunos pobladores requieren de prendas abrigadoras y otros materiales para protegerse de las heladas.	
Muchas viviendas están construidas en el recorrido de huaicos o llocllas.	
La población necesita prepararse para hacer frente a un terremoto.	

### TOMA DE DECISIONES

- Escriben en sus cuadernos ¿Qué es zona vulnerable? Se denomina zonas vulnerables a todas aquellas que se encuentran expuestas a eventos naturales.
- Por ejemplo: El vivir en la ribera del río, vivir al lado de una torrentera.
- Identifican las zonas de vulnerabilidad en la escuela.

Cierre

Tiempo aproximado:

#### Metacognición

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



Mg. José Luis Rojas Orasco  
Sub Director  
C.M. 1021965425

Lic. Edi Yupanqui Montero  
C.M. 1008735406  
PROFESORA NIVEL PRIMARIA



Mg. Ana Carina Cabeza Arevalo  
Coordinadora de Práctica  
e Investigación



## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### ESCALA DE VALORACIÓN

**Competencia:** Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.

**Capacidades:**

- Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales.
- Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente.
- Genera acciones para conservar el ambiente local y global.

N.º	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterios de evaluación							
		-Indica las acciones que realizan frente a desastres		- Señala las zonas vulnerables y seguras evidenciando su compromiso y responsabilidad ante situaciones de riesgo.		- Realiza acciones que denoten la preservación de las zonas seguras.		- Responde libremente por sus tareas	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	ASTUHUAMÁN SILVA, BENJAMÍN YACOV	✓		✓		✓		✓	
2	CALDERÓN BALDEÓN, LOAM JAMES	✓		✓			✓	✓	
3	CAMAYO ENCISO, FABRICIO CARLOS	✓		✓		✓		✓	
4	CARHUAPOMA LANDA, DAYRO FABRICIO	✓		✓		✓		✓	
5	CASTILLO SANCHEZ, LUCAS JOSÉ	✓		✓			✓	✓	
6	CHAUCA CARGACHAGUA, EIDRIEM NICOLAS	✓		✓		✓		✓	
7	CHAVEZ OSORIO, LEVI NAJHERS	✓			✓	✓		✓	
8	CONDOR SANCHEZ, JOAO HAZARD	✓		✓			✓	✓	
9	CONDOR SANCHEZ, LOAM DEL PIERO	✓		✓		✓		✓	
10	CRUZ VALENZUELA, DYLAN LIAM	✓		✓		✓		✓	
11	FIERRO VELASQUEZ, LIAM STIVEN	✓		✓		✓		✓	
12	GALARZA ROMERO, ÁNGEL ANTONIO	✓		✓			✓	✓	
13	HUALLPA CIRINEO, JHEICO JOEL	✓		✓		✓		✓	
14	INGARUCA YNCHI, ALESSANDRO RICARDO	✓		✓		✓		✓	
15	MACHACUAY CRUZ, JEYCO DILAN	✓		✓		✓		✓	
16	RECINAS URETA, JHOMPIU ELIAS		✓	✓			✓	✓	
17	ROSALES VELIZ, YANPOL	✓		✓		✓		✓	
18	SANCHEZ VELASQUEZ, WILDER AMITH KEITH	✓		✓		✓		✓	
19	TICSE ALVAREZ, GERALD EMANUEL	✓		✓		✓		✓	
20	TICSE ESTEBAN, JESÚS ADRIAN	✓		✓		✓		✓	



21	TIMOTEO MENDIZABAL, DAYRO GREIZMANN	✓		✓			✓	✓	
22	TIXI CURIHUAMAN, JULIO CÉSAR	✓		✓		✓		✓	
23	TRINIDAD MEZA, DAVID ROBINSON	✓		✓		✓		✓	
24	TRINIDAD MEZA, RIQUELMER ROBINSON	✓		✓		✓		✓	
25	URETA HUAMAN, THIAGO ANDRE	✓		✓		✓		✓	
26	VILCHEZ LLACZA, BRIAN JOSEPH	✓			✓	✓		✓	
27	YURIVILCA TORRES, YAREL ABEL	✓		✓		✓		✓	
28	ZARATE PALACIOS, ALESSANDRO JHOAN	✓		✓		✓		✓	

# Sesión de aprendizaje N° 3

## ¿Qué hacen las personas frente a los desastres naturales?

### 1. Datos informativos

- 1.1. Ugel : Tarma  
1.2. I.E. N° : San Ramón "30706"  
1.3. Docente : Edi Yupanqui Montero  
1.4. Practicante : Susana Cardenas Araujo  
1.5. Área : Personal social  
1.6. Grado y sección : 1° "B"  
1.7. Duración : 90'  
1.8. Fecha : 24 /10/2023



### 2. Propósitos de aprendizaje:

Competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia	Instr. de evaluación
<b>Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales.</li> <li>- Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente.</li> <li>- Genera acciones para conservar el ambiente local y global.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entiende el impacto de las acciones de prevención ante los desastres naturales.</li> <li>- Reconoce y sigue las señales de evacuación y medidas de seguridad en la institución educativa ante peligros que lo afectan manifestando una actitud responsable.</li> <li>- Difunde de manera responsable en su entorno acciones de prevención antes los desastres naturales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Indica las consecuencias sobre acciones de prevención ante desastres naturales.</li> <li>- Identifica las zonas seguras en caso de peligro (desastres naturales) evidenciando su compromiso y responsabilidad.</li> <li>- Comunica las acciones de prevención de forma clara asumiendo su responsabilidad por la difusión de estas.</li> <li>- Responde por sus faltas durante el juego.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizan un díptico sobre acciones de prevención (antes durante y después de un desastre).</li> </ul>	Escala de valoración

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque transversal orientación al bien común	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

Preparación de la sesión	
Materiales o recursos a utilizar	Normas de convivencia
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pañuelos</li> <li>• Tizas</li> <li>• Imágenes impresas</li> <li>• Colores</li> <li>• Tijera</li> <li>• Goma</li> <li>• Fichas de trabajo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Levantar la mano para participar</li> <li>• Respetar la opinión de los compañeros</li> <li>• Utilizar sus propios materiales escolares</li> <li>• Mantener el orden durante las actividades realizadas</li> </ul>

### 3. Desarrollo de estrategias:

Inicio	Tiempo aproximado:
<p><b>Motivación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se comunica que se realizara el juego de la: "Gallinita ciega"</li> <li>➤ Para ello se recomienda a los niños tener respeto y cuidado de no lastimar a sus compañeros a la hora de realizar el juego donde cada uno se hará responsable de sus acciones durante la actividad siendo que quien incumpla con las reglas, será retirado del juego y retornará al salón de clases</li> <li>➤ Teniendo claro las reglas del juego, se procede a indicar en que consiste.</li> </ul> <p><b>LA GALLINA CIEGA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Para este juego se requiere un grupo de máximo 12 jugadores y mínimo 4.</li> <li>➤ Se toman de las manos todos los jugadores y forman un círculo, eligen a un participante quien hará de gallina ciega. Ese jugador tiene que taparse los ojos con un pañuelo. La zona de juego se limita a un determinado campo de acción del cual está prohibido salirse.</li> <li>➤ Los otros jugadores dicen "Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?"</li> <li>➤ La gallinita ciega responde: "Una aguja y un dedal".</li> <li>➤ Los demás responden, "da tres vueltas y los encontrarás".</li> <li>➤ Inmediatamente todos los demás jugadores se sueltan de las manos para no dejarse coger por la gallinita. La 'gallinita ciega' da tres giros sobre sí misma y sale en busca de algún jugador (los jugadores pueden dar señales mediante susurros o ligeros toques a la gallinita ciega). Una vez haya localizado a alguien tendrá que intentar reconocer quien es, solamente con el tacto. Si descubre su identidad, esa persona será la nueva 'gallinita ciega'.</li> </ul>  <p><b>Saberes previos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pregunta: ¿En qué consistía el juego? ¿te podías movilizar o actuar con seguridad durante el juego?, explica ¿sería más fácil movilizarte si no estarían vendados tus ojos? ¿por qué? ¿en casos de un desastre, podrías actuar y movilizarte de forma más segura?</li> </ul> <p><b>Conflicto cognitivo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pregunta: ¿Cómo podemos estar preparados ante un sismo u otro desastre?</li> <li>• El propósito del día de hoy es:</li> </ul> <div data-bbox="223 1478 1356 1568" style="border: 2px dashed black; background-color: #00a0e3; color: white; padding: 5px; text-align: center;"> <p><b>Hoy aprenderemos sobre las acciones que se debe realizar frente a desastres naturales.</b></p> </div>	
Desarrollo	Tiempo aproximado:
<div data-bbox="151 1601 614 1691" style="background-color: #00a0e3; color: white; padding: 5px; text-align: center;"> <p><b>PROBLEMATIZACIÓN</b></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observa la siguiente imagen y comenta:</li> </ul> 	

- Responden las siguientes preguntas:

¿Qué están realizando las personas de la imagen? ¿Para qué se realizan los simulacros de sismo? ¿Quiénes deben participar de los simulacros de sismo?

### ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

- Leen los siguientes textos.

#### ¿Qué es un Simulacro?

Un simulacro es la representación de una emergencia real

#### ¿Para qué sirven los Simulacros?

Sirven para acostumbrar a la población de cómo deben reaccionar en caso de una emergencia.

#### ¿Cómo se realiza un Simulacro?

**Se simula una situación lo más cercana a la realidad según experiencias anteriores.**

#### Difusión del Simulacro

Debe informarse sobre su realización a la población para lograr la cooperación de estos.

#### ¿Qué es la prevención?

Es la aplicación de medidas para evitar que un evento se convierta en un desastre.

#### ¿Podemos evitar los desastres?

No podemos evitar que ocurran los fenómenos naturales. Pero podemos hacerlos menos dañinos si entendemos mejor, por qué suceden y qué podemos hacer para prevenirlos.

#### ¿Qué acciones debo tener en cuenta para la prevención de desastres?

- ✓ ¡No hay que asustarse, debemos estar preparados!
- ✓ Identifica lugares peligrosos
- ✓ Organiza campañas de prevención
- ✓ Promueve la protección de la naturaleza
- ✓ Debemos participar en los simulacros.

Para protegerte ante un sismo, debes tener en cuenta los siguientes pasos:

#### ANTES

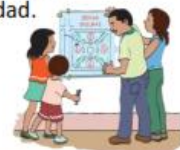
**Paso 1:** Ubica y señaliza la zona segura y de riesgo de tu casa así como la ruta de escape.



**Paso 2:** Prepara tu mochila de emergencia y colócala en un lugar de fácil acceso durante la evacuación.



**Paso 3:** Diseña un croquis que te permita desplazarte a las zonas seguras de tu comunidad.



#### DURANTE

**Paso 1:** Mantén la calma en todo momento. Evita gritar.



**Paso 2:** Evacúa y ubícate en una de las zonas seguras.



#### DESPUES

**Paso 1:** Asegúrate de los daños antes de volver a tu casa.



**Paso 2:** Conserva la calma y, si puedes, brinda ayuda a quienes la necesitan.





## TOMA DE DECISIONES

- Elabora un díptico para actuar del antes, durante y después de un sismo.
- Difunde las acciones a tomar frente un desastre con su familia.

Cierre

Tiempo aproximado:

### Metacognición

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



Sub. Director de la I. E.  
José Luis Rojas Orosco

Profesora de aula  
Lic. Edy Yupanqui Montero  
PROFESORA NIVEL PRIMARIA



Coordinadora de Práctica e Investigación  
Docente formador  
Ana Carina Cabezudo Arévalo

Practicante  
Susana Cárdenas Araujo



### INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

#### ESCALA DE VALORACIÓN

**Competencia:** Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.

**Capacidades:**

- Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales.
- Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente.
- Genera acciones para conservar el ambiente local y global.

N°	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterios de evaluación							
		- Indica las consecuencias sobre acciones de prevención ante desastres naturales.		- Identifica las zonas seguras en caso de peligro (desastres naturales).		- Comunica las acciones de prevención de forma clara.		- Responde por sus faltas durante el juego.	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	ASTUHUAMÁN SILVA, BENJAMÍN YACOV	✓		✓			✓	✓	
2	CALDERÓN BALDEÓN, LOAM JAMES	✓		✓		✓		✓	
3	CAMAYO ENCISO, FABRICIO CARLOS	✓		✓		✓			✓
4	CARHUAPOMA LANDA, DAYRO FABRICIO	✓			✓		✓		✓
5	CASTILLO SANCHEZ, LUCAS JOSÉ	✓		✓		✓		✓	
6	CHAUCA CARGACHAGUA, EIDRIEM NICOLAS	✓		✓			✓	✓	
7	CHAVEZ OSORIO, LEVI NAJHERS	✓			✓		✓	✓	
8	CONDOR SANCHEZ, JOAO HAZARD	✓		✓		✓		✓	
9	CONDOR SANCHEZ, LOAM DEL PIERO	✓		✓		✓		✓	
10	CRUZ VALENZUELA, DYLAN LIAM	✓		✓		✓			✓
11	FIERRO VELASQUEZ, LIAM STIVEN	✓		✓		✓		✓	
12	GALARZA ROMERO, ÁNGEL ANTONIO	✓		✓		✓		✓	
13	HUALLPA CIRINEO, JHEICO JOEL	✓		✓		✓		✓	
14	INGARUCA YNCHI, ALESSANDRO RICARDO	✓			✓		✓	✓	
15	MACHACUAY CRUZ, JEYCO DILAN	✓		✓		✓		✓	
16	RECINAS URETA, JHOMPIU ELIAS	✓		✓			✓	✓	
17	ROSALES VELIZ, YANPOL	✓		✓		✓		✓	
18	SANCHEZ VELASQUEZ, WILDER AMITH KEITH	✓		✓		✓		✓	
19	TICSE ALVAREZ, GERALD EMANUEL	✓		✓			✓	✓	
20	TICSE ESTEBAN, JESÚS ADRIAN	✓		✓		✓		✓	



21	TIMOTEO MENDIZABAL, DAYRO GREIZMANN	✓		✓		✓		✓	
22	TIXI CURIHUAMAN, JULIO CÉSAR	✓		✓		✓		✓	
23	TRINIDAD MEZA, DAVID ROBINSON	✓		✓		✓		✓	
24	TRINIDAD MEZA, RIQUELMER ROBINSON	✓			✓	✓		✓	
25	URETA HUAMAN, THIAGO ANDRE		✓	✓		✓		✓	
26	VILCHEZ LLACZA, BRIAN JOSEPH	✓		✓		✓		✓	
27	YURIVILCA TORRES, YAREL ABEL	✓			✓	✓		✓	
28	ZARATE PALACIOS, ALESSANDRO JHOAN	✓		✓		✓		✓	



# Sesión de aprendizaje N° 4

## La mochila salvadora.

### 1. Datos informativos

- 1.1. Ugel : Tarma  
1.2. I.E. N° : San Ramón "30706"  
1.3. Docente : Edi Yupanqui Montero  
1.4. Practicante : Susana Cardenas Araujo  
1.5. Área : Personal social  
1.6. Grado y sección : 1° "B"  
1.7. Duración : 90'  
1.8. Fecha : 26 /10/2023

### 2. Propósitos de aprendizaje:

Competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia	Instr. de evaluación
<b>Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.</b> - Delibera sobre asuntos públicos. - Participa en acciones que promueven el bienestar común.	- Delibera responsablemente 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 bienestar de todos, a partir de la identificación de necesidades. - Manifiesta acciones que contribuyan a la organización de la mochila salvadora como parte de su responsabilidad ante la prevención de los desastres naturales.	- Delibera responsablemente sobre la mochila salvadora. - Participa de actividades de la mochila salvadora asumiendo su rol de forma responsable. - Responde libremente a su rol.	- Grafican la mochila salvadora con sus elementos.	- Escala de valoración

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque transversal orientación al bien común	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

Preparación de la sesión	
Materiales o recursos a utilizar	Normas de convivencia
<ul style="list-style-type: none"> <li>Imágenes impresas</li> <li>Colores</li> <li>Tijera</li> <li>Goma</li> <li>Fichas de trabajo</li> <li>Tiza</li> <li>Piedras</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Levantar la mano para participar</li> <li>Respetar la opinión de los compañeros</li> <li>Utilizar sus propios materiales escolares</li> </ul>

### 2. Desarrollo de estrategias:

Inicio	Tiempo aproximado:
--------	--------------------

- Se da la bienvenida a los niños y se recuerdan las reglas del juego, donde se pide que se organicen de forma que todos participen y asuman sus responsabilidades según la actividad del día de hoy.
- Se presenta el juego: La rayuela

Se brindan las siguientes indicaciones del juego:

- Se divide por grupos de forma aleatoria quienes competirán entre, los cuales comenzarán a participar al mismo tiempo.
- Se arroja una piedra (para ello los niños deberán buscar sus propias piedras en el patio) progresivamente hasta llegar a la imagen de una mochila, empezando por el uno. Saltando en una pierna o en dos según los casilleros de ese nivel (dependiendo del dibujo hecho) se debe evitar pisar el casillero donde está la piedra.
- Gana el equipo del cual cualquiera de sus integrantes logre llegar a la imagen de la mochila, luego se examinarán que hay dentro de esta mochila.



### Saberes previos

Pregunta: ¿En qué consistía el juego? ¿Qué tenía la mochila dentro de ella?, explica ¿En qué situación usaríamos los artículos que había en la mochila?

### Conflicto cognitivo

- Pregunta: ¿Qué es una mochila de emergencia? ¿Qué debe contener una mochila de emergencia?
- El propósito del día de hoy es:

**Hoy conoceremos los artículos que debe contenerla mochila salvadora.**

### Desarrollo

Tiempo aproximado:

### PROBLEMATIZACIÓN

- Observan esta imagen:



- Observan el video <https://www.youtube.com/watch?v=qBsGFqlcTjY>
- Responden a preguntas: ¿Qué cosas contendrá esta mochila? ¿Cuándo la usaremos? ¿Será necesario en una emergencia? ¿Por qué es importante contar con una mochila de emergencia en casa?

### ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

- Los estudiantes participan en la lectura: Mochila especial

### Una mochila especial

La mochila salvadora de mi escuela está hecha de Lona anaranjada, tiene un compartimiento principal con cierre; sus bolsillos frontales y laterales son amplios: sus hombreras son anchas, acolchadas y regulables.

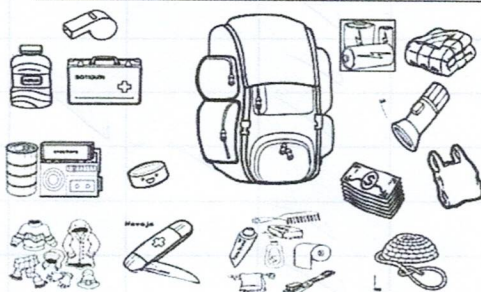
Mide 70 centímetros de alto y puede cargar hasta 8 kilos. Ella es una mochila especial porque lleva todo lo necesario para sobrevivir 24 horas después de un desastre.

- Responden ¿De que habla el texto? ¿Qué se dice de la mochila? ¿Por qué es especial la mochila? ¿Qué debe contener mi mochila en caso de sismo?

### TOMA DE DECISIONES

- Escriben una relación de productos que se pondra en esta mochila especial.
  - Los artículos indispensables.

#### ¿Qué debe tener la mochila salvadora?



- Los medios de comunicación que supuestamente necesitan.
- Si hubiera un bebe o adulto mayor en casa, que es lo necesario que debe llevar para ellos
- Explican con sus palabras porque es importante la mochila salvadora.
- Se pide que con la ayuda de sus padres organicen sus mochilas de emergencia en sus hogares.

Cierre

Tiempo aproximado:

- Hacemos la metacognición respondiendo
  - ¿Qué aprendí el día de hoy?
  - ¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido?
  - ¿Ya estaré preparado ante un posible sismo?
  - ¿cómo estamos organizados para afrontar este fenómeno?

Sub-Director de la I. E.  
José Luis Rojas Orosco

Lic. Ed. Profesora de aula  
Edi Yupanqui Montero

Mg. Ana Carina Cabezado Arevalo  
Docente formador  
Ana Carina Cabezado Arévalo

Practicante  
Susana Cárdenas Araujo



## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### ESCALA DE VALORACIÓN

**Competencia:** Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.  
**Delibera sobre asuntos públicos.**

**Capacidades:**

- Participa en acciones que promueven el bienestar común.

Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterios de evaluación					
		- Delibera responsablemente sobre la mochila salvadora.		- Participa de actividades de la mochila salvadora asumiendo su rol de forma responsable.		- Responde libremente a su rol.	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	ASTUHUAMÁN SILVA, BENJAMÍN YACOV	✓		✓		✓	
2	CALDERÓN BALDEÓN, LOAM JAMES	✓			✓	✓	
3	CAMAYO ENCISO, FABRICIO CARLOS	✓		✓		✓	
4	CARHUAPOMA LANDA, DAYRO FABRICIO	✓		✓		✓	
5	CASTILLO SANCHEZ, LUCAS JOSÉ	✓		✓		✓	
6	CHAUCA CARGACHAGUA, EIDRIEM NICOLAS	✓		✓		✓	
7	CHAVEZ OSORIO, LEVI NAJHERS	✓		✓		✓	
8	CONDOR SANCHEZ, JOAO HAZARD	✓			✓	✓	
9	CONDOR SANCHEZ, LOAM DEL PIERO	✓		✓		✓	
10	CRUZ VALENZUELA, DYLAN LIAM	✓		✓		✓	
11	FERRO VELASQUEZ, LIAM STIVEN	✓			✓	✓	
12	GALARZA ROMERO, ÁNGEL ANTONIO	✓			✓	✓	
13	HUALLPA CIRINEO, JHEICO JOEL	✓		✓		✓	
14	INGARUCA YNCHI, ALESSANDRO RICARDO		✓	✓		✓	
15	MACHACUAY CRUZ, JEYCO DILAN	✓		✓		✓	
16	RECINAS URETA, JHOMPIU ELIAS	✓		✓			✓
17	ROSALES VELIZ, YANPOL	✓		✓		✓	
18	SANCHEZ VELASQUEZ, WILDER AMITH KEITH	✓		✓		✓	
19	TICSE ALVAREZ, GERALD EMANUEL	✓		✓		✓	
20	TICSE ESTEBAN, JESÚS ADRIAN	✓		✓		✓	
21	TIMOTEO MENDIZABAL, DAYRO GREIZMANN	✓			✓	✓	
22	TIXI CURIHUAMAN, JULIO CÉSAR	✓		✓		✓	
23	TRINIDAD MEZA, DAVID ROBINSON	✓		✓		✓	
24	TRINIDAD MEZA, RIQUELMER ROBINSON	✓		✓		✓	
25	URETA HUAMAN, THIAGO ANDRE		✓	✓			✓
26	VILCHEZ LLACZA, BRIAN JOSEPH	✓		✓		✓	



27	YURIVILCA TORRES, YAREL ABEL	✓		✓		✓	
28	ZARATE PALACIOS, ALESSANDRO JHOAN	✓		✓		✓	





## Sesión de aprendizaje N° 5

### La tecnología nos ayuda en nuestra vida

#### 1. Datos informativos

- 1.1. Ugel : Tarma  
1.2. I.E. N° : San Ramón "30706"  
1.3. Docente : Edi Yupanqui Montero  
1.4. Practicante : Susana Cardenas Araujo  
1.5. Área : Personal social  
1.6. Grado y sección : 1° "B"  
1.7. Duración : 90'  
1.8. Fecha : 27/10/2023

#### 2. Propósitos de aprendizaje:

Competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia	Instr. de evaluación
<b>Convive y participa democráticamente.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Interactúa con todas las personas.</li><li>- Construye normas y asume acuerdos y leyes.</li><li>- Maneja conflictos de manera constructiva.</li><li>- Delibera sobre asuntos públicos.</li><li>- Participa en acciones que promueven el bienestar común.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 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 bienestar de todos, a partir de la identificación de necesidades.</li><li>- Realiza acuerdos donde la participación respetuosa de cada niño, así como la escucha activa valoren cada opinión sobre el tema de como la tecnología nos ayuda en nuestra vida.</li><li>- Se desenvuelve de forma que evidencia el manejo de situaciones que puedan provocar desacuerdos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Propone acciones para el uso de la tecnología.</li><li>- Acata las reglas del juego propuestas.</li><li>- Actúa de forma respetuosa ante opiniones y/o acciones que evidencian el buen uso de la tecnología en la vida diaria.</li></ul>	Completa un cuadro y propone acciones.	Escala de valoración

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque transversal Orientación al bien común	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

Preparación de la sesión	
Materiales o recursos a utilizar	Normas de convivencia
<ul style="list-style-type: none"><li>• Vestimentas diversas</li><li>• Artefactos electrónicos</li><li>• Imágenes impresas</li><li>• Colores</li><li>• Tijera</li><li>• Goma</li><li>• Fichas de trabajo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Levantar la mano para participar</li><li>• Respetar la opinión de los compañeros</li><li>• Utilizar sus propios materiales escolares</li></ul>

#### 3. Desarrollo de estrategias:

Inicio	Tiempo aproximado:
<ul style="list-style-type: none"><li>• Saludo a los niños y recordamos los diversos temas que hemos aprendido en la semana.</li></ul> <b>Motivación</b> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Se organiza a los niños por grupos para presentarles la actividad de hoy.</li></ul>	

- Se les indica que se realizara el juego de roles: "jugar al rol de la familia"
- Para ello se recuerdan las reglas donde se pedirá no hacer ruido y atender a las participaciones de cada grupo como parte del respeto a sus compañeros y así mismos.
- También se estipula un tiempo para la coordinación y organización de los roles que representara cada familia donde evidenciaran como ayuda la tecnología la vida de las personas donde se hará un antes y un después de estos artefactos.
- Para ello se escribirá una situación para cada grupo donde evidencien el uso de la tecnología en sus hogares (un equipo hará el antes y el otro el después del uso de un artefacto), siendo 10 minutos el tiempo para que coordinen y 10 minutos como máximo para realizar el juego de roles (se facilitara implementos que apoyen a su representación).

#### Saberes previo:

- Responden a la pregunta: ¿En qué consistía el juego? ¿según lo observado en el juego de roles, la tecnología será de gran ayuda?, explica.

#### Conflicto cognitivo

- Pregunto: ¿Sera bueno depender de la tecnología todo el tiempo?
- El propósito del día de hoy es:

**Hoy explicarán como la tecnología ayuda en nuestras vidas.**

#### Desarrollo

Tiempo aproximado:

#### PROBLEMATIZACIÓN

- Lee la conversación de la familia de Sandra.

**Sandra:** ¡Papá! Mi abuela no tenía celular cuando era niña, solo se comunicaba con el teléfono y es diferente al que tenemos ahora.

**Papá:** Así es, hija, los aparatos tecnológicos de comunicación cambian, porque surgen nuevas necesidades de las personas.

**Sandra:** ¿Cómo así, papá? No entiendo.

**Papá:** Por ejemplo, antes, el teléfono fijo tenía un lugar determinado en la casa para llamar; ahora, con el teléfono celular podemos llamar desde cualquier lugar.

**Sandra:** ¡Sí, papá! También, gracias al celular, puedo participar de las clases virtuales desde la casa o la de la abuela.

**Abuela:** ¡Cuánto ha cambiado todo! ¡En ese celular, se puede mirar la televisión y escuchar la radio!

Responden a preguntas:

- ¿Qué quiso decir la abuela con "¡Cuánto ha cambiado todo!"?
- ¿Por qué crees que se han dado los cambios en los aparatos tecnológicos para comunicarnos?

#### ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

- Escriben la siguiente información

#### La tecnología

Son todos aquellos objetos artificiales que nos sirven para resolver necesidades que tenemos las personas para tener una vida más sana, cómoda y segura.

- Analizamos la siguiente información

En la actualidad, el celular se ha convertido en un aparato tecnológico muy importante para las personas, porque permite comunicarnos y mantenernos informados. Los estudiantes aprovechan el celular para realizar tareas o trabajos en grupo.

La tecnología la utilizamos en la casa y en la escuela como la computadora, el celular, la televisión, la radio, las lavadoras y otros más.

Las personas crearon herramientas o aparatos tecnológicos para comunicarse. Estos van cambiando gracias a la creatividad del ser humano y los avances en la tecnología para satisfacer las necesidades del hombre

Sin embargo, usar el celular por mucho tiempo trae algunos problemas, como irritación en los ojos cuando se está mucho tiempo frente a la pantalla. Además, los niños presentan problemas para dormir, tienen dolor de cabeza y no

tiempo prolongado.

## TOMA DE DECISIONES

- Responden ¿Qué tecnologías utilizamos en casa y escuela?
- Dibujan los aparatos tecnológicos que nos ayudan en nuestra vida.
- Escribe en que momentos los utilizas estos aparatos tecnológicos.

Aparatos tecnológicos	¿Para qué lo utilizamos en nuestra vida diaria?	¿En qué momentos los utilizamos?

- Responde ¿Cómo nos afecta si utilizamos el celular mucho tiempo? en el cuaderno de personal social.

Cierre

Tiempo aproximado:

### Metacognición

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

Sub. Director de la I. E  
José Luis Rojas Orosco

Profesora de aula  
Edi Yupanqui Montero

Coordinadora de Práctica  
Docente formador  
Ana Carina Cabezudo Arévalo

Practicante  
Susana Cárdenas Araujo

## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### ESCALA DE VALORACIÓN

**Competencia: Convive y participa democráticamente.**

**Capacidades**

- Interactúa con todas las personas.
- Construye normas y asume acuerdos y leyes.
- Maneja conflictos de manera constructiva.
- Delibera sobre asuntos públicos.

Participa en acciones que promueven el bienestar común.

Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterios de evaluación					
		- Propone acciones para el uso de la tecnología.		- Acata las reglas del juego propuestas.		- Actúa de forma respetuosa ante opiniones y/o acciones que evidencian el buen uso de la tecnología en la vida diaria.	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	ASTUHUAMÁN SILVA, BENJAMÍN YACOV	✓		✓		✓	
2	CALDERÓN BALDEÓN, LOAM JAMES	✓			✓		✓
3	CAMAYO ENCISO, FABRICIO CARLOS	✓		✓		✓	
4	CARHUAPOMA LANDA, DAYRO FABRICIO		✓	✓		✓	
5	CASTILLO SANCHEZ, LUCAS JOSÉ	✓		✓			✓
6	CHAUCA CARGACHAGUA, EIDRIEM NICOLAS	✓		✓		✓	
7	CHAVEZ OSORIO, LEVI NAJHERS	✓		✓		✓	
8	CONDOR SANCHEZ, JOAO HAZARD	✓		✓		✓	
9	CONDOR SANCHEZ, LOAM DEL PIERO	✓		✓		✓	
10	CRUZ VALENZUELA, DYLAN LIAM	✓			✓		✓
11	FIERRO VELASQUEZ, LIAM STIVEN	✓		✓		✓	
12	GALARZA ROMERO, ÁNGEL ANTONIO	✓			✓	✓	
13	HUALLPA CIRINEO, JHEICO JOEL	✓		✓		✓	
14	INGARUCA YNCHI, ALESSANDRO RICARDO	✓		✓		✓	
15	MACHACUAY CRUZ, JEYCO DILAN	✓		✓		✓	
16	RECINAS URETA, JHOMPIU ELIAS		✓	✓		✓	
17	ROSALES VELIZ, YANPOL	✓			✓	✓	
18	SANCHEZ VELASQUEZ, WILDER AMITH KEITH	✓			✓		✓
19	TICSE ALVAREZ, GERALD EMANUEL	✓		✓		✓	
20	TICSE ESTEBAN, JESÚS ADRIAN	✓		✓		✓	



21	TIMOTEO MENDIZABAL, DAYRO GREIZMANN	✓		✓			✓
22	TIXI CURIHUAMAN, JULIO CÉSAR	✓		✓		✓	
23	TRINIDAD MEZA, DAVID ROBINSON	✓		✓		✓	
24	TRINIDAD MEZA, RIQUELMER ROBINSON	✓		✓		✓	
25	URETA HUAMAN, THIAGO ANDRE	✓		✓		✓	
26	VILCHEZ LLACZA, BRIAN JOSEPH	✓			✓	✓	
27	YURIVILCA TORRES, YAREL ABEL		✓	✓		✓	
28	ZARATE PALACIOS, ALESSANDRO JHOAN	✓		✓		✓	



## Sesión de aprendizaje N° 6

### ¿Cómo podemos ahorrar energía eléctrica en el hogar?

#### I. Datos informativos

- 1.1. Ugel : Tarma  
1.2. I.E. N° : San Ramón "30706"  
1.3. Docente : Edi Yupanqui Montero  
1.4. Practicante : Susana Cardenas Araujo  
1.5. Área : Personal social  
1.6. Grado y sección : 1° "B"  
1.7. Duración : 90'  
1.8. Fecha : 02/11/2023

#### II. Propósitos de aprendizaje:

Competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia	Instr. de evaluación
Gestiona responsablemente los recursos económicos. <ul style="list-style-type: none"><li>Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero</li><li>Toma decisiones económicas y financieras.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Conoce como afecta el mal uso de un recurso en la economía familiar.</li><li>Utiliza responsablemente los recursos (energía eléctrica) que le brindan su familia, y reconoce que estos se agotan.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Manifiesta en que situaciones provocan el mal uso de la energía eléctrica en su hogar.</li><li>Escribe acciones para el ahorro de energía eléctrica.</li><li>Reconoce libremente sus faltas</li></ul>	Lista de acciones para el ahorro de energía eléctrica.	Escala de valoración

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque transversal Orientación al bien común	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

Preparación de la sesión	
Materiales o recursos a utilizar	Normas de convivencia
<ul style="list-style-type: none"><li>Imágenes impresas( artefactos electrónicos y otros)</li><li>Colores</li><li>Tijera</li><li>Goma</li><li>Fichas de trabajo</li><li>Cartulina</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Levantar la mano para participar</li><li>Respetar la opinión de los compañeros</li><li>Utilizar sus propios materiales escolares</li></ul>

#### III. Desarrollo de estrategias:

Inicio	Tiempo aproximado:
Motivación: <ul style="list-style-type: none"><li>Se da la bienvenida a los niños y se recuerda que la participación en el juego a realizar debe guardar respeto a sus compañeros al efectuar el juego de roles, así como seguir las instrucciones.</li><li>Se presenta el juego de roles: "Jugamos a los disfraces"</li><li>Para desarrollar el juego de roles, se dará indicaciones de una idea a representar a cada grupo (se dividirá en dos equipos donde uno interpretará cuando los electrodomésticos son desenchufados y el otro equipo interpretará una situación opuesta), luego se disfrazarán con máscaras donde cada uno debe representar el rol</li></ul>	

que le fue asignado.

- Los niños que no cumplan con su respectivo rol, deberán analizar en que han fallado en caso sea así y como esto afecta a su equipo.
- Obtiene más puntos el equipo que se apegue al tema indicado, respetando las reglas del juego dadas al comienzo.

Saberes previos

Les pregunto: ¿Qué artefactos reconoces en el juego de roles? ¿Consumiremos energía eléctrica sino están enchufados los artefactos electrónicos? ¿El ahorrar energía eléctrica beneficia la economía familiar?, explica.

Conflicto cognitivo

Pregunto: ¿Dónde puedo conocer cuanto he gastado de luz?, explica.

- Escuchamos las respuestas de los estudiantes y lo registro en la pizarra.

El propósito del día de hoy es:

Hoy conocerán como utilizar la energía eléctrica de manera responsable.

- Luego, se les pregunta: ¿Qué hacen ellos y su familia cuando no hay luz eléctrica en sus casas?; ¿Cómo imaginan los pueblos o lugares donde no hay electricidad?; ¿Qué creen que hacen por la noche las niñas y los niños de esos lugares; ¿Sabes qué harás para ahorrar energía?; ¿Qué entienden por uso responsable de la energía eléctrica?

Desarrollo

Tiempo aproximado:

### PROBLEMATIZACIÓN

- Leen el siguiente caso

A la familia Trinidad - Meza le acaba de llegar el recibo de energía eléctrica. Juan, el papá de la familia, está muy preocupado porque el monto que deberá pagar se ha duplicado y comenta que ello no estaba en el presupuesto del mes. La señora Lupe, mamá de la familia, reúne a sus cuatro hijos (Juan, Alberto, Ana y Helen) con la finalidad de pedirles su colaboración y ver que para el siguiente mes y los que vengan el monto que deban pagar no sea tan excesivo como ahora.

Todos los hijos se comprometen a ayudar para lograr este objetivo, así que en familia anotan una serie de propuestas que permitan ahorrar energía.

### ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

## Energía Eléctrica



La energía eléctrica es la energía que proporciona la corriente eléctrica.

La electricidad es una forma de energía muy utilizada en el mundo moderno. Por medio de la energía eléctrica funcionan muchos aparatos que pueden dar luz, calor, sonido, imágenes y movimiento.

- Te invito a escuchar un cuento.

David era un niño amable y juguetón, pero no obedecía a su madre cuando ella le enseñaba sobre la importancia del ahorro de la energía.

Por eso cuando David salía de su habitación siempre dejaba la luz encendida, además dejaba el móvil enchufado después de cargar la batería.

Cuando iba a la cocina, abría la nevera más tiempo de lo necesario y muchas veces se le quedaba la puerta abierta.

También, en su cuarto dejaba la televisión encendida aun cuando no la estaba viendo.

Y así era como día a día David, malgastaba energía en su casa.

Como David no sabía ahorrar energía porque no hacía caso a los consejos de su madre, hubo un mes que el recibo de la luz llegó tan caro que su madre no tenía el dinero suficiente para pagar el recibo. Por eso ella le explicó:

David, tendré que coger dinero de tu alcancía para completar el pago de la luz.

Al escuchar esto David se puso muy triste y la madre continuó diciendo:

\_ Hijo, te he explicado que cuando disminuimos el consumo de la energía, ahorramos dinero.

Con el consejo de su madre, David aprendió a ahorrar la energía eléctrica de su casa y desde ese día jamás tuvo que

poner dinero de su alcancía para pagar la luz.

Autora: María Abreu

- Dialogamos y respondemos las preguntas:  
¿Qué acciones hacia David?  
¿Qué podemos hacer para ahorrar energía?  
¿Por qué debemos verificar al salir que los equipos y luz estén apagados?  
¿Cómo debemos de cuidar la energía?
- Observan la imagen



- Intercambiamos ideas según las imágenes ¿Qué debemos hacer para ahorrar energía eléctrica?
- Estos mensajes ¿Para quién están dirigidos?
- Con la técnica de lluvia de ideas elaboramos un listado de acciones para contribuir al ahorro de energía.

### ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

- Dibujan en su cuaderno dos acciones que deben poner en práctica con mi familia para ahorrar la energía eléctrica en el hogar.

**Cierre**

**Tiempo aproximado:**

- Hacemos la metacognición respondiendo  
-¿Qué aprendí el día de hoy?  
-¿Cómo lo aprendí? ¿Para qué me sirve lo aprendido?  
-¿Ya estaré preparado para poder ahorrar energía?  
-¿Será importante el ahorro de energía? ¿por qué?



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICO PÚBLICO

"GUSTAVO ALLENDE LLAVERRÍA"  
TARMA



Sub-Director de la I. E.  
José Luis Rojas Orosco

Lic. Edi Yupanqui Montero  
C.M. 1008735495



Docente formador  
Ana Carina Cabezudo Arévalo

Practicante  
Susana Cárdenas Araujo



## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### ESCALA DE VALORACIÓN

**Competencia:** Gestiona responsablemente los recursos económicos.

**Capacidades:**

Toma decisiones económicas y financieras.

Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterios de evaluación					
		– Manifiesta en que situaciones provocan el mal uso de la energía eléctrica en su hogar.		– Escribe acciones para el ahorro de energía eléctrica.		– Reconoce libremente sus faltas.	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	ASTUHUAMÁN SILVA, BENJAMÍN YACOV	✓		✓		✓	
2	CALDERÓN BALDEÓN, LOAM JAMES	✓		✓		✓	
3	CAMAYO ENCISO, FABRICIO CARLOS	✓		✓			✓
4	CARHUAPOMA LANDA, DAYRO FABRICIO	✓		✓			✓
5	CASTILLO SANCHEZ, LUCAS JOSÉ	✓		✓		✓	
6	CHAUCA CARGACHAGUA, EIDRIEM NICOLAS	✓		✓		✓	
7	CHAVEZ OSORIO, LEVI NAJHERS	✓		✓		✓	
8	CONDOR SANCHEZ, JOAO HAZARD	✓		✓		✓	
9	CONDOR SANCHEZ, LOAM DEL PIERO	✓		✓		✓	
10	CRUZ VALENZUELA, DYLAN LIAM	✓		✓		✓	
11	FERRO VELASQUEZ, LIAM STIVEN	✓		✓		✓	
12	GALARZA ROMERO, ÁNGEL ANTONIO	✓		✓		✓	
13	HUALLPA CIRINEO, JHEICO JOEL	✓			✓	✓	
14	INGARUCA YNCHI, ALESSANDRO RICARDO	✓			✓	✓	
15	MACHACUAY CRUZ, JEYCO DILAN	✓		✓		✓	
16	RECINAS URETA, JHOMPIU ELIAS	✓		✓		✓	
17	ROSALES VELIZ, YANPOL	✓		✓		✓	
18	SANCHEZ VELASQUEZ, WILDER AMITH KEITH	✓		✓		✓	
19	TICSE ALVAREZ, GERALD EMANUEL	✓			✓	✓	
20	TICSE ESTEBAN, JESÚS ADRIAN	✓		✓		✓	
21	TIMOTEO MENDIZABAL, DAYRO GREIZMANN	✓		✓		✓	
22	TIXI CURIHUAMAN, JULIO CÉSAR	✓		✓		✓	
23	TRINIDAD MEZA, DAVID ROBINSON	✓		✓		✓	
24	TRINIDAD MEZA, RIQUELMER ROBINSON	✓		✓		✓	
25	URETA HUAMAN, THIAGO ANDRE	✓		✓		✓	
26	VILCHEZ LLACZA, BRIAN JOSEPH	✓		✓			✓



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICO PÚBLICO

**"GUSTAVO ALLENDE LLAVERÍA"**  
**TARMA**



27	YURIVILCA TORRES, YAREL ABEL	✓		✓		✓	
28	ZARATE PALACIOS, ALESSANDRO JHOAN	✓		✓		✓	



## Sesión de aprendizaje N° 7

### Herramientas ecológicas para trabajar el suelo.

#### 1. Datos informativos

- 1.1. Ugel : Tarma  
1.2. I.E. N° : San Ramón "30706"  
1.3. Docente : Edi Yupanqui Montero  
1.4. Practicante : Susana Cardenas Araujo  
1.5. Área : Personal social  
1.6. Grado y sección : 1° "B"  
1.7. Duración : 90'  
1.8. Fecha : 03/11/2023

#### 2. Propósitos de aprendizaje:

Competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia	Instr. de evaluación
<b>Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales.</li><li>- Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente.</li><li>- Genera acciones para conservar el ambiente local y global.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Describe los elementos naturales y sociales del espacio donde realiza sus actividades cotidianas.</li><li>- Reconoce herramientas de uso cotidiano en el trabajo del suelo.</li><li>- Manifiesta acciones que conserven el medio ambiente (suelo) mediante un trabajo colaborativo que evidencie respeto y cordialidad.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Explica los elementos naturales y el uso de las herramientas para trabajar el suelo.</li><li>- Indica las herramientas para el cuidado del suelo.</li><li>- Muestra cordialidad ante sus compañeros.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Gráficos de herramientas.</li></ul>	Escala de valoración

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque transversal Orientación al bien común	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

Preparación de la sesión	
Materiales o recursos a utilizar	Normas de convivencia
<ul style="list-style-type: none"><li>• Herramientas ecológicas</li><li>• Imágenes impresas</li><li>• Tubérculos</li><li>• Cartón</li><li>• Colores</li><li>• Tijera</li><li>• Goma</li><li>• Fichas de trabajo</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Levantar la mano para participar</li><li>• Respetar la opinión de los compañeros</li><li>• Utilizar sus propios materiales escolares</li></ul>

#### 3. Desarrollo de estrategias:

Inicio	Tiempo aproximado:
<b>Motivación</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Saluda a los niños y se recuerda que antes de efectuar la actividad de hoy, se debe realizar con respeto y cordialidad manifestando los valores aprendidos en casa y escuela.</li><li>• Se da a conocer el juego de roles: "El mercado"</li><li>• Consiste en que los niños representarán el proceso de cosecha y comercialización de productos donde recibirán herramientas ecológicas donde simularán cosechar verduras que luego llevarán al mercado, ofreciendo sus productos a los caseritos.</li><li>• Para ello cada equipo deberá asumir su rol: agricultor, caseros, etc., donde la interacción de los personajes respetará los tiempos dados e incentivará el buen trato entre los participantes.</li></ul>	



### Saberes previos

- Planteo las siguientes preguntas: ¿Con qué herramientas se trabaja el suelo de los parques y los jardines?

### Conflicto cognitivo

- Pregunto: ¿Qué se realiza con esas herramientas?
- Escuchamos las respuestas de los estudiantes y lo registro en la pizarra.
- El **propósito** del día de hoy es:

Hoy explicarán sobre las herramientas para trabajar el suelo.

Desarrollo

Tiempo aproximado:

### PROBLEMATIZACIÓN

- Observan la imagen.



- Responden a la pregunta: ¿Qué actividades realizan estas personas? ¿Qué herramientas utilizan para cultivar el suelo?

### ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

- Reciben un ejemplar y leen la información.

#### Herramientas de cultivo

Las herramientas de cultivo agrícola son objetos que han sido elaborados para facilitar el trabajo, se utilizan para preparar la tierra donde se cultivan las plantas. Ellas se clasifican de acuerdo al tiempo de creación en ancestrales y modernas. Entre las ancestrales tenemos a la chakitaqlla, el arado y la porra estrellada. Entre las modernas tenemos a los tractores, motocultores y cosechadoras.

- Dialogamos respondiendo a la pregunta ¿En tu localidad qué herramientas utilizan los agricultores?

- Registran en su cuaderno de personal social en un listado.
- Identifican tipos de herramientas son y escriben ¿Cómo se llaman?
- Reconocen los instrumentos ancestrales que se usan en la agricultura.
- Infieren el tipo de herramienta que es más útil para esta forma de cultivo. Sustentan la respuesta que dan.

**Para el estudiante.**

1. Escribe su nombre.



2. Une con su nombre.



Desmorona terrones de tierra.

Labra con fuerza la tierra y labra surcos.

Remueve la tierra con la fuerza del pie.

**TOMA DE DECISIONES**

- Dialogan sobre la importancia de utilizar las herramientas adecuadas para cultivar y proponemos un espacio.
- Realizan un listado las herramientas que utilizan de cultivo en su localidad.
- Indagan un espacio en casa para cultivar plantas y toman decisiones que herramientas utilizar para preparar el espacio para el cultivo de las plantas.
- Escriben alternativas de solución para el cuidado de las plantas de su hogar y escuela utilizando las herramientas adecuadas.

**Cierre**

**Tiempo aproximado:**

**Metacognición**

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



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICO PÚBLICO

"GUSTAVO ALLENDE LLAVERÍA"  
TARMA



Sub. Director de la I. E  
José Luis Rojas Orosco

Lic. Edi Yupanqui Montero  
C.M. 1008735496



Docente formador  
Ana Carina Cabezudo Arévalo

Practicante  
Susana Cárdenas Araujo



# INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

## ESCALA DE VALORACIÓN

**Competencia:** Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.

**Capacidades:**

- Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales.
- Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente.
- Genera acciones para conservar el ambiente local y global.

Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterios de evaluación					
		- Explica los elementos naturales y el uso de las herramientas para trabajar el suelo.		- Indica las herramientas para el cuidado del suelo.		- Muestra cordialidad ante sus compañeros.	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	ASTUHUAMÁN SILVA, BENJAMÍN YACOV	✓		✓		✓	
2	CALDERÓN BALDEÓN, LOAM JAMES	✓		✓			✓
3	CAMAYO ENCISO, FABRICIO CARLOS	✓		✓		✓	
4	CARHUAPOMA LANDA, DAYRO FABRICIO	✓		✓		✓	
5	CASTILLO SANCHEZ, LUCAS JOSÉ		✓		✓		✓
6	CHAUCA CARGACHAGUA, EIDRIEM NICOLAS		✓		✓	✓	
7	CHAVEZ OSORIO, LEVI NAJHERS	✓		✓		✓	
8	CONDOR SANCHEZ, JOAO HAZARD	✓		✓		✓	
9	CONDOR SANCHEZ, LOAM DEL PIERO	✓		✓		✓	
10	CRUZ VALENZUELA, DYLAN LIAM	✓		✓			✓
11	FIERRO VELASQUEZ, LIAM STIVEN	✓		✓		✓	
12	GALARZA ROMERO, ÁNGEL ANTONIO	✓		✓			✓
13	HUALLPA CIRINEO, JHEICO JOEL	✓		✓		✓	
14	INGARUCA YNCHI, ALESSANDRO RICARDO		✓		✓	✓	
15	MACHACUAY CRUZ, JEYCO DILAN	✓		✓		✓	
16	RECINAS URETA, JHOMPIU ELIAS	✓		✓		✓	
17	ROSALES VELIZ, YANPOL	✓		✓		✓	
18	SANCHEZ VELASQUEZ, WILDER AMITH KEITH	✓		✓		✓	
19	TICSE ALVAREZ, GERALD EMANUEL	✓		✓		✓	
20	TICSE ESTEBAN, JESÚS ADRIAN		✓	✓		✓	
21	TIMOTEO MENDIZABAL, DAYRO GREIZMANN	✓		✓			✓
22	TIXI CURIHUAMAN, JULIO CÉSAR	✓		✓		✓	
23	TRINIDAD MEZA, DAVID ROBINSON	✓		✓		✓	
24	TRINIDAD MEZA, RIQUELMER ROBINSON	✓		✓		✓	
25	URETA HUAMAN, THIAGO ANDRE		✓		✓	✓	
26	VILCHEZ LLACZA, BRIAN JOSEPH	✓		✓		✓	
27	YURIVILCA TORRES, YAREL ABEL	✓		✓		✓	
28	ZARATE PALACIOS, ALESSANDRO JHOAN	✓		✓		✓	



## Sesión de aprendizaje N° 8

### Aprendemos a cuidar el suelo de nuestra localidad.

#### 1. Datos informativos

- 1.1. Ugel : Tarma  
1.2. I.E. N° : San Ramón "30706"  
1.3. Docente : Edi Yupanqui Montero  
1.4. Practicante : Susana Cardenas Araujo  
1.5. Área : Personal social  
1.6. Grado y sección : 1° "B"  
1.7. Duración : 90'  
1.8. Fecha : 09/11/2023

#### 2. Propósitos de aprendizaje:

Competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia	Instr. de evaluación
<b>Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales.</li><li>- Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente.</li><li>- Genera acciones para conservar el ambiente local y global.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Describe los elementos naturales y sociales del espacio donde realiza sus actividades cotidianas donde reconocerá como sus acciones impactan en el medio ambiente (suelo) de su localidad.</li><li>- Analiza textos donde se dé a conocer cómo podemos cuidar el suelo de su localidad.</li><li>- Manifiesta acciones que respeten los acuerdos dados para el cuidado del suelo en su localidad.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Da a conocer acciones sobre cuidados del suelo.</li><li>- Comprende el texto señalando las medidas de cuidado del suelo.</li><li>- Muestra sinceridad ante los acuerdos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Compromiso para el cuidado del suelo.</li></ul>	Escala de valoración

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque transversal Orientación al bien común	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

Preparación de la sesión	
Materiales o recursos a utilizar	Normas de convivencia
<ul style="list-style-type: none"><li>• Fichas impresas</li><li>• Colores</li><li>• Tijera</li><li>• Goma</li><li>• Fichas de trabajo</li><li>• Cinta masquen</li><li>• Hojas arcoiris</li><li>• Gorra</li><li>• Muestra de tipos de suelo: arena, piedras, arcilla</li><li>• Depósitos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Levantar la mano para participar</li><li>• Respetar los acuerdos dados entre los compañeros</li><li>• Utilizar sus propios materiales escolares</li></ul>

#### 3. Desarrollo de estrategias:

Inicio	Tiempo aproximado:
<b>Motivación</b> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Se hace recordar que para realizar la actividad de hoy se debe respetar a los compañeros en su participación, así como responder de forma honesta sobre aquellos actos que provoquen desorden (aquel estudiante que fomente el desorden será retirado del juego).</li><li>➤ Se presenta el juego recreativo: "Imitamos al trencito ecológico"</li><li>➤ En este juego se dividirá por grupos de 7 estudiantes, donde uno de ellos será el que encabeza el tren ecológico y los otros 5 que representaron a cada vagón que trasladara agua, tierra, aire, luz, abono basura, pilas, etc. para ello habrá un estudiante que representara a una plantita que necesita crecer por lo cual se</li></ul>	

invitara a los estudiantes que piensen que vagón debe ser descargado para alimentar a la plantita y cual no.

- Mientras llegan a la plantita deben imitar los sonidos de un tren a toda marcha, para ello se utilizará la imaginación de cada estudiante para lograr el objetivo.
- Gana el equipo que logre imitar a un tren y alimentar correctamente a su plantita.



### Saberes previos

- Se pide la atención de todos y formula las siguientes interrogantes: ¿cómo se alimenta una planta? ¿qué necesita una plantita para crecer?

### Conflicto cognitivo

- Pregunto: ¿De dónde obtiene sus nutrientes?
- Poco a poco, orientalos a que se centren en la importancia de la tierra, que es un tipo de suelo necesario para la agricultura
- El propósito del día de hoy es:

**Hoy conocerán por qué es importante cuidar el suelo de nuestra comunidad.**

### Desarrollo

### Tiempo aproximado:

### PROBLEMATIZACIÓN

- Se organiza a los estudiantes en grupos de siete por mesa e indica que observarán tres recipientes, uno con tierra orgánica, otro con suelo arcilloso, otro con arena de playa y otro con piedras pequeñas; luego, se les pregunta: ¿creen que todos los suelos son iguales?
- Propicia una conversación al interior de los grupos, a partir de estas preguntas: ¿han visto esos tipos de suelos?, ¿dónde los han visto? Es posible que los niños digan que los han visto en los jardines, en la playa, en algunas construcciones, etc.
- Invítalos a palpar con cuidado lo que contiene cada uno de los recipientes.

### ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

## EL SUELO

El suelo es la parte sólida de la superficie terrestre sobre la cual caminamos, trabajamos, estudiamos y jugamos.

#### TIPOS DE SUELO:

- Pedroso
- Orgánico
- Arenoso
- Arcilloso



#### IMPORTANCIA DEL SUELO:

El suelo es importante porque allí crecen las plantas, viven las personas y los animales. Debemos cuidar el suelo, ya que es un regalo de la naturaleza, brindándonos:

- Productos para la alimentación diaria.
- Produce pastos naturales.
- Para el sembrío.
- Para la construcción de casas, edificios, etc.

#### PARA CUIDAR EL SUELO DEBEMOS:

- No botar basura al suelo
- Usar abonos orgánicos
- Repoblar el suelo con árboles
- No botar detergentes, aceites entre otros químicos



- Se promueve un diálogo con base en las siguientes preguntas: ¿debemos cuidar los diferentes tipos de suelos que existen?, ¿qué podemos hacer para cuidar los suelos?
- Se comenta que en algunos lugares de nuestro país la gente camina descalza sobre la tierra, especialmente en el campo. También, que actualmente se usa como terapia médica alternativa el caminar descalzo sobre el jardín muy temprano, pues sentir el contacto con la tierra nos da tranquilidad.
- Se explica que existen suelos de construcción donde interviene la mano del hombre y que hay otros naturales que debemos cuidar, como la tierra natural u orgánica, ya que de ella dependen las plantas para crecer sanas y resistentes. Luego, se recuerda el juego recreativo del inicio de la sesión y se les pregunta: ¿qué creen que debe tener el suelo para que una planta crezca sana y fuerte?
- Se pide a los niños que mencionen lo que necesita una planta para crecer fuerte y sana: lombrices, abono, aire, agua, suelo, arena, piedritas, etc.
- Se anotan las respuestas en la pizarra.
- Formula esta pregunta: ¿qué podríamos hacer para cuidar el suelo y que sea útil para el crecimiento de las plantas? Se escucha atentamente sus ideas y dialoga con ellos sobre las acciones de cuidado que van señalando.

### TOMA DE DECISIONES

- Reflexiona con los estudiantes sobre la importancia de la tierra. Luego, orientalos para que se comprometan en su cuidado, a través de las siguientes preguntas: ¿por qué debemos cuidar los suelos?; si no los cuidamos, ¿cómo podría afectarse nuestra comunidad?; y si los cuidamos, ¿cómo se vería beneficiada?
- Pide que todos escriban en un cartel un compromiso del aula para cuidar los suelos.

Cierre

Tiempo aproximado:

### Metacognición:

- Reflexionan respondiendo las preguntas:

- ☺ ¿Qué aprendiste?
- ☺ ¿Cómo lo aprendiste?
- ☺ ¿Para qué te servirá lo aprendido?



Sub Director de la I. E  
José Luis Rojas Orosco

Lic. Edi Yupanqui Montero  
Profesora de aula  
Edi Yupanqui Montero



Mg. Ana Carina Cabezado Arevalo  
Coordinadora de Práctica  
e Investigación

Docente formador  
Ana Carina Cabezado Arévalo

Practicante  
Susana Cárdenas Araujo



## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCALA DE VALORACIÓN							
<b>- Competencia:</b> Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente. <b>Capacidades:</b> - Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales. - Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente. - Genera acciones para conservar el ambiente local y global.							
N°	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterios de evaluación					
		- Da a conocer acciones sobre cuidados del suelo.		- Comprende el texto señalando las medidas de cuidado del suelo.		- Muestra sinceridad ante los acuerdos	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	ASTUHUAMÁN SILVA, BENJAMÍN YACOV	✓		✓		✓	
2	CALDERÓN BALDEÓN, LOAM JAMES	✓		✓		✓	
3	CAMAYO ENCISO, FABRICIO CARLOS	✓		✓		✓	
4	CARHUAPOMA LANDA, DAYRO FABRICIO	✓		✓		✓	
5	CASTILLO SANCHEZ, LUCAS JOSÉ	✓		✓		✓	
6	CHAUCA CARGACHAGUA, EIDRIEM NICOLAS	✓		✓		✓	
7	CHAVEZ OSORIO, LEVI NAJHERS	✓		✓		✓	
8	CONDOR SANCHEZ, JOAO HAZARD	✓		✓		✓	
9	CONDOR SANCHEZ, LOAM DEL PIERO	✓		✓		✓	
10	CRUZ VALENZUELA, DYLAN LIAM	✓		✓			✓
11	FIERRO VELASQUEZ, LIAM STIVEN	✓		✓		✓	
12	GALARZA ROMERO, ÁNGEL ANTONIO	✓		✓			✓
13	HUALPA CIRINEO, JHEICO JOEL	✓		✓		✓	
14	INGARUCA YNCHI, ALESSANDRO RICARDO	✓		✓		✓	
15	MACHACUAY CRUZ, JEYCO DILAN	✓		✓		✓	
16	RECINAS URETA, JHOMPIU ELIAS	✓		✓		✓	
17	ROSALES VELIZ, YANPOL	✓		✓		✓	
18	SANCHEZ VELASQUEZ, WILDER AMITH KEITH	✓		✓		✓	
19	TICSE ALVAREZ, GERALD EMANUEL	✓		✓		✓	
20	TICSE ESTEBAN, JESÚS ADRIAN	✓		✓		✓	
21	TIMOTE MENDIZABAL, DAYRO GREIZMANN	✓		✓		✓	
22	TIXI CURIHUAMAN, JULIO CÉSAR	✓		✓		✓	
23	TRINIDAD MEZA, DAVID ROBINSON	✓		✓		✓	
24	TRINIDAD MEZA, RIQUELMER ROBINSON	✓		✓		✓	
25	URETA HUAMAN, THIAGO ANDRE	✓		✓		✓	
26	VILCHEZ LLACZA, BRIAN JOSEPH	✓		✓			✓
27	YURIVILCA TORRES, YAREL ABEL	✓		✓		✓	
28	ZARATE PALACIOS, ALESSANDRO JHOAN	✓		✓		✓	



## Sesión de aprendizaje N° 9

¿Cómo se contamina el agua, el suelo? Cuidados

### 2. Datos informativos

- 1.1. Ugel : Tarma  
1.2. I.E. N° : San Ramón "30706"  
1.3. Docente : Edi Yupanqui Montero  
1.4. Practicante : Susana Cardenas Araujo  
1.5. Área : Personal social  
1.6. Grado y sección : 1° "B"  
1.7. Duración : 90'  
1.8. Fecha : 10/11/2023

### 2. Propósitos de aprendizaje:

Competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia	Instr. de evaluación
<b>Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales.</li><li>- Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente.</li><li>- Genera acciones para conservar el ambiente local y global.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Menciona como su interacción con el medio que le rodea puede afectar el agua y el suelo.</li><li>- Analiza información sobre la contaminación del agua y suelo.</li><li>- Actúa de manera honesta ante las posibles acciones que conlleven para conservar el medio ambiente (suelo, agua) como parte de su concientización ambiental.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Explica cómo se contamina el agua y suelo.</li><li>- Propone acciones para el cuidado del suelo y agua.</li><li>- Muestra ser transparente durante el juego.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Compromisos para cuidar el agua y suelo.</li></ul>	Escala de valoración

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque transversal Orientación al bien común	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

Preparación de la sesión	
Materiales o recursos a utilizar	Normas de convivencia
<ul style="list-style-type: none"><li>• Imágenes impresas</li><li>• Colores</li><li>• Tijera</li><li>• Goma</li><li>• Fichas de trabajo</li><li>• Cinta de embalaje</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Levantar la mano para participar</li><li>• Respetar la opinión de los compañeros</li><li>• Utilizar sus propios materiales escolares</li></ul>

### 3. Desarrollo de estrategias:

Inicio	Tiempo aproximado:
<b>Motivación</b> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Se da la bienvenida a los estudiantes y se les recuerda que antes de realizar la actividad se debe tener en cuenta las reglas del juego donde cada estudiante se debe comprometer de manera honesta ante la realización del juego ya que ello les ayudara no solo a divertirse sino también tener un ambiente agradable.</li><li>➤ Se pasa a mencionar que el juego recreativo a realizar es: "El reciclaje"</li><li>➤ Para ello se trabajará por equipos de siete integrantes a los cuales se le dará una imagen de un contenedor (este variará según su tipo de reciclaje) así como imágenes de los envases y/o residuos a reciclar.</li><li>➤ El juego consiste en que deberán enfrentarse por equipos y quien logre identificar y clasificar acorde a los contenedores en menor tiempo, será el equipo ganador.</li><li>➤ Se calificará el orden, organización y honestidad en dicha actividad.</li><li>➤ Si algún equipo hace trampa será descalificado.</li></ul>	



### Saberes previos

- Les pregunto: ¿Por qué será importante clasificar los residuos? ¿Qué pasará con la basura sino se recicla de manera adecuada?

### Conflicto cognitivo

- Pregunto: ¿Qué entiendes con las palabras ambiente saludable?
- Escuchamos las respuestas de los estudiantes y lo registro en la pizarra.
- El **propósito** del día de hoy es:

**Hoy aprenderán a identificar las formas de contaminación del agua y suelo, para contribuir a su cuidado y así mantener un ambiente saludable.**

### Desarrollo

**Tiempo aproximado:**

#### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

- Se explica a los estudiantes que La contaminación ambiental es la presencia de sustancias o elementos dañinos para los seres humanos, animales y plantas los ecosistemas (seres vivos) además existen diferentes tipos de contaminación, pero básicamente se pueden dividir en: contaminación de suelos (tierra) y contaminación del agua.  
¿Cómo se contamina el agua?  
¿Cómo se contamina los suelos?  
¿Cómo afecta la basura a los suelos y el agua?
- Se escucha las respuestas de los niños registrándolas en la pizarra.

#### FAMILIARIZACIÓN CON EL PROBLEMA

- Se les indica que la contaminación es producida en su mayoría por los seres humanos lo cual afecta a los suelos y el agua.
- Leen la siguiente información

#### CONTAMINACIÓN DEL AGUA

El agua se contamina cuando se arroja en los ríos, lagos y mares sustancias extrañas como las siguientes:

- Las aguas servidas de los desagües.
- Los residuos de sustancias venenosas que usan las fábricas.
- Los residuos de los detergentes y otros productos químicos.
- El lavado de ropas en las aguas de regadío.
- Los derrames de petróleo de las embarcaciones.

#### ¿CÓMO SE GENERA Y COMO NOS AFECTA LA BASURA?

¿Qué es la basura? Basura se puede considerar a todo desecho del hombre que ya no tienen ningún valor.


#### Importante:

La basura libera sustancias tóxicas que afectan a la salud de los seres vivos.

#### Contaminación de los suelos:

Uno de los problemas que ocasiona la contaminación del suelo es la basura.. Debajo de la basura se forman gases venenosos que contaminan el suelo. Para evitar la contaminación del medio ambiente se debe reciclar algunos elementos de la basura .

- Luego se les indica que mediante la lluvia de ideas completamos el siguiente cuadro

	¿Qué causa la presencia de la basura?
	

- Realiza las siguiente preguntas: ¿Qué podemos hacer para reducir la basura? ¿Cómo podemos cuidar el agua?
- Dialogamos y escribimos acciones para el cuidado del suelo

#### Campaña de reforestación



Una campaña de reforestación es un conjunto de acciones destinadas a favorecer y cuidar las plantas y mantener el equilibrio

Escribe debajo de cada dibujo que acciones podemos realizar para apoyar la campaña de reforestación.









- Analizan actividades que realizan las personas para contaminar el agua y suelo.

Todas las personas, animales y plantas necesitamos el agua para vivir. Además, en los ríos y mares viven muchos seres vivos. Sin embargo, las personas contaminamos el agua.

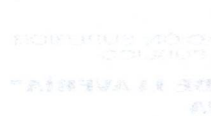
**Observa este dibujo y escribe el número:**



El agua de los desagües puede contener detergentes y otras sustancias que acaban en el mar. \_\_\_\_\_

Embarcaciones que derramar petróleo. \_\_\_\_\_

Basura que la gente tira en playas, mares y ríos. \_\_\_\_\_



## Toma de decisiones

Se pide que observen y analicen el cuadro que completamos

Pedimos a los estudiantes a realizar algunos compromisos para evitar la generación de basura que contaminan el agua y el suelo afectando nuestro medio ambiente. (Cuaderno de personal social).

Propone acciones para el cuidado del suelo y agua.

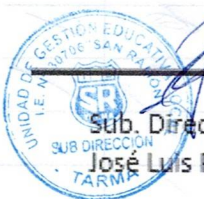
Cierre

Tiempo aproximado:

### Metacognición

- Reflexionan respondiendo las preguntas:

- ¿Qué aprendiste?
- ¿Cómo lo aprendiste?
- ¿Para qué te servirá lo aprendido?

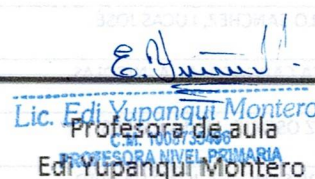


Sub. Director de la I. E  
José Luis Rojas Orosco

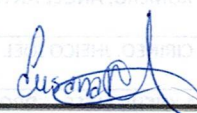


Mg. Ana Carina Cabezudo Arevalo  
Coordinadora de Práctica  
e Investigación

Docente formador  
Ana Carina Cabezudo Arévalo



Lic. Edi Yupanqui Montero  
Profesora de aula  
Edi Yupanqui Montero



Practicante  
Susana Cárdenas Araujo



## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCALA DE VALORACIÓN							
Competencia: Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.							
Capacidades:							
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales.</li> <li>- Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente.</li> <li>- Genera acciones para conservar el ambiente local y global.</li> </ul>							
Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterios de evaluación					
		-Explica cómo se contamina el agua y suelo.		-Propone acciones para el cuidado del suelo y agua.		-Muestra ser transparente durante el juego	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	ASTUHUAMÁN SILVA, BENJAMÍN YACOV	✓		✓		✓	
2	CALDERÓN BALDEÓN, LOAM JAMES	✓		✓		✓	
3	CAMAYO ENCISO, FABRICIO CARLOS	✓		✓		✓	
4	CARHUAPOMA LANDA, DAYRO FABRICIO	✓		✓		✓	
5	CASTILLO SANCHEZ, LUCAS JOSÉ	✓		✓			✓
6	CHAUCA CARGACHAGUA, EIDRIEM NICOLAS	✓		✓			✓
7	CHAVEZ OSORIO, LEVI NAJHERS	✓		✓			✓
8	CONDOR SANCHEZ, JOAO HAZARD	✓		✓		✓	
9	CONDOR SANCHEZ, LOAM DEL PIERO	✓		✓		✓	
10	CRUZ VALENZUELA, DYLAN LIAM	✓		✓			✓
11	FIERRO VELASQUEZ, LIAM STIVEN	✓		✓			✓
12	GALARZA ROMERO, ÁNGEL ANTONIO	✓		✓			✓
13	HUALPA CIRINEO, JHEICO JOEL	✓		✓		✓	
14	INGARUCA YNCHI, ALESSANDRO RICARDO	✓		✓		✓	
15	MACHACUAY CRUZ, JEYCO DILAN	✓		✓		✓	
16	RECINAS URETA, JHOMPIU ELIAS	✓		✓		✓	
17	ROSALES VELIZ, YANPOL	✓		✓		✓	
18	SANCHEZ VELASQUEZ, WILDER AMITH KEITH	✓		✓			✓
19	TICSE ALVAREZ, GERALD EMANUEL	✓		✓		✓	
20	TICSE ESTEBAN, JESÚS ADRIAN	✓		✓		✓	
21	TIMOTEO MENDIZABAL, DAYRO GREIZMANN	✓		✓		✓	
22	TIXI CURIHUAMAN, JULIO CÉSAR	✓		✓		✓	
23	TRINIDAD MEZA, DAVID ROBINSON	✓		✓		✓	
24	TRINIDAD MEZA, RIQUELMER ROBINSON	✓		✓		✓	
25	URETA HUAMAN, THIAGO ANDRE	✓		✓		✓	
26	VILCHEZ LLACZA, BRIAN JOSEPH	✓		✓		✓	
27	YURIVILCA TORRES, YAREL ABEL	✓		✓		✓	
28	ZARATE PALACIOS, ALESSANDRO JHOAN	✓		✓		✓	



## Sesión de aprendizaje N° 10

Tengo derecho a una alimentación sana. Mi primer huerto

### 3. Datos informativos

- 1.1. Ugel : Tarma  
1.2. I.E. N° : San Ramón "30706"  
1.3. Docente : Edi Yupanqui Montero  
1.4. Practicante : Susana Cardenas Araujo  
1.5. Área : Personal social  
1.6. Grado y sección : 1° "B"  
1.7. Duración : 90'  
1.8. Fecha : 10/11/2023

### 2. Propósitos de aprendizaje:

Competencias y capacidades	Desempeños	Criterios de evaluación	Evidencia	Instr. de evaluación
<b>Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales.</li> <li>- Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente.</li> <li>- Genera acciones para conservar el ambiente local y global.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entiende la importancia de realizar acciones que involucren una alimentación sana mediante la gestión de sus propios recursos (elaboración de un huerto).</li> <li>- Indaga sobre el derecho a una alimentación sana.</li> <li>- Realiza de acciones que conlleven a preservar el medio ambiente como parte de su derecho.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explica la importancia de llevar una vida saludable mediante el cuidado de su salud como derecho.</li> <li>- Comprende que es el derecho a una alimentación saludable.</li> <li>- Evita hacer trampa durante el juego.</li> </ul>	- Realizamos nuestro primer huerto.	Escala de valoración

Enfoque transversal	Actitudes o acciones observables
Enfoque transversal Orientación al bien común	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

Preparación de la sesión	
Materiales o recursos a utilizar	Normas de convivencia
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantas medicinales</li> <li>• Herramientas ecológicas</li> <li>• Baldes</li> <li>• Agua</li> <li>• Imágenes impresas</li> <li>• Colores</li> <li>• Tijera</li> <li>• Goma</li> <li>• Fichas de trabajo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Levantar la mano para participar</li> <li>• Respetar la opinión de los compañeros</li> <li>• Utilizar sus propios materiales escolares</li> </ul>

### 3. Desarrollo de estrategias:

Inicio	Tiempo aproximado:
<b>Motivación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Se da la bienvenida a los estudiantes y se les recuerda que antes de realizar la actividad se debe tener en cuenta las reglas del juego donde cada estudiante se debe comprometer de manera honesta ante la realización del juego ya que ello les ayudara no solo a divertirse sino también tener un ambiente agradable entre los equipos a participar.</li> <li>➤ Se pasa a mencionar que el juego recreativo a realizar es: "Mi primer huerto "</li> <li>➤ Para ello se trabajará por equipos de siete integrantes a los cuales se le dará una planta medicinal, así como herramientas para realizar el huerto.</li> <li>➤ Se da las indicaciones del cuidado de la planta, así como un repaso de lo que esta necesita para poder crecer bien, asumen de manera honesta el cuidado de la planta antes, durante y después de la actividad.</li> <li>➤ Se calificará el orden, organización y honestidad en dicha actividad.</li> </ul>	

Se brinda un calendario de actividades para el cuidado de sus respectivas plantas.



### Saberes previos

- Les pregunto: ¿Por qué será importante alimentarnos bien? ¿Qué entendemos por derecho a la alimentación saludable?

### Conflicto cognitivo

- Pregunto: ¿Sera lo mismo alimentarse que nutrirse?
- Escuchamos las respuestas de los estudiantes y lo registro en la pizarra.
- El **propósito** del día de hoy es:

Hoy aprenderán sobre el derecho a una alimentación saludable por medio de la realización de nuestro primer huerto.

### Desarrollo

Tiempo aproximado:

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

- Se explica a los estudiantes que alimentarse es la acción de ingerir alimentos para saciar el hambre y nutrirse es el proceso biológico por el cual nuestro organismo obtiene los nutrientes necesarios para su correcto funcionamiento. Por ello debemos cuidar lo que comemos mediante una alimentación saludable.
- Para ello se hace las siguientes preguntas:  
¿Cómo podemos cumplir con ese derecho de forma que no afectemos la economía familiar?
- Se escucha las respuestas de los niños registrándolas en la pizarra.




### FAMILIARIZACIÓN CON EL PROBLEMA

- Leen la siguiente información




**Alimentación saludable**

Los **alimentos** contienen sustancias que son muy importantes para nuestro crecimiento. Una **alimentación saludable** es aquella que combina alimentos, como: leche, frutas, verduras, cereales, pasta, carnes y huevos. Además, se debe evitar el consumo de comida chatarra.

1- • ¿Qué alimento debería escoger María para su colación?

a-  b-  c- 

2- • ¿Cuáles de estos alimentos no forma parte de una alimentación saludable?

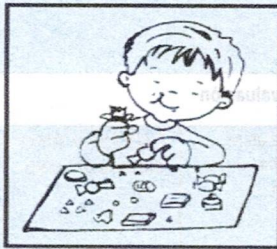
a-  b-  c- 

3- • Dibuja dos alimentos que consideres saludables y que consumas diariamente.

1	2
---	---

## ¡Cuidado con lo que comemos!

Observa la siguiente figura y contesta:



¿Qué está comiendo Gonzalo?

\_\_\_\_\_

¿Es bueno para su salud? ¿por qué?

\_\_\_\_\_

¿Qué le puede pasar si continúa comiendo dichos productos?

\_\_\_\_\_

### Toma de decisiones

Se pide a los estudiantes a realizar algunos compromisos para cumplir con el derecho a una alimentación saludable.  
Se realiza un cronograma de cuidados por equipo al huerto.

Cierre

Tiempo aproximado:

### Metacognición

• Reflexionan respondiendo las preguntas:

- ☺ ¿Qué aprendiste?
- ☺ ¿Cómo lo aprendiste?
- ☺ ¿Para qué te servirá lo aprendido?

Sub. Director de la I. E.  
José Luis Rojas Orosco

Lic. Ed. Yipangu Montero  
Profesora de aula  
Ed. Yipangu Montero

Mg. Ana Carina Cabezado Arevalo  
Coordinadora de Práctica  
e Investigación

Docente formador  
Ana Carina Cabezado Arévalo

Practicante  
Susana Cárdenas Araujo



## INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

### ESCALA DE VALORACIÓN

**Competencia:** Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.

**Capacidades:**

- Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales.
- Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente.
- Genera acciones para conservar el ambiente local y global.

Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterios de evaluación					
		- Explica la importancia de llevar una vida saludable mediante el cuidado de su salud como derecho.		- Comprende que es el derecho a una alimentación saludable.		- Evita hacer trampa durante el juego.	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	ASTUHUAMÁN SILVA, BENJAMÍN YACOV	✓		✓		✓	
2	CALDERÓN BALDEÓN, LOAM JAMES	✓		✓		✓	
3	CAMAYO ENCISO, FABRICIO CARLOS	✓		✓		✓	
4	CARHUAPOMA LANDA, DAYRO FABRICIO	✓		✓		✓	
5	CASTILLO SANCHEZ, LUCAS JOSÉ	✓		✓			✓
6	CHAUCA CARGACHAGUA, EIDRIEM NICOLAS	✓		✓			✓
7	CHAVEZ OSORIO, LEVI NAJHERS		✓		✓		✓
8	CONDOR SANCHEZ, JOAO HAZARD	✓		✓		✓	
9	CONDOR SANCHEZ, LOAM DEL PIERO	✓		✓		✓	
10	CRUZ VALENZUELA, DYLAN LIAM	✓		✓		✓	
11	FIERRO VELASQUEZ, LIAM STIVEN	✓		✓		✓	
12	GALARZA ROMERO, ÁNGEL ANTONIO	✓		✓			✓
13	HUALLPA CIRINEO, JHEICO JOEL	✓		✓		✓	
14	INGARUCA YNCHI, ALESSANDRO RICARDO	✓		✓		✓	
15	MACHACUAY CRUZ JEYCO DILAN	✓		✓		✓	
16	RECINAS URETA, JHOMPIU ELIAS		✓		✓	✓	
17	ROSALES VELIZ, YANPOL	✓		✓		✓	
18	SANCHEZ VELASQUEZ, WILDER AMITH KEITH	✓		✓			✓
19	TICSE ALVAREZ, GERALD EMANUEL	✓		✓		✓	
20	TICSE ESTEBAN, JESÚS ADRIAN	✓		✓		✓	
21	TIMOTEO MENDIZABAL, DAYRO GREIZMANN	✓		✓		✓	
22	TIXI CURIHUAMAN, JULIO CÉSAR	✓		✓		✓	
23	TRINIDAD MEZA, DAVID ROBINSON	✓		✓		✓	
24	TRINIDAD MEZA, RIQUELMER ROBINSON	✓		✓		✓	
25	URETA HUAMAN, THIAGO ANDRE	✓		✓		✓	
26	VILCHEZ LLACZA, BRIAN JOSEPH	✓		✓		✓	
27	YURIVILCA TORRES, YAREL ABEL	✓		✓		✓	
28	ZARATE PALACIOS, ALESSANDRO JHOAN	✓		✓		✓	



**Realizando prueba piloto a niños del 1ro C**



**Los niños se esfuerzan por cumplir con las reglas de juego tradicional matagente.**



**Se empieza a ordenar a los niños para equilibrar la fuerza en el juego de la soga**



**Se da inicio al juego de la soga donde cada niño participa de forma animosa.**



**Se explica a los niños que deben hacer para no perder en el juego Torito en alto.**



**Los niños se despliegan para buscar un lugar seguro.**



Verificando que el nudo del pañuelo este bien sujeto y que cubra los ojos del niño .



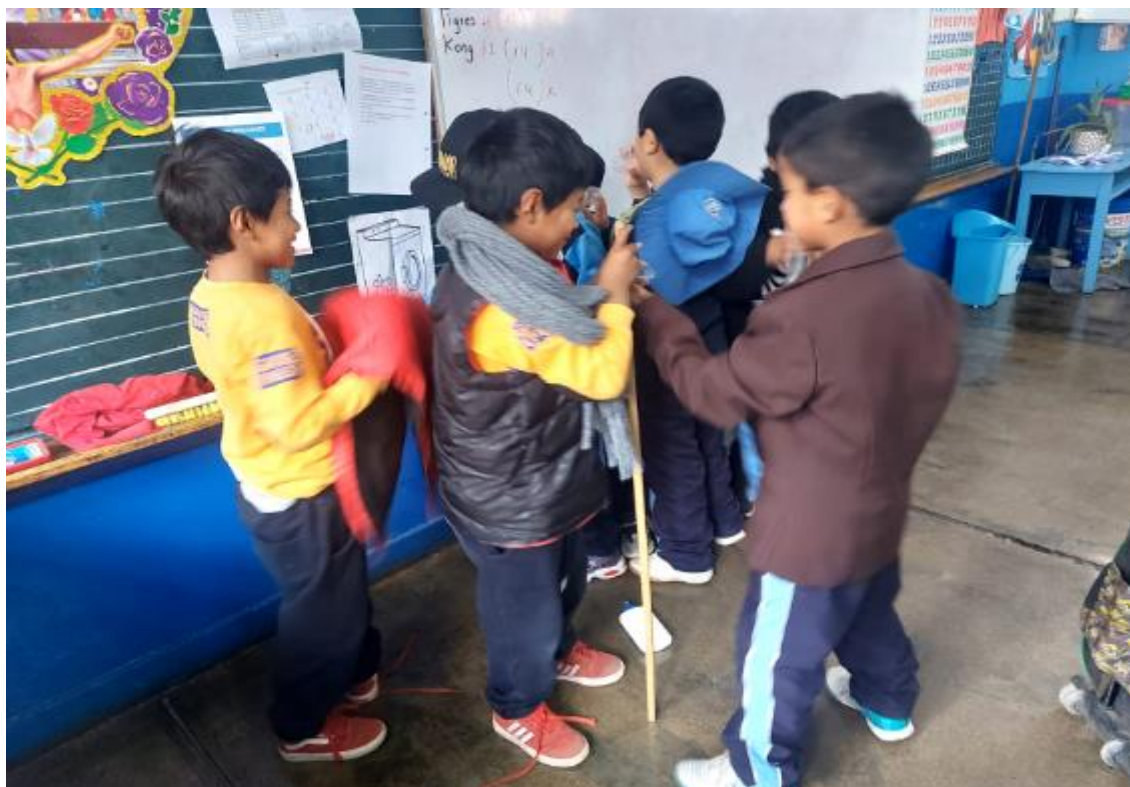
Los niños se acercan entre risas para dar toques a la gallinita ciega para así este pueda hallarlos.



**Se da una advertencia recordando las reglas del juego al ver que algunos niños no estaban respetando el orden.**



**Los niños observando al detalle si su compañero pisa la raya para así buscar su turno.**



**Los niños asumiendo los roles dentro de una familia , que ellos mismos han  
propuesto según previa coordinación entre ellos.**



**Enseñando a los niños como deben asumir los roles según las diferentes familias , como por  
ejemplo el de un abuelito.**



Se da una breve explicación sobre la importancia del juego de disfraces para con el medio ambiente.



Presentación de primer grupo sobre ahorro de energía mediante juego de disfraces ( coronas de energía).



Platicándoles sobre el uso de bueyes en la cosecha de los productos que abastecen los mercados.



Los niños mediante sus conocimientos previos, imitan la siembra usando herramientas ancestrales.



Termino de juego imitemos a un tren, donde el grupo ganador logró el objetivo del juego.



Se realiza una retroalimentación luego de terminar el juego imitemos a un tren.



**Apoyando a el grupo de niños que tuvo problemas al unir las piezas en el juego el reciclaje.**



**Los niños delegan responsabilidades para ubicar las piezas de reciclaje según las figuras .**



**Terminando con éxito la limpieza del jardín para el sembrado de nuestro primer huerto.**



**Luego de plantar y regar las plantas designadas , los niños acuerdan un nombre para su planta.**