



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA
COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA
DEMOCRÁTICAMENTE EN ESTUDIANTES DEL 5TO
GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 65123-B
DEL DISTRITO DE RAIMONDI-PROVINCIA DE
ATALAYA, 2022**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTORA

ROSALES PONCE, SADIT ISELA

ORCID: 0000-0002-6345-5657

ASESORA

QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA

ORCID: 0000-0003-2031-7809

CHIMBOTE-PERÚ

2022

2. Equipo de trabajo

AUTORA

ROSALES PONCE, SADIT ISELA

ORCID: 0000-0002-6345-5657

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado, Satipo,
Perú.

ASESORA

QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA

ORCID: 000- 0003-2031-7809

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de derecho y humanidades,
Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú.

JURADO

ZAVALETA RODRÍGUEZ, ANDRÉS TEODORO

ORCID: 0000-0002-3272-8560

CARHUANINA CALAHUALA, SOFIA SUSANA

ORCID: 0000-0003-1597-3422

MUÑOZ PACHECO, LUIS ALBERTO

ORCID: 0000-0003-3897-0849

3. Hoja de firma del jurado y asesor

ZVALETA RODRÍGUEZ, ANDRÉS

TEODORO

PRESIDENTE

CARHUANINA CALAHUALA,

SOFIA SUSANA

MIEMBRO

MUÑOZ PACHECO, LUIS

ALBERTO

MIEMBRO

QUIÑONES NEGRETE, MAGALY

MARGARITA

ASESORA

4. Hoja de agradecimiento y/ dedicatoria (opcional)

Agradecimiento

Agradezco mucho a mis estudiantes a la directora de la Institución Educativa por haberme permitido llevar a cabo el estudio de logro de aprendizajes.

La autora

Dedicatoria

El presente estudio dedico a mis padres,
hermanos a mis maestros de la Universidad
por darme la oportunidad de concluir mis
estudios y lograr la carrera anhelada que es
enseñar a los niños.

La autora

5. Resumen y abstract

La investigación actual, surgió a partir del desconocimiento de la competencia convive y participa democráticamente; por tal motivo, se ha considerado el objetivo general: Determinar la influencia del juego de roles en la competencia convive y participa democráticamente en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022. con una metodología cuantitativa experimental. Con una población de 75 estudiantes y una muestra por muestreo no probabilístico de 26 estudiantes, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento ficha de observación estructurada la misma que fueron validadas por 4 expertos obteniendo la fiabilidad a través del alfa de Cronbach (0,894) Para analizar y tabular los datos obtenidos en el pre y pos-test se utilizó el programa SPSS versión 24 evidenciando los resultados estadísticos a través de la prueba de Wilcoxon se obtuvo el valor $P= 000$ el cual fue inferior al grado de significancia establecida (0.05) obteniendo el nivel de confianza 95% y de significancia 5% aceptando la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula, en consecuencia, el 96.15%. de los estudiantes comprendieron que, convivir y participar democráticamente significa que es tener libertad de expresión, tener igualdad de derechos, elegir sus autoridades por medio del voto popular.

Palabras claves: convive participa democráticamente, juego de roles.

Abstract

The current investigation arose from the ignorance of the competition coexists and participates democratically; For this reason, the general objective has been considered: To determine the influence of role-playing in the competition coexists and participates democratically in students of the Educational Institution No. 65123-B of the district of Raimondi-province of Atalaya, 2022. with a methodology experimental quantitative. With a population of 75 students and a sample by non-probabilistic sampling of 26 students, the technique used was observation and the instrument was the structured observation sheet, which was validated by 4 experts, obtaining reliability through Cronbach's alpha (0.894). To analyze and tabulate the data obtained in the pre and post-test, the SPSS version 24 program was used, evidencing the statistical results through the Wilcoxon test, the value $P = 000$ was obtained, which was lower than the degree of significance established (0.05) obtaining the 95% confidence level and 5% significance level, accepting the alternate hypothesis and rejecting the null hypothesis, consequently, 96.15%. of the students understood that coexisting and participating democratically means having freedom of expression, having equal rights, electing their authorities through popular vote.

Keywords: live together participate democratically, role play.

6. Contenido

1. Título de la tesis.....	i
2. Equipo de trabajo.....	ii
3. Hoja de firma del jurado y asesor.....	iii
4. Hoja de agradecimiento y/ dedicatoria (opcional).....	iv
5. Resumen y abstract	vi
6. Contenido	viii
7. Índice de figuras y tablas	x
I. Introducción.....	1
II. Revisión de la literatura	5
II.1. Antecedentes.....	5
II.1.1. Antecedentes internacionales	5
II.1.2. Antecedentes nacionales	8
II.2. Bases teóricas de la investigación.....	13
II.2.1. Base teórica de la variable independiente: juego de roles	13
II.2.2. Dimensiones de juego de roles	16
II.2.3. Enfoque de juego de roles.....	17
II.2.4. Aprendizaje que promueven los juegos de roles.....	17
II.2.5. Implementación de los juegos de roles	18
II.2.6. El juego como recurso	19
II.2.7. El rol del juego.....	20
II.2.8. Bases teóricas de variable dependiente: competencia convive y participa democráticamente.	20
II.2.9. Enfoque de la competencia convive y participa democráticamente	22
II.2.10. Competencia convive y participa democráticamente según Ministerio de Educación.	22
II.2.11. Dimensiones de la competencia convive y participa democráticamente. ...	23
II.2.12. Teoría de la competencia convive y participa democráticamente:.....	24
II.2.13. Hacia la construcción de la democracia	24
II.2.14. Libertad, divino tesoro	25
II.2.15. Democracia para la diversidad.....	26

II.2.16. Para qué sirve la convivencia democrática	26
II.2.17. Relación entre juego de roles y convivencia democrática.....	27
III. Hipótesis	28
IV. Metodología	29
IV.1. Tipo de investigación.....	29
IV.2. Nivel de Investigación	29
IV.3. Diseño de Investigación.....	30
IV.4. Población y muestra.....	31
a. Criterios de inclusión.....	32
IV.5. Definición y operacionalización de variables juego de roles para desarrollar la competencia convive y participa democráticamente.	34
IV.6. Técnicas e instrumentos	38
a. Técnicas.....	38
b. Instrumentos	38
IV.8. Plan de análisis	42
IV.9. Matriz de consistencia de variables juego de roles para desarrollar la competencia convive y participa democráticamente.	44
IV.10. Principios éticos.....	47
V. Resultados.....	50
V.1. Resultado	50
5.1. Análisis de resultado	75
VI. Conclusiones	84
VI.1. Aspectos complementarios.....	84
VII. Referencias bibliográficas	89
ANEXOS.....	93

7. Índice de figuras y tablas

Figuras

Figura 1: Figura circular respecto a la variable Convive y participa democráticamente según resultados del pre-test y post-test.....	51
Figura 2: Figura circular respecto a la dimensión Interactúa con todas las personas según resultados pre-test y post-test.	53
Figura 3: Figura circular respecto a la dimensión Construye normas y asume acuerdos y leyes según resultados del pre-test y post-test.....	55
Figura 4: Figura circular respecto a la dimensión Maneja conflictos de manera constructiva según resultados del pre y post-test.....	57
Figura 5: Figura circular respecto a la dimensión Maneja conflictos de manera constructiva según resultados del pre y post-test.....	58

Tablas

Tabla 1: Población de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi provincia de la Atalaya, 2022.	31
Tabla 2: Muestra Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi, 2022.....	33
Tabla 3: Baremo para tabular datos.....	50
Tabla 4: Variable Convive y participa democráticamente.....	51
Tabla 5: Dimensión Interactúa con todas las personas	53
Tabla 6: Dimensión Construye normas y asume acuerdos y leyes.....	54
Tabla 7: Dimensión Maneja conflictos de manera constructiva	56
Tabla 8: Dimensión Delibera sobre asuntos públicos	58

I. Introducción

El presente estudio “Juego de roles para desarrollar la competencia convive y participa democráticamente en estudiantes del 5to grado de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022” ha sido desarrollado por ser nuestro país altamente democrático; por tal razón, es demasiado importante conocer y practicar la democracia, porque permite al ciudadano peruano a expresarse libremente y elegir y ser elegido con mucha libertad.

La situación problemática en los estudiantes de la muestra fue mostrada por manifestar a la pregunta cuál es el sistema en que vive los peruanos, ningún estudiante respondió la pregunta, hecha otras preguntas como, por ejemplo, que es la libertad, o la igualdad de derechos, ningún estudiante pudo responder, por estas razones hubo razón urgente de llevar a cabo el estudio a fin de dar una solución inmediata al problema.

Considerando la siguiente interrogante ¿Cuál es la influencia el juego de roles en la competencia convive y participa democráticamente en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi - provincia de Atalaya, 2022?

En consecuencia, el estudio tuvo el propósito de lograr el objetivo general: Determinar la influencia del juego de roles en la competencia convive y participa democráticamente en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022 seguidamente considerado los objetivos específicos.

Identificar la influencia del juego de roles en la dimensión interactúa con todas las personas en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022

Describir la influencia del juego de roles en la dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022

Identificar la influencia del juego de roles en la dimensión maneja conflictos de manera constructiva **en** estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022

Reconocer la influencia del juego de roles en la dimensión delibera sobre asuntos públicos en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022. Consecutivamente considerando la hipótesis: El juego de roles incrementa significativamente la competencia convive y participa democráticamente en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022. Considerando la justificación.

Justificación de manera práctica: el estudiante pudo participar de una manera real desempeñando el rol que le correspondió hacer a los adultos; es decir que el alumnado pudo conocer la convivencia democrática, haciendo el papel de las diferentes autoridades del pueblo.

Se ha justificado de manera metodológica: en este caso el recojo de los datos antes y después de experimentar fueron por medio de los

instrumentos de ficha de observación estructurada, antes y después luego, se probado las hipótesis planteadas en el estudio y confirmar la conclusión.

Se ha justificado de manera teórica: principalmente se ha desarrollado el trabajo de investigación utilizando las teorías de los autores planteados de las dos variables, tanto de juegos de roles, como de la competencia convive y participa democráticamente donde se sustentado que vivir en una democracia es vivir con libertad e igualdad.

Metodología estimada para el caso actual del estudio, respondiendo al problema bosquejado, fue de tipo cuantitativo de nivel experimental con un diseño pre-experimental considerado una población total de 75 escolares y una muestra de 26 alumnos, se desarrolló la investigación con la técnica de la encuesta, planteado el instrumento ficha de observación estructurada, aplicado el consentimiento informado que permitieron llevar la investigación, firmados por los involucrados en el estudio como progenitores de los estudiantes y la directora de la Institución Educativa.

Sostenida el estudio con la teoría de juego de roles de Gonzáles (2003) donde sustentó que el juego de roles en el estudiante podrá participar con los juegos representando la vivencia de las autoridades; es decir que los estudiantes deben responder el papel de los personajes que existe en la zona como son el alcalde, gobernador, director de la Institución Educativa interpretando el papel que desempeña cada uno a manera de juego, pudiendo intercambiar los papeles entre sus compañeros de aula, por tanto, se puede formar grupos en parejas para poder jugar y desempeñar el rol indicado por el maestro o quien esté a cargo, después

del juego de grupo también se puede intercambiar los papeles. Asimismo, se respondió al análisis la competencia convive y participa democráticamente.

Finalmente, el estudio ha concluido con el 96.15%. de los estudiantes comprendieron que, convivir y participar democráticamente significa que es tener libertad de expresión, tener igualdad de derechos, elegir sus autoridades por medio del voto popular.

Se ha realizado las recomendaciones de manera metodológica y de manera académica a fin de que los usuarios puedan tener mayor confianza al poder replicar para el logro de los conocimientos.

Donde el esquema del informe final contiene la primera parte paginas preliminares, revisión de la literatura, metodología, resultados y conclusión.

II. Revisión de la literatura

II.1. Antecedentes

Revisado los trabajos previos a nivel internacional y nacional, se consideró los siguientes aportes que son de utilidad para nuestro propósito.

II.1.1. Antecedentes internacionales

Tigse (2022) en su trabajo de investigación: El juego de roles en la enseñanza de la asignatura de estudios sociales, en los estudiantes de educación general básica superior, de la unidad educativa “Juan León Mera” de la ciudad de Latacunga. Para optar el título de licenciada en ciencias de la educación básica. Consideró el siguiente objetivo general: Determinar la importancia del juego de roles en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales, en los estudiantes de Educación General Básica Superior, de la Unidad Educativa “Juan León Mera” de la ciudad de Latacunga. La metodología de la investigación fue de tipo cuantitativo, la investigación, el nivel es descriptivo, la variable El juego de roles en la enseñanza de la asignatura de estudios sociales la técnica utilizada fue la encuesta y el instrumento utilizado fue la cuestionario, la población total estudiante de 34 estudiantes de 12 a 14 años de edad años siendo la muestra todos los estudiantes de la población. La autora ha concluido la investigación: Al practicar el juego de roles ha dado un importante avance en cuanto a su desarrollo del pensamiento crítico analítico y reflexivo por

medio de que los estudiantes pudieron dramatizar el rol y al mismo tiempo logrando también desarrollar a gran escala su manera de hablar en público. El trabajo también descubrió que los docentes trabajan con muchas estrategias muy innovadoras logrando que los estudiantes desarrollen la parte social cognitiva.

Torres (2019) en su trabajo de investigación: El juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje en niños de 4 años del circuito 07 distrito 18D02 del cantón Ambato. Para optar el título de Magister. Consideró el siguiente objetivo general: Implementar una guía didáctica para los docentes del nivel de educación inicial que les permita utilizar el juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje en las instituciones educativas del circuito 07 distrito 18D02 del cantón Ambato La metodología de la investigación fue de tipo cuantitativo, la investigación, el nivel es descriptivo, la variable El juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje la técnica utilizada fue la observación y el instrumento utilizado fue la encuesta, la población total estudiante de 34 estudiantes de 4 años siendo la muestra todos los estudiantes de 4 años. La autora ha concluido la investigación: los juegos de roles sirvieron para mantener al estudiante bastante esmerado y atento frente a las clases que se imparte produciéndose muchas facilidades para el logro de sus aprendizajes, siendo que el 42,81% de los estudiantes obtuvieron su aprendizaje y luego el 59,69% después los estudiantes manifestaron haber logrado su aprendizaje, asimismo se ha notado que los estudiantes

demonstraron su aprendizaje de manera significativa, efectivamente también le permite al docente modificar el esquema mental de cada estudiante y mantener la naturaleza del juego.

Villena (2020) en su trabajo de investigación: Juegos de roles y desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E. Mercedes Indacochea Lozano, Huacho – 2019. Para optar el título de magister. Consideró el siguiente objetivo general: Determinar la relación que existe entre los juegos de roles y las habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I. E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019. La metodología de la investigación fue de tipo cuantitativo, la investigación, el nivel correlacional, con diseño de estudio transeccional considerando como variable 1 Juegos de roles y variable 2 desarrollo de habilidades sociales la técnica utilizada observación y el instrumento ficha de observación, la población y la muestra fueron de 302 estudiantes y una muestra de 60 de la Institución de 1er año de secundaria de la I. E Mercedes Indacochea Lozano, Huacho- 2019. La autora llegó a la siguiente conclusión en su investigación: se mantuvo una buena relación entre las dos variables con un valor 0.577 siendo una relación moderada, consecuentemente también se mantuvo una relación entre las dimensiones protagonismo y el juego de rol que desarrolló cada estudiante con una relación muy buena de 0.870 consolidando una relación moderada con el valor 0,593 entre mensaje y el juego de rol desarrollado por cada estudiante.

Cubides (2020) en su estudio titulado: El juego de roles como herramienta para promover la competencia oral. Presentado Para obtener el título de licenciado en Educación consideró el objetivo general: Determinar la influencia del juego de roles en el fortalecimiento de la competencia oral de los estudiantes del grado 303 del Colegio Prado Veraniego IED. La metodología de la investigación fue de tipo cuantitativo de tipo investigación acción descriptivo. Teniendo como variable El juego de roles como herramienta para promover la competencia oral considero una población de 31 estudiantes igual de 31 estudiantes del grado tercero de la Institución Educativa503 del I.E.D. Liceo Femenino Mercedes Nariño, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento para recoger datos diarios de campo; por tano se concluyó: los juegos de roles lograron una fluidez en el conocimiento del léxico y su fluidez para hablar correctamente frente al público, todo ello es gracias al uso de la estrategia del juego de roles a razón que no poseían un buen vocabulario por parte de los estudiantes, asimismo los estudiantes lograron reconocer los las improvisaciones que hacen los personajes reales del mismo modo, cada estudiante logró tener una buena comunicación entre sus pares.

II.1.2. Antecedentes nacionales

Colquichagua (2021) en su estudio titulado: Uso del wix para fortalecer la competencia convive y participa democráticamente en estudiantes de secundaria en una institución educativa Lima 2021 Presentado para optar el grado académico de doctor en educación. Planteo

el objetivo general: Determinar la influencia del uso del wix en fortalecimiento de la competencia convive y participa democráticamente, en los estudiantes de secundaria en una institución educativa, Lima 2021– San Juan de Lurigancho, 2021 La metodología de la investigación de tipo cuantitativo de nivel experimental y un diseño de cuasi- experimental. Teniendo como variable independiente Uso del wix y la variable dependiente competencia convive y participa democráticamente, considero una población 138 estudiantes del cuarto grado y muestra de estudio 70, de la una institución educativa, Lima 2021– San Juan de Lurigancho, 2021 la técnica utilizada fue la observación y el instrumento para recoger datos fichas semi estructurada; por tanto, el autor ha concluido: se ha observado que el wix dio un efecto significativo en la mejora del aprendizaje de la competencia convive y participa democráticamente, y en segundo lugar la capacidad construcción y asumir los acuerdos dieron buenos resultados por existir diferencias significativas donde en el rango promedio el grupo control obtuvo el 27,14% y rango promedio del grupo experimental 42,26% con P valor menor a 0.05 del mismo modo, las demás competencias mejoraron sus aprendizajes observados en el recojo de información del post-test.

Fernandez (2019) en su trabajo de investigación: Estrategias socio afectivas en el mejoramiento de la competencia convive y participa democráticamente de los estudiantes del tercer ciclo de la IEI San Cristóbal - Junín. Para optar el grado académico de maestro en educación. Consideró

el siguiente objetivo general: Determinar la influencia de las estrategias socio afectivas en el mejoramiento de la competencia convive y participa democráticamente de los estudiantes del tercer ciclo de la IEI San Cristóbal-Junín. La metodología de la investigación fue de tipo cuantitativo de y aplicado, nivel experimental con diseño cuasi-experimental, considerando la variable independiente, eestrategias socio afectivas y variable dependiente competencia convive y participa democráticamente contando con una población y muestra de 107 estudiantes del tercer ciclo de la IEI San Cristóbal - Junín. y una muestra de 41 estudiantes seleccionadas de manera probabilística, la técnica usada fue, examen pedagógico y el instrumento pre-test y post- test El autor concluyó su investigación: se descubrió una gran diferencia entre el grupo control y el grupo experimental, es decir que las estrategias socio afectivas, surtieron un efecto significativo en cuanto a su mejora en el aprendizaje de la competencia planteada, donde el grupo control obtuvo el 65,00% de los estudiantes aprobados y luego el grupo experimental obtuvo el 95,24% de los estudiantes aprobados, del mismo sentido, mejoraron su aprendizaje en su desarrollo de sus interacciones con los demás estudiantes de su entorno mejorando también los manejos de loa conflictos que se presenta dentro de la vida.

Ríos (2020) en su trabajo de investigación: Competencia convive y participa democráticamente durante la emergencia sanitaria en estudiantes de educación secundaria. Para optar el título profesional de licenciada en educación. Consideró el siguiente objetivo general:

Determinar el nivel de la competencia “Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común” durante la emergencia sanitaria en los estudiantes del VI ciclo de Educación Secundaria de la Institución Educativa Libertador José de San Martín, del distrito de San Martín de Porres – UGEL 02. La metodología de la investigación fue de tipo cuantitativo aplicada , nivel descriptivo, no experimental, considerando la variable competencia convive y participa democráticamente durante la emergencia sanitaria contando con una población 61 estudiantes y muestra a todos los estudiantes de ciclo VI estudiantes, de la Institución Educativa Libertador José de San Martín, del distrito de San Martín de Porres – UGEL 02, la técnica utilizada la técnica de la encuesta, el instrumento utilizado fue la prueba escrita. El autor concluyo su investigación: llegaron a manifestar los estudiantes en 72% haber logrado el dominio de la competencia interactuando de manera positiva entre sus compañeros de aula llevando a solucionar los problemas como son los conflictos, un 77,2% demuestran que sí pueden lograr dialogar entre sus compañeros y convivir de manera democrática saludable interactuando de manera satisfactoria.

Challco (2018) en su estudio titulado: Aplicación de juegos tradicionales para promover competencias de convivencia y participación democrática en los alumnos del IV ciclo I.E. N° 50756 San Antonio del distrito de Echarati – La Convención” Presentado Para obtener el grado de Maestro en Educación. Tuvo como objetivo general: Demostrar de qué

manera los juegos tradicionales promueven la competencia de convivencia y participación democrática de los estudiantes del IV ciclo I.E. N° 50756 San Antonio - Echarati. La metodología de la investigación fue cuantitativo de nivel experimental de diseño pre-experimental Teniendo como variable independiente Aplicación de juegos tradicionales y variable dependiente, competencias de convivencia y participación democrática considero una población y muestra de estudio fueron 26 estudiantes y una muestra de 10 estudiantes, ciclo I.E. N° 50756 San Antonio del distrito de Echarati – La Convención la técnica utilizada fue la observación y el instrumento para recoger datos ficha de observación; por tanto, el autor ha concluido: los alumnos de la Institución Educativa lograron obtener una mejora en cuanto a sus habilidades y actitudes casi todos en un 91% de estudiantes, del mismo modo los estudiantes mejoraron considerablemente la competencia convivencia y participación democrática permitiéndoles resolver tranquilamente todos los conflictos entre sus pares.

Goicochea (2018) en su estudio titulado: Gestión de aprendizajes: convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en la Institución Educativa pública N° 82392. Para obtener el título de segunda especialidad en gestión escolar con liderazgo pedagógico. Planteo el objetivo general: Mejorar la gestión de los aprendizajes en la competencia: convive y participa democráticamente e en la búsqueda del bien común, del área curricular de personal social, de los estudiantes de la institución educativa N° 82392 “Nuestra Señora de Fátima”- Celendín. La

metodología de la investigación fue de diseño descriptivo simple. Teniendo como variable, gestión de aprendizajes: convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, consideró una población conformada por 720 estudiantes de todas las instituciones de educación primaria del y la muestra de estudio fueron 85 estudiantes de sexto grado de primaria de la institución educativa N° 82392 “Nuestra Señora de Fátima”- Celendín la técnica utilizada fue la observación y el instrumento para recoger datos fichas de observación; por tanto, el autor ha concluido: arriba el autor donde la investigación deja evidenciar que requieren un plan para fortalecer los puntos críticos, con alternativas de solución donde deben estar relacionados con el contexto de toda la comunidad educativa, buscando antecedentes que benefician a los estudiantes, con fundamentos de experiencias de éxito y recursos humanos, materiales.

II.2. Bases teóricas de la investigación

II.2.1. Base teórica de la variable independiente: juego de roles

Definición de juego de roles

El juego de roles se ha definido como acciones de los estudiantes representando el rol que desempeña cada ciudadano siendo mayor de edad, dicha en otras palabras, que los estudiantes van realizar el rol que desempeña los padres de familia, profesionales, autoridades a fin de que

con esta práctica e estudiante aprenda a valorar los hechos democráticos que se practica a diario en nuestro sistema en que vivimos.

Teoría de juego de roles

Gonzáles (2003) sustenta:

El juego de roles se define como acciones de los estudiantes representando el rol que desempeña cada ciudadano siendo mayor de edad, dicha en otras palabras, que los estudiantes van realizar el rol que desempeña los padres de familia, profesionales, autoridades a fin de que con esta práctica e estudiante aprenda a valorar los hechos democráticos que se practica a diario en nuestro sistema en que vivimos.

Gonzáles (2003) sustenta:

El juego de roles el estudiante podrá participar con los juegos representando la vivencia de las autoridades; es decir que los estudiantes deben responder el papel de los personajes que existe en la zona como son el alcalde, gobernador, director de la Institución Educativa interpretando el papel que desempeña cada uno a manera de juego, pudiendo intercambiar los papeles entre sus compañeros de aula, por tanto, se puede formar grupos en parejas para poder jugar y desempeñar el rol indicado por el maestro o quien esté a cargo, después del juego de grupo también se puede intercambiar los papeles.

Si el niño juega al mecánico, con mucha seguridad tiene que aplicar todas sus habilidades a fin de que el juego salga de manera aceptable, es

decir, que tiene que convencer a los observadores sobre el papel que está realizado dentro de su desempeño de su rol.

Escorcha (2018) sustenta:

Existe un contraste muy fuerte entre el juego de roles y el juego tradicional, es decir, que las bondades que brinda el juego de roles son más bien que se activan las funciones psíquicas superiores de los estudiantes llevando al estudiante a mejorar su formación psicológica en su desarrollo personal y desarrollo cognitivo; por tal motivo, es de gran importancia desarrollar los juegos de roles, para que el estudiante a través de su activación de sus funciones psíquicas y desarrollo psicológico puedan mejorar y elevar sus conocimientos del área en la que se está trabajando.

Viendo desde un punto de vista del carácter fuerte, genera una presión fuerte en el cuerpo; en tal sentido, una manera de liberarse de esa presión es el juego roles donde el estudiante va poder desempeñar un papel asignado de algún personaje y lo interpretará de la mejor manera y podrá liberarse de esa presión del carácter fuerte.

Gonzales y Valdivia (2017) sustenta:

Los juegos de roles son estrategias que siempre va permitir lograr en los estudiantes responder a representaciones de personajes, o roles de situaciones del contexto, como son las personalidades de la comunidad, son maneras de llevar al salón de clases la realidad del contexto, es decir, en el juego de roles el estudiante tiene que ajustarse a las reglas de juego;

asimismo, tienen toda la libertad para poder actuar y al mismo tiempo tomar las decisiones que necesite en el momento y de acuerdo a la actuación que desarrolla cada estudiante, siempre que se ejecuta un juego de reglas se tiene que normar condiciones y reglas sin ningún guión determinado.

II.2.2. Dimensiones de juego de roles

Gonzales y Valdivia (2017) sostiene:

Abogado: el maestro explica que para hacer el papel del personaje se requiere el manejo de su propio lenguaje verbal y tener el dominio de convencimiento a la audiencia donde la audiencia son jueces o árbitros.

Juez de paz: el docente explica también sobre el comportamiento de Juez de paz lo que significa que no necesariamente tiene estudios superiores, pero, sí que actúa en poner en orden los compromisos democráticos con la sociedad.

Policía: el maestro explica sobre su rol de un comandante policial que tiene que ser bastante enérgico el dominio de su lenguaje policial y la trata con el debido respeto a la ciudadanía en general.

Padres de familia: el docente explica y da sus puntos de vista sobre un padre de familia modelo y consulta cómo son sus padres los estudiantes contestan, y le puntualiza que ser un padre responsable es bastante hogareño y que brinda protección a sus hijos, y él va desempeñar el papel de padre de familia tiene que sentirse como padre y vivirlo que vive un padre de familia.

II.2.3. Enfoque de juego de roles

Lopez (1997) sustenta:

Desde el punto de vista histórico el enfoque del juego de roles ha sido siempre el objetivo de desarrollo del niño, como se entiende que es la manera de desarrollarse en la sociedad y descubrir sus niveles de desarrollo histórico; es decir es el jugar de los niños dentro de su desarrollo de sus etapas en su vida de niño entendiéndose como su naturaleza. Como también los estudiantes de esa edad tienen claras las ideas de las operaciones concretas pasan a poner atención a lo cuantitativo y cualitativo considera que las personas son materiales, sienten mucha curiosidad como se desarrolla la humanidad convencido de lo que les rodea desarrollan de manera práctica el rol que desempeña los mayores de edad.

II.2.4. Aprendizaje que promueven los juegos de roles.

Gonzales y Valdivia (2017) sustenta:

Estimular: Es decir que el juego de reglas va por estimular al estudiante que sean exploradores y entiendan su propio comportamiento y al mismo tiempo que desarrollen sus propios autoanálisis de su rol tratado por medio de la retroalimentación que se desarrolla.

Reconocer: tienen su forma propia de pensar y actuar y desarrollan sus propias maneras de desarrollar su actuación interpersonal y desarrollan su propia habilidad de comunicación.

Desarrolla: elevan sus competencias sobre sus aprendizajes de cada área en algunos casos sobre su dominio del comportamiento es decir de la ética.

II.2.5. Implementación de los juegos de roles

Gonzales y Valdivia (2017) sustenta:

Contextualización del juego: es muy importante que los juegos tengan características sobre el contexto poniendo en conocimiento las condiciones de los personajes donde pueden cambiar su forma de ser y el docente no puede tener influencia sobre ello. Sobre esto el maestro puede señalar a los actores y sus peculiaridades buscando mantener sus conceptos, valores; asimismo, es muy importante centrarnos las competencias que van desarrollar los estudiantes.

Organización de la clase para el juego: una vez clasificada la situación será de suma importancia que estudiantes representarán los papeles o los roles, y los que van representar como espectadores, otorgándoles a los participantes momentos prudenciales para que el estudiante no solo represente el papel, sino, que se sienta como el mismo personaje.

Desarrollo del juego: en esta fase es de suma importancia que el que representa a un personaje, tiene que pensar, actuar y tomar decisiones tan igual que el personaje que está representando.

Cierre del juego: después que pase el juego es menester analizar lo que sucedió dentro de la representación de manera grupal poniendo en conocimiento sobre el reto que se enfrentaba el participante y finalmente el docente debe buscar los aprendizajes significativos que sucedió entre el juego y la realidad.

II.2.6. El juego como recurso

Sarlé (2001) sustenta:

El juego como recurso, va tener un efecto significativo dentro del desarrollo de clases, generalmente las maestras lo utilizan para lograr un aprendizaje significativo a través del juego o también para cambiar de un estado emocional a otro estado emocional ejemplo del cansancio aburrido a lograr la felicidad a través de las canciones expresadas por los estudiantes o muchas veces con juegos de títeres desempeñando el juego de roles con impostación de voz. Las aplicaciones de muchos juegos llevaran a los estudiantes a mejorar sus conocimientos y mejorar sus habilidades como se ha venido trabajado en diferentes instituciones y por mucho tiempo la aplicación de los diferentes tipos de juego.

II.2.7. El rol del juego

Pérez (2009) sustenta:

Funcionamiento del juego: se puede caracterizar por lo que muchas personas juegan son armados en un tablero donde se reparte sus puntuaciones donde se juegan con dados unas caras tendrán la representación de las decenas y las otras caras tienen la representación de las unidades en el mismo tablero se detallan las habilidades que se va utilizar en el juego, para saber con cuantos puntos inicia el juego se lanza dos dados uno de cuatro caras por la decena y segundo lugar uno de diez por las unidades el valor mínimo tiene que ser de quince.

II.2.8. Bases teóricas de variable dependiente: competencia convive y participa democráticamente.

Definición de competencia convive y participa democráticamente.

Se ha definido a la variable competencia convive y participa democráticamente, como un principio de igualdad de derechos, con la libertad que todo ciudadano tenga de hablar y la libre elección de su religión, buscando el progreso de la comunidad eligiendo a sus autoridades

por medio del voto popular, respetando la libre elección, declarando como ganador al que obtuvo la mayoría de votos.

Innerarity (2018) sustenta:

La competencia planteada en la investigación, es un hecho que en un país se debe vivir con una libertad donde la ciudadanía tiene que tener muy en claro que su participación es activa y participativa, por tanto, cada estudiante que estudian en las instituciones deben de conocer muy claramente que la comunidad completa de un país su participación es de manera libre e independiente por el mismo hecho de vivir en un país democrático. Si no hay las intervenciones de los debates en una comunidad democrática de manera libre es totalmente imposible de hablar de una democracia activa y de calidad porque expresarse de manera libre es derecho y una necesidad de la libertad de expresión, sostiene también el autor, que si no existiera una convivencia democracia libre se produciría una crisis económica.

Un contexto complejo

Innerarity (2018) sustenta:

Las obligaciones democráticas no son tan sencillas, de decir, en el momento actual en que vivimos son difíciles las convivencias por razones que los muchos ciudadanos del mundo están interactuando constantemente a nivel mundial considerado muy relevante para una estabilidad económica y las emociones de los ciudadanos. Paralelamente existe un impacto comunicativo a través de la tecnología y que sirven como un medio para

brindar nuestras opiniones y podernos desenvolvernos con conocimiento y causa sobre la libertad de expresión y reflexionar sobre nuestro rol de ciudadano democrático.

II.2.9. Enfoque de la competencia convive y participa democráticamente

Ministerio de Educación (2016) según el Ministerio de Educación El enfoque que tiene la competencia convive y participa democráticamente es que el país en su conjunto sea justa equitativa que todas las personas tengan los mismos derechos y deberes y que el país sea rico con todo aporte de todas nuestras culturas de practicar la libertad de expresión, respetar las diferencias de sus ciudadanos.

II.2.10. Competencia convive y participa democráticamente según Ministerio de Educación.

Ministerio de Educación (2016) Los estudiantes actúan dentro de las sociedades precisamente interactuando con sus pares practicando la justicia de manera equitativa con un reconocimiento único de sus derechos y deberes mostrando predisposición por conocer plenamente lo que aportan las demás culturas, del mismo modo dentro de la convivencia democrática el ciudadano tiene la libertad de contribuir al bienestar general de para construir los procesos democráticos y ayudar a promover en cuanto a la promoción de los derechos humanos.

II.2.11. Dimensiones de la competencia convive y participa democráticamente.

Ministerio de Educación (2016) sostiene:

Interactúa con todas las personas: los estudiantes deben de reconocer a las personas muy valiosas con pleno derecho y ser preocupado por las otras personas respetando sus orígenes étnicos, lengua, puede ser discapacidad, u orientación sexual, edad y el estudiante debe estar consciente y reflexionar sobre muchas condiciones que trasgreden a la convivencia democrática.

Construye normas y asume acuerdos y leyes: los estudiantes participarán en construir sus propias normas de convivencia donde respetará de acuerdo a sus principios; asimismo, el estudiante cumplirá los acuerdos y las leyes bajo los conceptos que sustentan la convivencia, la equidad, el respeto y la libertad de expresión desarrollando así los principios democráticos.

Maneja conflictos de manera constructiva: los estudiantes participarán de manera empática frente a sus compañeros, y pondrá en práctica las estrategias para resolver los problemas de manera creativa y pacífica ayudando a la construcción de comunidades democráticas comprendiendo que los conflictos son parte de mantener las relaciones humanas como también desarrollar criterios para la evaluación de lo que pudiera ocurrir.

Delibera sobre asuntos públicos: los estudiantes podrán participar en los procesos de reflexión y los conversados de lo que involucra a todos los ciudadanos que viven plenamente la democracia, así también los estudiantes buscarán llegar a desarrollar acuerdos buscando el bien común para todos del mismo modo mantener los principios democráticos valorarlos y rechazar las ideas contrarias a la idea democrática.

II.2.12. Teoría de la competencia convive y participa democráticamente:

García (2009) sustenta:

Según el autor la teoría de una convivencia democrática, es que los seres humanos desarrollan sus aptitudes más primordiales, y sus habilidades solo interactuando socialmente con los otros cohabitantes de la sociedad, y la potencialidad del desarrollo van depender del entorno de cada ser humano, si hubiera diferentes problemas que el hombre enfrenta dentro de la sociedad, se debe encausar a la solución por medio de una cultura política, inclinado a alcances de actividades políticas indisolubles para lograr mejorar las condiciones en el desarrollo de cada persona.

II.2.13. Hacia la construcción de la democracia

Nieto (2020) sustenta:

Solo la democracia es la mejor herramienta para reconciliar a los seres humanos de este planeta por que las personas demuestran su ser humano más civilizado, racional y muy justo de la convivencia social,

dentro de una comunidad democrática existe un objetivo, una esperanza, de crecer como emprendedores o como un deber de cumplir en construir orientaciones de una población política democrática. Luchar por la democracia es el compromiso de todo ciudadano como consecuencia del sistema político implantado juntamente con leyes y gobierno se encuentran de mano con los pobladores donde puedan obrar y disfrutar de su derecho, libertad que tiene cada poblador de la comunidad democrática. A lo largo de la historia los pobladores de la comunidad democrática lograron grandes éxitos como son libertad, y crecimiento económico a través de la inversión privada.

II.2.14. Libertad, divino tesoro

Nieto (2020) sustenta:

El anhelo más deseado de todo ser viviente humano es la libertad gracias a los fundadores de la democracia teniendo como base la libertad individual, libertad civil y la igualdad, considerado de manera significativa que no es posible la libertad civil sin la libertad política, planteado de acuerdo al postulado que es el estado de derecho.

Comprender el sentido de la libertad que es uno de los pilares del sentido democrático; consecuentemente cada ser humano que nace viene al mundo con tres derechos otorgado por la naturaleza que es la vida, la libertad y la propiedad, donde todo ser humano que pertenezca a la democracia posee como algo natural ser libre donde pueda disfrutar de los

derechos políticos en claridad que desarrolla el papel de las propiedades manteniendo la capacidad de poder tomar decisiones para dirigir al estado.

II.2.15. Democracia para la diversidad

Bilbeny (999) sustenta:

La convivencia democrática mantiene una regla de oro que se hace lo que la mayoría decide, pero el autor sostiene que la mayoría no siempre tiene la razón porque podría estar confundido y probablemente sea no tan justo con la minoría, pero, dentro del mundo globalizado mayormente vive en mundo democrático teniendo muy considerado el valor democrático que es la libertad y la igualdad donde se toman las decisiones por mayoría de votantes, es decir se acepta lo que la mayoría está de acuerdo con el máximo respeto a la minoría porque se respetan las reglas de decisión, ello es lo que pone en u alto a los que quieren dominar unos cuantos, considerando también que la mayoría no es porque se sienten los que son más fuertes que otros, sino porque siempre va proteger mejor la libertad y la igualdad, los estudiantes o cualquier persona que piensa como democrático tiene que tener en cuenta que sin ordenan y mandan unos cuantos se perdería estos dos valores democráticos que son la libertad y la igualdad.

II.2.16. Para qué sirve la convivencia democrática

Bilbeny (999) sustenta:

Hacer recordar siempre a los estudiantes que dentro de un país democrático la regla es trabajar en todo momento y tratar de aprovechar el

tiempo al máximo con el objetivo de disfrutar de tu propio trabajo y responder a las necesidades del país, también mayoría de los ciudadanos están interesados en vivir bien y que reconozcan su dignidad de cada uno y el estado otorgue los medios para que nadie pueda discriminarlos y que la gente goce de la vida a plenitud; por tanto, en un mundo democrático la vida es mucho más deseable y llevadera donde evita las coacciones y permite vivir cumpliendo sus responsabilidades como pago de los impuestos decidido por mayoría.

II.2.17. Relación entre juego de roles y convivencia democrática

Polo (2018) sustenta:

La educación peruana tiene muchos cambios a lo largo de años que van pasando donde cada maestro busca utilizar diferentes métodos o estrategias de enseñanza para mejorar la convivencia democrática de los estudiantes y la herramienta adecuada para este proceso de enseñanza resulta muy eficaz el juego de roles resultado que ha obtenido el autor dentro de su investigación cualitativa encontrando de manera observada la gran relación que tiene el juego de roles con la participación democrática donde todos los estudiantes fortalecieron su convivencia democrática dentro y fuera del aula.

III. Hipótesis

Hipótesis general

El juego de roles influye significativamente en la competencia convive y participa democráticamente en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022

Hipótesis específico

El juego de roles influye significativamente en la dimensión interactúa con todas las personas en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022

El juego de roles influye significativamente en la dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022

El juego de roles influye significativamente en la dimensión maneja conflictos de manera constructiva en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022.

El juego de roles influye significativamente en la dimensión delibera sobre asuntos públicos en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022.

IV. Metodología

IV.1. Tipo de investigación

Logrado que la investigación fue de tipo aplicada por resolver el problema de manera rápida según el autor Valderrama (2015) sustentó que también es llamada activa, dinámica, practica se encuentra íntimamente ligada a la investigación básica, ya que depende de sus descubrimientos y aportes teóricos para llevar a cabo la solución de problemas, con la finalidad de generar bienestar a la sociedad. Busca conocer para hacer actuar, construir y modificar, a este tipo de investigación le preocupa la aplicación inmediata.

IV.2. Nivel de Investigación

Consecuentemente el trabajo de investigación presente se ha desarrollado con el nivel experimental y según el autor Behar (2008) En este nivel el investigador desea comprobar los efectos de una intervención específica, en este caso el investigador tiene un papel activo, pues lleva a cabo una intervención. En los estudios experimentales el investigador manipula las condiciones de la investigación. En los estudios de seguimiento los individuos son identificados en base a su exposición, en cambio en los estudios experimentales es el investigador el que decide la exposición.

IV.3. Diseño de Investigación

Observado el texto del autor en la labor de investigación, se ha utilizado el diseño pre-experimental trabajo realizado con un solo grupo de estudio y según el autor Behar (2008) manifiesta que se caracterizan por la utilización de la manipulación y/o tratamiento de la realidad por parte del investigador. Así como por el control de explicaciones alternativas mediante la utilización de al menos un grupo de control, equivalente al grupo experimental. En estos diseños, la variable independiente (causa) es manipulable, mediante la experimentación, para observar si la variable dependiente (efecto) varía o no. Es decir, la variable independiente se manipula y la variable dependiente se controla, o se mide.

$G \quad O_1 \quad X \quad O_2$

DONDE

G = Grupo de estudio

O₁ = Medición del Pre test

O₂ = Medición del Post test

X = Introducción o tratamiento manipulación de la variable independiente.

IV.4. Población y muestra

a. Población

El estudio fue desarrollado con una población total de 75 estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi y provincia de Atalaya, 2022 y según el autor Valderrama (2015) lo define como tener en cuenta cuales son los elementos que lo conforman, al lugar a que corresponden y el periodo o tiempo en el que se realiza la investigación, también señala el autor que es el conjunto de la totalidad de las medidas de las variables en estudio en cada uno de las unidades del universo en tal sentido, se puede decir también que el universo tiene N de elementos. Tal como se indica en la tabla que se ubica a continuación.

Tabla 1:

Población de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi provincia de la Atalaya, 2022.

Estudiantes de la institución N° 65123	SEXO		TOTAL DE ESTUDIANTES
	H	M	
1er grado	5	10	15
2do grado	2	4	6
3er grado	2	6	8
4to grado	7	4	11
5to grado	13	13	26
6to grado	7	2	9
Total de población			75

Nota: N6mina de matr6cula Instituci6n Educativa N6 65123-B del distrito de Raimondi provincia de Atalaya, 2022.

b. Muestreo no probabil6stico por conveniencia

El estudio fue desarrollado con un muestreo no probabil6stico por conveniencia en estudiantes del quinto grado de la Instituci6n Educativa N6 65123-B del distrito de Raimondi y provincia de Atalaya, 2022 y seg6n el autor Valderrama (2015) manifiesta que en este tipo de muestreo puede haber clara influencia del investigador pues este selecciona la muestra atendiendo a razones de comodidad y seg6n su criterio; en este caso del estudio se utilizar6 el muestreo intencional porque se caracteriza por un esfuerzo deliberado de obtener la muestra representativa mediante la inclusi6n en la muestra.

a. Criterios de inclusi6n

Inclusi6n

Los estudiantes de la muestra del 5to grado en total 26 estudiantes seg6n la n6mina de estudios.

Exclusi6n

No hay ning6n estudiante excluido dentro del estudio. Se retirar6 a los estudiantes que no firmaron sus padres el consentimiento informado.

c. Muestra

El estudio fue desarrollado con una muestra total de 26 estudiantes del quinto grado de la Instituci6n Educativa N6 65123-B del distrito de Raimondi y provincia de Atalaya, 2022 y seg6n el autor

Valderrama (2015) lo define como un subconjunto representativo la población por razones que refleja fielmente las características de la población cuando se aplica la técnica adecuada del muestreo de la cual procede; difiere de ella solo en número de unidades donde se debe incluir el número óptimo y mínimo de las unidades. A continuación, entrego el número adecuado de la muestra.

Tabla 2:

Muestra Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi, 2022

Estudiantes de la institución N° 65123-B	SEXO		TOTAL DE ESTUDIANTES
	H	M	
5to grado	13	13	26
Total de muestra			26

Fuente: Nómina de matrícula Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi.

IV.5. Definición y operacionalización de variables juego de roles para desarrollar la competencia convive y participa democráticamente.

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA DE MEDICIÓN
JUEGO DE ROLES	Gonzáles (2003) El juego de roles el estudiante podrá participar con los juegos representando la vivencia de las autoridades; es decir que los estudiantes deben responder el papel de los personajes que existe en la zona como son el alcalde, gobernador, director de la Institución Educativa interpretando el papel que desempeña cada uno a manera de juego, pudiendo intercambiar los papeles entre sus compañeros de aula, por tanto, se puede formar grupos en parejas para poder jugar y desempeñar el rol indicado por el maestro o quien esté a cargo, después del juego de grupo también se puede intercambiar los papeles.	El estudiante va tener que desenvolverse tal como es su trabajo de un abogado incluido su indumentaria	ABOGADO	DESARROLLAR	El estudiante tiene muy claro el papel de un abogado usará el terno y la corbata	
		El estudiante se desempeñará tal como realiza el juez de paz de la comunidad tomará la justicia como vio al juez de la comunidad	JUEZ DE PAZ	DECIDIR	Los estudiantes actuarán tal como procede el juez y tomar decisiones para administrar justicia	
		Los estudiantes que participan en este papel tendrán que ver un video de cómo se comporta un comandante de una comisaría a fin de que desarrolle el papel indicado	POLICÍA	EJECUTAR	Cada estudiante que ejecuta el papel del comandante de la policía tiene la voz enérgica y mantener mucha disciplina.	
		Los estudiantes observaron todos a sus padres ya tienen la idea muy clara cómo actúan y ellos harán el papel tal como ven a sus padres	DE PADRES DE FAMILIA	DESARROLLAR	Los estudiantes del grupo tienen la idea muy clara cómo son sus padres y actuarán tal igual que ellos.	

COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRATICAMENTE	<p>Inerarity (2018) La competencia planteada en la investigación, es un hecho que en un país se debe vivir con una libertad donde la ciudadanía tiene que tener muy en claro que su participación es activa y participativa, por tanto, cada estudiante que estudian en las instituciones deben de conocer muy claramente que la comunidad completa de un país su participación es de manera libre e independiente por el mismo hecho de vivir en un país democrático. Si no hay las intervenciones de los debates en una comunidad democrática de manera libre es totalmente imposible de hablar de una democracia activa y de calidad porque expresarse de manera libre es derecho y una necesidad de la libertad de expresión, sostiene también el autor, que si no existiera una convivencia democracia libre se produciría una crisis económica.</p>	<p>Los estudiantes interactúan con todos los participantes de manera continua tal como observaron en el video del actuar de un abogado</p>	Interactúa con todas las personas	<p>Desarrolla Valora Orienta</p>	<p>Desarrollar el reconocimiento a su forma de comportamiento de sus compañeros</p> <p>Reconoce a su manera de valorar a otras personas</p> <p>Valora la cultura de la comunidad como por ejemplo las canciones en ashaninka</p> <p>Orienta sobre la manera de convivir en una comunidad democrática</p> <p>Valora la forma de vida de alguien que tiene deficiencia o discapacidad en su lenguaje o movimiento.</p>	INTERVALAR
	<p>Los estudiantes construirá sus propias normas de convivencia sobre el comportamiento democrático de los ciudadanos interactuando con el grupo.</p>	Construye normas y asume acuerdos y leyes	<p>Orienta</p> <p>Produce Ejecuta</p>	<p>Orienta para producir las normas de convivencia</p> <p>Orienta para producir normas de convivencia democrática ejemplo en acuerdos de que por mayoría gana</p> <p>Ejecutan los acuerdos de salón y respetan el acuerdo propuesto por mayoría</p>		

					Los estudiantes cumplen los acuerdos de aula	
					Los estudiantes tienen la libertad para poder expresarse de manera libre lo que siente piensa y desea.	
		Los estudiantes con el desarrollo de la práctica del juez y del comisario ante el público conformado por sus compañeros de clases manejarán los conflictos	Maneja conflictos de manera constructiva	Desarrolla	Desarrolla su rol con bastante respeto a la audiencia	
					Mantiene la calma frente a las observaciones de sus compañeros	
					Resuelve los problemas de manera calmada y creativa	
					Comprende algunos conflictos que se pueden dar en una comunidad democrática	
					Desarrolla amistades o relaciones humanas saludables manteniendo el respeto entre sus pares	
		Los estudiantes que participan en el rol de las diferentes autoridades podrán deliberar sobre asuntos públicos, es decir, dialogar sobre la delincuencia en el país,	Delibera sobre asuntos públicos	Ejecuta	Los estudiante aprenden a elegir los cargos según el voto popular	
				Dialoga	Los estudiantes dialogan sobre problemas de los	
				Conoce		

		sobre elecciones municipales.			<p>robos del pueblo las razones, y el por qué</p> <p>Los estudiantes dialogan sobre las elecciones municipales de este año de acuerdo a la democracia</p> <p>Los estudiantes rechazan las ideas contrarias a la democracia</p> <p>Los estudiante conoce los principios básicos de una convivencia democrática que son la libertad y la igualdad</p>	
--	--	-------------------------------	--	--	---	--

IV.6. Técnicas e instrumentos

a. Técnicas

Buscando la técnica adecuada para el estudio se descubrió y se ha desarrollado con la técnica de la observación debido a que los estudiantes van a realizar acciones o roles de los miembros de la comunidad. Y según la consideración del autor Gonzales et al., (2011) La encuesta es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones impersonales interesan al investigador. Para ello, a diferencia de la entrevista, se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos, a fin de que las contesten igualmente por escrito. Ese listado se denomina cuestionario. Es impersonal porque el cuestionario no lleve el nombre ni otra identificación de la persona que lo responde, ya que no interesan esos datos. Es una técnica que se puede aplicar a sectores más amplios de la muestra seleccionada para el trabajo de investigación.

b. Instrumentos

Prosiguiendo con la investigación el estudio se ha desarrollado con el instrumento ficha de observación estructurada donde se propone los 20 items y según Gonzales et al., (2011) son los medios materiales que emplea el investigador para recoger los datos y almacenar toda la información a fin de formular las bases de datos.

Descripción del instrumento

Se ha desarrollado el estudio con una ficha de observación estructurada Instrumento está desarrollado con 20 ítems cinco reactivos por cada dimensión, poniendo en conocimiento que las dimensiones son: Interactúa con todas las personas, Construye normas y asume acuerdos y leyes, Maneja conflictos de manera constructiva, Delibera sobre asuntos públicos y cada ítem tuvo cuatro escalas de calificación como son: Inicio, proceso, logro previsto y logro destacado.

Teniendo un baremo planteado para lograr ubicar los intervalos de los puntajes en la base de datos.

Tabla 3:

Baremo para tabular datos

Escala	Puntaje
Inicio	1
Proceso	2
Logro esperado	3
Logro destacado	4

Nota: Adaptado del Minedu

Validación a juicio de expertos

Descripción de validez de contenido

Dentro del proceso educativo en las aulas universitarias exclusivamente en curso de tesis II se ha llevado a cabo la investigación científica donde se pudo desarrollar el primer recojo de información, es decir, se ha aprendido a elaborar el instrumento llamado prueba piloto donde se planteó los primeros ítems o indicadores y seguidamente en el curso de tesis III ya se ha desarrollado el instrumento con todas las

correcciones de caso y llevado a la validación a juicio de expertos donde ha sido validado por cuatro expertos y dieron su observación, continuadamente corregido las observaciones validaron con una ficha de validación con diez criterios de calificación es decir la 20 preguntas fueron analizados con diez criterios de evaluación y dieron su conformidad.

Validación a juicio de expertos

CRITERIOS	J1	J2	J3	J4	Sxi	Mx	CVCi
1	0.9	0.87	0.8	0.75	3.32	0.83	
2	0.7	0.8	0.7	0.8	3	0.75	
3	0.8	0.8	0.7	0.8	3.1	0.775	
4	0.7	0.8	0.7	0.8	3	0.75	
5	0.7	7	0.7	0.8	9.2	2.3	
6	0.7	0.8	0.7	0.8	3	0.75	
8	0.7	0.8	0.6	0.7	2.8	0.7	
9	0.7	0.8	0.7	0.8	3	0.75	
10	0.7	0.7	0.7	0.9	3	0.75	
						8.355	0.8355

Valderrama (2015) Según el autor, los expertos que validaron el instrumento tuvieron en cuenta, pasar el instrumento por una prueba de validez con el fin de conocer su propósito de medición si es válido o no su contenido; es decir que el instrumento mida realmente lo que se quiere medir o qué datos se quiere recoger.

Valderrama (2015) se formulan los instrumentos para la recolección de datos de la variable dependiente por ser una investigación de nivel experimental, en todos los casos de las investigaciones los instrumentos deben pasar por una prueba de validez, se tendrá en cuenta la

validez del contenido con el propósito de conocer si el instrumento de medición es válido en su contenido.

Confiabilidad de instrumento

Valderrama (2015) La medición del nivel de confiabilidad del instrumento de medición se llevó a cabo mediante el Alfa de Cronbach con la finalidad de determinar el grado de homogeneidad que tienen los ítems de nuestros instrumentos de medición. A continuación, se muestra la confiabilidad de la prueba.

Estimación de la confiabilidad de la variable

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,894	2

Interpretación

La evaluación de la consistencia interna de la escala fue realizada por medio del coeficiente de alfa de Cronbach, pudiéndose obtener un coeficiente de 0.894 el cual representó una fiabilidad aceptable para los datos recolectados por el instrumento

Interpretación de coeficiente de confiabilidad

RANGOS	INTERPRETACIÓN
0.81 a 1.00	Muy alta
0.61 a 0.80	Alta
0.41 a 0.60	Moderada
0.21 a 0.40	Baja
0.01 a 0.20	Muy baja

IV.8. Plan de análisis

Construyendo el plan de análisis se planteó que el trabajo de investigación se ha desarrollado con 26 estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022 se llevó a cabo primero la fase exploratoria donde se recogerá los problemas que aquejan a los estudiantes dentro de su aprendizaje, descubierta la problemática se hará la primera aplicación del; en este caso la aplicación del pre-test y luego después de las sesiones de clases se aplicará el post-test seguidamente se organizará una base de datos en el programa excel y luego se procesará en el SPSS versión 24 luego de los resultados estadísticos se logrará los resultados inferenciales donde se considerará para la confiabilidad de instrumentos el wilcoxon y validación de contenido a juicio de expertos.

Procedimiento

Pre experimental

Descripción de la gestión para la ejecución de la investigación:

Según los textos entregados de parte de la universidad para con los estudiantes

Descripción de procedimiento del pre-test

Puedo manifestar que la aplicación del pre test es un primer examen antes de desarrollar los talleres de enseñanza; es decir, que es la aplicación

de una primera prueba para saber en qué nivel de conocimientos están ubicados los estudiantes con respecto al área sociales especialmente en la competencia convive y participa democráticamente.

Descripción del procedimiento de la ejecución de las sesiones de clases

Las sesiones de clases están desarrolladas de acuerdo a los intereses del investigador; como es en este caso, recoger conocimientos sobre la participación de manera democrática especialmente de la vivencia democrática de nuestro país, las sesiones de clases se han desarrollado por medio de talleres con la estrategia juego de roles para que cada niño conozca cómo es vivir en un país democrático, entiendan que cada ser humano tiene un rol importante que cumplir en desarrollo del país de manera libre e independiente.

Descripción del post-test

Luego de la aplicación de los talleres con las sesiones de clases se ha vuelto aplicar el instrumento; de igual forma, con la misma cantidad de ítems, es decir, el mismo instrumento por segunda vez una vez aplicado el instrumento se termina de realizar la base de datos en el programa excel a fin de procesar el programa SPSS

IV.9. Matriz de consistencia de variables juego de roles para desarrollar la competencia convive y participa democráticamente.

TITULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
<p align="center">JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 65123-B DEL DISTRITO DE RAIMONDI-PROVINCIA DE ATALAYA, 2022</p>	<p>GENERAL ¿Cuál es la influencia el juego de roles en la competencia convive y participa democráticamente en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022?</p> <p>ESPECÍFICOS ¿Cuál es la influencia del juego de roles en la dimensión interactúa con todas las personas en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022?</p> <p>¿Cuál es la influencia del juego de roles en la dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022?</p> <p>¿Cuál es la influencia del juego de roles en la dimensión maneja</p>	<p>GENERAL Determinar la influencia del juego de roles en la competencia convive y participa democráticamente en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022</p> <p>ESPECÍFICOS Identificar la influencia del juego de roles en la dimensión interactúa con todas las personas en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022</p> <p>Describir la influencia del juego de roles en la dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022</p> <p>Identificar la influencia del juego de roles en la dimensión maneja</p>	<p>GENERAL El juego de roles influye significativamente en la competencia convive y participa democráticamente en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022</p> <p>ESPECÍFICOS El juego de roles influye significativamente en la dimensión interactúa con todas las personas en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022</p> <p>El juego de roles influye significativamente en la dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022</p> <p>El juego de roles influye significativamente en la dimensión maneja conflictos de manera constructiva en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del</p>	<p>METODOLOGÍA</p> <p>TIPO: cuantitativo Nivel de investigación: Experimental Diseño Pre-experimental</p> <div style="border: 1px solid black; background-color: #4a86e8; color: white; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>G O₁ X O₂</p> </div> <p>O₁ = Medición del pre-test O₂ = Medición del pos-test X = Manipulación de la variable dependiente.</p> <p>POBLACIÓN 75 estudiantes del primero al sexto grado de la Institución Educativa N° 65123-b del distrito de Raimondi-Provincia de Atalaya, 2022</p> <p>MUESTRA 26 estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa N° 65123-b del distrito de Raimondi-Provincia de Atalaya, 2022</p> <p>Técnica: observación Instrumento: ficha de observación estructurada</p> <p>Principios éticos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Protección de la persona • Libre participación y derecho a estar informado • Beneficencia y no-maleficencia • Cuidado del medio ambiente y respeto a la biodiversidad • Justicia. • Integridad científica

	<p>dimensión maneja conflictos de manera constructiva en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022?</p> <p>¿Cuál es la influencia del juego de roles en la dimensión delibera sobre asuntos públicos en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022?</p>	<p>conflictos de manera constructiva en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022</p> <p>Reconocer la influencia del juego de roles en la dimensión delibera sobre asuntos públicos en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022</p>	<p>distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022.</p> <p>El juego de roles influye significativamente en la dimensión delibera sobre asuntos públicos en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022.</p>	
--	---	---	--	--

IV.10. Principios éticos

Uladech (2021) Sustenta:

Sometiéndonos a las normas universitarias de nuestra casa superior de estudios estoy de acuerdo cumplir los mandatos del código de ética propuesto por la universidad y de este modo se cumplirá los siguientes puntos del documento llamado código de ética

Protección a las personas. – El individuo en todo examen es el fin y no los métodos, posteriormente necesita un nivel específico de seguro, que será resuelto por el peligro que ocasiona y la probabilidad de que adquiera una ventaja. En el campo de la exploración es en el que trabajan los individuos, se debe considerar el orgullo humano, el carácter, la variedad decente, el secreto y la seguridad. Este estándar no solo sugiere que las personas que son objeto de exploración se interesen intencionalmente en el examen y tengan datos suficientes, sino que también incluirá el pleno respeto de sus derechos esenciales, especialmente en el caso de que se encuentren en circunstancias excepcionales. debilidad.

Cuidado del medio ambiente y la biodiversidad. - Las investigaciones que involucran el medio ambiente, plantas y animales, deben tomar medidas para evitar daños. Las investigaciones deben respetar la dignidad de los animales y el cuidado del medio ambiente incluido las plantas, por encima de los fines científicos; para ello, deben tomar medidas

para evitar daños y planificar acciones para disminuir los efectos adversos y maximizar los beneficios

Libre participación y derecho a estar informado. - Las personas que desarrollan actividades de investigación tienen el derecho a estar bien informados sobre los propósitos y finalidades de la investigación que desarrollan, o en la que participan; así como tienen la libertad de participar en ella, por voluntad propia. En toda investigación se debe contar con la manifestación de voluntad, informada, libre, inequívoca y específica; mediante la cual las personas como sujetos investigados o titular de los datos consiente el uso de la información para los fines específicos establecidos en el proyecto.

Beneficencia no maleficencia. - Se debe asegurar el bienestar de las personas que participan en las investigaciones. En ese sentido, la conducta del investigador debe responder a las siguientes reglas generales: no causar daño, disminuir los posibles efectos adversos y maximizar los beneficios.

Justicia: El investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurar que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimiento, no den lugar o toleren prácticas injustas. Se reconoce que la equidad y la justicia otorgan a todas las personas que participan en la investigación derecho a acceder a sus resultados. El investigador está también obligado a tratar

equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.

Integridad científica. - La integridad o rectitud deben regir no sólo la actividad científica de un investigador, sino que debe extenderse a sus actividades de enseñanza y a su ejercicio profesional. La integridad del investigador resulta especialmente relevante cuando, en función de las normas deontológicas de su profesión, se evalúan y declaran daños, riesgos y beneficios potenciales que puedan afectar a quienes participan en una investigación. Asimismo, deberá mantenerse la integridad científica al declarar los conflictos de interés que pudieran afectar el curso de un estudio o la comunicación de sus resultados.

V. Resultados

V.1. Resultado

Los resultados que presentamos fueron segmentados en dos grandes grupos, el primer grupo contuvo los resultados descriptivos que dieron a conocer la distribución de los estudiantes en 4 categorías antes y posterior a la aplicación del tratamiento. El segundo segmento contuvo el análisis inferencial que dedujo el grado de influencia que se observó en la variable tras la aplicación del tratamiento.

El almacenamiento de datos fue realizado por medio del software Excel y el análisis por medio del software SPSS, considerando a 26 unidades de la muestra de la Institución Educativa N° 65123-b del distrito de Raimondi-Provincia de Atalaya, 2022

Resultados descriptivos.

El análisis descriptivo realizado a los datos obtenidos fue elaborado tras el proceso de categorización llevado a cabo bajo el siguiente cuadro.

Tabla 3:

Baremo para tabular datos

Escala	Puntaje
Inicio	1
Proceso	2
Logro esperado	3
Logro destacado	4

Nota: adaptado de MINEDU

Objetivo general

Determinar la influencia del juego de roles en la competencia convive y participa democráticamente en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022

Tabla 4:

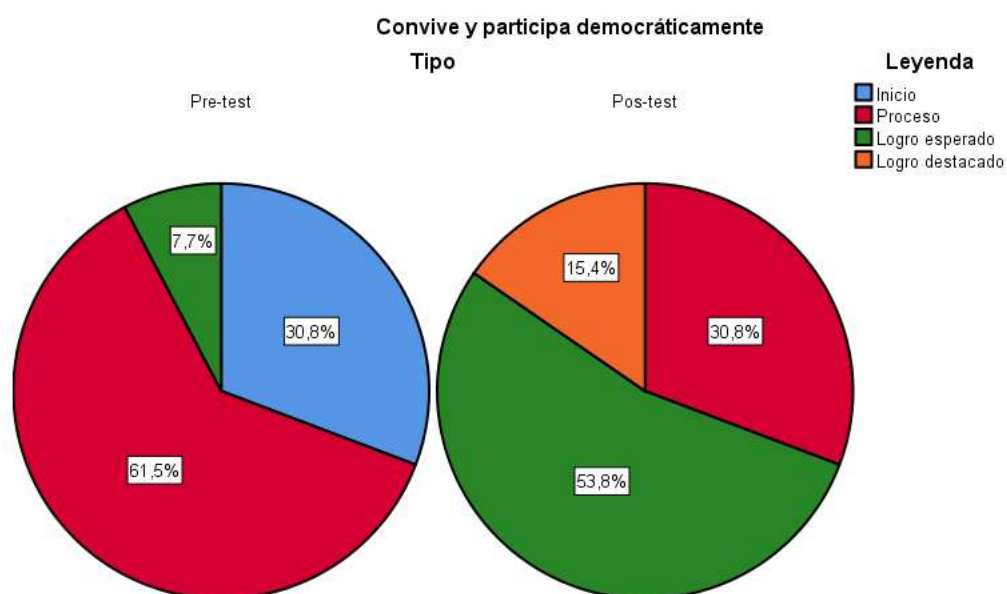
Variable Convive y participa democráticamente

		Pre-test		Pos-test	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Convive y participa democráticamente	Inicio	8	30,8%	0	0,0%
	Proceso	16	61,5%	8	30,8%
	Logro esperado	2	7,7%	14	53,8%
	Logro destacado	0	0,0%	4	15,4%
	Total	26	100,0%	26	100,0%

Nota: Base de datos

Figura 1:

Figura circular respecto a la variable Convive y participa democráticamente según resultados del pre-test y post-test.



Nota: Tabla 4

Interpretación:

En la tabla 3 y figura 1 se ha obtenido los resultados luego de la aplicación de los instrumentos especialmente, en la variable convivencia y participa democráticamente, donde en inicio en pre-test se descubrieron 8 estudiantes haciendo un 30,8% y en el post-test se descubrieron a 0 estudiantes haciendo un 0% en proceso en pre-test se descubrieron a 16 estudiantes haciendo un 61,5% en el post-test se descubrieron 8 estudiantes haciendo un 30,8% estudiantes y en logro esperado en pre-test se descubrieron a 2 estudiantes haciendo un 7,7% en el post-test se descubrieron a 14 estudiantes haciendo un 53,8% estudiantes. En logro destacado en pre-test se descubrieron a 0 estudiantes haciendo un 0,0% y en el post-test se descubrieron a 4 estudiantes haciendo un 15,4% estudiantes. En tal sentido, se ha concluido, que en mayor proporción de los alumnos de del 5to grado luego de haber aplicado el post-test logró alcanzar el nivel de logro esperado de la variable convive y participa democráticamente.

Objetivo específico uno

Identificar la influencia del juego de roles en la dimensión interactúa con todas las personas en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022.

Tabla 5:

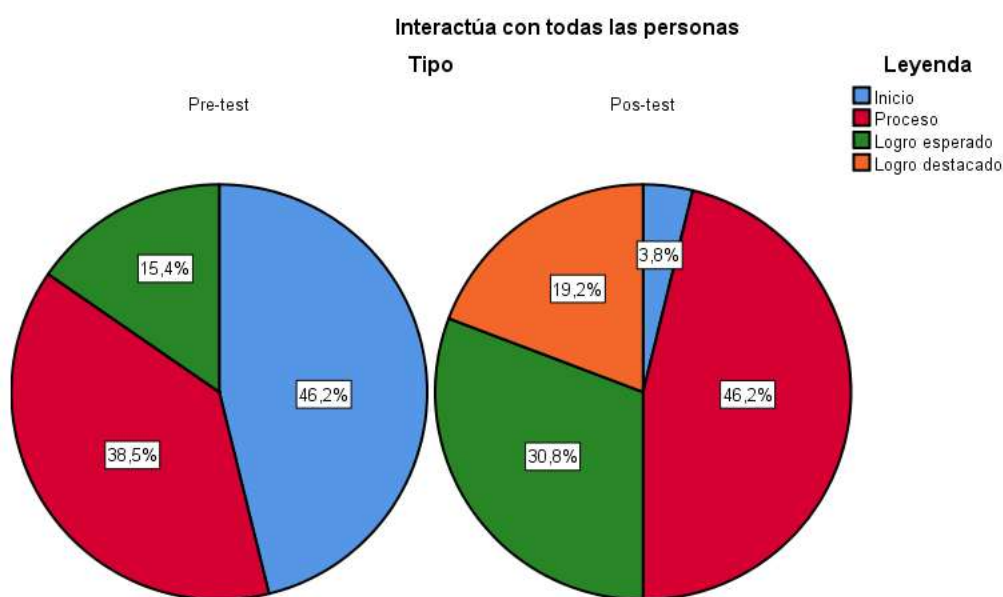
Dimensión Interactúa con todas las personas

		Pre-test		Pos-test	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Interactúa con todas las personas	Inicio	12	46,2%	1	3,8%
	Proceso	10	38,5%	12	46,2%
	Logro esperado	4	15,4%	8	30,8%
	Logro destacado	0	0,0%	5	19,2%
	Total	26	100,0%	26	100,0%

Nota: Base de datos

Figura 2:

Figura circular respecto a la dimensión Interactúa con todas las personas según resultados pre-test y post-test.



Nota: tabla 5

Interpretación:

En la tabla 4 y figura 2 se ha obtenido los resultados luego de la aplicación de los instrumentos especialmente, en la dimensión Interactúa con todas las personas, donde en la escala de inicio en pre-test se

descubrieron a 12 estudiantes haciendo un 46,2% en el post-test se descubrió a 1 estudiantes haciendo un 3,8% en proceso en pre-test se descubrieron a 10 estudiantes haciendo un 38,5% y en post-test se descubrieron a 12 estudiantes haciendo un 46,2% estudiantes, en logro esperado en pre-test se descubrieron a 4 estudiantes haciendo un 15,4% y en el post-test se descubrieron a 8 estudiantes haciendo un 30,8% estudiantes. y en logro destacado en pre-test se descubrieron a 0 estudiantes haciendo un 0,0% en post-test se descubrieron a 5 estudiantes haciendo un 19,2% estudiantes. En tal sentido, se ha concluido, que en mayor proporción de los alumnos de del 5to grado luego de haber aplicado el post-test logró alcanzar el nivel de proceso de la dimensión interactúa con otras personas.

Objetivo específico dos

Describir la influencia del juego de roles en la dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022.

Tabla 6:

Dimensión Construye normas y asume acuerdos y leyes

		Pre-test		Pos-test	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Construye normas y asume acuerdos y leyes	Inicio	8	30,8%	0	0,0%
	Proceso	11	42,3%	7	26,9%
	Logro esperado	6	23,1%	10	38,5%
	Logro destacado	1	3,8%	9	34,6%
	Total	26	100,0%	26	100,0%

Nota: Base de datos.

haciendo un 3,8% y en el post-test se descubrieron a 9 estudiantes haciendo un 34,6% estudiantes. En tal sentido, se ha concluido, que en mayor proporción de los alumnos de del 5to grado luego de haber aplicado el post-test logró alcanzar el nivel de logro esperado en la dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes.

Objetivo específico tres

Identificar la influencia del juego de roles en la dimensión maneja conflictos de manera constructiva **en** estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022

Tabla 7:

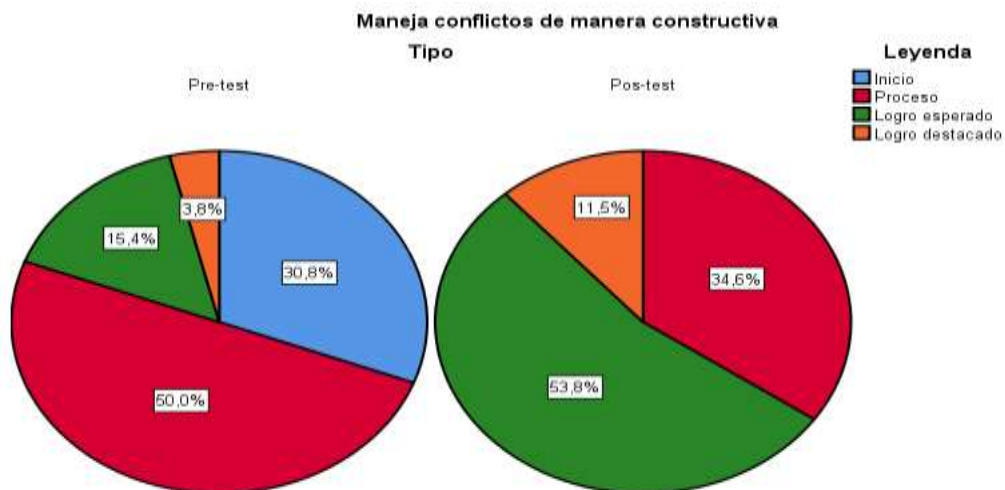
Dimensión Maneja conflictos de manera constructiva

		Pre-test		Pos-test	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Maneja conflictos de manera constructiva	Inicio	8	30,8%	0	0,0%
	Proceso	13	50,0%	9	34,6%
	Logro esperado	4	15,4%	14	53,8%
	Logro destacado	1	3,8%	3	11,5%
	Total	26	100,0%	26	100,0%

Nota: Base de datos.

Figura 4:

Figura circular respecto a la dimensión Maneja conflictos de manera constructiva según resultados del pre y post-test



Nota: Tabla 7.

Interpretación:

En la tabla 6 y figura 4 se ha obtenido los resultados luego de la aplicación de los instrumentos especialmente, en la dimensión Maneja conflictos de manera constructiva, donde en la escala de inicio en pre-test se descubrieron a 08 estudiantes haciendo un 30,8% y en el post-test se descubrieron a 0 estudiantes haciendo un 0,0%, en proceso en pre-test se descubrieron a 13 estudiantes haciendo un 50,0% y en post-test se descubrieron a 9 estudiantes haciendo un 34,6% estudiantes, en logro esperado en pre-test se descubrieron a 4 estudiantes haciendo un 15,4% y en el post-test se descubrieron a 14 estudiantes, haciendo un 53,8% estudiantes, y en logro destacado en pre-test se descubrieron a 1 estudiantes haciendo un 3,8% y en el post-test se descubrieron a 3 estudiantes haciendo un 11,5% estudiantes. En tal sentido, se ha concluido, que en mayor proporción de los alumnos de del 5to grado luego de haber

aplicado el post-test logró alcanzar el nivel de logro esperado de la dimensión maneja conflictos de manera constructiva.

Objetivo específico cuatro

Reconocer la influencia del juego de roles en la dimensión delibera sobre asuntos públicos en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022

Tabla 8:

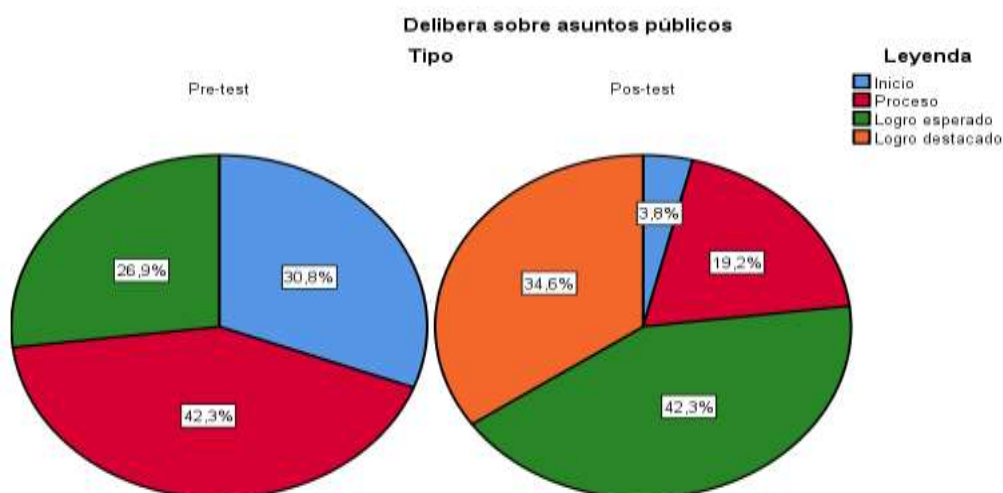
Dimensión Delibera sobre asuntos públicos

		Pre-test		Pos-test	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Delibera sobre asuntos públicos	Inicio	8	30,8%	1	3,8%
	Proceso	11	42,3%	5	19,2%
	Logro esperado	7	26,9%	11	42,3%
	Logro destacado	0	0,0%	9	34,6%
	Total	26	100,0%	26	100,0%

Nota: Base de datos.

Figura 5:

Figura circular respecto a la dimensión Maneja conflictos de manera constructiva según resultados del pre y post-test.



Nota: Tabla 8.

Interpretación:

En la tabla 5 y figura 5 se ha obtenido los resultados luego de la aplicación de los instrumentos especialmente, en la Dimensión Delibera sobre asuntos públicos, donde en inicio en pre-test se descubrieron a 08 estudiantes haciendo un 30,8% y en el post-test se descubrieron a 11 estudiantes haciendo un 38,8%, en pre-test se descubrieron a 11 estudiantes haciendo un 42,3% en el post-test se descubrieron a 5 estudiantes haciendo un 19,2% estudiantes, en logro esperado en pre-test se descubrieron a 7 estudiantes haciendo un 26,9% y en post-test se descubrieron a 11 estudiantes haciendo un 42,3% estudiantes, y en la escala de logro destacado en pre-test se descubrieron a 0 estudiantes haciendo un 0,0% y en el post-test se descubrieron a 9 estudiantes haciendo un 34,6% estudiantes. En tal sentido, se ha concluido, que en mayor proporción de los alumnos de del 5to grado luego de haber aplicado el post-test logró alcanzar el nivel de logro esperado de la dimensión maneja conflictos de manera constructiva.

Resultados inferenciales.

Pérez et al., (2009) resultados según estadísticos según el autor:

El análisis de los resultados inferenciales fue procesado por el software estadístico SPSS bajo la metodología designada por Wilcoxon esto basándonos en el tipo de variable estudiada.

Estimación de la confiabilidad de la variable

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,894	2

Interpretación

La evaluación de la consistencia interna de la escala fue realizada por medio del coeficiente de alfa de Cronbach, pudiéndose obtener un coeficiente de 0.894 el cual representó una fiabilidad aceptable para los datos recolectados por el instrumento.

Formulación de la hipótesis estadística general:

Se procedió a formular la hipótesis estadística específica número uno correspondiente al primer objetivo planteado, al conocer lo buscado en la investigación se procedió a formular las siguientes hipótesis:

Tipo de Hipótesis	Notación	Interpretación
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	Cuantifica que los resultados pre-test son similares o idénticos a los resultados post-test, dando a entender que la aplicación del tratamiento no tiene un efecto significativo.
Alterna	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	Cuantifica que los resultados pre-test no son similares o idénticos a los resultados pos-

		test dando a entender que la aplicación del tratamiento tuvo efectos significativos.
--	--	--

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis genera:

Para una adecuada evaluación de la hipótesis estadística planteada se necesitó considerar ciertos aspectos: la investigación estableció una probabilidad de negación de la hipótesis nula cuando sea verdadera del 5%, (alfa = 0.05).

El procedimiento regular para la aceptación o rechazo de la hipótesis nula se basaron en la comparación del alfa designado en la investigación y el P-valor obtenido por la prueba estadística, esta comparación se da al observar cuál de ellos contiene un mayor valor, a continuación, se presentan las dos posibilidades:

Considerando un alfa calculada mayor o igual al P-valor ($\alpha_{cal} \geq P - valor$) se procedió a aceptar lo establecido en la hipótesis nula, rechazando lo estipulado en la hipótesis alterna.

Considerando un alfa calculada menor al P-valor ($\alpha_{cal} < P - valor$) se procedió a rechazar lo establecido en la hipótesis nula, aceptando lo estipulado en la hipótesis alterna.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon de la hipótesis genera

Estadísticos de prueba^a

Convive y
participa
democráticamente

Z	-4,772 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Tras ejecutar la prueba de Wilcoxon se pudo apreciar un P-valor de 0,000 el cual evidentemente fue inferior a la significancia establecida en la investigación, tras lo definido en los criterios de decisión se pudo establecer el rechazo de la hipótesis nula y la aceptación de la hipótesis alterna.

Prueba de rango de la hipótesis general:

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Convive y participa democráticamente (Pos-test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
- Convive y participa democráticamente (Pre-test)	Rangos positivos	25 ^b	13,00	325,00
	Empates	1 ^c		
	Total	26		

a. Convive y participa democráticamente (Pos-test) < Convive y participa democráticamente (Pre-test)

b. Convive y participa democráticamente (Pos-test) > Convive y participa democráticamente (Pre-test)

c. Convive y participa democráticamente (Pos-test) = Convive y participa democráticamente (Pre-test)

Interpretación:

Al analizar los datos por medio de una prueba de rangos se logró evidenciar el sentido de la influencia confirmando que no existe una influencia negativa en ninguno de las muestras analizadas, 25 unidades

muestrales fueron influenciadas de manera positiva por el tratamiento y solo 1 unidad muestral no presentó una influencia significativa por el tratamiento.

Tras conocer los resultados de las pruebas inferenciales se determinó que la influencia del juego de roles en la competencia convive y participa democráticamente en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022 es significativa y afectó positivamente al 96.15%.

Formulación de la hipótesis estadística específica N° 01:

Se procedió a formular la hipótesis estadística específica número uno correspondiente al primer objetivo planteado, al conocer lo buscado en la investigación se procedió a formular las siguientes hipótesis:

Tipo de Hipótesis	Notación	Interpretación
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	Cuantifica que los resultados pre-test son similares o idénticos a los resultados post-test, dando a entender que la aplicación del tratamiento no tiene un efecto significativo.

Alterna	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	Cuantifica que los resultados pre-test no son similares o idénticos a los resultados post-test dando a entender que la aplicación del tratamiento tuvo efectos significativos.
---------	-------------------------	--

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis específica

Nº 01:

Para una adecuada evaluación de la hipótesis estadística planteada se necesitó considerar ciertos aspectos: la investigación estableció una probabilidad de negación de la hipótesis nula cuando sea verdadera del 5%, (alfa = 0.05).

El procedimiento regular para la aceptación o rechazo de la hipótesis nula se basaron en la comparación del alfa designado en la investigación y el P-valor obtenido por la prueba estadística, esta comparación se da al observar cuál de ellos contiene un mayor valor, a continuación, se presentan las dos posibilidades:

Considerando un alfa calculada mayor o igual al P-valor ($\alpha_{cal} \geq P - valor$) se procedió a aceptar lo establecido en la hipótesis nula, rechazando lo estipulado en la hipótesis alterna.

Considerando un alfa calculada menor al P-valor ($\alpha_{cal} < P - valor$) se procedió a rechazar lo establecido en la hipótesis nula, aceptando lo estipulado en la hipótesis alterna.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon de la hipótesis específica N° 01:

Estadísticos de prueba

	Interactúa con todas las personas
Z	-4,811 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Tras ejecutar la prueba de Wilcoxon se pudo apreciar un P-valor de 0,000 el cual evidentemente fue inferior a la significancia establecida en la investigación, tras lo definido en los criterios de decisión se pudo establecer el rechazo de la hipótesis nula y la aceptación de la hipótesis alterna.

Prueba de rango de la hipótesis específica N° 01:

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Interactúa con todas las personas (Pos-test) -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	24 ^b	12,50	300,00
Interactúa con todas las personas (Pre-test)	Empates	2 ^c		
	Total	26		

a. Interactúa con todas las personas (Pos-test) < Interactúa con todas las personas (Pre-test)

b. Interactúa con todas las personas (Pos-test) > Interactúa con todas las personas (Pre-test)

c. Interactúa con todas las personas (Pos-test) = Interactúa con todas las personas (Pre-test)

Interpretación:

Al analizar los datos por medio de una prueba de rangos se logró evidenciar el sentido de la influencia confirmando que no existe una influencia negativa en ninguno de las muestras analizadas, 24 unidades

muestrales fueron influenciadas de manera positiva por el tratamiento y solo 2 unidades muestrales no presentaron una influencia significativa por el tratamiento.

Tras conocer los resultados de las pruebas inferenciales se identifica que la influencia del juego de roles en la dimensión interactúa con todas las personas en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022 es significativa y afectó positivamente al 92.30%.

Formulación de la hipótesis estadística específica N° 02:

Se procedió a formular la hipótesis estadística específica número uno correspondiente al primer objetivo planteado, al conocer lo buscado en la investigación se procedió a formular las siguientes hipótesis:

Tipo de Hipótesis	Notación	Interpretación
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	Cuantifica que los resultados pre-test son similares o idénticos a los resultados post-test, dando a entender que la aplicación del tratamiento no tiene un efecto significativo.

Alter na	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	Cuantifica que los resultados pre-test no son similares o idénticos a los resultados post-test dando a entender que la aplicación del tratamiento tuvo efectos significativos.
-------------	-------------------------	--

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis específica

Nº 02:

Para una adecuada evaluación de la hipótesis estadística planteada se necesitó considerar ciertos aspectos: la investigación estableció una probabilidad de negación de la hipótesis nula cuando sea verdadera del 5%, (alfa = 0.05).

El procedimiento regular para la aceptación o rechazo de la hipótesis nula se basaron en la comparación de el alfa designado en la investigación y el P-valor obtenido por la prueba estadística, esta comparación se da al observar cuál de ellos contiene un mayor valor, a continuación, se presentan las dos posibilidades:

Considerando un alfa calculada mayor o igual al P-valor ($\alpha_{cal} \geq P - valor$) se procedió a aceptar lo establecido en la hipótesis nula, rechazando lo estipulado en la hipótesis alterna.

Considerando un alfa calculada menor al P-valor ($\alpha_{cal} < P - valor$) se procedió a rechazar lo establecido en la hipótesis nula, aceptando lo estipulado en la hipótesis alterna.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon de la hipótesis específica N° 02:

Estadísticos de prueba^a

	Construye normas y asume acuerdos y leyes
Z	-4,460 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Tras ejecutar la prueba de Wilcoxon se pudo apreciar un P-valor de 0,000 el cual evidentemente fue inferior a la significancia establecida en la investigación, tras lo definido en los criterios de decisión se pudo establecer el rechazo de la hipótesis nula y la aceptación de la hipótesis alterna.

Prueba de rango de la hipótesis específica N° 02:

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Construye normas y asume acuerdos y leyes (Pos-test) -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
Construye normas y asume acuerdos y leyes (Pre-test)	Rangos positivos	23 ^b	12,00	276,00
	Empates	3 ^c		
	Total	26		

a. Construye normas y asume acuerdos y leyes (Pos-test) < Construye normas y asume acuerdos y leyes (Pre-test)

b. Construye normas y asume acuerdos y leyes (Pos-test) > Construye normas y asume acuerdos y leyes (Pre-test)

c. Construye normas y asume acuerdos y leyes (Pos-test) = Construye normas y asume acuerdos y leyes (Pre-test)

Interpretación:

Al analizar los datos por medio de una prueba de rangos se logró evidenciar el sentido de la influencia confirmando que no existe una influencia negativa en ninguno de las muestras analizadas, 23 unidades muestrales fueron influenciadas de manera positiva por el tratamiento y solo 3 unidades muestrales no presentaron una influencia significativa por el tratamiento.

Tras conocer los resultados de las pruebas inferenciales se describe que la influencia del juego de roles en la dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022 es significativa y afectó positivamente al 88.46%.

Formulación de la hipótesis estadística específica N° 03:

Se procedió a formular la hipótesis estadística específica número uno correspondiente al primer objetivo planteado, al conocer lo buscado en la investigación se procedió a formular las siguientes hipótesis:

Tipo de Hipótesis	Notación	Interpretación
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	Cuantifica que los resultados pre-test son similares o idénticos a los resultados post-test, dando a entender que la aplicación

		del tratamiento no tiene un efecto significativo.
Alterna	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	Cuantifica que los resultados pre-test no son similares o idénticos a los resultados post-test dando a entender que la aplicación del tratamiento tuvo efectos significativos.

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis específica

Nº 03:

Para una adecuada evaluación de la hipótesis estadística planteada se necesitó considerar ciertos aspectos: la investigación estableció una probabilidad de negación de la hipótesis nula cuando sea verdadera del 5%, (alfa = 0.05).

El procedimiento regular para la aceptación o rechazo de la hipótesis nula se basaron en la comparación del alfa designado en la investigación y el P-valor obtenido por la prueba estadística, esta comparación se da al observar cuál de ellos contiene un mayor valor, a continuación, se presentan las dos posibilidades:

Considerando un alfa calculada mayor o igual al P-valor ($\alpha_{cal} \geq P - valor$) se procedió a aceptar lo establecido en la hipótesis nula, rechazando lo estipulado en la hipótesis alterna.

Considerando un alfa calculada menor al P-valor ($\alpha_{cal} < P - valor$) se procedió a rechazar lo establecido en la hipótesis nula, aceptando lo estipulado en la hipótesis alterna.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon de la hipótesis específica N° 03:

Estadísticos de prueba^a

Maneja conflictos de manera constructiva	
Z	-4,690 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Tras ejecutar la prueba de Wilcoxon se pudo apreciar un P-valor de 0,000 el cual evidentemente fue inferior a la significancia establecida en la investigación, tras lo definido en los criterios de decisión se pudo establecer el rechazo de la hipótesis nula y la aceptación de la hipótesis alterna.

Prueba de rango de la hipótesis específica N° 03:

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Maneja conflictos de manera constructiva (Pos-test) -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	22 ^b	11,50	253,00
Maneja conflictos de manera constructiva (Pre-test)	Empates	4 ^c		
	Total	26		

a. Maneja conflictos de manera constructiva (Pos-test) < Maneja conflictos de manera constructiva (Pre-test)

b. Maneja conflictos de manera constructiva (Pos-test) > Maneja conflictos de manera constructiva (Pre-test)

c. Maneja conflictos de manera constructiva (Pos-test) = Maneja conflictos de manera constructiva (Pre-test)

Interpretación:

Al analizar los datos por medio de una prueba de rangos se logró evidenciar el sentido de la influencia confirmando que no existe una influencia negativa en ninguno de las muestras analizadas, 22 unidades muestrales fueron influenciadas de manera positiva por el tratamiento y solo 4 unidades muestrales no presentaron una influencia significativa por el tratamiento.

Tras conocer los resultados de las pruebas inferenciales se identifica que la influencia del juego de roles en la dimensión maneja conflictos de manera constructiva en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022 es significativa y afectó positivamente al 84.61%.

Formulación de la hipótesis estadística específica N° 04:

Se procedió a formular la hipótesis estadística específica número uno correspondiente al primer objetivo planteado, al conocer lo buscado en la investigación se procedió a formular las siguientes hipótesis:

Tipo de	Notación	Interpretación
Hipótesis		

Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	Cuantifica que los resultados pre-test son similares o idénticos a los resultados post-test, dando a entender que la aplicación del tratamiento no tiene un efecto significativo.
Alternativa	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	Cuantifica que los resultados pre-test no son similares o idénticos a los resultados post-test dando a entender que la aplicación del tratamiento tuvo efectos significativos.

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis específica

Nº 04:

Para una adecuada evaluación de la hipótesis estadística planteada se necesitó considerar ciertos aspectos: la investigación estableció una probabilidad de negación de la hipótesis nula cuando sea verdadera del 5%, (alfa = 0.05).

El procedimiento regular para la aceptación o rechazo de la hipótesis nula se basaron en la comparación del alfa designado en la investigación y el P-valor obtenido por la prueba estadística, esta comparación se da al observar cuál de ellos contiene un mayor valor, a continuación, se presentan las dos posibilidades:

Considerando un alfa calculada mayor o igual al P-valor ($\alpha_{cal} \geq P - valor$) se procedió a aceptar lo establecido en la hipótesis nula, rechazando lo estipulado en la hipótesis alterna.

Considerando un alfa calculada menor al P-valor ($\alpha_{cal} < P - valor$) se procedió a rechazar lo establecido en la hipótesis nula, aceptando lo estipulado en la hipótesis alterna.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon de la hipótesis específica N° 04:

Estadísticos de prueba^a

Delibera sobre asuntos públicos	
Z	-4,158 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

Tras ejecutar la prueba de Wilcoxon se pudo apreciar un P-valor de 0,000 el cual evidentemente fue inferior a la significancia establecida en la investigación, tras lo definido en los criterios de decisión se pudo establecer el rechazo de la hipótesis nula y la aceptación de la hipótesis alterna.

Prueba de rango de la hipótesis específica N° 04:

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Delibera sobre asuntos públicos (Pos-test) - Delibera sobre asuntos públicos (Pre-test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	21 ^b	11,00	231,00
	Empates	5 ^c		
	Total	26		

a. Delibera sobre asuntos públicos (Pos-test) < Delibera sobre asuntos públicos (Pre-test)

b. Delibera sobre asuntos públicos (Pos-test) > Delibera sobre asuntos públicos (Pre-test)

c. Delibera sobre asuntos públicos (Pos-test) = Delibera sobre asuntos públicos (Pre-test)

Interpretación:

Al analizar los datos por medio de una prueba de rangos se logró evidenciar el sentido de la influencia confirmando que no existe una influencia negativa en ninguno de las muestras analizadas, 21 unidades muestrales fueron influenciadas de manera positiva por el tratamiento y solo 5 unidades muestrales no presentaron una influencia significativa por el tratamiento.

Tras conocer los resultados de las pruebas inferenciales se reconoce que la influencia del juego de roles en la dimensión delibera sobre asuntos públicos en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022 es significativa y afectó positivamente al 80.76%.

5.1. Análisis de resultado

Objetivo general: Determinar la influencia del juego de roles en la competencia convive y participa democráticamente en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022.

Los estudiantes valoraron el sistema democrático en que vivimos, entendiendo claramente que, convivir y participar democráticamente significa que es tener libertad de expresión, tener igualdad de derechos, elegir sus autoridades por medio del voto popular, consolidando su aprendizaje el 96.15%. de los estudiantes seleccionados. El porcentaje de aprendizaje logrados por los estudiantes son parecidos a los descubiertos por Torres (2019) en su trabajo de investigación: El juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje en niños de 4 años del circuito 07 distrito

18D02 del cantón Ambato. Llegando a concluir parecidos a los estudios realizados los juegos de roles sirvieron para mantener al estudiante bastante esmerado y atento frente a las clases que se imparte produciéndose muchas facilidades para el logro de sus aprendizajes, siendo que el 42,81% de los estudiantes obtuvieron su aprendizaje y luego el 59,69% después los estudiantes manifestaron haber logrado su aprendizaje, asimismo se ha notado que los estudiantes demostraron su aprendizaje de manera significativa, efectivamente también le permite al docente modificar el esquema mental de cada estudiante y mantener la naturaleza del juego.

Aporte del investigador

Habiendo logrado los resultados obtenidos con respecto al objetivo general, donde el estudiante demostró que supo claramente el significado de vivir en un país democrático, el aporte es que trabajemos siempre con la estrategia adecuada como el caso presente, el juego de roles, donde fueron analizados los trabajos previos donde tuvieron un parecido con los hallados y ello fueron sustentados con la teoría respectiva.

Ambos resultados ya comparados las conclusiones son sustentadas con la teoría de González (2003) El juego de roles el estudiante podrá participar con los juegos representando la vivencia de las autoridades; es decir que los estudiantes deben responder el papel de los personajes que existe en la zona como son el alcalde, gobernador, director de la Institución Educativa interpretando el papel que desempeña cada uno a manera de

juego, pudiendo intercambiar los papeles entre sus compañeros de aula, por tanto, se puede formar grupos en parejas para poder jugar y desempeñar el rol indicado por el maestro o quien esté a cargo, después del juego de grupo también se puede intercambiar los papeles. Si el niño juega al mecánico, con mucha seguridad tiene que aplicar todas sus habilidades a fin de que el juego salga de manera aceptable, es decir, que tiene que convencer a los observadores sobre el papel que está realizando dentro de su desempeño de su rol.

Objetivo específico uno: Identificar la influencia del juego de roles en la dimensión interactúa con todas las personas en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022

Los estudiantes, comprendieron que tienen que interactuar con sus pares manteniendo el alto conocimiento de igualdad de derechos, respetando su lengua, discapacidad, orientación sexual, edad estos conocimientos fueron consolidados por el 92.30%.de los estudiantes de la muestra. El porcentaje de aprendizaje logrados por los estudiantes son parecidos a los descubiertos por Cubides (2020) en su estudio titulado: El juego de roles como herramienta para promover la competencia oral. Llegando a concluir parecidos a los estudios realizados que los juegos de roles lograron una fluidez en el conocimiento del léxico y su fluidez para hablar correctamente frente al público, todo ello es gracias al uso de la estrategia del juego de roles a razón que no poseían un buen vocabulario por parte de los estudiantes, asimismo los estudiantes lograron reconocer

los las improvisaciones que hacen los personajes reales del mismo modo, cada estudiante logró tener una buena comunicación entre sus pares.

Aporte del investigador

Habiendo logrado los resultados obtenidos con respecto al objetivo específico uno, siendo su aprendizaje eficiente en interactuar con otras personas, el aporte es que trabajemos siempre con la estrategia adecuada como el caso presente, el juego de roles, donde fueron analizados los trabajos previos donde tuvieron un parecido con los hallados y ello fueron sustentados con la teoría respectiva.

Ambos resultados ya comparados las conclusiones son sustentadas con la teoría de Escorcha (2018) Existe un contraste muy fuerte entre el juego de roles y el juego tradicional, es decir, que las bondades que brinda el juego de roles son más bien que se activan las funciones psíquicas superiores de los estudiantes llevando al estudiante a mejorar su formación psicológica en su desarrollo personal y desarrollo cognitivo por tal motivo, es de gran importancia desarrollar los juegos de roles ya que el estudiantes a través de su activación de sus funciones psíquicas y desarrollo psicológico mejoraran elevar sus conocimientos de un área a la que se está trabajando. Viendo desde un punto de vista de la energía no invertida la exageración de la energía genera una presión fuerte en el cuerpo, en tal sentido, una manera de liberarse de esa presión es el juego roles donde el estudiante va poder desempeñar un papel asignado de algún personaje y lo interpretará de la mejor manera y podrá liberarse de esa presión de energía.

Objetivo específico dos: Describir la influencia del juego de roles en la dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022

Los estudiantes lograron construir sus propias normas de convivencia de manera democrática cumpliendo los acuerdos establecidos en sus reuniones consolidados los aprendizajes por el 88.46%. de los estudiantes de la muestra. El porcentaje de aprendizaje logrados por los estudiantes son parecidos a los descubiertos por Colquichagua (2021) en su estudio titulado: Uso del wix para fortalecer la competencia convive y participa democráticamente en estudiantes de secundaria en una institución educativa Lima 2021 Llegando a concluir parecidos a los estudios realizados que se ha observado que el wix dio un efecto significativo en la mejora del aprendizaje de la competencia convive y participa democráticamente, y en segundo lugar la capacidad construcción y asumir los acuerdos dieron buenos resultados por existir diferencias significativas donde en el rango promedio el grupo control obtuvo el 27,14% y rango promedio del grupo experimental 42,26% con P valor menor a 0.05 del mismo modo, las demás competencias mejoraron sus aprendizajes observados en el recojo de información del post-test.

Aporte del investigador

Habiendo logrado los resultados obtenidos con respecto al objetivo específico dos, con un porcentaje elevado en conocer y construir las

normas, el aporte es que trabajemos siempre con la estrategia adecuada como el caso presente, el juego de roles, donde fueron analizados los trabajos previos donde tuvieron un parecido con los hallados y ello fueron sustentados con la teoría respectiva.

Ambos resultados ya comparados las conclusiones son sustentadas con la teoría de Lopez (1997) Desde el punto de vista histórico el enfoque del juego de roles ha sido siempre el objetivo de desarrollo del niño, como se entiende que es la manera de desarrollarse en la sociedad y descubrir sus niveles de desarrollo histórico; es decir es el jugar de los niños dentro de su desarrollo de sus etapas en su vida de niño entendiéndose como su naturaleza. Como también los estudiantes de esa edad tienen claras las ideas de las operaciones concretas pasan a poner atención a lo cuantitativo y cualitativo considera que las personas son materiales, sienten mucha curiosidad como se desarrolla la humanidad convencido de lo que les rodea desarrollan de manera práctica el rol que desempeña los mayores de edad.

Objetivo específico tres: Identificar la influencia del juego de roles en la dimensión maneja conflictos de manera constructiva en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022

Los estudiantes lograron resolver los conflictos mediante el diálogo de manera creativa de manera democrática haciéndoles entender a sus pares que los conflictos son parte de las relaciones humanas, consolidados los aprendizajes por el 84.61%. de los estudiantes de la

muestra. El porcentaje de aprendizaje logrados por los estudiantes son parecidos a los descubiertos por Fernandez (2019) en su trabajo de investigación: Estrategias socio afectivas en el mejoramiento de la competencia convive y participa democráticamente de los estudiantes del tercer ciclo de la IEI San Cristóbal - Junín. Llegando a concluir parecidos a los estudios realizados que se descubrió una gran diferencia entre el grupo control y el grupo experimental, es decir que las estrategias socio afectivas, surtieron un efecto significativo en cuanto a su mejora en el aprendizaje de la competencia planteada, donde el grupo control obtuvo el 65,00% de los estudiantes aprobados y luego el grupo experimental obtuvo el 95,24% de los estudiantes aprobados, del mismo sentido, mejoraron su aprendizaje en su desarrollo de sus interacciones con los demás estudiantes de su entorno mejorando también los manejos de los conflictos que se presenta dentro de la vida.

Aporte del investigador

Habiendo logrado los resultados obtenidos con respecto al objetivo específico tres, logrado el aprendizaje en el dominio de manejar los conflictos, el aporte es que trabajemos siempre con la estrategia adecuada como el caso presente, el juego de roles, donde fueron analizados los trabajos previos donde tuvieron un parecido con los hallados y ello fueron sustentados con la teoría respectiva.

Ambos resultados ya comparados las conclusiones son sustentadas con la teoría de Innerarity (2018) La competencia planteada en la investigación, es un hecho que en un país se debe vivir con una libertad

donde la ciudadanía tiene que tener muy en claro que su participación es activa y participativa, por tanto, cada estudiante que estudian en las instituciones deben de conocer muy claramente que la comunidad completa de un país su participación es de manera libre e independiente por el mismo hecho de vivir en un país democrático. Si no hay las intervenciones de los debates en una comunidad democrática de manera libre es totalmente imposible de hablar de una democracia activa y de calidad porque expresarse de manera libre es derecho y una necesidad de la libertad de expresión, sostiene también el autor, que si no existiera una convivencia democracia libre se produciría una crisis económica.

Objetivo específico cuatro: Reconocer la influencia del juego de roles en la dimensión delibera sobre asuntos públicos en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022

Los estudiantes lograron comprender y hacer entender que solo en una democracia se vive libre y se desarrolla acuerdos con los fines de progreso de la comunidad consolidando estos aprendizajes el 80.76%. de los estudiantes de la muestra. El porcentaje de aprendizaje logrados por los estudiantes son parecidos a los descubiertos por Ríos (2020) en su trabajo de investigación: Competencia convive y participa democráticamente durante la emergencia sanitaria en estudiantes de educación secundaria. Llegando a concluir parecidos a los estudios realizados los estudiantes llegaron a manifestar los estudiantes en 72% haber logrado el dominio de la competencia interactuando de manera positiva entre sus compañeros de

aula llevando a solucionar los problemas como son los conflictos, un 77,2% demuestran que sí pueden lograr dialogar entre sus compañeros y convivir de manera democrática saludable interactuando de manera satisfactoria.

Aporte del investigador

Habiendo logrado los resultados obtenidos con respecto al objetivo específico cuatro, logrado el aprendizaje y el dominio de deliberar los asuntos públicos, el aporte es que trabajemos siempre con la estrategia adecuada como el caso presente, el juego de roles, donde fueron analizados los trabajos previos donde tuvieron un parecido con los hallados y ello fueron sustentados con la teoría respectiva.

Ambos resultados ya comparados las conclusiones son sustentadas con la teoría de Ministerio de Educación (2016) Los estudiantes actúan dentro de las sociedades precisamente interactuando con sus pares practicando la justicia de manera equitativa con un reconocimiento único de sus derechos y deberes mostrando predisposición por conocer plenamente lo que aportan las demás culturas, del mismo modo dentro de la convivencia democrática el ciudadano tiene la libertad de contribuir al bienestar general de para construir los procesos democráticos y ayudar a promover en cuanto a la promoción de los derechos humanos.

VI. Conclusiones

VI.1. Aspectos complementarios

Objetivo general: Determinar la influencia del juego de roles en la competencia convive y participa democráticamente en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022

En la tesis actual se ha llevado a cabo la ejecución de los talleres del juego de roles para mejorar la competencia convive y participa democráticamente. Los más resaltante fueron la ejecución de los talleres competencia convive y participa democráticamente utilizando los juegos de roles donde han mejorado el 96.15%. de los estudiantes su aprendizaje de la democracia. Se ha confirmado con la prueba hipótesis de Wilcoxon que arrojado un P-valor de 0,000 inferior al $p < 0,005$, donde se ha consolidado su aprendizaje del 96.15%. por lo que los estudiantes mejoraron su aprendizaje en la competencia convive y participa democráticamente.

Objetivo específico uno: Identificar la influencia del juego de roles en la dimensión interactúa con todas las personas en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022

En la tesis actual se ha llevado a cabo la ejecución de los talleres del juego de roles para mejorar la dimensión interactúa con todas las

personas en los estudiantes. Los más resaltante fueron la ejecución de los talleres de la competencia convive y participa democráticamente utilizando los juegos de roles donde ha mejorado el 92.30%. de los estudiantes mejoraron su aprendizaje en la dimensión interactúa con todas las personas. Se ha confirmado que la prueba de hipótesis de Wilcoxon ha arrojado un P-valor de 0,000 inferior al $p < 0,005$ donde se ha consolidado el aprendizaje del 92.30%. por lo que los estudiantes mejoraron su aprendizaje en la dimensión interactúa con todas las personas.

Objetivo específico dos: Describir la influencia del juego de roles en la dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022

En la tesis actual se ha llevado a cabo la ejecución de los talleres del juego de roles para mejorar la dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes en los estudiantes. Los más resaltante fueron la ejecución de los talleres competencia convive y participa democráticamente utilizando los juegos de roles donde ha mejorado el 88.46%. su construcción de las normas y asume acuerdos y leyes. Se ha confirmado que la prueba de hipótesis de Wilcoxon que arrojado un P-valor de 0,000 inferior al $p < 0,005$ donde se ha consolidado sus aprendizajes del 88.46%. por lo que los estudiantes mejoraron su aprendizaje en la dimensión construye normas y asume acuerdos y leyes.

Objetivo específico tres: Identificar la influencia del juego de roles en la dimensión maneja conflictos de manera constructiva en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022

En la tesis actual se ha llevado a cabo la ejecución de los talleres del juego de roles para mejorar la dimensión maneja conflictos de manera constructiva en los estudiantes. Lo más resaltante fueron la ejecución de los talleres competencia convive y participa democráticamente utilizando los juegos de roles donde han mejorado el 84.61%. su aprendizaje en manejar conflictos de manera constructiva. Se ha confirmado con la prueba de hipótesis de Wilcoxon que ha arrojado un P-valor de 0,000 inferior al $p < 0,005$, donde se ha consolidado que el 84.61%. por lo que los estudiantes mejoraron su aprendizaje en la dimensión maneja conflictos de manera constructiva.

Objetivo específico cuatro: Reconocer la influencia del juego de roles en la dimensión delibera sobre asuntos públicos en estudiantes de la Institución Educativa N° 65123-B del distrito de Raimondi-provincia de Atalaya, 2022.

En la tesis actual se ha llevado a cabo la ejecución de los talleres del juego de roles para mejorar la dimensión delibera sobre asuntos públicos en los estudiantes. Los más resaltante fueron la ejecución de los talleres competencia convive y participa democráticamente utilizando los juegos de roles donde han mejorado el 80.76%. su aprendizaje de deliberar sobre asuntos públicos. Se ha confirmado con la prueba de hipótesis de

Wilcoxon que ha arrojado un P-valor de 0,000 inferior al $p < 0,005$, donde se ha consolidado su aprendizaje del 80.76%. de los estudiantes que mejoraron su aprendizaje en la dimensión deliberar sobre asuntos públicos.

Recomendaciones

- **Desde el punto de vista metodológico:** Se recomienda a todos los estudiantes y a los maestros al trabajar el área de ciencias sociales especialmente en la competencia convive y participa democráticamente, es decir; que los estudiantes deben de conocer la convivencia democrática en nuestro país, para ello se propone trabajar con el juego de roles por que dio buenos resultados dentro de la investigación.

Se recomienda a todos los miembros de la familia a comparar nuestro sistema de vivir en un país libre independiente con los otros países que son comunistas, para sacar una conclusión y luego decidir la forma que queremos vivir, naturalmente la respuesta es democracia, por tal razón la recomendación es que a los hijos orientar en la forma que vivimos con un juego llamado juego de roles; es decir que los niños deben de jugar realizando el papel que desempeña cada uno de las autoridades en un país democrático.

- **Recomendación desde el punto de vista académico:** Se recomienda a las autoridades del Ministerio de Educación incidir mucho en dar charlas especializadas de democracia a los docentes y a los padres

de familia y los estudiantes para mantener nuestra libertad, y respeto a la libertad de expresión, y al libre desarrollo de las acciones dentro de nuestro país.

VII. Referencias bibliográficas

- Behar Rivero, D. S. (2008). *Metodología de la Investigación*.
<https://es.calameo.com/read/004416166f1d9df980e62>
- Bilbeny, N. (1999). *Democracia para la diversidad*.
https://books.google.com.pe/books?id=wtYFF0k1u5IC&printsec=frontcover&dq=democracia&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=democracia&f=false
- Challco Corrales, D. (2018). *Aplicación de juegos tradicionales para promover competencias de convivencia y participación democrática en los alumnos del IV ciclo I.E. N° 50756 San Antonio del distrito de Echarati – La Convención*.
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/33368/challco_cd.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Colquichagua Zevallos, J. (2021). *Uso del wix para fortalecer la competencia convive y participa democráticamente en estudiantes de secundaria en una institución educativa Lima 2021*. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/67972>
- Cubides Espitia, M. D. (2020). *El juego de roles como herramienta para promover la competencia oral*.
[http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/13022/El juego de roles como herramienta para promover la competencia oral.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/13022/El_juego_de_rolas_como_herramienta_para_promover_la_competencia_oral.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Escorcha Abad, R. E. (2018). *Efectos de la aplicación del programa de juego tematico de roles en estudiantes*.
<https://books.google.com.pe/books?id=ONRJDwAAQBAJ&pg=PT9&dq=juego+de+roles&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiZ1ZOTx7b3AhW8H7kGHbdPAqIQuwV6BAgJEAg#v=onepage&q=juego de roles&f=false>
- Fernandez Sandoval, A. (2019). *Estrategias socio afectivas en el mejoramiento de la competencia convive y participa democráticamente de los estudiantes del tercer ciclo de la IEI San Cristóbal - Junín*.

https://repositorio.uncp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12894/7005/T010_20062084_M.pdf?sequence=1&isAllowed=y

García Jurado, R. (2009). *La teoría de la democracia en los Estados Unidos*.
https://books.google.com.pe/books?id=Xqoh7QNfN4EC&printsec=frontcover&dq=TEORÍA+DE+DEMOCRACIA&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=TEORÍA DE DEMOCRACIA&f=false

Goicochea Silva, S. (2018). *Gestión de aprendizajes: convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en la Institución Educativa Pública* N° 82392.
http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/5226/4/2018_GOICOCHEA_SILVA_SALOMON.pdf

González Hornelas, V. (2003). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*.
<https://books.google.com.pe/books?id=ECy7zk19Ij8C&pg=PA118&dq=juego+de+roles&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwin4erKvrX3AhWmIrkGHSCCAvcQuwV6BAgIEAc#v=onepage&q=juego de roles&f=false>

Gonzales Sylvana, G. C., & Valdivia Cañotte, M. (2017). *Juego de roles*.
<https://idu.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2017/08/4.-Juego-de-Roles.pdf>

Innerarity, D. (2018). *Comprender la democracia*.
https://books.google.com.pe/books?id=gV12DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=democracia&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=democracia&f=false

Lopez Valdiviezo, M. (1997). *Lev Vygotsky sus aportes para el siglo XXI*.
<https://books.google.com.pe/books?id=rzgLg9geq4C&pg=PA100&dq=enfoque+del+juego+de+roles&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjyeWtez3AhXUBbkGHfNfCw8QuwV6BAgIEAY#v=onepage&q=enfoque del juego de roles&f=false>

Ministerio de Educación, P. (2016). *Programa curricular de educación primaria*.
<http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>

- Nieto Blanco, C. (2020). *Discurso sobre la democracia*.
https://books.google.com.pe/books?id=4If-DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=democracia&hl=es-419&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=democracia&f=false
- Pérez Juste, R., García Llamas, J. L., Gil Pascual, J. A., & Galán González, A. (2009). *Estadística aplicada a la educación*. 1.
http://portal.uned.es/EadmonGuiasWeb/htdocs/abrir_fichero/abrir_fichero.jsp?idGuia=73614
- Pérez López, I. J. (2009). *Salud, educación física y juegos de rol*.
- Polo Acosta, C. (2018). *Juego de Roles: Una estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la convivencia*. N° 9.
<http://52.0.212.120/culturaeducacionysociedad/article/view/2277>
- Ríos Revoredo, M. A. (2020). *Competencia convive y participa democráticamente durante la emergencia sanitaria en estudiantes de educación secundaria*.
https://repositorio.monterrico.edu.pe/bitstream/20.500.12905/1776/1/TESIS_CHS_Ríos.pdf
- Sarlé, P. M. (2001). *Juego y aprendizaje*.
https://books.google.com.pe/books?id=RPwT_DATPjoC&pg=PA170&dq=tipo+de+juego+de+roles&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwiUsuKczrb3AhUnGbkGHYDtB7AQuwV6BAgDEAY#v=onepage&q=tipo de juego de roles&f=false
- Tigse Heredia, E. P. (2022). *El juego de roles en la enseñanza de la asignatura de estudios sociales, en los estudiantes de educación general básica superior, de la unidad educativa “Juan León Mera” de la ciudad de Latacunga*.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34327/1/Proyecto de titulación - Tigse Heredia Evelin Paulina-signed-signed-signed.pdf>
- Torres Flores, L. E. (2019). *El juego de roles como técnica de enseñanza aprendizaje en niños de 4 años del circuito 07 distrito 18D02 del cantón Ambato*.
<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/5962/1/MUTC-000663.pdf>

Uladech. (2021). *Código de ética para la investigación*.
<https://web2020.uladech.edu.pe/images/stories/universidad/documentos/2020/codigo-de-etica-para-la-investigacion-v004.pdf>

Valderrama Mendoza, S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos de proyectos de Investigación Científica*. (Editorial San Marcos E.I.R.L. (ed.); Quinta Edi).

Villena Tapia, A. Y. (2020). *Juegos de roles y desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de 1er año de secundaria de la I.E. Mercedes Indacochea Lozano, Huacho* – 2019.
http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/4634/VILENA_TAPIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

ANEXOS

BASE DE DATOS

Muestra	Variable Pre-test																Variable post-test																							
	Dimensión 1 Pre-test				Dimensión 2 Pre-test				Dimensión 3 Pre-test				Dimensión 4 Pre-test				Dimensión 1 Pos-test				Dimensión 2 Pos-test				Dimensión 3 Pos-test				Dimensión 4 Pos-test											
1	4	2	2	4	1	4	3	2	2	2	4	4	4	3	1	1	1	1	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	1	1	2	2	2
2	2	3	1	3	2	4	4	3	3	4	2	2	2	3	2	2	1	1	1	2	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	3	3	2	4	2	1	3	2	2	3
3	1	1	3	3	1	3	1	1	3	3	3	3	2	3	3	1	1	1	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	1	3	3	3	
4	3	4	4	3	1	2	2	1	1	1	3	3	3	2	2	1	3	1	1	2	3	3	4	4	4	2	1	3	2	3	3	3	4	3	3	3	1	3	3	3
5	2	3	3	2	2	3	1	3	2	3	1	3	2	3	2	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	4	3	4	4	4	
6	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	3	3	1	1	1	1	1	2	3	3	3	2	2	1	3	2	3	2	1	1	4	2	3	3	4	1	1	4	4
7	1	1	3	2	1	1	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	1	1	4	3	2	2	3	2	2	3	4	4	4	2	4	3	3	3	2	2	4	4	4	4
8	3	3	2	1	2	3	3	3	1	3	3	1	3	3	2	4	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	4	4	2	4	4	2	3	2	3	3	4	3	4	3
9	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	1	1	1	1	3	1	1	3	2	1	3	3	1	2	3	3	3	3	3	4	1	1	2	3	2	4	2	1	1	
10	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	4	4	4	3	1	1	1	2	2	2	1	2	3	1	3	4	2	2	2	3	4	4	4	4	3
11	1	1	1	1	3	3	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	3	3	3	3	2	3	1	1	2	4	3	4	2	3	2	1
12	1	3	1	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4
13	4	1	1	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	2	2	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
14	4	4	1	3	4	2	4	2	4	2	3	2	3	2	3	1	3	2	3	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	1
15	1	2	4	3	1	2	4	4	4	2	4	4	4	1	4	1	3	3	1	1	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	3	3	3	3
16	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	3	3	1	2	3	2	4	1	1	1	4	1	3	1	1	4	3	1	2	1	3	2	3
17	2	1	2	2	2	1	3	1	1	3	2	1	2	2	1	2	3	2	3	2	4	3	2	1	3	3	1	1	4	3	3	4	2	2	1	3	3	3	3	3
18	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	3	1	3	2	3	2	3	2	4	1	1	1	2	1	4	1	1	4	1	4	3	3	4	3	3
19	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	4	2	3	3	3	3	4	3	4	2	4	1	3	3	2	3	1
20	2	1	1	1	2	1	3	1	1	2	1	1	1	1	1	3	1	1	2	1	1	1	4	2	3	2	3	3	4	1	2	4	2	1	1	1	4	2	3	3
21	1	1	1	2	3	4	2	2	1	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	1	1	1	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2
22	1	3	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	3	3	1	1	3	1	3	4	1	2	2	1	4	2	3	2	1	4	2	3	2	3
23	3	3	3	1	2	1	2	3	2	2	1	2	3	3	1	2	4	2	4	2	3	3	3	4	3	4	4	2	2	3	4	2	3	3	2	4	4	4	3	3
24	1	1	1	2	3	1	3	2	1	3	2	3	2	3	2	2	4	4	4	2	4	2	3	1	1	1	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4
25	3	1	1	2	3	3	2	1	1	3	3	1	3	2	3	1	1	3	1	4	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	2	4	2	3	4	4	4	1	4
26	4	3	3	3	1	2	3	1	3	3	1	1	1	2	2	1	3	1	1	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	2	1	1	3	4	4	2	3	3

V1	D1	D2	D3	D4		V2	D1	D2	D3	D4
48	13	13	16	6		66	20	18	20	8
47	11	18	11	7		61	16	20	14	11
42	9	11	14	8		57	13	15	16	13
43	15	7	13	8		58	18	11	16	13
47	12	12	11	12		61	15	15	12	19
31	7	7	9	8		49	11	11	13	14
45	8	13	12	12		61	11	17	15	18
50	11	13	12	14		62	14	17	14	17
34	8	11	7	8		48	12	15	11	10
37	5	7	9	16		50	8	10	13	19
32	7	8	6	11		48	11	14	11	12
49	10	13	12	14		63	12	15	16	20
49	12	12	12	13		67	17	19	15	16
54	16	14	13	11		73	19	19	18	17
53	11	16	17	9		68	16	20	17	15
28	6	6	6	10		43	12	10	10	11
38	9	9	8	12		52	13	12	12	15
30	6	6	6	12		48	12	9	11	16
34	6	11	10	7		52	10	16	14	12
28	7	8	5	8		47	11	13	10	13
45	8	12	12	13		58	10	17	16	15
34	8	6	8	12		45	9	10	12	14
46	12	10	10	14		63	16	15	14	18
46	8	10	12	16		61	11	14	16	20
42	10	10	12	10		60	14	15	14	17
42	14	12	7	9		62	17	18	11	16

Consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

Título del estudio: **JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 65123-B DEL DISTRITO DE RAIMONDI-PROVINCIA DE ATALAYA, 2022**

Investigadora: SADIT ISELA ROSALES PONCE.

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LOS NIÑOS DEL 5TO GRADO. Es una investigación de nivel experimental con diseño preexperimental donde se va a ver un efecto del juego de roles en la variable dependiente en la competencia convive y participa democráticamente. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

1. Se aplicará una preprueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 12 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

Riesgos:

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área de **personal social**.

La investigación no costará nada al padre de familia.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 978893427

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo ciei@uladach.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



Nombres y Apellidos
Juan Antonio Campari
DNI: 80682717

02-07-22 10:30am

Fecha y Hora



Sadit Isela rosales Ponce.
D.N.I. 45677843

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO
DE INVESTIGACIÓN**

Título del estudio: JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 65123-B DEL DISTRITO DE RAIMONDI-PROVINCIA DE ATALAYA, 2022

Investigadora: SADIT ISELA ROSALES PONCE.

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LOS NIÑOS DEL 5TO GRADO. Es una investigación de nivel experimental con diseño preexperimental donde se va a ver un efecto del juego de roles en la variable dependiente en la competencia convive y participa democráticamente. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

1. Se aplicará una preprueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 12 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

Riesgos:

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área de **personal social**.

La investigación no costará nada al padre de familia.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 978893427

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo comite.etica@ucla.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



Nombres y Apellidos
Elvira Sheteri Maria
DNI: 48929159

22-07-22 10:00am
Fecha y Hora


Sadit Isela rosales Ponce.
D.N.I. 45677843

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO
DE INVESTIGACIÓN**

Título del estudio: JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 65123-B DEL DISTRITO DE RAIMONDI-PROVINCIA DE ATALAYA, 2022

Investigadora: SADIT ISELA ROSALES PONCE.

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LOS NIÑOS DEL 5TO GRADO. Es una investigación de nivel experimental con diseño preexperimental donde se va a ver un efecto del juego de roles en la variable dependiente en la competencia convive y participa democráticamente. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente:

1. Se aplicará una preprueba al inicio del estudio
2. Se desarrollarán 12 sesiones
3. Se aplicará una post prueba al final del estudio

Riesgos:

Dado que para desarrollar la investigación se aplicarán sesiones o talleres dentro del aula, no se producirá daño alguno a su menor hijo.

Beneficios:

El niño que participe en la investigación fortalecerá su aprendizaje en el área de **personal social**.

La investigación no costará nada al padre de familia.

Confidencialidad:

Nosotros guardaremos la información de su hijo(a) sin nombre alguno. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de su hijo(a) o de otros participantes del estudio.

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico ...078893427

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo ciei@uladecb.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.



Nombres y Apellidos

David Shahuanco Poirro
DNI: 48580373

02-06-22 9:10 am.

Fecha y Hora



Sadit Isela rosales Ponce.
D.N.I. 45677843

Autorización por el Director

Carta. 28 /06/ 2022

Sr
ROBERTO TOBIAS COLLACHAGUA BARTOLO.
Director de la I.E 65123-B CATOTENI – R.D.R. N.º 001

Presente. -

De mi consideración:

Es un placer dirigirme a usted para expresar mi cordial saludo a la vez, en calidad de egresada de la carrera de educación **Primaria** de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, solicitarle su autorización para ejecutar, el proyecto de investigación titulado "JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN ESTUDIANTES DEL STO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 65123-B DEL DISTRITO DE RAIMONDI-PROVINCIA ATALAYA,2022," durante los mes de Junio del presente año, según la modalidad que desarrolle las clases la Institución Educativa .

Por tal motivo, agradezco que me brinde la oportunidad y las facilidades a fin de ejecutar satisfactoriamente el proyecto de investigación, el mismo que beneficiará a su Institución Educativa y a los aprendizajes de los estudiantes. En espera de su amable atención, quedo de usted.

Atentamente



ROSALES PONCE ISELA SADIT.
DNI: 443677843
CODIGO E. N°1605060024



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 65123-B
DIRECCIÓN
CATOTENI
Prof. Roberto T. Collachagua Bartolo
C.N. N° 33220578965
DIRECTOR

Director:

ROBERTO TOBIAS COLLACHAGUA BARTOLO.

Recibido
09/06/2022
Hora 8:00 AM



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE LOS ANGELES
CHIMBOTE

FICHAS DE VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: **JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 65123-B DEL DISTRITO DE RAIMONDI-PROVINCIA DE ATALAYA, 2022**

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: Ficha de observación PRE y POS-TEST

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																				100
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																				96
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																			95	
4. Organización	Existe una organización lógica																				97
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				96
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																				98
7. Consistencia	Basado en aspectos lógicos científicos																			94	
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																				96
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																				96
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																				98

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

0.97

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e)
Muy buena

Nombres y Apellidos:	Juan Richard Huisa Quispe	DNI N°	20053167
Dirección domiciliar:	Calle Junin 479	Teléfono/Celular:	943412740
Título Profesional	Lic. Pedagogia y Humanidades		
Grado Académico:	Magister		
Mención:	Psicología Educativa		



.....
Mg. Juan Richard Huisa Quispe
PSICOLOGÍA EDUCATIVA



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBORAZO

FICHAS DE VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: **JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 65123-B DEL DISTRITO DE RAIMONDI-PROVINCIA DE ATALAYA, 2022**

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: Ficha de observación PRE y POS-TEST

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno				
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																				95	
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																					100
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					100
4. Organización	Existe una organización lógica																				95	
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					100
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																					100
7. Consistencia	Basado en aspectos técnicos científicos																					100
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																				95	
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																					100
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																				90	

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 0,97.5

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	CARRERA DE LOS RÍOS GONZÁLES	DNI N°	2096311
Dirección domiciliar:	JR. JUNIO 271 SOTTO	Teléfono/Celular:	964983484
Título Profesional	LICENCIADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA CIENCIAS HUMANAS		
Grado Académico:	MAESTRA		
Mención:	PSICOLOGÍA EDUCATIVA		


CN 10264311
ES 0400-2012-UCV



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTÉ

FICHAS DE VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la investigación: **JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 65123-B DEL DISTRITO DE RAIMONDI-PROVINCIA DE ATALAYA, 2022**

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: Ficha de observación PRE y POS-TEST

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

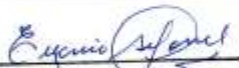
Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno				
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																					100
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																					100
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					95
4. Organización	Existe una organización lógica.																					95
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					100
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																					95
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																					100
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																				90	
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																					95
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																					100

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

0,97

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	Eugenio Salome Condori	DNI N°	
Dirección domiciliaria:	Mz D L. 8 Las Lomas	Teléfono/Celular:	917433677
Título Profesional	Lic. Literatura - Artes		
Grado Académico:	Doctor		
Mención:	Ciencias de la Educación		


Eugenio Salome Condori
Dr. en Ciencias de la Educación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBORAZO

FICHAS DE VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: **JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 65123-B DEL DISTRITO DE RAIMONDI-PROVINCIA DE ATALAYA, 2022**

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: Ficha de observación PRE y POS-TEST

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																				100
2. Objetividad	Está expresado en conductos observables																				100
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																				100
4. Organización	Existe una organización lógica.																				95
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				100
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																				95
7. Consistencia	Basado en aspectos científicos																				95
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																				100
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																				100
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																				95

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

0,98

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e) Muy buena

Nombres y Apellidos:	Angel Zapata Fuentes	DNI N°	44742290
Dirección domiciliaria:	Av. Micaela Pastidas 532	Teléfono/Celular:	92143776
Título Profesional	Ingeniero de Sistemas		
Grado Académico:	Magister		
Mención:	Docencia Curricular e Investigación.		





UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
CUZCO

JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA
DEMOCRÁTICAMENTE EN ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°
65123-B DEL DISTRITO DE RAIMONDI-PROVINCIA DE ATALAYA, 2022

TEST (FICHA DE OBSERVACIÓN ESTRUCTURADA)

CODIGO DE ESTUDIANTE.....

N°	DIMENSIONES	CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE	INICIO	PROCESO	LOGRO ESPERADO	LOGRO DESTACADO
			1	2	3	4
1	Interactúa con todas las personas	Desarrollar el reconocimiento a su forma de comportamiento de sus compañeros				4
2		Reconoce a su manera de valorar a otras personas		2		
3		Valora la cultura de la comunidad como por ejemplo las canciones en ashéninka		2		
4		Orienta sobre la manera de convivir en una comunidad democrática				4
5		Valora la forma de vida de alguien que tiene deficiencia o discapacidad en su lenguaje o movimiento.	1			
6	Construye normas y asume acuerdos y leyes	Orienta para producir las normas de convivencia				4
7		Orienta para producir normas de convivencia democrática ejemplo en acuerdos de que por mayoría gana			3	
8		Ejecutan los acuerdos de salón y respetan el acuerdo propuesto por mayoría		2		
9		Los estudiantes cumplen los acuerdos de aula		2		
10		Los estudiantes tienen la libertad para poder expresarse de manera libre lo que siente piensa y desea.		2		
11	Maneja conflictos de manera constructiva	Desarrollar su rol con bastante respeto a la audiencia				4
12		Mantiene la calma frente a las observaciones de sus compañeros				4
13		Resuelve los problemas de manera calmada y creativa				4

14		Comprende algunos conflictos que se pueden dar en una comunidad democrática			3	
15		Desarrolle amistades o relaciones humanas saludables manteniendo el respeto entre sus pares	1			
16		Los estudiante aprenden a elegir los cargos según el voto popular	1			
17		Los estudiantes dialogan sobre problemas de los robos del pueblo las razones, y el por qué	1			
18	Delibera sobre asuntos públicos	Los estudiantes dialogan sobre las elecciones municipales de este año de acuerdo a la democracia	1			
19		Los estudiantes rechazan las ideas contrarias a la democracia	1			
20		Los estudiante conoce los principios básicos de una convivencia democrática que son la libertad y la igualdad		2		


 Mgtr. Angel Zapata Fuentes
 MAGÍSTER EN DOCENCIA CURRÍCULO
 E INVESTIGACIÓN

48

PROYECTO DE APRENDIZAJE

TITULO:

JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN ESTUDIANTES DEL 5TO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 65123-B DEL DISTRITO DE RAIMONDI-PROVINCIA DE ATALAYA, 2022



I. DATOS INFORMATIVOS:

- | | |
|-----------------------------------|---------------------------------------|
| 1. UGEL | : Atalaya |
| 2. Institución Educativa Bilingüe | : N° 65123-B del distrito de Raimondi |
| 3. Docente | : Rosales Ponce Sadit Isela |
| 4. Tiempo | : Abril |
| 5. Estudiantes | : Del Quinto grado |

II. FUNDAMENTACIÓN:

Los escolares de acuerdo a su contexto donde viven su interrelación con las personas adultas, compañeros de su misma edad en su lengua materna y es necesario que conozcan: La democracia es una aspiración, un ideal, pero también una manera de tomar decisiones entre los miembros de una comunidad y, a través de ella, regular la convivencia., en el este proyecto me propongo ejecutar actividades de **JUEGO DE ROLES PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE**: donde el estudiante va poder definir sus posición y tomar decisiones frente a la sociedad con el concepto claro que la democracia permite vivir con total transparencia y libertad de expresión.

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑOS
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna	Obtiene información del texto oral	Recupera información explícita de los textos orales que escucha, seleccionando datos específicos, y que presentan expresiones con sentido figurado, y que incluyen sinónimos y términos propios del campo del saber
		Infiere e interpreta información del texto oral	Deduce las relaciones lógicas del texto oral encontrando las características de personas, personajes, animales, objetos y lugares, el significado de las palabras

			según el contexto y expresiones con sentido figurado a partir de la información explícita del texto
		Adecúa y organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa oralmente ideas, emociones entorno a un tema de forma coherente y cohesionada
		utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice • Se apoya en el volumen y la entonación de su voz para transmitir emociones, caracterizar personajes o dar claridad a lo que dice
		Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en diversos intercambios orales alternando roles de hablante y oyente formulando preguntas, explicando sus respuestas y haciendo comentarios relevantes sobre el tema
		Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral	<ul style="list-style-type: none"> • Opina como hablante y oyente sobre ideas, hechos y temas de los textos oral, del ámbito escolar, social o de medios de comunicación a partir de su experiencia y del contexto en el que se desenvuelve
	Lee diversos tipos de textos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica información explícita, relevante y complementaria que se encuentra en distintas partes del texto
		Infiere e interpreta información del texto escrito	<ul style="list-style-type: none"> • Deduce características implícitas de personajes, seres, hechos y lugares y determina el significado de palabras según el contexto, y de expresiones con sentido figurado
		Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	<ul style="list-style-type: none"> • Explica el tema, el propósito, los puntos de vista y las motivaciones de personas y personajes, el tema central, la enseñanza de valores.
	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Adecua el texto a la situación comunicativa	<ul style="list-style-type: none"> • Crea una pequeña historia apoyado en las canciones escolares • Produce adivinanzas apoyados en una imagen y los pronuncia correctamente frente a todos sus compañeros • Escribe una historia apoyado en la imagen

		Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	<ul style="list-style-type: none"> • Escribe textos apoyados en su idea sobre un tema establecido relación entre sus ideas
		Utiliza convenciones del lenguaje escrito en forma pertinente	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza recursos gramaticales y ortográfico como el punto, coma, dándole sentido al texto y incorpora algunos textuales
		Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa de manera permanente el texto para determinar si de ajuste a la situación comunicativa que afectan la coherencia entre las ideas en el relato presentado.
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	Indaga mediante métodos científicos para construir sus conocimientos	Problematiza situaciones para hacer una indagación	<ul style="list-style-type: none"> • Indaga y establece las causas de un hecho • Formula preguntas en base a su curiosidad • Propone posibles respuestas
		Diseña estrategias para hacer una indagación	<ul style="list-style-type: none"> • Propone estrategias para obtener información
		Genera y registra datos o información	<ul style="list-style-type: none"> • Obtiene datos a partir de su experimentación • Realiza comparaciones de los objetos
		Analiza datos	<ul style="list-style-type: none"> • Comprueba los resultados y expresa verbalmente
	Explica el mundo natural y artificial basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, tierra y universo	Comprende y usa conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, tierra y universo	Explica en base a evidencias documentadas, con respaldo científico las relaciones que establece entre las fuentes de energía sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, tierra y universo
		Evalúa las implicancias del saber y del quehacer científico y tecnológico	Opina sobre los impactos del uso de objetos tecnológico en relación a sus necesidades y estilos de vida
	Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas de su entorno	Determina una alternativa de solución tecnológica	Diseña y construye soluciones tecnología al establecer posibles causas que generan problemas tecnológicos y propone alternativas de solución con conocimiento científico

		Diseña la alternativa de solución tecnológica	Representa una de ellas, incluyendo las partes o etapas, a través de esquemas o dibujos
		Implementa y valida la alternativa de solución tecnológica	<ul style="list-style-type: none"> • Establece la secuencia de pasos utilizando materiales, herramientas • Realiza reajuste en el proceso de construcción
		Evalúa y comunica el funcionamiento y los impactos de su alternativa de solución	Evalúa el funcionamiento considerando el requerimiento establecido y propone mejoras
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve problemas referidos a juntar, separar, agregar, quitar, igualar y comparar cantidades, adición y sustracción, doble, mitad
		Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa su comprensión del valor de posición en números de dos cifras y los representa mediante adición y sustracción, doble, mitad
		Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea estrategias diversas y procedimientos de cálculos de cantidad
		Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones	Expresa porque sumar o restar en una situación y su proceso de resolución
	Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio	Traduce datos y condiciones a expresiones algebraicas y graficas	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve problemas que presentan dos equivalencias, regularidades o relación de cambio entre dos magnitudes traduciéndolas a igualdad es que contienen operaciones aditivas
		Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones algebraicas	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa su comprensión de la regla de formación de patrones de igualdad para expresa equivalencias

		Usa estrategias y procedimientos para encontrar equivalencias y reglas generales	Emplea estrategias, para descomposición de números, el cálculo mental para crear, continuar o repetir patrones
		Argumenta afirmaciones sobre las relaciones de cambio y equivalencia	Explica las relaciones que encuentra en los patrones y lo que debe hacer para mantener el equilibrio o igualdad con base en experiencias o ejemplos concretos
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Modela objetos con formas geométricas	Resuelve problemas en los que modela las características y datos de ubicación de los objetos del entorno a formas bidimensionales y tridimensionales
		comunica su comprensión	Describe su forma mediante sus elementos, números de lados, esquinas, curvas, rectos, puntas, caras, formas de su cara usando algunos términos
		Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio	Emplea estrategias y procedimientos basados en la manipulación para construir objetos y medir su longitud
		Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas	Explica semejanzas y diferencias entre formas geométricas, así como su proceso de resolución
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Se valora así mismo	Describe aquellas características personales, cualidades, habilidades y logros que le hacen orgulloso de sí mismo
		Autorregula sus emociones	Describe sus emociones en situaciones cotidianas, en una situación importante
		Reflexiona y argumenta éticamente	Explica con argumentos sencillo porqué considera buena o malas determinadas acciones
	Convive y participa democráticamente	Interactúa con todas las personas	Muestra un trato respetuoso e inclusivo con sus compañeros de aula

	en la búsqueda del bien común	Construye normas y asume acuerdos y leyes	Participa en la elaboración de normas y acuerdos de conciencia en el aula
		Maneja conflictos de manera constructiva	Explica algunas manifestaciones culturales de su localidad región o país
		Delibera asuntos públicos	propone actividades colectivas orientadas al bien común

IV. ENFOQUE TRASVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES QUE SUPONEN	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRA
Inclusivo y atención a la diversidad	Respeto por las diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura al dialogo, respeto vitando discriminación y perjuicios.
	Equidad en la enseñanza	Disposición a la enseñanza ofreciendo a los escolares las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demandas del estudiante.
Enfoque ambiental	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta	Docentes y estudiantes desarrollan acciones de ciudadanía que demuestren conciencia sobre los eventos climáticos extremos ocasionando el calentamiento global, para la adaptación al cambio climático.
	Respeto a toda forma de vida	Aprecio, valoración y disposición para el cuidado de toda forma de vida sobre la tierra desde una mirada sistémica y global revalorando los saberes ancestrales	Docentes y estudiantes promueven un estilo de vida saludable y en armonía con el ambiente preservando la flora y fauna.

V. NIVEL DE LOGRO A ALCANZAR:

APRENDIZAJES SE PROMUEVEN	MATERIALES QUE NECESITAMOS	INSTRUMENTOS PARA EVALUAR LOS LOGROS
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Con todo el grupo organización de juegos de roles ❖ Realizar producción de temas democráticos diálogos con sus compañeros saber elegir y respetar el voto popular ❖ Participar en disertaciones orales, concursos de apreciaciones democráticas ❖ Participan en debates y discusiones democráticas con sus compañeros de clases. ❖ Realizan juegos de roles emplazando a papeles elegidos en clases juntos con el maestro. ❖ Manifiestan sus ideas democráticas a partir de sus indagaciones con respecto a los problemas políticos del país. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Textos de consulta ❖ Cuaderno de trabajo ❖ Cuadernos ❖ Guías de actividades ❖ Papeles ❖ Colores ❖ Lapiceros ❖ Plumones ❖ Reglas ❖ Equipo de sonido ❖ Otros de acuerdo a la ejecución de actividades ❖ Internet ❖ Informes democráticos de noticieros ❖ Canales de televisión 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Test ❖ Diario de clase ❖ Cuestionario

VI. UTILIDAD DEL TIEMPO: (mes de abril)

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
Desarrollar el reconocimiento a su forma de comportamiento de sus compañeros	Valora la forma de vida de alguien que tiene deficiencia o discapacidad en su lenguaje o movimiento.	Los estudiantes cumplen los acuerdos de aula	Resuelve los problemas de manera calmada y creativa	Los estudiantes dialogan sobre las elecciones municipales de este año de acuerdo a la democracia
Reconoce a su manera de valorar a otras personas	Orienta para producir las normas de convivencia	Los estudiantes tienen la libertad para poder expresarse de manera libre lo que siente piensa y desea.	Comprende algunos conflictos que se pueden dar en una comunidad democrática	Los estudiantes rechazan las ideas contrarias a la democracia
Valora la cultura de la comunidad como por ejemplo las canciones en ashaninka	Orienta para producir normas de convivencia democrática ejemplo en acuerdos de que por mayoría gana	Desarrollar su rol con bastante respeto a la audiencia	Desarrolla amistades o relaciones humanas saludables manteniendo el respeto entre sus pares	Los estudiante conoce los principios básicos de una convivencia democrática que son la libertad y la igualdad
Orienta sobre la manera de convivir en una comunidad democrática	Ejecutan los acuerdos de salón y respetan el acuerdo propuesto por mayoría	Mantiene la calma frente a las observaciones de sus compañeros	Los estudiante aprenden a elegir los cargos según el voto popular	

Observaciones: solo se considera las sesiones relacionadas al trabajo de investigación.

VII. BIBLIOGRAFÍA

Recursos para docente	Recursos para estudiante
Currículo nacional 2016 Minedu Rutas del aprendizaje 2015 Minedu Programa curricular educación primaria 2019 Guías de sesión del Minedu de 4°, 5° 6° grado	Textos de consulta de 4°, 5° y 6° grado Equipo de sonido Audios Cuaderno Imágenes Copias Otros materiales del entorno.

V° B° DIRECTOR

DOCENTE

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

Título de la sesión: Desarrollar el reconocimiento a su forma de comportamiento de sus compañeros. Reconoce a su manera de valorar a otras personas



I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 65123-B del distrito de Raimondi
2. Nivel : Primaria
3. Docente : Rosales Ponce Sadit Isela
4. Fecha : lunes 25 de abril
5. Estudiantes : De 5to grado
6. Horas pedagógicas : 02 horas

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO

CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE	Interactúa con todas las personas	Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos, muestra preocupación por el otro, respeta las diferencias y se enriquece de ellas.
		Actúa frente a las distintas formas de discriminación (por género, fenotipo, origen étnico, lengua, discapacidad, orientación sexual, edad, nivel socioeconómico, entre otras) y reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia democrática

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Palabras de bienvenida a los estudiantes y un saludo afectuoso, presentación y explicar el proyecto a ejecutar • Pedir a los escolares que oremos por la salud, familia, el estudio • Establecer en un acuerdo las normas de convivencia • Comentar si les gusta escuchar canciones ¿Qué canciones recuerdan que se canta en la escuela? • Enunciar el propósito de esta sesión: Recupera información explícita de la canción que escucha, seleccionando datos específicos y crea una pequeña historia 	Cuaderno hojas sueltas	20
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar en medianos grupos • Pedir que se sienten cómodamente y escuchen la propuesta: Desarrollar el reconocimiento a su forma de comportamiento de sus compañeros. Reconoce a su manera de valorar a otras personas • Pedir que recuperen información explícita de los temas de reconocimiento. • Guiarlos y orientarlo absolviendo dudas de los estudiantes • Dar el tiempo necesario para su ejecución y realizar algunas revisiones sobre el avance del texto • Culminado el tiempo pedir a los escolares que lo lean en voz alta frente a sus compañeros entonando con buena dicción, pronunciación • Estimularlo y felicitarlo por sus logros. 	Equipo de sonido Cuaderno Lapicero colores Lápiz papelotes plumones texto	70

CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Luego que todos culminaron con la lectura se dará algunas apreciaciones sobre lo escrito, pidiendo a que superen algunos errores que posiblemente se encuentre. • Consolidación del aprendizaje • Metacognición: ficha de metacognición • Extensión su casa trataran escuchan, cantan canciones y expresan sus ideas con el apoyo de sus padres. 		20
--------	---	--	----

IV. EVALUACIÓN:

Criterio	Indicador	Instrumento
Creación de texto	Escucha una canción, seleccionando datos específicos y crea una pequeña historia.	Test

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

Título de la sesión: Valora la cultura de la comunidad como por ejemplo las canciones en ashaninka. Orienta sobre la manera de convivir en una comunidad democrática



I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 65123-B del distrito de Raimondi
2. Nivel : Primaria
3. Docente : Rosales Ponce Sadit Isela
4. Fecha : Martes 25 de abril
5. Estudiantes : De 5to grado
6. Horas pedagógicas : 02 horas

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE	Interactúa con todas las personas	Reconoce a todos como personas valiosas y con derechos, muestra preocupación por el otro, respeta las diferencias y se enriquece de ellas.
		Actúa frente a las distintas formas de discriminación (por género, fenotipo, origen étnico, lengua, discapacidad, orientación sexual, edad, nivel

		socioeconómico, entre otras) y reflexiona sobre las diversas situaciones que vulneran la convivencia democrática
--	--	--

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Palabras de bienvenida a los estudiantes y un saludo • Pedir a los escolares que oremos por la salud, familia, el estudio • Recordar las normas de convivencia y dar cumplimiento • Plantear pregunta ¿Qué mensaje dio la democracia? • Enunciar el propósito de esta sesión: Lee con buena entonación el trabalenguas, escribe de acuerdo a su interés 	Cuaderno hojas sueltas	20
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar a los escolares en forma individual • Pedir que se sienten cómodamente preparen sus materiales. • Valora la cultura de la comunidad como por ejemplo las canciones en ashaninka. Orienta sobre la manera de convivir en una comunidad democrática • Guiar a fin de que agregan, corrijan, mejoren • Estimularlo y felicitarlo por sus logros con aplausos. 	Equipo de sonido Cuaderno Lapicero colores	70
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Dar apreciaciones sobre lo escrito, pidiendo a que superen algunos errores que se encuentre. • Consolidación del aprendizaje • Metacognición: ¿Realizaste el trabalenguas? ¿Fue difícil? ¿En qué te ayudo el trabalenguas? Para mejorar las palabras de las disertaciones demcraticas. • Extensión su casa practicara trabalenguas con el apoyo de sus padres. 	Cuaderno	20

IV. EVALUACIÓN:

Criterio	Indicador	Instrumento
Producción de texto	Lee con buena entonación el trabalenguas, escribe de acuerdo a su interés	Test

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

Título de la sesión: Valora la forma de vida de alguien que tiene deficiencia o discapacidad en su lenguaje o movimiento. Orienta para producir las normas de convivencia.



I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 65123-B del distrito de Raimondi
2. Nivel : Primaria
3. Docente : Rosales Ponce Sadit Isela
4. Fecha : Miércoles 26 de abril
5. Estudiantes : De 5to Grado
6. Horas pedagógicas : 02 horas

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE	Construye normas y asume acuerdos y leyes	Participa en la construcción de normas, las respeta y evalúa en relación a los principios que las sustentan, así como cumple los acuerdos y las leyes, reconociendo la importancia de estas para la convivencia; para lo cual, maneja información y conceptos relacionados con la convivencia (como la equidad, el respeto y la libertad) y hace suyos los principios democráticos (la autofundación, la secularidad, la incertidumbre, la ética, la complejidad y lo público).

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Palabras de bienvenida a los estudiantes y un saludo • Pedir a los escolares que oremos por la salud, familia, el estudio • Recordar las normas y dar cumplimiento en el aula y fuera de ella • Entonamos la canción de la clase anterior mi maestra naturaleza con mi voz de los 80s • Plantear pregunta ¿les parece bonita la canción? ¿Recuerdan del mensaje que da? 	Cuaderno Equipo de sonido	20

	<ul style="list-style-type: none"> • Enunciar el propósito de esta sesión: Entonan canciones con buena modulación y escriben de acuerdo a su interés 		
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar a los escolares en medianos grupos • Pedir que se sienten cómodamente preparen sus materiales. • Escuchar la canción de “los valores” • Valora la forma de vida de alguien que tiene deficiencia o discapacidad en su lenguaje o movimiento. Orienta para producir las normas de convivencia. • Guiar en su ejecución fin de que agregan, corrijan, mejoren • Pedir que lo canten en voz alta frente a sus compañeros • Estimularlo y felicitarlo por sus participación y logros con aplausos. 	Equipo de sonido Cuaderno Lapicero colores	70
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidación del aprendizaje • Dar apreciaciones sobre lo escrito, pidiendo a que superen algunas dificultades. • Metacognición: ¿Entonaste la canción? ¿lograste crear la canción? Sobre la democracia • Extensión su casa practicar entonar canciones con sus padres. 	Cuaderno	20

IV. EVALUACIÓN:

Criterio	Indicador	Instrumento
Participación activa, producción de texto	Entonan canciones con buena modulación y escriben de acuerdo a su interés	Test

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

Título de la sesión: Orienta para producir normas de convivencia democrática ejemplo en acuerdos de que por mayoría gana. Ejecutan los acuerdos de salón y respetan el acuerdo propuesto por mayoría



I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 65123-B del distrito de Raimondi
2. Nivel : Primaria
3. Docente : Rosales Ponce Sadit Isela
4. Fecha : Martes 26 de abril
5. Estudiantes : De 5to Grado

6. Horas pedagógicas : 02 horas

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE	Construye normas y asume acuerdos y leyes	Participa en la construcción de normas, las respeta y evalúa en relación a los principios que las sustentan, así como cumple los acuerdos y las leyes, reconociendo la importancia de estas para la convivencia; para lo cual, maneja información y conceptos relacionados con la convivencia (como la equidad, el respeto y la libertad) y hace suyos los principios democráticos (la autofundación, la secularidad, la incertidumbre, la ética, la complejidad y lo público).

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Palabras de bienvenida a los estudiantes y un saludo • Pedir a los escolares que oremos por la salud, familia, el estudio • Recordar las normas y dar cumplimiento • Plantear pregunta ¿Qué frutas les gusta comer? ¿Qué frutas crecen en tu zona? • Enunciar el propósito de esta sesión: Expresa oralmente y escrito ideas entorno a los nutrientes de las frutas 	Cuaderno Equipo de sonido	20
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar a los escolares en medianos grupos • Pedir que se sienten cómodamente preparen sus materiales. • Orienta para producir normas de convivencia democrática ejemplo en acuerdos de que por mayoría gana. Ejecutan los acuerdos de salón y respetan el acuerdo propuesto por mayoría • Pedir que acompañen con movimientos corporales • Luego realizaran los aportes de los nutrientes de las frutas a partir del video observado • Guiar en su ejecución fin de que agregan, corrijan, mejoren • Pedir que los lean en voz alta frente a sus compañeros • Estimularlo y felicitarlo por sus participación y logros con aplausos. 	Equipo de sonido Cuaderno Lapicero colores	70
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidación del aprendizaje • Dar apreciaciones sobre lo escrito, pidiendo a que superen algunas dificultades. 	Cuaderno	20

	• Metacognición: ¿Qué aprendieron? ¿Qué aportes tienen las frutas?		
--	--	--	--

IV. EVALUACIÓN:

Criterio	Indicador	Instrumento
Cuestionario	Expresa por escrito ideas entorno a los nutrientes de las frutas	Test

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

Título de la sesión: Los estudiantes cumplen los acuerdos de aula. Los estudiantes tienen la libertad para poder expresarse de manera libre lo que siente piensa y desea.



I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 65123-B del distrito de Raimondi
2. Nivel : Primaria
3. Docente : Rosales Ponce Sadit Isela
4. Fecha : miércoles 27 de abril
5. Estudiantes : De 5to Grado
6. Horas pedagógicas : 02 horas

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE	Maneja conflictos de manera constructiva	Actúe con empatía y asertividad frente a ellos y ponga en práctica pautas y estrategias para resolverlos de manera pacífica y creativa, contribuyendo a construir comunidades democráticas; para lo cual parte de comprender el conflicto como inherente a las relaciones humanas, así como desarrollar criterios para evaluar situaciones en las que estos ocurren

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	• Palabras de bienvenida a los estudiantes y un saludo		

	<ul style="list-style-type: none"> • Pedir a los escolares que oremos por la salud, familia, el estudio • Recordar las normas de convivencia y dar cumplimiento • Juguemos a adivinar las frutas: ¿Qué es la democracia? Enunciar el propósito de esta sesión: Expresa en forma oral sus ideas entorno a los nutrientes de la fruta de la anona 	Cuaderno Papeles	20
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar a los escolares en medianos grupos • Pedir que se sienten cómodamente preparen sus materiales. • Los estudiantes cumplen los acuerdos de aula. Los estudiantes tienen la libertad para poder expresarse de manera libre lo que siente piensa y desea. • Motivar a que participen y expresen sus ideas • Expresaran en forma oral sus ideas entorno a la democracia • Guiar en su forma expresión a fin de que mejoren • Estimularlo y felicitarlo por sus participación y logros con aplausos. 	Equipo de sonido Cuaderno Lapicero colores	70
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidación del aprendizaje • Metacognición: ¿Qué beneficios existe en la sociedad con la democracia? • Extensión: comentar con sus padres sobre la democracia 	Cuaderno	20

IV. EVALUACIÓN:

Criterio	Indicador	Instrumento
Oralidad	Expresa en forma oral sus ideas entorno a los nutrientes de la fruta de la anona	Test

ANEXO

texto

LA DEMOCRACIA
<p>¿Qué es la democracia? Todos conocemos esa palabra. La usamos con frecuencia, la exigimos, la buscamos. Pocas veces sabemos definirla o describirla, aunque intuimos que es algo bueno, algo importante, algo por lo que las personas están dispuestas a luchar. La democracia es una aspiración, un ideal pero también una manera de tomar decisiones entre los miembros de una comunidad y, a través de ella, regular la convivencia. Esta idea tan sencilla no siempre es compartida por todos y todas. Cada persona puede tener una idea diferente de lo que es la democracia y esto se da porque es un concepto que tiene múltiples significados y dimensiones: como ideal, como forma de vida, como régimen o sistema político, como un conjunto de valores. Sin embargo, que tenga una multiplicidad de significados no disminuye la importancia de una serie de ideas que como ciudadano o</p>

ciudadana debes tener cuando participes en política o cuando quieras vivir en un sistema político al que le llamamos “democracia”.

RECUPERADO DE <https://farodemocratico.juridicas.unam.mx/que-es-la-democracia/>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

Título de la sesión: Desarrollar su rol con bastante respeto a la audiencia. Mantiene la calma frente a las observaciones de sus compañeros



I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 65123-B del distrito de Raimondi
2. Nivel : Primaria
3. Docente : Rosales Ponce Sadit Isela
4. Fecha : Miércoles 27 de abril
5. Estudiantes : De 5to Grado
6. Horas pedagógicas : 02 horas

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE	Maneja conflictos de manera constructiva	Actúe con empatía y asertividad frente a ellos y ponga en práctica pautas y estrategias para resolverlos de manera pacífica y creativa, contribuyendo a construir comunidades democráticas; para lo cual parte de comprender el conflicto como inherente a las relaciones humanas, así como desarrollar criterios para evaluar situaciones en las que estos ocurren

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Palabras de bienvenida a los estudiantes y un saludo • Pedir a los escolares que oremos por la salud, familia, el estudio • Recordar las normas de convivencia y dar cumplimiento • Pedir que expresen sus inquietudes de casa, escuela, salud, clases • Escucharlo y realizar algunas anotaciones en la pizarra • Enunciar el propósito de esta sesión: Forma oraciones apoyado en el las palabras extraídas del trabalenguas 	Cuaderno Papeles	20
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • En forma individual pedir que participen en los temas de la democracia • Luego pedir que realicen anotaciones de palabras relevantes, sobre la democracia • Desarrollar su rol con bastante respeto a la audiencia. Mantiene la calma frente a las observaciones de sus compañeros • Guiar y dar posibles soluciones • Formar oraciones apoyado en las palabras extraídas del trabalenguas • Dar el tiempo necesario, para que realicen, corrijan y estimularlo, felicitarlo por sus participación y logros con aplausos. 	Equipo de sonido Cuaderno Lapicero colores	70
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidación del aprendizaje • Metacognición: ¿logre formar oraciones sobre la democracia? ¿Qué dificultades ha presentado? • Extensión: leer textos en su casa con la ayuda de sus padres 	Cuaderno	20

IV. EVALUACIÓN:

Criterio	Indicador	Instrumento
Cuestionario	Formar oraciones apoyado en las palabras extraídas del trabalenguas	Test

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

Título de la sesión: Resuelve los problemas de manera calmada y creativa. Comprende algunos conflictos que se pueden dar en una comunidad democrática.



I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 65123-B del distrito de Raimondi
2. Nivel : Primaria
3. Docente : Rosales Ponce Sadit Isela
4. Fecha : Miércoles 27 de abril
5. Estudiantes : De 5to Grado
6. Horas pedagógicas : 02 horas

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE	Maneja conflictos de manera constructiva	Actúe con empatía y asertividad frente a ellos y ponga en práctica pautas y estrategias para resolverlos de manera pacífica y creativa, contribuyendo a construir comunidades democráticas; para lo cual parte de comprender el conflicto como inherente a las relaciones humanas, así como desarrollar criterios para evaluar situaciones en las que estos ocurren

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Palabras de bienvenida a los estudiantes y un saludo • Pedir a los escolares que oremos por la salud, familia, el estudio • Recordar las normas y dar cumplimiento • Plantear preguntas: ¿Les gusta los poemas? ¿Saben disertar poemas? 	Cuaderno Papeles	20

	<ul style="list-style-type: none"> • Escucharlo y motivarlo • Anunciar el propósito de esta sesión: Expresa en forma oral un poema 		
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar a los estudiantes en media luna, sentados cómodamente y observaran el video de la democracia https://youtu.be/mL8FMOShi2c • Luego pedir que recuerden, creen sus propios pensamientos sobre la democracia. • Resuelve los problemas de manera calmada y creativa. Comprende algunos conflictos que se pueden dar en una comunidad democrática. • Practicaran la resolución de problemas • Estimularlo, felicitarlo por su participación y logros con aplausos. 	Equipo de sonido Cuaderno Lapicero colores	70
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidación del aprendizaje • Metacognición: ¿logre disertar el poema? ¿Qué dificultades he tenido? • Extensión: Practicar poemas en su casa con la ayuda de sus padres 	Cuaderno	20

IV. EVALUACIÓN:

Criterio	Indicador	Instrumento
Oralidad	Expresa en forma oral un poema	Test

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

Título de la sesión: Desarrolla amistades o relaciones humanas saludables manteniendo el respeto entre sus pares



I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 65123-B del distrito de Raimondi
2. Nivel : Primaria
3. Docente : Rosales Ponce Sadit Isela
4. Fecha : Jueves 28 de abril
5. Estudiantes : De 5to Grado

6. Horas pedagógicas : 02 horas

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE	Maneja conflictos de manera constructiva	Actúe con empatía y asertividad frente a ellos y ponga en práctica pautas y estrategias para resolverlos de manera pacífica y creativa, contribuyendo a construir comunidades democráticas; para lo cual parte de comprender el conflicto como inherente a las relaciones humanas, así como desarrollar criterios para evaluar situaciones en las que estos ocurren

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Palabras de bienvenida a los estudiantes y un saludo • Pedir a los escolares que oremos por la salud, familia, el estudio • Recordar las normas y dar cumplimiento • Plantear preguntas: ¿Les gusto los poemas de la clase pasada sobre la democracia? • Escucharlo y motivarlo • Anunciar el propósito de esta sesión: Identifica información explícita, relevante y complementaria que se encuentra en distintas partes del texto 	Cuaderno Papeles	20
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar a los estudiantes en grupos de trabajo con una dinámica “el barco” • Entregar el texto el texto mi maestra • Pedir que lean en voz alta • Desarrolla amistades o relaciones humanas saludables manteniendo el respeto entre sus pares • Comparten con sus compañeros • Dan su apreciación • Estimularlo, felicitarlo por su participación y logros con aplausos. 	Cuaderno Lapicero colores	70
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidación del aprendizaje • Metacognición: ¿logre desarrollar amistades con otras personas? • Extensión: Practicar poemas en su casa con la ayuda de sus padres 	Cuaderno	20

IV. EVALUACIÓN:

Criterio	Indicador	Instrumento

cuestionario	Identifica información explícita, relevante y complementaria que se encuentra en distintas partes del texto	Test
--------------	---	------

ANEXO

Video democrático



<https://youtu.be/mL8FMOShi2c>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

Título de la sesión: Los estudiantes aprenden a elegir los cargos según el voto popular.



I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 65123-B del distrito de Raimondi
2. Nivel : Primaria
3. Docente : Rosales Ponce Sadit Isela
4. Fecha : Jueves 28 de Abril
5. Estudiantes : De 5to Grado
6. Horas pedagógicas : 02 horas

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE	Delibera sobre asuntos públicos	Participe en un proceso de reflexión y diálogo sobre asuntos que involucran a todos, donde se plantean diversos puntos de vista y se busca llegar a consensos orientados al bien común. Supone construir una posición propia sobre

		dichos asuntos basándose en argumentos razonados, la institucionalidad, el Estado de derecho y los principios democráticos, así como valorar y contraponer las diversas posiciones
--	--	--

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Palabras de bienvenida a los estudiantes y un saludo Pedir a los escolares que oremos por la salud, la familia, el estudio Recordar las normas de convivencia y dar cumplimiento en el aula y fuera de ella Siempre comentar sobre la democracia Motivarlo al dialogo Anunciar el propósito de esta sesión: Recupera información explícita de los textos escrito y expresa en forma oral 	Cuaderno Papeles	20
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Organizar a los estudiantes en grupos de trabajo con una dinámica “el reloj” Entregar el texto: el hombre sabio Los estudiantes aprenden a elegir los cargos según el voto popular. Responder las preguntas formuladas Estimularlo, felicitarlo por su participación y logros con aplausos. 	Cuaderno Lapicero colores	70
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Consolidación del aprendizaje Metacognición: ¿logre elegir mis autoridades por vía democrática? ¿Qué dificultades he tenido? Extensión: Practicar lectura en su casa con la ayuda de sus padres 	Cuaderno	20

IV. EVALUACIÓN:

Criterio	Indicador	Instrumento
Oralidad	Recupera información explícita de los textos escrito y expresa en forma oral	Test

texto

El hombre sabio
<p>La gente venía de muy distintos lugares, quejándose de los mismos problemas una y otra vez. El hombre, harto de la actitud de queja de todas las personas, un buen día decidió contarles un chiste. Al terminarlo, todos rieron a carcajadas.</p> <p>Un par de minutos después, volvió a contarles el mismo chiste, pero en esta ocasión solo unos pocos sonrieron.</p>

Y, por tercera vez, decidió contar el mismo chiste, pero en esta ocasión, nadie se rio.

El hombre sabio sonrió y dijo:

"Si no puedes reírte del mismo chiste una y otra vez, entonces, ¿por qué siempre te quejas por el mismo problema?"

Moraleja: quejarse no resolverá tus problemas, solo perderás tiempo y energía.

Recuperado de: <https://www.conmishijos.com/actividades-para-ninos/cuentos/10-cuentos-infantiles-para-trabajar-los-valores-en-primaria/>

¿Qué hizo el hombre sabio?

.....

.....

.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

Título de la sesión: Los estudiantes dialogan sobre las elecciones municipales de este año de acuerdo a la democracia.



I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 65123-B del distrito de Raimondi
2. Nivel : Primaria
3. Docente : Rosales Ponce Sadit Isela
4. Fecha : jueves 28 de abril
5. Estudiantes : De 5to Grado
6. Horas pedagógicas : 02 horas

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE	Delibera sobre asuntos públicos	Participe en un proceso de reflexión y diálogo sobre asuntos que involucran a todos, donde se plantean diversos puntos de vista y se busca llegar a consensos orientados al bien común. Supone construir una posición propia sobre dichos asuntos basándose en argumentos razonados, la institucionalidad, el Estado de

	derecho y los principios democráticos, así como valorar y contraponer las diversas posiciones
--	---

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Palabras de bienvenida a los estudiantes y un saludo Pedir a los escolares que oremos por la salud, la familia, el estudio Explicar sobre la culminación de las actividades Recordar las normas de convivencia y dar cumplimiento en el aula y fuera de ella Pregunta; ¿les gustaría participar en un debate? Motivarlo al dialogo Anunciar el propósito de esta sesión: Participa en diversos intercambios orales alternando roles de hablante y oyente formulando preguntas, explicando sus respuestas y haciendo comentarios relevantes sobre el tema 	Cuaderno Papeles Equipo de sonido	20
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Organizar a los estudiantes en dos grupos de trabajo con una dinámica “los colores” Hacer mención sobre el debate aclarando las reglas para el debate y presentarlo en un papelote: <ul style="list-style-type: none"> Respetar el tiempo de participantes Solo habla una persona a la vez No se imponen puntos d vista personal No se permiten burlas ni ser groseros Hay que escuchar con atención. Los estudiantes dialogan sobre las elecciones municipales de este año de acurdo a la democracia. Expresar sus ideas en voz alta Responder las preguntas del grupo contrario Estimularlo, felicitarlo por su participación y logros con aplausos. 	Plumones Papelote	70
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Consolidación del aprendizaje Metacognición: ¿Te gusto participar en el debate? ¿Qué dificultades he tenido? 	Cuaderno	20

IV. EVALUACIÓN:

Criterio	Indicador	Instrumento
----------	-----------	-------------

Participación activa, Oralidad	Participa en un debate sustentando sus ideas y principios sobre temas de interés social	Test
--------------------------------	---	------

ANEXO

Organización para el debate



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

Título de la sesión: Los estudiantes rechazan las ideas contrarias a la democracia.



V. DATOS INFORMATIVOS:

7. Institución Educativa : N° 65123-B del distrito de Raimondi
8. Nivel : Primaria
9. Docente : Rosales Ponce Sadit Isela
10. Fecha : Viernes 29 de abril
11. Estudiantes : De 5to Grado
12. Horas pedagógicas : 02 horas

VI. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE	Delibera sobre asuntos públicos	Participe en un proceso de reflexión y diálogo sobre asuntos que involucran a todos, donde se plantean diversos puntos de vista y se busca llegar a consensos orientados al bien común. Supone construir una posición propia sobre dichos asuntos basándose en argumentos razonados, la institucionalidad, el Estado de derecho y los principios democráticos, así como valorar y contraponer las diversas posiciones

VII. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> • Palabras de bienvenida a los estudiantes y un saludo • Pedir a los escolares que oremos por la salud, la familia, el estudio • Explicar sobre la culminación de las actividades • Recordar las normas de convivencia y dar cumplimiento en el aula y fuera de ella • Pregunta; ¿les gustaría participar en un debate? • Motivarlo al dialogo • Anunciar el propósito de esta sesión: Participa en diversos intercambios orales alternando roles de hablante y oyente formulando preguntas, explicando sus respuestas y haciendo comentarios relevantes sobre el tema 	Cuaderno Papeles Equipo de sonido	20
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar a los estudiantes en dos grupos de trabajo con una dinámica “los colores” • Hacer mención sobre el debate aclarando las reglas para el debate y presentarlo en un papelote: • Organicen información para someter en el debate • Guiarlos en todo momento • Determinan el representante del grupo • Los estudiantes rechazan las ideas contrarias a la democracia • Expresar sus ideas en voz alta • Responder las preguntas del grupo contrario • Estimularlo, felicitarlo por su participación y logros con aplausos. 	Plumones Papelote	70
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidación del aprendizaje • Metacognición: ¿Te gusto participar en el debate? ¿Qué dificultades he tenido? 	Cuaderno	20

VIII. EVALUACIÓN:

Criterio	Indicador	Instrumento
Participación activa, Oralidad	Participa en un debate sustentando sus ideas y principios sobre temas de interés social	Test

Anexo

Según tu idea porqué se rechazan a las ideas contrarias a la democracia

.....

.....

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

Título de la sesión: Los estudiantes conoce los principios básicos de una convivencia democrática que son la libertad y la igualdad



I. DATOS INFORMATIVOS:

- 13. Institución Educativa : N° 65123-B del distrito de Raimondi
- 14. Nivel : Primaria
- 15. Docente : Rosales Ponce Sadit Isela
- 16. Fecha : Viernes 29 de abril
- 17. Estudiantes : De 5to Grado
- 18. Horas pedagógicas : 02 horas

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE	Delibera sobre asuntos públicos	Participe en un proceso de reflexión y diálogo sobre asuntos que involucran a todos, donde se plantean diversos puntos de vista y se busca llegar a consensos orientados al bien común. Supone construir una posición propia sobre dichos asuntos basándose en argumentos

		razonados, la institucionalidad, el Estado de derecho y los principios democráticos, así como valorar y contraponer las diversas posiciones
--	--	---

III. SECUENCIA DIDÁCTICA:

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> Palabras de bienvenida a los estudiantes y un saludo Pedir a los escolares que oremos por la salud, la familia, el estudio Explicar sobre la culminación de las actividades Recordar las normas de convivencia y dar cumplimiento en el aula y fuera de ella Anunciar el propósito de esta sesión: Participa en diversos intercambios orales alternando roles de hablante y oyente formulando preguntas, explicando sus respuestas y haciendo comentarios relevantes sobre el tema 	Cuaderno Papeles Equipo de sonido	20
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> Organizar a los estudiantes en dos grupos de trabajo con una dinámica “Sobre la democracia” Expresar sus ideas en voz alta Los estudiantes conocen los principios básicos de una convivencia democrática que son la libertad y la igualdad Responder las preguntas del grupo contrario Estimularlo, felicitarlo por su participación y logros con aplausos. 	Plumones Papelote	70
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> Consolidación del aprendizaje Metacognición: ¿Te gusto participar sobre la demcracia? ¿Qué dificultades he tenido? 	Cuaderno	20

IV. EVALUACIÓN:

Criterio	Indicador	Instrumento
Participación activa, Oralidad	Participa en un debate sustentando sus ideas y principios sobre temas de interés social	Test

ANEXO



