



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
JUEGOS DE REGLAS PARA DESARROLLAR LA
COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA
DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN
COMÚN EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 669 DE LA PROVINCIA DE
SATIPO, 2021**

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

AUTORA

MANGUALAYA ROQUE, LESLIE WINNY

ORCID: 0000-0003-1056-9682

ASESOR

SALOME CONDORI, EUGENIO

ORCID: 0000-0001-6920-6662

SATIPO – PERÚ

2021

2. EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

MANGUALAYA ROQUE, LESLIE WINNY

ORCID: 0000-0003-1056-9682

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

ASESOR

SALOME CONDORI EUGENIO

ORCID: 0000-0001-6920-6662

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de pedagogía y
humanidades, Escuela Profesional de Educación, Satipo, Perú

JURADO

Mgtr. ALTAMIRANO CARHUAS SALVADOR

ORCID: 0000-0002-7664-7586

Mgtr. CAMARENA AGUILAR ELIZABETH

ORCID: 0000-0002-0130-7085

Mgtr. VALENZUELA RAMIREZ GUISSENIA GABRIELA

ORCID: 0000-0003-3821-4293

3. HOJA DE FIRMA DE JURADO

Mgtr. ALTAMIRANO CARHUAS SALVADOR

PRESIDENTE

Mgtr. CAMARENA AGUILAR ELIZABETH

MIEMBRO

Mgtr. VALENZUELA RAMIREZ GUISSANIA GABRIELA

MIEMBRO

4. HOJA DE AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

El agradecimiento a mis seres queridos por el apoyo desinteresado para lograr mi superación personal.

La autora

DEDICATORIA

Esta investigación lo dedico a mis niños
y a mis seres queridos, quienes me
apoyaron incondicionalmente.

La autora

5. RESUMEN Y ABSTRACT

RESUMEN

En el estudio se descubrió la problemática en el área de personal social en la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común, se consideró el objetivo general: Determinar la influencia de los juegos de reglas en convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021 con metodología cuantitativa experimental. Con una población de 77 estudiantes y una muestra de 28 estudiantes de 5 años de edad, la técnica utilizada fue la observación y el instrumento pre-test y pos-test la misma que fueron validadas por 4 expertos obteniendo la fiabilidad a través del alfa de Cronbach (0,849) 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% se rechazó la hipótesis nula, consolidando que el 60.71% de los estudiantes lograron obtener su aprendizaje buscando la manera de relacionar el cariño, el clima que los rodea, la convivencia y la participan de manera justa con sus compañeros a través de la comunicación bajo las circunstancias de juego teniendo el concepto de vivir equitativamente en la búsqueda del beneficio de todos.

Palabras claves: Juegos de reglas, convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común

ABSTRACT

In the study, the problem in the area of social personnel was discovered in the competence coexists and participates democratically in the search for the common good, the general objective was considered: Determine the influence of the games of rules in coexistence and participates democratically in the search for the common good in students of the Initial Educational Institution No. 669 of the province of Satipo, 2021 with experimental quantitative methodology. With a population of 77 students and a sample of 28 5-year-old students, the technique used was observation and the pre-test and post-test instrument, which were validated by 4 experts, obtaining reliability through the alpha of Cronbach (0.849) 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 grade of established significance (0.05), obtaining the 95% confidence level, the null hypothesis was rejected, consolidating that 60.71% of the students managed to obtain their learning by looking for a way to relate affection, the climate that surrounds them, coexistence and participation in a fair way with their companions through communication under the circumstances of the game, having the concept of living equitably in the search for the benefit of all.

Keywords: Games of rules, coexist and participate democratically in the search for the common good

6. CONTENIDO

1. CARÁTULA	1
2. EQUIPO DE TRABAJO.....	ii
3. HOJA DE FIRMA DE JURADO	iii
4. HOJA DE AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA	iv
5. RESUMEN Y ABSTRACT	vi
ABSTRACT	vii
6. CONTENIDO	viii
7. INDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS	x
I. INTRODUCCIÓN.....	12
II. REVISIÓN DE LA LITERATURA	15
2.1. Marco teórico conceptual	15
2.1.1. Antecedentes	15
2.1.1.1. Antecedentes Internacionales.....	15
2.1.1.2. Antecedentes Nacionales	19
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	25
III. HIPOTESIS	37
3.1. Hipótesis general.....	37
3.2. Hipótesis específicos.....	37
IV. METODOLOGÍA:	38
4.1. Diseño de investigación	38
4.2. Población y muestra	39
4.2.1. Población	39
4.2.2. Muestreo	40
4.2.3. Muestra.....	40
4.3. Definición y operacionalización de variables.....	41
4.4. Técnicas e instrumentos	44
4.4.1. Técnicas	44
4.4.2. Instrumentos.....	46
4.5. Plan de análisis	47
4.6. Matriz de consistencia	48
4.7. Principios éticos.....	50
V. Resultados	52

5.1. Resultados	52
5.1. Análisis de resultados	70
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	76
6.1. CONCLUSIONES	76
6.2. RECOMENDACIONES	78
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	79
ANEXOS	81

7. INDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS

Figura N° 1: Dimensión Interactúa con todas las personas..... 53

**Figura N° 2: Dimensión Construye normas, y asume acuerdos y leyes
..... 55**

**Figura N° 3: Dimensión Participa en acciones que promueven el
bienestar común 57**

**Figura N° 4: Variable Convive y participa democráticamente en la
búsqueda del bien común..... 59**

INDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Población de Estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo	39
Tabla N° 2: Muestra de estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo	41
Tabla N° 3: Dimensión Interactúa con todas las personas	52
Tabla N° 4: Dimensión Construye normas, y asume acuerdos y leyes	54
Tabla N° 5: Dimensión Participa en acciones que promueven el bienestar común	56
Tabla N° 6: Variable convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.....	58

I. INTRODUCCIÓN

Estudio que se buscó conocer que existió reglas de juego en todo sistema de vida, investigación que se realizó con la idea de que el estudiante desde la edad que tiene de manera muy joven conozca que el mundo funciona en base a reglas que son por acuerdo mayoritario, en el caso de la educación inicial se desarrolló el estudio teniendo en cuenta las características del reglamento de investigación y de la problemática encontrada.

Por los motivos, que se expuso el estudio, surgió de la observación, sobre la realidad problemática por el cual atraviesan algunos niños y niñas que pertenecen a la institución de educación inicial en el proceso de su aprendizaje y sobre todo de un análisis de que hacer; frente a problemas de desarrollo de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. El desconocimiento de las reglas de juego en estos niños, en ocasiones pudieron ser motivo de hacer daño a sus compañeros, por tal razón: se ha considerado conocer las reglas de juego y aplicar para convivir democráticamente.

En tal razón, la metodología que se utilizó en el desarrollo de este tratado; fue de tipo cuantitativo, por servirse de pruebas estadísticas y aplicada, por resolver el problema de manera trasversal, teniendo en cuenta el nivel explicativo y el diseño pre-experimental. Así también este estudio se desarrolló utilizando la técnica de observación y el instrumento pre-test y pos-test, este instrumento consta de 03 dimensiones en la variable, dependiente, con 05 ítems cada dimensión.

Considerando que la investigación se justificó en el sustento teórico porque los juegos ayudaron a desarrollar el área personal social de los niños y niñas del nivel inicial. En el aspecto metodológico permitió al pedagogo aplicar juegos adecuadas para desarrollar el área personal social. Asimismo, se constituye un aporte práctico porque demostró que los juegos de reglas como estrategia didáctica permitieron un proceso de desarrollo de la competencia adecuado en estudiantes del nivel inicial. Y por último, es un gran aporte social porque el uso adecuado de los juegos permitirá que los niños del nivel inicial de la Institución Educativa logren un desarrollo adecuado de la competencia.

En tal sentido, se ha considerado los objetivos general y específico:
Determinar la influencia de los juegos de reglas en convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021.
Considerando también los específicos.

Demostrar la influencia de los juegos de reglas en interactúa con todas las personas en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021.

Demostrar la influencia de los juegos de reglas en construye normas, y asume acuerdos y leyes en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021.

Demostrar la influencia de los juegos de reglas en participa en acciones que promueven el bienestar común en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021

Del mismo modo para el logro de este estudio se tuvo una población de 77 niñas y niños de 3, 4 y 5 años. La muestra fue 28 niños y niñas entre mujeres y varones del nivel inicial de 5 años respectivamente, según las características de la investigación. El grado de significancia establecida fue (0.05) obteniendo el nivel de confianza 95% se rechazó la hipótesis nula, consolidando que el 60.71% de los estudiantes lograron obtener su aprendizaje buscando la manera de relacionar el cariño, el clima que los rodea, la convivencia y la participan de manera justa con sus compañeros a través de la comunicación bajo las circunstancias de juego teniendo el concepto de vivir equitativamente en la búsqueda del beneficio de todos.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Marco teórico conceptual

2.1.1. Antecedentes

Para cimentar esta investigación fue necesario la revisión de antecedentes internacionales y nacionales.

2.1.1.1. Antecedentes Internacionales

(Chaves Punina, 2018) *Propuesta pedagógica para promover procesos de socialización entre niños de 3 a 4 años de un colegio particular mixto del norte de Quito en el año lectivo 2017-2018* realizado en la Universidad Católica del Ecuador para optar al título profesional de Magister en Ciencias de la Educación. El objetivo: Diseñar una propuesta pedagógica dirigida para los docentes para promover los procesos de socialización en los niños de 3 a 4 años de un colegio particular mixto del norte de Quito durante el año lectivo 2017 -2018. Considerando como metodología que es de proyectiva con una guía de pedagógica y como diseño de la investigación mixta, considerando también las técnicas a la revisión documental, grupo focal, encuestas e instrumentos para el recojo de datos lista de cotejo y entrevistas individuales con preguntas abiertas y cerradas, del mismo modo considerando una población de 44 niños de 3-4 años de edad llegando a las siguientes conclusiones: En el área de personal social es importante al niño se le enseñe las habilidades sociales, del mismo modo los maestros están bien convencidos de que cuando el niño desarrolla sus habilidades estarían

en condiciones de lograr su aprendizaje de lograr nuevas estrategias, asimismo creen que es pertinente que los maestros manejen correctamente sus habilidades sociales.

Alfaro, 2016) en la investigación “*Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición*” realizado en la Universidad del Tolima para optar al título profesional en Licenciatura en Pedagogía Infantil. El objetivo de este estudio fue establecer como estrategia pedagógica, los juegos tradicionales para fortalecer la dimensión Corporal en los niños del grado transición. Las conclusiones a las que llegaron después de realizar un trabajo continuo en la institución de práctica y luego de una total observación se ve una necesidad en los niños y niñas relacionada con su dimensión corporal. Para apoyar esta falencia dentro de la práctica pedagógica realizada en la institución se llevaron a cabo actividades de intervención que fortalecieran por medio de la elaboración de un proyecto de aula que buscaba lograr el interés de los niños por los juegos tradicionales para rescatarlos y usarlos como estrategia para desarrollar la dimensión corporal. Así también otra conclusión como complemento, era necesario realizar un trabajo de acompañamiento para la comunidad educativa que interviene en la educación de estos niños y niñas, realizando entonces actividades de sensibilización, capacitación y práctica que apoyara la metodología a implementar con los estudiantes; lo cual ofreció herramientas de apoyo a los docentes para incluir los juegos tradicionales en su quehacer pedagógico

trabajando las dimensiones del desarrollo de los niños y niñas en especial la dimensión corporal objeto de estudio.

(Ayala & Tene, 2016) en la investigación *“Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del Centro de Educación Inicial “Margarita Santillán de Villacís”, de la parroquia San Luis, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2013-2014”* desarrollado en la Universidad Nacional de Chimborazo para la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora de Educación Parvularia e Inicial, cuyo objetivo fue determinar la importancia de los Juegos Tradicionales en el Desarrollo de la Expresión Corporal en los niños del Centro de Educación Inicial “ Margarita Santillán de Villacís” de la Parroquia de San Luis, Cantón Riobamba, Provincia Chimborazo, Año Lectivo 2013-2014. La muestra estaba constituida por 64 niños del centro infantil. Los resultados encontrados son: De los niños observados se demuestra que 54 niños socializan actividades de aprendizaje e integración grupal entre ellos que representan el 84% y 10 niños no socializan actividades de aprendizaje e integración grupal entre ellos que representan el 16%; es decir los niños a través de los juegos socializan aprendizajes logrando la integración del grupo; por lo expuesto se ve la necesidad de crear pautas al uso de los juegos y enfocarlos como una herramienta educativa. Como también de los niños observados se demuestra que 40 niños desarrollan actividades lúdicas que permitan mejorar las habilidades psicomotrices básicas, genéricas y específicas que representan

el 63% y 24 niños no desarrollan actividades lúdicas que permitan mejorar las habilidades psicomotrices básicas, genéricas y específicas que representan el 37%; es decir los niños y niñas a través de actividades lúdicas desarrollan habilidades y destrezas, lo cual favorece en el desarrollo cognitivo y la expresión corporal de los niños y niñas, por lo que estamos llamados a incorporar los juegos en las actividades diarias. De igual forma, otro resultado es; de los niños observados se demuestra que 55 niños ejercitan habilidades motrices básicas a través del juego que representan el 86% y 9 niños no ejercitan habilidades motrices básicas a través del juego que representan el 14%; es decir los niños ejercitan las habilidades motrices a través del juego, por lo que los docentes tenemos que incorporar el mismo como una herramienta de desarrollo y de esta manera potenciar la expresión corporal y el desarrollo motriz. Igualmente de los niños observados se demuestra que 60 niños mediante la actividad lúdica desarrollan su capacidad motora para una mejor coordinación corporal que representan el 94% y 9 niños no desarrollan mediante la actividad lúdica su capacidad motora para una mejor coordinación corporal que representan el 14%; se entiende que no todos los maestros toman al juego como una actividad de aprendizaje, mediante la cual se desarrolle la coordinación corporal, en la actualidad nos dan la libertad de crear nuestras propias herramientas y metodologías y es bien sabido que todo para el niño es juego y tenemos que ayudarnos de esto para crear una herramienta potenciadora de destrezas. Finalmente otro resultado hallado es, que de los niños observados se demuestra que 32 niños utilizan técnicas de movimiento motriz para

exteriorizar las ideas y sentimientos que representan el 50% y 32 niños no utilizan técnicas de movimiento motriz para exteriorizar las ideas y sentimientos que representan el 50%; es decir que debemos utilizar los juegos como un medio para que el niño pueda expresar sus sentimientos, ideas y pensamientos, por lo que debemos ser unos guías en los mismos y así conseguir potenciar habilidades y destrezas propias del niño.

2.1.1.2. Antecedentes Nacionales

(Olivares, 2015), en la investigación *“El Juego Social como Instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura”*, realizado en la Universidad de Piura para optar la licenciatura en Educación. Cuyo objetivo lograr el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tercer grado de primaria de la Institución educativas San Juan Bautista – Catacaos, utilizando el juego social como estrategia educativa., así también la muestra estuvo constituido por 32 estudiantes y 01 docente. Los resultados encontrados a través de la aplicación del programa de juego sociales aplicado a los niños y niñas de tercer grado de la institución educativa propició el desarrollo social de más del 50% de los estudiantes, asimismo reforzó las habilidades sociales que ya poseían un reducido porcentaje de alumnos, generando así que el comportamiento de niños y niñas mejore notoriamente en el salón de clase durante los últimos meses del año escolar creando un ambiente agradable

para desarrollar nuestros aprendizajes. Asimismo los resultados hallados en las listas de cotejo aplicadas en cada uno de los juegos, muestran una mejora notable en el desarrollo de las habilidades sociales. Cada habilidad es trabajada en dos sesiones con juegos diferentes, generalmente en el segundo juego se afianzan más las conductas manifestando así la adquisición de una determinada habilidad social. Así también después de la aplicación de la escala de actitudes al finalizar el programa de juegos permitió analizar y comparar los resultados obtenidos en la escala de actitudes de entrada. Se observó una mejora notable y un mejor desempeño en el ámbito social de los estudiantes mostrando conductas favorables para la convivencia escolar, permitiendo así un progreso en la interacción social dentro y fuera del aula.

(Escobar & Mamani, 2017), desarrolla la investigación titulada *“Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°255 Chanu Chanu Puno – 2016”*, en la Universidad Nacional del Altiplano - Facultad de Ciencias de la Educación para optar el título profesional de licenciada en educación inicial. Cuyo objetivo es determinar la eficacia de los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área Personal Social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N° 255 CHANU CHANU Puno - 2016. La muestra estuvo constituida por 24 estudiante del grupo control y 27 estudiantes del grupo experimental. Como conclusión en esta

investigación es que los juegos tradicionales como medio para desarrollar las capacidades de autoestima y auto concepto en niños y niñas de 4 años fueron eficaces, porque los niños del grupo experimental elevaron a un nivel alto; a diferencia en el grupo control que no recibieron los talleres se presentó en menor porcentaje; por tanto, se acepta la hipótesis planteada. Así también los juegos tradicionales como medio para desarrollar las capacidades de autonomía y aceptación de normas básicas en niños y niñas de 4 años fueron eficaces, porque los niños del grupo experimental elevaron a un nivel alto su autonomía y en mayor proporción aceptaron las normas básicas; a diferencia en el grupo control que no recibieron los talleres se presentó en menor porcentaje, por tanto, se acepta la hipótesis planteada. Finalmente los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área Personal Social en niños y niñas de 4 años son eficaces, porque existe diferencia significativa ($p=0.000$) entre la competencia del grupo experimental que recibieron los talleres con la competencia del grupo control que no recibió esta metodología, por tanto, se acepta la hipótesis planteada.

(Urteaga, 2016), en su tesis *“Los juegos escolares como medio de aprendizaje en las áreas de personal social y ciencia y ambiente en los estudiantes de la Institución Educativa N° 821355 Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal - San Marcos, 2014”* realizado en la Universidad Nacional de Cajamarca de la Escuela de Postgrado para obtener el grado de maestría en Gestión de la Educación; el objetivo de este estudio fue

determinar la influencia de la aplicación de los juegos escolares en el aprendizaje de las áreas académicas de Personal Social y Ciencia y Ambiente, en los estudiantes de educación primaria de la institución educativa N° 821355 Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal, 2014. La muestra fue por conveniencia (13 estudiantes). Los resultados de la comparación del pre test con el post test demuestran que la aplicación de los juegos escolares influye significativamente en el aprendizaje de las áreas de Personal Social y Ciencia y Ambiente, de los estudiantes que conforman la muestra de estudio. La comparación global de resultados demuestra que los estudiantes pasan de un calificativo promedio de 10,23 a 15,54. Asimismo, en el área académica de Personal Social los estudiantes alcanzaron el nivel de logro A (logrado). Y en el Área Académica de Ciencia y ambiente, alcanzaron el nivel de logro A (logrado). Estos resultados confirman la hipótesis planteada y se cumplen los objetivos planteados. Llegando a las conclusiones: que los estudiantes mejoraron su aprendizaje de manera objetiva en el area de personal social donde compartieron sus experiencias logrados dentro de la familia y con los seres humanos que les rodea.

(Otero, 2015), en el estudio *“El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao”*, tesis para optar el grado de magíster en ciencias de la educación con mención en didáctica de la enseñanza de educación inicial realizado en la Universidad Peruana Cayetano Heredia.

La investigación tuvo como propósito determinar la relación entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao. Es un estudio de tipo cuantitativo y se empleó un diseño correlacional. La muestra estuvo conformada por 75 estudiantes, utilizándose la técnica de observación. Los instrumentos aplicados fueron elaborados por la autora y consideraron el juego libre en los sectores en sus momentos de planificación, organización, ejecución, orden, socialización y representación, así como, las habilidades comunicativas orales en sus dimensiones de hablar y de escuchar. Estos aspectos respondieron, a las actuales tendencias y enfoques educativos planteados por el Ministerio de Educación. La confiabilidad de estos instrumentos fue hallada por el coeficiente de Kuder Richardson 20 y la validez de contenido se obtuvo con el criterio de jueces. Concluyendo: Que los resultados obtenidos de la investigación reportaron que existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales, así también, con sus dimensiones de hablar y de escuchar.

(Varas, 2018) tesis “*La inteligencia emocional y logros del área de personal social en preescolares de 4 años de la I.E.I. N° 87 - Callao – 2018*”, para obtener el título profesional de licenciada en educación inicial realizado en la Universidad César Vallejo cuyo objetivo fue determinar la relación entre la inteligencia emocional y logros del área de personal social en preescolares de 4 años de la I.E.I. N° 87 – Callao, su estudio fue de

enfoque cuantitativo, de tipo básica, de nivel descriptivo correlacional y diseño no experimental; contó con una población de 109 preescolares de 4 años; para la recolección de datos se aplicó el instrumento “CIEMPRE” para la variable inteligencia emocional y “Guía de observación” para la variable nivel de logro del área de personal social, la cual fue adaptada; la técnica de ambos instrumentos es la observación. En el resultado del análisis descriptivo de la variable inteligencia emocional se dará a conocer a través de sus dimensiones: actitud de compartir, identificación de sentimientos, solución creativa de conflictos, empatía, independencia y persistencia alcanzaron el mayor porcentaje en el nivel medio alto con 44,9%; 63,95%; 54,65%; 51,16%; 53,49% y 74,42% respectivamente; a excepción de la dimensión amabilidad la cual se encuentra en un nivel medio bajo con 47,67%. Por otro lado, la variable nivel de logro del área de personal social se obtuvieron los resultados de forma general en donde podemos encontrar un 62,79% de preescolares en el nivel logrado. Con respecto a los resultados del análisis inferencial se utilizó el estadígrafo Rho de Spearman, y problema general se respondió a través de sus dimensiones, ya que el instrumento utilizado no cuenta con un baremo general; donde se observó que en todas las dimensiones (actitud de compartir, identificación de sentimientos, solución creativa de conflictos, empatía, independencia, persistencia y amabilidad) obtuvieron un nivel de significancia de $p= 0,803$; $p=0,102$; $p=0,110$; $p=0,320$; $p=0,890$; $p=0,092$ y $p=0,954$ respectivamente; por lo que no se halló correlación con la variable nivel de logro del área de personal social; lo cual indica que no

existe relación directa entre la inteligencia emocional y el nivel de logro de área de personal social en preescolares de 4 años de la I.E.I. N° 87 – Callao, 2018.

2.2. Bases teóricas de la investigación

Base teórica de juego de reglas

(Espinosa, 2017) Los niños usan reglas cuando juegan, sin embargo, no lo saben, ni están interesados en ganar y "ganar" solo sirve para comenzar una vez más. Se siguen las pautas como método para jugar más, además juegan solos sin considerar las actividades de los demás, sus principios son narcisistas, los ignoran y los cambian sobre la marcha

En el momento en que comienza la fase psicológica de las tareas sólidas, el cerebro del joven avanza y con él los principios del juego, que se encuentran en los "estándares adecuados", algunos se envían de edad en edad. El movimiento de apuestas se eleva desde la persona hacia el sistema. Son reglas ajenas al joven ya las que reconoce mientras descubre cómo compartir; Éstos gestionan la caída de la reunión y tienen un carácter de "hecho puro del asunto" por el que deben consentir; estos son minutos en los que ha vencido desde ahora la inclinación a la agitación y el egoísmo de las primeras edades. Actualmente puede colocarse en el lugar del otro considerando las actividades de los demás. Está ligado a jugar uno contra el otro, para ver quién es el campeón, pero desde el principio el joven no reconoce perder y parece "la trampa" ya que los necesita para lograr su

objetivo. Por lo general, las rondas primarias de reglas son generalmente sencillas, sin embargo, hay muchas apropiadas entre "juegos de mesa o de jardín, por ejemplo, piedra-papel-tijera, ludo, dominó, espasmo dama, ajedrez, un juego de malabares en el asiento, monos locos, bolos, pies igualmente tranquilos, juego de tela, canicas, entre muchos otros.

a. Estrategia

(Tobon, 2006), El autor sustenta que la estrategia es una herramienta donde el que el tutor brinda a los estudiantes para lograr los aprendizajes previstos, asimismo, se conoce como realización de las competencias que realmente es el solucionar los problemas utilizando sus saberes previos las habilidades y conocimientos nuevos debidamente planificados.

(Pere, 2001) el autor sustenta que el aprendizaje se da por medio de una buena utilización de las estrategias y estas estrategias son las técnicas de enseñar, diseñar la manera de enseñar buscando que la enseñanza tenga atracción que los estudiantes se sientan cómodos al recepcionar las clases y sobre todo que las clases sean atractivas que están a favor del estudiante. Ello permitirá tener un buen resultado en el aprendizaje de los estudiantes.

(Latorre & Seco, 2013), en su libro plasma que, “la estrategia es un conjunto definido de actividades, no rigurosamente secuenciadas, que determina un cierto grado de libertad y, cuya realización no garantiza la obtención de un resultado óptimo”. Al respecto enfatiza que existen

acciones que no están debidamente ordenadas, permite improvisar procesos y al final del proceso puede ser adecuado o no. (p.15).

b. Estrategia didáctica

. (Pimienta, Estrategias de enseñanza-aprendizaje Docencia universitaria basada en competencias, 2012) considerando la herramienta que permite trabajar en área de educación son en base a las competencias y estas competencias movilizan las habilidades destrezas y mejorar el aprendizaje de los estudiantes, en tal sentido cada profesor mejorara el aprendizaje en favor del estudiante teniendo en cuenta la parte ética. manifiesta que “las estrategias de enseñanza-aprendizaje son instrumentos de los que se vale el docente para contribuir a la implementación y el desarrollo de las competencias de los estudiantes” (p.3)

(Pimienta, Estrategias de enseñanza-aprendizaje Docencia universitaria basada en competencias, 2012) No hay un aprendizaje sin que un maestro utilice las herramientas correctas esto significa que el maestro tendrá que utilizar la mejor herramienta para llegar a sus estudiantes, dicha en otras palabras el profesor va tener que hacer las clases dinámicas utilizando a principalmente los valores que son la ética profesional, obedece también a utilizar los métodos adecuados con materiales debidamente sintetizadas resumidas con palabras sencillas claras a fin de que el estudiante entienda de la manera más rápida, asimismo, el comportamiento del maestro debe

ser muy adecuado, la expresión de las actitudes y la presentaciones de los materiales muy consolidados y entendibles.

c. Juego

Para (Moreno & Rodriguez, s.f.), desde la aparición del hombre el ser humano ha buscado la forma de vivir en interacción a ello le acompañado los juegos de diferentes manera cada uno as u manera y hoy en el día se descubrió que el juego es una actividad donde ayuda a desarrollar las habilidades, conocimientos en el estudiante menor de edad.

Decroly (2005, p. 34) citado por (Ortiz, Ortiz, & Meza, 2014) afirma que, “los juegos para el proceso de enseñanza es un medio, así también, considera que es el conjunto de pautas de la pedagogía activa, manipulados a modo de procedimientos”.

Características de los juegos

(Moreno M. & Rodriguez G., s.f.), (Garaigordobil 1992 citado por Moreno M. & Rodriguez) plantea las características de los juegos:

Los juegos en todas las personas siempre producirán muchas felicidades serán relajantes para lograr la estabilidad emocional del cuerpo, del mismo modo los juegos en todas las edades permitirán formar al ser humano autónomos y ello le permitirán realizar actividades de diferentes maneras tomando sus decisiones propias y le permitan ser estudiantes independientes. Asimismo, no hay juegos para jugar sin usar la creatividad

necesariamente en todos los juegos se tiene que usar la creatividad utilizando las estrategias para ganar el juego.

Los juegos a los niños invitan a participar y formarles seres humanos activos, y cada juego tiene los pasos correspondientes para desarrollar llamados procesos del juego asimismo es desgaste de energía por todo ello todos los juegos tienen sus propias reglas de desarrollo, lográndose también comunicar por medio del juego sus intenciones como ejemplo tiene que haber una coordinación entre jugadores así sea menor de edad. Para todo juego necesariamente se tiene que interactuar con sus pares porque el juego se trata de ganar, en tal sentido no se podría jugar de manera individual.

Concepto pedagógico del juego

Para participar en diferentes juegos no necesariamente hay que tener talento salvo los juegos profesionales, mientras que los juegos de niños o solo por deporte o lograr agilizar el cuerpo no necesariamente es ser profesional el asunto es que debe haber la participación de parte de los niños para lograr su coordinación motora.

Reacción del cuerpo:

Juegos sensoriales: son para desarrollar el sentido auditivo, perfeccionar la visualización, los sentidos, la parte de los olfatos el gusto.

Juegos Motores: estos juegos permiten al niño equilibrar sus movimientos moviéndose a todas las direcciones, pudiendo orientarse con facilidad y lograr los movimientos.

Juegos Intelectuales: los juegos de manera intelectual por ejemplo el ajedrez se juega para desarrollar la concentración, estar atento obviamente la visualización.

Juegos Sociales: estos juegos desarrollar la interacción y no ser cohibidos mantener la soltura al interactuar.

Juegos de Aritmética: la intención de estos juegos son mejorar los aprendizajes a través de los conocimientos.

Juegos de geografía: los juegos planteados brindarán tener un conocimiento sobre el medio ambiente.

Juegos de Lenguaje: los juegos planteados desarrollar el lenguaje por ejemplo los juegos de los trabalenguas.

Según las niñas y los niños: las reglas de juego podrán formar en los niños conocer que los juegos tienen límites.

Según la correlación con el docente:

Cuando los niños desean lograr algo juegan y esto es su objetivo principal.

Y cuando los juegos son direccionados se llaman juegos dirigidos. Siempre el responsable es una persona mayor. Los materiales dependerán de la clase de juego dependiendo de la edad o sea para los pequeñitos menores de edad los tipos de juego tiene que ayudar a su creatividad. Y los juegos para los mayores que tengan entre sobre 3 años son los juegos son direccionados a juegos que

Desarrollen su sentido de atender, de concentrarse y de imaginar.

Y para los mayores de 2 a 12 años son juegos que desarrollen la mente capacidades de elevar sus aprendizajes.

Y los juegos de 13 años a más elevarán la capacidad de mejorar la ética persona o sea los valores y ello mejorará en su interacción con sus pares.

Tipos de juego

Existen numerosas formas de clasificar y tipificar los juegos en función de qué variable o desde qué perspectiva queramos hacerla: desde el punto de vista evolutivo, por edades, por lugares, por coste. El juego es una acción importante para cada menor de edad porque mejorarán sus movimientos sus conocimientos.

a. Tipos de juegos según Piaget, la clasificación se realiza teniendo en cuenta las etapas de vida del ser humano, entre ellos tenemos a:

Juegos Funcionales, serán los que mejoran su manera de interactuar con los demás componentes de la sociedad

Juegos simbólicos, van acompañados de personajes ficticios o amigos invisibles que crean ellos y les acompañan en los juegos.

Los juegos de reglas permitirán a los pequeños interactuar con sus apes manteniendo el cumplimiento de las normas de juego y ello permitirá que comprender que existen reglas en todo acto de la vida.

Juegos de bloques o de construcción, en este tipo de juegos los niños crean construcciones, a medida que evolucionan, se van asemejando las construcciones al objeto real.

b. Tipos de juegos según el área que se desea estimular, estos se pueden dividir en: cuando uno juega juegos donde se utiliza conocimientos será para desarrollar ciencia tomando como ejemplo el ajedrez.

Los juegos que regula la emoción son los que construyen la parte sentimental como es la alegría la felicidad, tristeza, sufrimiento.

Juegos psicomotores: permiten desarrollar los movimientos coordinadamente con los ojos, manos, pies y cuerpo en general.

c. Tipos de juegos estructurados o no estructurados, estos son:

Juegos preparados o adquiridos, son aquellos que lo proveen los fabricantes.

Juegos caseros o hechos por ellos mismos, son aquellos elaborados por ellos mismos

Dimensiones del juego

Por las motivaciones detrás de esta investigación, se pensará en el juego que permite el avance de la zona o habilidades a animar: Conocimiento o juegos intelectuales, alude al desarrollo de la lógica, el sistema y el pensamiento.

Los juegos entusiastas o emocionales fabrican su capacidad para comunicarse y comprender los sentimientos propios y ajenos, al igual que para compartir encuentros y calificar sus estados de pasión.

Los juegos psicomotores fomentan la capacidad de coordinar habilidades motrices, sensaciones auditivas y visuales, en mejoras tangibles cotidianas a escala intelectual.

d. Base teórica de la competencia convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común

(Peru, Ministerio de Educación, 2016) En el grado de Educación Inicial, esta capacidad se ve desde el inicio en que el niño y la joven son concebidos, cuando viven respectivamente y se interesan por la relación y el cariño que obtienen de las personas que los cuidan y el clima que los rodea. En estas condiciones, se dan cuenta de que son adorados e imprescindibles para su compañero de vida. Esta inclinación les impulsa a construir la obligación de conexión que les permita colaborar de forma segura con los demás tanto en el hogar como en la asistencia a la que se suman, ampliando posteriormente su entorno social. Alrededor de los 3 años, más o menos, conviven y participan de manera justa con sus compañeros a través de la comunicación en circunstancias de juego, investigación o existencia cotidiana; Con el respaldo del instructor o anunciante, incorporan los puntos de corte, conocen las pautas y se suman al desarrollo de arreglos importantes para una concurrencia agradable. De la misma manera, en la ayuda instructiva, se les insta a participar ofreciendo sus aportes, buscando arreglos o haciendo movimientos que dependan de su propio impulso en temas regulares que interesan e influyen

en la reunión. En la mejora de la capacidad "Vivir respectivamente y participar equitativamente en la búsqueda del beneficio de todos", los hombres y las mujeres jóvenes esencialmente se unen a los límites que los acompañan: interactuar con todas las personas, construir normas y esperar acuerdos y leyes, y participar en actividades que adelantan la asistencia regular del gobierno. (p. 74)

Capacidades

Interactúa con todas las personas.

El estudiante desde su nacimiento está relacionado con los adultos, en diferentes actividades, proponiendo sus propias ideas de juego y sus propias normas poniéndose de acuerdo con la muchedumbre que está relacionado, además interactúa con otros estudiantes menores de edad.

Construye normas, y asume acuerdos y leyes.

Las actividades son realizadas interactuando con sus pares y siendo muy interesado por hacer conocer su modo de vida familiar como son: costumbres de sus propios familiares y de sus amigos.

Participa en acciones que promueven el bienestar común.

Trabaja en la construcción grupal de convenios y normativas teniendo como principio en el respeto y los bienestaros teniendo en cuenta circunstancias que puedan afectar a todo el equipo. Trata de hacer conocer en cada actividad que realiza su modo de actuar de acuerdo con el convenio de convivencias aprendidos. (p.80).

(DGEBR, 2016), manifiesta que en esta etapa se logra los niños mantienen sus caracterizaciones de sus movimientos corporales que tendría que ser de manera controlado y van mejorando su modo de hablar mejorando su lenguaje para interactuar.

(Huidobro & Ramos, Rutas del aprendizaje, 2015), manifiesta al respecto que la competencia es la facultad de toda persona para actuar conscientemente, a lo largo de su vida, sobre una realidad, sea para resolver un problema, sea para cumplir con exigencias complejas, haciendo uso flexible y creativo de la información que considere pertinentes en cada situación. Los niños a los principios de sus estudios y a principios de sus movimientos tratan de mantener su equilibrio buscando ser efectivo, esto permitirá al menor de edad a interactuar con sus pares y los que le rodean ya sea las personas que se involucran en su alrededor.

Desarrollo psicomotor

(Huidobro & Ramos, Rutas del aprendizaje, 2015), al respecto de realizar acciones motrices variadas con autonomía, controla todo su cuerpo y cada una de sus partes en un espacio y un tiempo determinado. La iniciativa y la autonomía en el niño son capacidades que se construyen de manera paulatina y dependen de un entorno favorable para su desarrollo. Brindar al niño un espacio seguro y objetos pertinentes e interesantes le permitirá descubrir sus propias capacidades de acción, construir sus posturas y

desplazamientos, logrando así el dominio progresivo de su propio cuerpo y el desarrollo de sus posibilidades motrices.

III. HIPOTESIS

3.1. Hipótesis general

Los juegos de reglas influyen de manera significativa en convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021

3.2. Hipótesis específicos

Los juegos de reglas influyen de manera significativa en interactúa con todas las personas en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021.

Los juegos de reglas influyen de manera significativa en construye normas, y asume acuerdos y leyes en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021

Los juegos de reglas influyen de manera significativa en acciones que promueven el bienestar común en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021

IV. METODOLOGÍA:

4.1. Diseño de investigación

(Abanto, 2015) El autor sustenta que el diseño es el plan o estrategia concebida de una manera práctica y concreta para responder a las preguntas de la investigación en forma clara y no ambigua, también se puede definir como una estructura u una organización esquematizada que adopta el investigador para relacionar las variables de estudio.

Dentro de esta realidad se eligió para el estudio el diseño pre-experimental, el autor (Gonzales, Oseda, & Ramírez, ¿Como aprender y enseñar Investigación Científica?, 2014) manifiesta que, este diseño se caracteriza porque en una misma muestra específica, se miden dos variables de estudio, luego éstas se comparan estadísticamente (causa y efecto) mediante la prueba de hipótesis utilizando el Wilcoxon. (p.38).

G O₁ X O₂

DONDE

G = Grupo de estudio

O₁ = Medición del pre-test

O₂ = Medición del Post test

X = Manipulación de la variable independiente.

4.2. Población y muestra

4.2.1. Población

(Abanto, 2015) El autor sustenta que la población es definir de modo claro y específico con las determinadas características de los elementos que posibiliten identificar la pertenencia o no a la población objetivo, del mismo modo también se denomina población a la totalidad de individuos a quienes se generalizarán los resultados del estudio que se encuentran delimitados por características comunes y que son precisados en el espacio y tiempo.

Para el presente proyecto, la población, objeto de estudio, será 77 niñas y niños de ambos sexos, de 3,4, y 5 años de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, tal como se detalla en la siguiente tabla:
(p.44)

Tabla N° 1: Población de Estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo

Años	Sección	H	M	TOTAL
3	Azul	15	8	23
4	Verde	7	5	12
4	Anaranjado	9	5	14
5	Amarillo	6	8	14
5	Rojo	5	9	14
TOTAL		42	35	77

4.2.2. Muestreo

(Abanto, 2015) El autor sustenta que para elegir una muestra se tiene que tener la muestra seleccionada de modo que se garantice las mismas características del universo. Pudiendo ser probabilístico y no probabilístico.

En el estudio actual se desarrollará con el muestro no probabilístico por conveniencia del autor, tomando en cuenta las mismas características de la población con el objetivo de garantizar un adecuado resultado.

4.2.3. Muestra

(Abanto, 2015) sustenta que la muestra es un subgrupo de la población de interés sobre el cual se recolectarán datos, y que tiene que definirse o delimitarse de antemano con precisión. Es decir, que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población.

“La muestra es, en esencia, un subgrupo de la población”. Considerando que la población del estudio está determinada cuantitativamente, el tamaño de la muestra se eligió utilizando el muestreo no probabilístico por conveniencia. Al respecto manifiestan que la muestra no probabilístico es un “Subgrupo de la población en la que la elección de los elementos no depende de la probabilidad sino de las características de la investigación”

En este sentido la muestra por estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, Para elegir el tamaño de la muestra, en el presente trabajo de investigación, se utilizó el muestreo no

probabilístico por conveniencia, en este caso son 28 niñas y niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo. Conforme se detalla en la siguiente tabla:

Tabla N° 2: Muestra de estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo

Años	Sección	H	M	total
5	Amarillo	6	8	14
5	Rojo	5	9	14
TOTAL		11	17	28

Fuente: Nómina de matrícula

4.3. Definición y operacionalización de variables

La operacionalización de las variables fue, un paso importante en el desarrollo de la investigación. Una vez identificadas las variables, se procedió a la operacionalización de las mismas. La operacionalización de las variables está estrechamente vinculada al tipo de metodología empleada para la recolección de datos. Estas deben ser compatibles con los objetivos de la investigación, a la vez que responden al enfoque empleado y al tipo de investigación que se realizó. A continuación, se presenta el siguiente cuadro:

JUEGOS DE FREGLAS PARA DESARROLLO LA COMOETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 669 DE LA PROVINCIA DE SATIPO - 2021

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Juegos de reglas	<p>Los niños usan reglas cuando juegan, sin embargo, no lo saben, ni están interesados en ganar y "ganar" solo sirve para comenzar una vez más. Se siguen las pautas como método para jugar más, además juegan solos sin considerar las actividades de los demás, sus principios son narcisistas, los ignoran y los cambian sobre la marcha</p> <p>En el momento en que comienza la fase psicológica de las tareas sólidas, el cerebro del joven avanza y con él los principios del juego, que se encuentran en los "estándares adecuados", algunos se envían de edad en edad. El movimiento de apuestas se eleva desde la persona hacia el sistema. Son reglas ajenas al joven ya las que reconoce mientras descubre cómo compartir; Éstos gestionan la caída de la reunión y tienen un carácter de "hecho puro del asunto" por el que deben consentir; estos son minutos en los que ha vencido desde ahora la inclinación a la agitación y el egoísmo de las primeras edades. Actualmente puede colocarse en el lugar del otro considerando las actividades de los demás. Está ligado a jugar uno contra el otro, para ver quién es el campeón, pero desde el principio el joven no reconoce perder y parece "la trampa" ya que los necesita para lograr su objetivo.</p>	<p>Los juegos de ajedrez se realizará a su manera utilizando el juguete y las reglas de cumplimiento de las reglas a fin de conocer que existen reglas en toda nuestra sociedad con el apoyo de la maestra.</p> <p>Los juegos de ludo se realizará a su manera utilizando el juguete y las reglas de cumplimiento de las reglas a fin de conocer que existen reglas en toda nuestra sociedad con el apoyo de la maestra.</p> <p>Los juegos de reglas sociales se realizará a su manera los estudiantes utilizan los juegos sociales como la ronda, las escondidas, bailes utilizando las oportunidades de estar en grupo</p>		<p>Juegos de ajedrez</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza juegos de ajedrez a su manera utilizando el juguete y las reglas de cumplimiento de las reglas. <p>Juegos de ludo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se ejecutará los juegos de ludo entre sus compañeros utilizando el material y aplicando las reglas de juego para un mejor entendimiento. <p>Juegos de reglas sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes utilizan los juegos sociales como la ronda, las escondidas, bailes utilizando las 	Intervalar

	<p>Por lo general, las rondas primarias de reglas son generalmente sencillas, sin embargo, hay muchas apropiadas entre "juegos de mesa o de jardín, por ejemplo, piedra-papel-tijera, ludo, dominó, ganso, espasmo tac-toe, ajedrez, un juego de malabares en el asiento, monos locos, bolos, pies igualmente tranquilos, juego de tela, canicas, entre muchos otros (Espinosa, 2017)</p>			oportunidades de estar en grupo.	
<p>CONVIV E Y PARTICI PA DEMO RÁTICA MENTE EN LA BÚSQUE DA DEL BIEN COMÚN</p>	<p>En el grado de Educación Inicial, esta capacidad se ve desde el segundo en que el niño y la joven son concebidos, cuando viven respectivamente y se interesan por la relación y el cariño que obtienen de las personas que los cuidan y el clima que los rodea. En estas condiciones, se dan cuenta de que son adorados e imprescindibles para su compañero de vida. Esta inclinación les impulsa a construir la obligación de conexión que les permita colaborar de forma segura con los demás tanto en el hogar como en la asistencia a la que se suman, ampliando posteriormente su entorno social. Alrededor de los 3 años, más o menos, conviven y participan de manera justa con sus compañeros a través de la comunicación en circunstancias de juego, investigación o existencia cotidiana; Con el respaldo del instructor o anunciante, incorporan los puntos de corte, conocen las pautas y se suman al desarrollo de arreglos importantes para una concurrencia agradable. (Peru, Ministerio de Educación, 2016)</p>	<p>Los estudiantes desarrollarán la interacción con los estudiantes compañeros de clase y algunos adultos que son familiares directos con las orientaciones directas de la maestra.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con todas las personas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza • Interactúa • Escribe • Dialoga • Comparte 	Intervalar
		<p>Los estudiantes desarrollarán construyen con los estudiantes compañeros de clase y algunos adultos que son familiares directos con las orientaciones directas de la maestra.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Construye normas, y asume acuerdos y leyes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acuerda • Asume • Construye • Promueve • Analiza 	
		<p>Los estudiantes desarrollarán las participaciones en acciones que promueven el bienestar con los estudiantes compañeros de clase y algunos adultos que son familiares directos con las orientaciones directas de la maestra.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en acciones que promueven el bienestar común. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participa • Asume • Construye • Promueve • Analiza 	

4.4. Técnicas e instrumentos

4.4.1. Técnicas

(Abanto, 2015) Sustenta el autor que la técnica son aquellas que permiten obtener y recopilar información contenida en documentos relacionados con el problema y objetivo de investigación, consecuentemente, las técnicas de recolección de datos, son definidas “como la expresión operativa del diseño de investigación y que especifica concretamente como se hizo la investigación” (Tamayo, La Investigacion, 2003). Así mismo, se define “las técnicas como aquellos medios técnicos que se utiliza para registrar observaciones y facilitar el tratamiento de las mismas”. Tanto también se define la técnica como procedimiento, en distintos momentos de una investigación más compleja: en su etapa inicial se usa en el diagnóstico del problema a investigar y es de gran utilidad en el diseño de la investigación. La observación, es una técnica a través del cual se logrará recolectar datos para la investigación, la observación es un “método de recolección de datos consiste en el registro sistemático, válido y confiable de comportamientos y situaciones observables, a través de un conjunto de categorías y subcategorías.

En esta investigación la técnica utilizada será la observación.

Confiabilidad de instrumento

Variables

Variable independiente: Juegos de reglas

Variable dependiente: convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común

Una investigación con una buena confiabilidad es aquella que es estable, segura, congruente igual así misma en diferentes tiempos y previsible para el futuro, del mismo modo; la confiabilidad es interna y externa se dice confiabilidad interna cuando los observadores al estudiar la realidad concuerdan en sus conclusiones, y se llama confiabilidad externa cuando el estudio de manera independiente, al estudiar una realidad en tiempos o situaciones diferentes, llegan a los mismos resultados.

El sistema de puntuación de los reactivos del instrumento son inicio valor 1 proceso valor 2, logro esperado valor 3

Los datos acopiados fueron acumulados en el programa Microsoft Excel y procesados estadísticamente en el programa SPSS versión 24 Continuadamente, se estableció el grado, de acuerdo entre los expertos como estadístico de análisis, utilizado para evaluar la concordancia entre 3 o más evaluadores que juzgan independientemente criterios de medida, a través de un instrumento, que consiste en un determinado número de categorías, como en este caso, que asignó rangos a los ítems, basados en los datos ordinales y grado de varianza de la suma de los rangos obtenidos por los diferentes expertos.

Estimación de la confiabilidad de la variable

Estadísticas de fiabilidad

Alfa de Cronbach	N de elementos
,849	2

Interpretación

La valoración de la fiabilidad se realizó en una muestra seleccionada logrando obtener un alfa de Cronbach de 0.849 el cual representó o un factor considerable y aceptable para la validez de los instrumentos de recolección de datos

El mínimo valor asumido por el coeficiente es 0.01 y el máximo 1.00. Para la interpretación de este coeficiente se tuvo en cuenta tal como se indica en la tabla.

Escala del 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

4.4.2. Instrumentos

(Abanto, 2015) El autor sustenta que los instrumentos son los medios de auxiliares con el objetivo de recoger y registrar los datos a través de las técnicas, La escala de apreciación según (SENCE, s.f.); es un instrumento que pretende identificar la frecuencia o intensidad de la conducta a observar o los niveles de aceptación frente a algún indicador, mediante una escala que puede ser numérica.

En el estudio actual el instrumento que se utilizará será el pre-test y el post-test, lo que es recoger datos un antes y un después y luego someter al programa SPSS a fin de procesar los datos.

4.5. Plan de análisis

Para recolectar la información de los sujetos de estudio se utilizará una escala de apreciación tipo Likert para la variable y será aplicado en horario de clase dentro y fuera del aula, ya que se considera que serán los mejores momentos para obtener datos verídicos que serían útiles para esta investigación. Antes de aplicar la escala de apreciación tipo Likert se dará las instrucciones correspondientes a los estudiantes.

Asimismo, se considera que la validez del instrumento será necesario para poder aplicar a los sujetos de estudio, por lo que se define como: “La validez en términos generales se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010, p.201). La validez del instrumento de esta investigación se realizará a través de la validez de contenidos por juicio de expertos. Luego de la aplicación de los instrumentos se realizará una base de datos en el programa excel y seguidamente el procesamiento se realizará en el programa SPSS versión 24.

4.6. Matriz de consistencia

JUEGOS DE FREGLAS PARA DESARROLLO LA COMOETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 669 DE LA PROVINCIA DE SATIPO - 2021

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVOS GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLE	METODOLOGÍA	TECNICAS E INSTRUMENTOS	POBLACIÓN Y MUESTRA
¿De qué manera influye los juegos de reglas en convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021?	Determinar la influencia de los juegos de reglas en convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021	Los juegos de reglas influye de manera significativa en convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021	VARIABLE INDEPENDIENTE.: JUEGO DE REGLAS:	Tipo de investigación: según su finalidad es aplicada. Nivel de investigación: Experimental Diseño: Pre-experimental.	Técnicas de recolección de datos: - La Observación	Población La población para este estará constituido por 77 niñas y niños de 3, 4, 5 años del nivel inicial
PROBLEMA ESPECÍFICO	OBJETIVO ESPECÍFICO	HIPÓTESIS ESPECÍFICA	VARIABLE DEPENDIENTE: CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN	Diseño de la investigación: G O₁ X O₂ Donde: G = Grupo de estudio O ₁ = medición del pre test O ₂ = medición del post test X = Aplicación o manipulación la variable independiente	Instrumentos de recolección de datos: - Pre-test y post-test	Muestra La muestra lo constituyen 28 estudiantes de 5 años del nivel inicial
¿De qué manera influye los juegos de reglas en interactúa con todas las personas en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021?	Demostrar la influencia de los juegos de reglas en interactúa con todas las personas en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021.	Los juegos de reglas influyen de manera significativa en interactúa con todas las personas en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021.				
¿De qué manera influye los juegos de reglas en construye normas, y asume acuerdos y leyes en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021?	Demostrar la influencia de los juegos de reglas en construye normas, y asume acuerdos y leyes en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021.	Los juegos de reglas influyen de manera significativa en construye normas, y asume acuerdos y leyes en estudiantes de la				

<p>la provincia de Satipo, 2021?</p> <p>¿De qué manera influye los juegos de reglas en Participa en acciones que promueven el bienestar común en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021?</p>	<p>Demostrar la influencia de los juegos de reglas en participa en acciones que promueven el bienestar común en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021</p>	<p>Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021</p> <p>Los juegos de reglas influyen de manera significativa en acciones que promueven el bienestar común en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021</p>				
---	---	---	--	--	--	--

4.7.Principios éticos

(Uladech, 2019) El investigador debe ser consciente de su responsabilidad científica y profesional ante la sociedad. En particular, es deber y responsabilidad personal del investigador considerar cuidadosamente las consecuencias que la realización y la difusión de su investigación implican para los participantes en ella y para la sociedad en general. Este deber y responsabilidad no pueden ser delegados en otras personas.

En materia de publicaciones científicas, el investigador debe evitar incurrir en faltas deontológicas por las siguientes incorrecciones:

- a) Falsificar o inventar datos total o parcialmente.
- b) Plagiar lo publicado por otros autores de manera total o parcial.
- c) Incluir como autor a quien no ha contribuido sustancialmente al diseño y realización del trabajo y publicar repetidamente los mismos hallazgos.

Las fuentes bibliográficas utilizadas en el trabajo de investigación deben citarse cumpliendo la norma APA o VANCOUVER, según corresponda; respetando los derechos de autor.

En la publicación de los trabajos de investigación se debe cumplir lo establecido en el Reglamento de Propiedad Intelectual y demás normas de orden público referidas a los derechos de autor.

El investigador, si fuera el caso, debe describir las medidas de protección para minimizar un riesgo eventual al ejecutar la investigación.

Toda investigación debe evitar acciones lesivas a las personas, plantas, animales, al medio ambiente y a la biodiversidad.

El investigador debe proceder con rigor científico asegurando la validez, la fiabilidad y credibilidad de sus métodos, fuentes y datos. Además, debe garantizar estricto apego a la veracidad de la investigación en todas las etapas del proceso. El investigador debe difundir y publicar los resultados de las investigaciones realizadas en un ambiente de ética, pluralismo ideológico y diversidad cultural, así como comunicar los resultados de la investigación a las personas, grupos y comunidades participantes de la misma.

El investigador debe guardar la debida confidencialidad sobre los datos de las personas involucradas en la investigación. En general, deberá garantizar el anonimato de las personas participantes.

Los investigadores deben establecer procesos transparentes en su proyecto para identificar conflictos de intereses que involucren a la institución o a los investigadores.

V. Resultados

5.1. Resultados

Los resultados presentados fueron analizados por medio del software estadístico SPSS en la versión 25 y dieron a conocer de modo descriptivo e inferencial el efecto que tuvo los juegos de reglas en convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 669 de la provincia de Satipo, 2021

Resultados descriptivos.

Los datos obtenidos en las pruebas pre test y post test sufrieron un proceso de categorización que facilitó su análisis. La categorización se dio teniendo en consideración el siguiente baremo:

Escala	Baremo Variable	Dimensión
Inicio	15 a 25	5 a 8
Proceso	26 a 35	9 a 12
Logro esperado	36 a 45	13 a 15

Tabla N° 3: Dimensión Interactúa con todas las personas

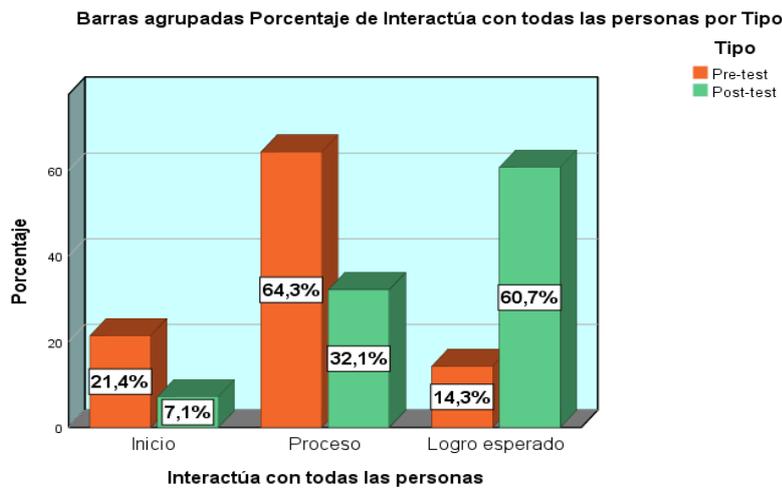
		Pre-test		Post-test	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Interactúa con todas las personas	Inicio	6	21,4%	2	7,1%
	Proceso	18	64,3%	9	32,1%
	Logro esperado	4	14,3%	17	60,7%
	Total	28	100,0%	28	100,0%

Fuente: Instrumentos pre test y post test aplicados

Interpretación:

Por medio de la tabla N° 3 se logra apreciar los resultados de 28 estudiantes que participaron de las pruebas pre test y post test, en una etapa inicial se pudo apreciar que 4 estudiantes mostraron un logro esperado al interactuar con las personas y compañeros que lo rodean generando actividades en las que interactúan y dialogan de manera fluida, 18 estudiantes se encontraron en proceso de interactuar fluidamente con sus compañeros y se 6 estudiantes mostraron un desarrollo inicial al realizar diálogos con sus compañeros. Tras esta observación se procedió a implementar los juegos de regla como una estrategia de aprendizaje en los estudiantes. Se apreció que la cantidad de estudiantes que obtuvieron un logro esperado en el proceso de interacción con sus compañeros y demás personas de su alrededor se incrementó a 17, 8 estudiantes aún se mantuvieron en proceso de desarrollar la habilidad de interactuar y 2 estudiantes aún se mantuvieron con un desarrollo inicial de los diálogos.

Figura N° 1: Dimensión Interactúa con todas las personas



Fuente: Instrumentos pre test y post test aplicados.

Interpretación:

Se agrupó en la figura N° 1 las categorías de ambas pruebas, observándose que aquellos con un desempeño inicial en la interacción con sus compañeros y demás personas se redujo de 21.4% a 7.1% tras la aplicación del tratamiento de aprendizaje. El porcentaje de estudiantes que se encontraron con un desempeño en proceso sufrió modificaciones pasando del 64.3% al 32.1% tras la aplicación del tratamiento. En mayor medida se observó un incremento en aquellos estudiantes que alcanzaron el logro esperado en la interacción incrementando su porcentaje de 14.3% a 60.7% tras el uso de los juego de reglas como una estrategia de aprendizaje

Tabla N° 4: Dimensión Construye normas, y asume acuerdos y leyes

		Pre-test		Post-test	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Construye normas, y asume acuerdos y leyes	Inicio	10	35,7%	2	7,1%
	Proceso	13	46,4%	11	39,3%
	Logro esperado	5	17,9%	15	53,6%
	Total	28	100,0%	28	100,0%

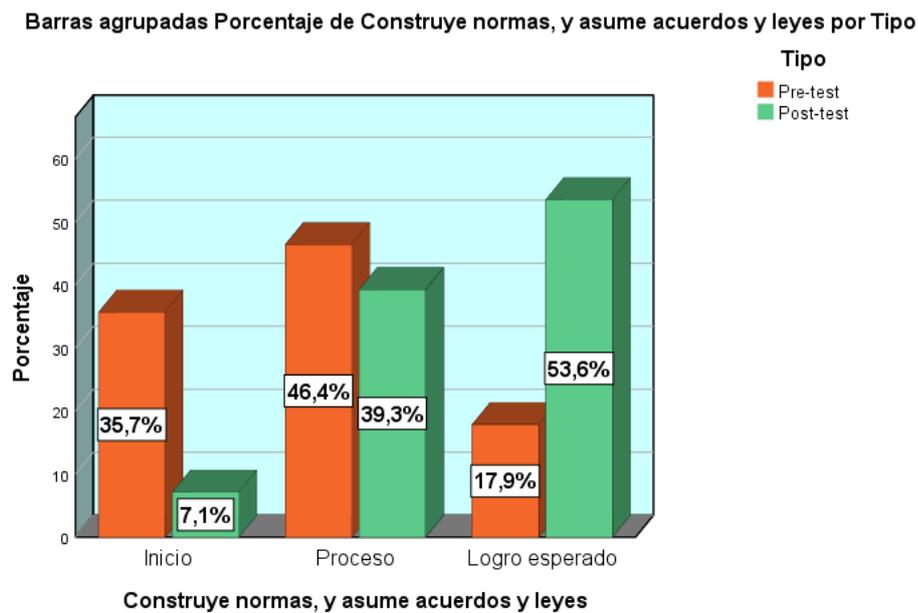
Fuente: Instrumentos pre test y post test aplicados.

Interpretación:

Por medio de la tabla N° 3 se logra apreciar los resultados de 28 estudiantes que participaron de las pruebas pre test y post test, en una etapa inicial se pudo apreciar que 5 estudiantes mostraron un logro esperado en la construcción de normas, asumiendo acuerdos y leyes con sus compañeros, 13 estudiantes se encontraron en proceso de analizar y promover las

normas y 10 estudiantes mostraron un desarrollo débil o inicial en la concertación de normas y leyes. Tras esta observación se procedió a implementar los juegos de regla como una estrategia de aprendizaje en los estudiantes. Se apreció que la cantidad de estudiantes que obtuvieron un logro esperado en la construcción de normas, acuerdos y leyes se incrementó hasta 15, 11 estudiantes aún se mantuvieron en proceso de construcción de las normas y 2 estudiantes aún se mantuvieron con un desarrollo inicial en el análisis de las normas.

Figura N° 2: Dimensión Construye normas, y asume acuerdos y leyes



Fuente: Instrumentos pre test y post test aplicados .

Interpretación:

Se agrupó en la figura N° 1 las categorías de ambas pruebas, observándose que aquellos con un desempeño inicial en la construcción de normas, asumiendo acuerdos y leyes con sus compañeros se redujo de 35.7% a 7.1% tras la aplicación del tratamiento de aprendizaje. El porcentaje de

estudiantes que se encontraron con un desempeño en proceso sufrió modificaciones pasando del 46.4% al 39.3% tras la aplicación del tratamiento. En mayor medida se observó un incremento en aquellos estudiantes que alcanzaron el logro esperado en la concertación de normas y leyes que pasó de 17.9% a 53.6% tras el uso de los juego de reglas como una estrategia de aprendizaje.

Tabla N° 5: Dimensión Participa en acciones que promueven el bienestar común

		Pre-test		Post-test	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Participa en acciones que promueven el bienestar común	Inicio	5	17,9%	1	3,6%
	Proceso	16	57,1%	11	39,3%
	Logro esperado	7	25,0%	16	57,1%
	Total	28	100,0%	28	100,0%

Fuente: Instrumentos pre test y post test aplicados.

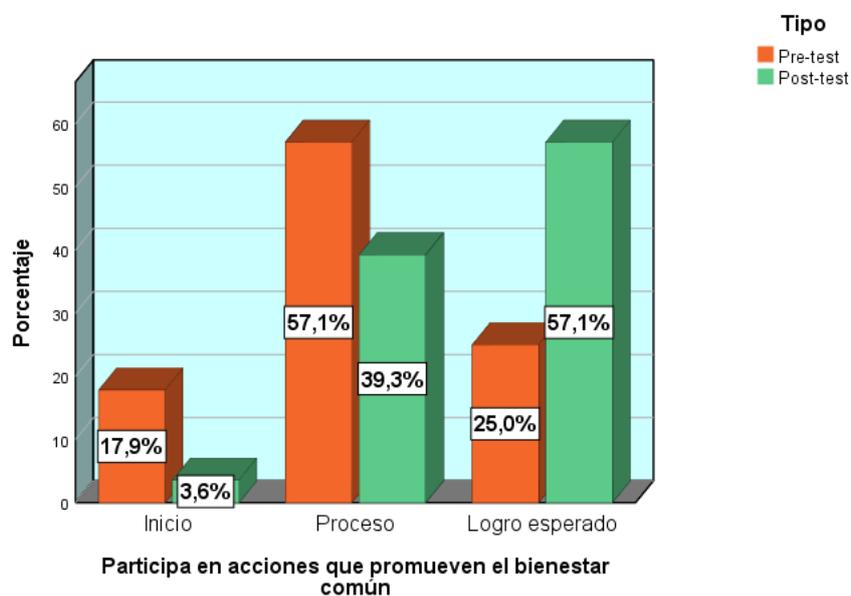
Interpretación:

Por medio de la tabla N° 3 se logra apreciar los resultados de 28 estudiantes que participaron de las pruebas pre test y post test, en una etapa inicial se pudo apreciar que 7 estudiantes mostraron un logro esperado al participar en acciones que promueven el bienestar común, 16 estudiantes se encontraron en proceso de actuar en base al bien común y se 7 estudiantes mostraron un desarrollo inicial al no participar activamente en las acciones realizadas. Tras esta observación se procedió a implementar los juegos de regla como una estrategia de aprendizaje en los estudiantes. Se apreció que la cantidad de estudiantes que obtuvieron un logro esperado al promover

el bien común se incrementó a 16, 11 estudiantes aún se mantuvieron en proceso de asumir las acciones y 1 estudiante aún se mantuvo con un desarrollo inicial al no participar activamente en las acciones realizadas.

Figura N° 3: Dimensión Participa en acciones que promueven el bienestar común

Barras agrupadas Porcentaje de Participa en acciones que promueven el bienestar común por Tipo



Fuente: Instrumentos pre test y post test aplicados .

Interpretación:

Se agrupó en la figura N° 1 las categorías de ambas pruebas, observándose que aquellos con un desempeño inicial que no participaron activamente que promueven el bienestar común se redujo de 17.9% a 3.6% tras la aplicación del tratamiento de aprendizaje. El porcentaje de estudiantes que se encontraron con un desempeño en proceso sufrió modificaciones pasando del 57.1% al 39.3% tras la aplicación del tratamiento. En mayor medida se observó un incremento en aquellos estudiantes que alcanzaron

el logro esperado en participación de las acciones promueven el bienestar común pasando de 25% a 57.1% tras el uso de los juego de reglas como una estrategia de aprendizaje.

Tabla N° 6: Variable convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común

		Pre-test		Post-test	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Inicio	5	17,9%	1	3,6%
	Proceso	19	67,9%	4	14,3%
	Logro esperado	4	14,3%	23	82,1%
	Total	28	100,0%	28	100,0%

Fuente: Instrumentos pre test y post test aplicados.

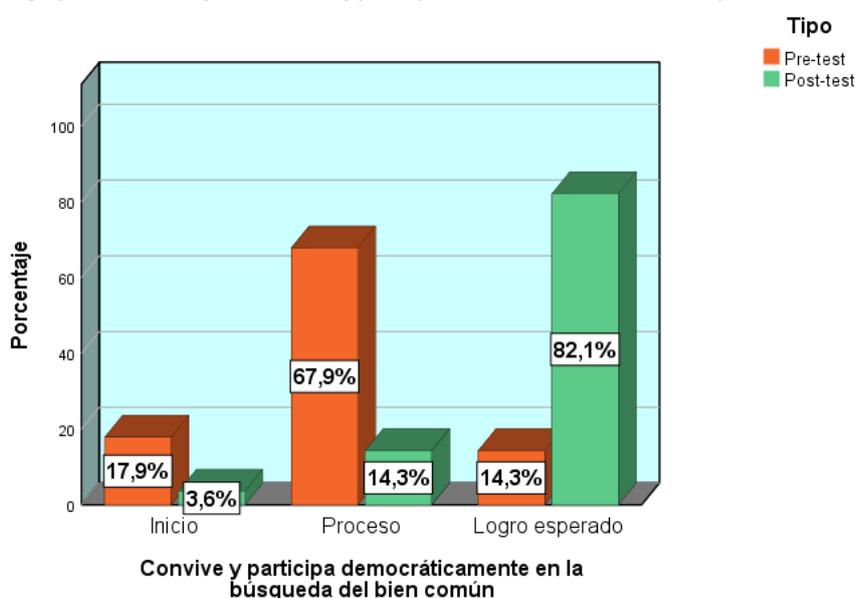
Interpretación:

Por medio de la tabla N° 3 se logra apreciar los resultados de 28 estudiantes que participaron de las pruebas pre test y post test, en una etapa inicial se pudo apreciar que 4 estudiantes mostraron un logro esperado al convivir y participar democráticamente en la búsqueda del bien común, 19 estudiantes se encontraron en una etapa intermedia (proceso) del proceso de convivencia y se 5 estudiantes mostraron un desarrollo inicial al no participar democráticamente con sus compañeros. Tras esta observación se procedió a implementar los juegos de regla como una estrategia de aprendizaje en los estudiantes. Se apreció que la cantidad de estudiantes que obtuvieron un logro esperado en la convivencia se incrementó a 23, 4 estudiantes se encontraron en una etapa intermedia (proceso) del proceso

de convivencia y 1 estudiante aún se mantuvo con un desarrollo inicial en la participación del bien común.

Figura N° 4: Variable Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común

Barras agrupadas Porcentaje de Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común por Tipo



Fuente: Instrumentos pre test y post test aplicados .

Interpretación:

Se agrupó en la figura N° 1 las categorías de ambas pruebas, observándose que aquellos que tuvieron desempeño inicial y no participaron democráticamente con sus compañeros se redujo de 17.9% a 3.6% tras la aplicación del tratamiento de aprendizaje. El porcentaje de estudiantes que se encontraron con un desempeño en proceso sufrió modificaciones pasando del 67.9% al 14.3% tras la aplicación del tratamiento. En mayor medida se observó un incremento en aquellos estudiantes que alcanzaron el logro esperado al convivir y participar democráticamente en la búsqueda

del bien común cuyo porcentaje se incrementó de 14.3% a 82.1% tras el uso de los juego de reglas como una estrategia de aprendizaje.

Resultados inferenciales.

La evaluación inferencial de los resultados se realizó en base a los procedimientos especificados por

Formulación de la hipótesis específica N° 01:

Teniendo la metodología ya establecida se procedió definir la hipótesis a contrastar: a

Hipótesis	Simbología	Enunciación
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	Representó similitud significativa entre las mediciones pre test y post test
Alternativa	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	No existieron similitudes significativas entre las mediciones pre test y post test

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis específica N° 01:

La investigación consideró un grado de significancia del 0.05 el cual fue utilizado para poder comprobar las siguientes proposiciones:

Proposición 1 $\alpha_{\text{Bilateral}} \geq \alpha_{\text{Establecida}}$	Proposición 2 $\alpha_{\text{Bilateral}} < \alpha_{\text{Establecida}}$
---	--

Si la proposición fue ser verdadera se tomó la decisión de admitir lo estipulado en la hipótesis nula	Si la proposición fuese verdadera se tomó la decisión de refutar lo estipulado en la hipótesis nula
---	---

Prueba de rango para la hipótesis la hipótesis específica N° 01 :

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Interactúa con todas las personas (Post-test) -	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	17 ^b	9,00	153,00
Interactúa con todas las personas (Pre-test)	Empates	11 ^c		
	Total	28		

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

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

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

Interpretación:

La prueba de rangos realizada a través del software estadístico mostró la ausencia total de estudiantes con resultados negativos tras la implementación de los juegos de reglas. 17 estudiantes mostraron efectos positivos tras la implementación de los juegos de regla y 11 estudiantes no mostraron efecto significativo a causa del tratamiento.

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

Estadísticos de prueba^a

		Interactúa con todas las personas
Z		-4,123 ^b
Sig. asintótica(bilateral)		,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

La prueba de Wilcoxon arrojó una significancia asintótica de 0.000. Siendo menor que la significancia establecida por la investigación, esta condición es aplicable y demuestra el rechazo de la hipótesis nula, llevando a poder demostrar que la influencia de los juegos de reglas en interactúa con todas las personas en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 669 de la provincia de Satipo es significativa y que afectan de manera positiva al 60.71% de la muestra analizada.

Formulación de la hipótesis específica N° 02:

Teniendo la metodología ya establecida se procedió definir la hipótesis a contrastar: a

Hipótesis	Simbología	Enunciación
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	Representó similitud significativa entre las mediciones pre test y post test
Alterna	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	No existieron similitudes significativas entre las mediciones pre test y post test

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis específica N° 02:

La investigación consideró un grado de significancia del 0.05 el cual fue utilizado para poder comprobar las siguientes proposiciones:

<p>Proposición 1</p> $\alpha_{\text{Bilateral}} \geq \alpha_{\text{Establecida}}$ <p>Si la proposición fue ser verdadera se tomó la decisión de admitir lo estipulado en la hipótesis nula</p>	<p>Proposición 2</p> $\alpha_{\text{Bilateral}} < \alpha_{\text{Establecida}}$ <p>Si la proposición fuese verdadera se tomó la decisión de refutar lo estipulado en la hipótesis nula</p>
--	---

Prueba de rango para la hipótesis la hipótesis específica N° 02:

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Construye normas, y asume acuerdos y leyes (Post-test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
- Construye normas, y asume acuerdos y leyes (Pre-test)	Rangos positivos	18 ^b	9,50	171,00
	Empates	10 ^c		
	Total	28		

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

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

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

Interpretación:

La prueba de rangos realizada a través del software estadístico mostró la ausencia total de estudiantes con resultados negativos tras la implementación de los juegos de reglas. 18 estudiantes mostraron efectos positivos tras la implementación de los juegos de regla y 10 estudiantes no mostraron efecto significativo a causa del tratamiento.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis la hipótesis específica N°

02

Estadísticos de prueba^a

Construye
normas, y
asume acuerdos
y leyes

Z	-4,243 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

La prueba de Wilcoxon arrojó una significancia asintótica de 0.000. Siendo menor que la significancia establecida por la investigación, esta condición es aplicable y demuestra el rechazo de la hipótesis nula, llevando a poder demostrar que la influencia de los juegos de reglas en construye normas, y asume acuerdos y leyes en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 669 de la provincia de Satipo es significativa y que afectan de manera positiva al 64.28% de la muestra analizada.

Formulación de la hipótesis específica N° 03:

Teniendo la metodología ya establecida se procedió definir la hipótesis a contrastar: a

Hipótesis	Simbología	Enunciación
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	Representó similitud significativa entre las mediciones pre test y post test

Alternativa	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	No existieron similitudes significativas entre las mediciones pre test y post test
-------------	-------------------------	--

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis específica N° 03:

La investigación consideró un grado de significancia del 0.05 el cual fue utilizado para poder comprobar las siguientes proposiciones:

<p>Proposición 1</p> <p>$\alpha_{Bilateral} \geq \alpha_{Establecida}$</p> <p>Si la proposición fue verdadera se tomó la decisión de admitir lo estipulado en la hipótesis nula</p>	<p>Proposición 2</p> <p>$\alpha_{Bilateral} < \alpha_{Establecida}$</p> <p>Si la proposición fuese verdadera se tomó la decisión de refutar lo estipulado en la hipótesis nula</p>
--	--

Prueba de rango para la hipótesis la hipótesis específica N° 03:

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Participa en acciones que promueven el bienestar común (Post-test) - Participa en acciones que promueven el bienestar común (Pre-test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	13 ^b	7,00	91,00
	Empates	15 ^c		
	Total	28		

a. Participa en acciones que promueven el bienestar común (Post-test) < Participa en acciones que promueven el bienestar común (Pre-test)

b. Participa en acciones que promueven el bienestar común (Post-test) > Participa en acciones que promueven el bienestar común (Pre-test)

c. Participa en acciones que promueven el bienestar común (Post-test) = Participa en acciones que promueven el bienestar común (Pre-test)

Interpretación:

La prueba de rangos realizada a través del software estadístico mostró la ausencia total de estudiantes con resultados negativos tras la implementación de los juegos de reglas. 13 estudiantes mostraron efectos positivos tras la implementación de los juegos de regla y 15 estudiantes no mostraron efecto significativo a causa del tratamiento.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis la hipótesis específica N°

03

Estadísticos de prueba^a

	Participa en acciones que promueven el bienestar común
Z	-3,606 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

La prueba de Wilcoxon arrojó una significancia asintótica de 0.000. Siendo menor que la significancia establecida por la investigación, esta condición es aplicable y demuestra el rechazo de la hipótesis nula, llevando a poder demostrar que la influencia de los juegos de reglas en participa en acciones que promueven el bienestar común en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 669 de la provincia de Satipo es significativa y que afectan de manera positiva al 46.42% de la muestra analizada.

Estimación de la confiabilidad de la variable

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,849	2

Interpretación

La valoración de la fiabilidad se realizó en una muestra seleccionada logrando obtener un alfa de Cronbach de 0.849 el cual representó o un factor considerable y aceptable para la validez de los instrumentos de recolección de datos

Formulación de la hipótesis general:

Teniendo la metodología ya establecida se procedió definir la hipótesis a contrastar: a

Hipótesis	Simbología	Enunciación
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	Representó similitud significativa entre las mediciones pre test y post test
Alterna	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	No existieron similitudes significativas entre las mediciones pre test y post test

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis genera:

La investigación consideró un grado de significancia del 0.05 el cual fue utilizado para poder comprobar las siguientes proposiciones:

Proposición 1 $\alpha_{\text{Bilateral}} \geq \alpha_{\text{Establecida}}$ Si la proposición fue ser verdadera se tomó la decisión de admitir lo estipulado en la hipótesis nula	Proposición 2 $\alpha_{\text{Bilateral}} < \alpha_{\text{Establecida}}$ Si la proposición fuese verdadera se tomó la decisión de refutar lo estipulado en la hipótesis nula
---	--

Prueba de rango para la hipótesis la hipótesis general:

Rangos

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común (Post-test) - Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común (Pre-test)	Rangos negativos	0 ^a	,00	,00
	Rangos positivos	23 ^b	12,00	276,00
	Empates	5 ^c		
Total		28		

a. Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común (Post-test) < Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común (Pre-test)

b. Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común (Post-test) > Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común (Pre-test)

c. Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común (Post-test) = Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común (Pre-test)

Interpretación:

La prueba de rangos realizada a través del software estadístico mostró la ausencia total de estudiantes con resultados negativos tras la implementación de los juegos de reglas. 23 estudiantes mostraron efectos positivos tras la implementación de los juegos de regla y 5 estudiantes no mostraron efecto significativo a causa del tratamiento.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis general

Estadísticos de prueba^a

Convive y
participa
democráticamente en la
búsqueda del
bien común

Z	-4,796 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Interpretación:

La prueba de Wilcoxon arrojó una significancia asintótica de 0.000. Siendo menor que la significancia establecida por la investigación, esta condición es aplicable y demuestra el rechazo de la hipótesis nula, llevando a poder Determinar que la influencia de los juegos de reglas en convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 669 de la provincia de Satipo es significativa y que afectan de manera positiva al 60.71% de la muestra analizada.

5.1. Análisis de resultados

Problema general: Consolidando que el 60.71% de los estudiantes lograron su aprendizaje de una manera fácil relacionando el cariño que obtienen de las personas que los cuidan, el clima que los rodea, conviven y participación de manera justa con sus compañeros a través de la comunicación bajo las circunstancias de juego teniendo el concepto de vivir equitativamente en la búsqueda del beneficio de todos. Observado estas conclusiones realizamos la contrastación con los hallados por autores siguientes: (Chaves Punina, 2018) *Propuesta pedagógica para promover procesos de socialización entre niños de 3 a 4 años de un colegio particular mixto del norte de Quito en el año lectivo 2017-2018* manteniendo sus resultados muy parecidos con lo que hallamos en la investigación presente. En el área de personal social es importante al niño se le enseñe las habilidades sociales, del mismo modo los maestros están bien convencidos de que cuando el niño desarrolla sus habilidades estarían en condiciones de lograr su aprendizaje de lograr nuevas estrategias, asimismo creen que es pertinente que los maestros manejen correctamente sus habilidades sociales. Habiendo comparado los resultados hallados en su trabajo son fortalecidos con las teorías de: (Pimienta, Estrategias de enseñanza-aprendizaje Docencia universitaria basada en competencias, 2012) considerando la herramienta que permite trabajar en área de educación son en base a las competencias y estas competencias movilizan las habilidades destrezas y mejorar el aprendizaje de los estudiantes, en tal

sentido cada profesor mejorara el aprendizaje en favor del estudiante teniendo en cuenta la parte ética. manifiesta que “las estrategias de enseñanza-aprendizaje son instrumentos de los que se vale el docente para contribuir a la implementación y el desarrollo de las competencias de los estudiantes”

Problema específico uno: Consolidando que el 60.71% de los estudiantes lograron tener un aprendizaje significativo en sus actividades incluido las ideas, sus propias normas, sus propias reglas creadas y tuvieron la capacidad de ponerse de acuerdo con los niños que le rodea, asimismo, interactuaron con sus pares estudiantes. Observado estas conclusiones realizamos la contrastación con los hallados por autores siguientes: (Olivares, 2015), en la investigación “*El Juego Social como Instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura*” manteniendo sus resultados muy parecidos con lo que hallamos en la investigación presente. programa de juegos permitió analizar y comparar los resultados obtenidos en la escala de actitudes de entrada. Se observó una mejora notable y un mejor desempeño en el ámbito social de los estudiantes mostrando conductas favorables para la convivencia escolar, permitiendo así un progreso en la interacción social dentro y fuera del aula. Habiendo comparado los resultados hallados en su trabajo son fortalecidos con las teorías de: (Peru, Ministerio de Educación, 2016) Participa en acciones que promueven el bienestar común. Trabaja en la

construcción grupal de convenios y normativas teniendo como principio en el respeto y los bienestaros teniendo en cuenta circunstancias que puedan afectar a todo el equipo. Trata de hacer conocer en cada actividad que realiza su modo de actuar de acuerdo con el convenio de convivencias aprendidos.

Problema específico dos: Consolidando que el 64.28% de los estudiantes lograron tener una actividad muy significativa entre los seres humanos que los rodea tuvieron la oportunidad de compartir su experiencia en cuanto hacer conocer su modo de vida familiar como son: costumbres de sus propios familiares y de sus amigos. Observado estas conclusiones realizamos la contrastación con los hallados por autores siguientes: (Escobar & Mamani, 2017), desarrolla la investigación titulada “*Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años de la I.E.I. N°255 Chanu Chanu Puno – 2016*”, manteniendo sus resultados muy parecidos con lo que hallamos en la investigación presente. Finalmente los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área Personal Social en niños y niñas de 4 años son eficaces, porque existe diferencia significativa ($p=0.000$) entre la competencia del grupo experimental que recibieron los talleres con la competencia del grupo control que no recibió esta metodología, por tanto, se acepta la hipótesis planteada. Del mismo modo también coincidiendo su resultado con los hallados en la actual investigación como

lo sustenta el autor: (Otero, 2015), en el estudio *“El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao”*, manteniendo sus resultados muy parecidos con lo que hallamos en la investigación presente. Que los resultados obtenidos de la investigación reportaron que existe una relación significativa entre el juego libre en los sectores y las habilidades comunicativas orales, así también, con sus dimensiones de hablar y de escuchar. Habiendo comparado los resultados hallados en su trabajo son fortalecidos con las teorías de: (Peru, Ministerio de Educación, 2016) En el grado de Educación Inicial, esta capacidad se ve desde el inicio en que el niño y la joven son concebidos, cuando viven respectivamente y se interesan por la relación y el cariño que obtienen de las personas que los cuidan y el clima que los rodea. En estas condiciones, se dan cuenta de que son adorados e imprescindibles para su compañero de vida. Esta inclinación les impulsa a construir la obligación de conexión que les permita colaborar de forma segura con los demás tanto en el hogar como en la asistencia a la que se suman, ampliando posteriormente su entorno social. Alrededor de los 3 años, más o menos, conviven y participan de manera justa con sus compañeros a través de la comunicación en circunstancias de juego, investigación o existencia cotidiana; Con el respaldo del instructor o anunciante, incorporan los puntos de corte, conocen las pautas y se suman al desarrollo de arreglos importantes para una concurrencia agradable. De la misma manera, en la ayuda instructiva, se les insta a participar ofreciendo sus aportes, buscando arreglos o

haciendo movimientos que dependan de su propio impulso en temas regulares que interesan e influyen en la reunión. En la mejora de la capacidad "Vivir respectivamente y participar equitativamente en la búsqueda del beneficio de todos", los hombres y las mujeres jóvenes esencialmente se unen a los límites que los acompañan: interactuar con todas las personas, construir normas y esperar acuerdos y leyes, y participar en actividades que adelantan la asistencia regular del gobierno

Problema específico tres: Consolidando que el 46.42% d % de los estudiantes lograron su aprendizaje con el uso de la creación de sus propias reglas donde lograron unirse entre los estudiantes logrando los convenios normativos donde mantuvieron el respeto y el bienestar de cada uno de los integrantes del grupo de estudiantes. Observado estas conclusiones realizamos la contrastación con los hallados por autores siguientes: (Urteaga, 2016), en su tesis "*Los juegos escolares como medio de aprendizaje en las áreas de personal social y ciencia y ambiente en los estudiantes de la Institución Educativa N° 821355 Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal - San Marcos, 2014*" manteniendo sus resultados muy parecidos con lo que hallamos en la investigación presente. que los estudiantes mejoraron su aprendizaje de manera objetiva en el area de personal social donde compartieron sus experiencias logrados dentro de la familia y con los seres humanos que les rodea. Habiendo comparado los resultados hallados en su trabajo son fortalecidos con las teorías de: (Espinosa, 2017) Los niños usan reglas cuando juegan, sin embargo, no lo saben, ni están interesados en ganar y "ganar" solo sirve para comenzar una vez más. Se siguen las pautas como método para jugar

más, además juegan solos sin considerar las actividades de los demás, sus principios son narcisistas, los ignoran y los cambian sobre la marcha

En el momento en que comienza la fase psicológica de las tareas sólidas, el cerebro del joven avanza y con él los principios del juego, que se encuentran en los "estándares adecuados", algunos se envían de edad en edad. El movimiento de apuestas se eleva desde la persona hacia el sistema. Son reglas ajenas al joven ya las que reconoce mientras descubre cómo compartir; Éstos gestionan la caída de la reunión y tienen un carácter de "hecho puro del asunto" por el que deben consentir; estos son minutos en los que ha vencido desde ahora la inclinación a la agitación y el egoísmo de las primeras edades. Actualmente puede colocarse en el lugar del otro considerando las actividades de los demás. Está ligado a jugar uno contra el otro, para ver quién es el campeón, pero desde el principio el joven no reconoce perder y parece "la trampa" ya que los necesita para lograr su objetivo. Por lo general, las rondas primarias de reglas son generalmente sencillas, sin embargo, hay muchas apropiadas entre "juegos de mesa o de jardín, por ejemplo, piedra-papel-tijera, ludo, dominó, espasmo dama, ajedrez, un juego de malabares en el asiento, monos locos, bolos, pies igualmente tranquilos, juego de tela, canicas, entre muchos otros.

VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. CONCLUSIONES

Objetivo general: Determinar la influencia de los juegos de reglas en convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021

Wilcoxon arrojó 0.000. Siendo menor que la significancia 0.05 con un nivel de confianza 95% siendo rechazada la hipótesis nula, consolidando que el 60.71% de los estudiantes lograron su aprendizaje de una manera fácil relacionando el cariño que obtienen de las personas que los cuidan, el clima que los rodea, conviven y participación de manera justa con sus compañeros a través de la comunicación bajo las circunstancias de juego teniendo el concepto de vivir equitativamente en la búsqueda del beneficio de todos.

Primer objetivo específico: Demostrar la influencia de los juegos de reglas en interactúa con todas las personas en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021.

Wilcoxon arrojó 0.000. Siendo menor que la significancia 0.05 con un nivel de confianza 95% siendo rechazada la hipótesis nula, consolidando que el 60.71% de los estudiantes lograron tener un aprendizaje significativo en sus actividades incluido las ideas, sus propias normas, sus

propias reglas creadas y tuvieron la capacidad de ponerse de acuerdo con los niños que le rodea, asimismo, interactuaron con sus pares estudiantes.

Segundo objetivo específico: Demostrar la influencia de los juegos de reglas en construye normas, y asume acuerdos y leyes en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021.

Wilcoxon arrojó 0.000. Siendo menor que la significancia 0.05 con un nivel de confianza 95% siendo rechazada la hipótesis nula, consolidando que el 64.28% de los estudiantes lograron tener una actividad muy significativa entre los seres humanos que los rodea tuvieron la oportunidad de compartir su experiencia en cuanto hacer conocer su modo de vida familiar como son: costumbres de sus propios familiares y de sus amigos.

Tercer objetivo específico: Demostrar la influencia de los juegos de reglas en participa en acciones que promueven el bienestar común en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°669 de la provincia de Satipo, 2021

Wilcoxon arrojó 0.000. Siendo menor que la significancia 0.05 con un nivel de confianza 95% siendo rechazada la hipótesis nula, consolidando que el 46.42% d % de los estudiantes lograron su aprendizaje con el uso de la creación de sus propias reglas donde lograron unirse entre los estudiantes logrando los convenios normativos donde mantuvieron el respeto y el bienestar de cada uno de los integrantes del grupo de estudiantes.

6.2. RECOMENDACIONES

Los resultados del proceso, permitió enunciar las siguientes recomendaciones:

A los docentes, aplicar los juegos de reglas en el desarrollo del área personal social durante el proceso de aprendizaje de las niñas y niños del nivel inicial de la institución educativa de la provincia de Satipo. Específicamente los juegos cognitivos, psicomotores y emocionales o afectivos que se relacionan significativamente con el área de desarrollo personal, psicomotor y el cuidado del cuerpo.

Asimismo, a los docentes, que consideren en el plan curricular del nivel inicial la aplicación de juegos de reglas para desarrollar las áreas de desarrollo personal social de los niños y niñas de las instituciones educativas del nivel en mención.

A los directivos de la Institución Educativa, capacitar a los docentes del nivel inicial para la aplicación de los juegos en sus diversas dimensiones y desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje con calidad.

A los padres de familia, reforzar en sus niños sus aprendizajes en el área personal social a través de los juegos cognitivos, psicomotores y afectivos.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abanto, V. (2015). *Diseño y desarrollo del proyecto de investigación*. Trujillo.
- Alfaro, I. C. (2016). *Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fortalecer la dimensión corporal en los niños del grado transición*. Tolima: Universidad del Tolima.
- Ayala, J. E., & Tene, S. M. (2016). *Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del Centro de Educación Inicial "Margarita Santillán de Villacís", de la parroquia San Luis, Cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, año lectivo 2013-2014*. Riobamba.
- Cardenas, A. B., & Gómez, C. M. (2014). *El juego en educación inicial*. Bogotá - Colombia: Panamericana Formas e impresiones S.A.
- Carrasco, M. (2007). *Metodología de la Investigación Científica*. Lima: San Marcos.
- Chaves Punina, P. C. (2018). *PROPUESTA PEDAGÓGICA PARA PROMOVER PROCESOS DE SOCIALIZACIÓN ENTRE NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE UN COLEGIO PARTICULAR MIXTO DEL*. Obtenido de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/15271/TESIS%20FINAL%20PAMELA%20CAROLINA%20CHAVES%20PUNINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- DGEBR. (2016). *Programa Curricular de Educación Inicial*. Lima: Ministerio de Educación.
- Educación, P. M. (2016). *Currículo Nacional de la educación Básica*. Lima. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Emowe. (2018). Tipos de juegos para niños. Zaragoza , España.
- Escobar, D. M., & Mamani, C. A. (2017). *Los juegos tradicionales como medio para el desarrollo de la competencia afirma su identidad del área personal social en niños y niñas de 4 años de la IEI N°255 Chanu Chanu Puno-2016*. Puno-Perú: Universidad Nacional del Altiplano.
- Espinosa, P. (2017). La importancia de los juegos de reglas para el desarrollo infantil. Obtenido de <https://www.redcenit.com/beneficios-juegos-de-reglas/>
- Gonzales, A., Oseda, D., & Ramírez, F. (2014). *¿Cómo aprender y enseñar Investigación Científica?* Huancayo: Soluciones gráficas SAC.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Hill Educación.
- Huidobro, J. J., & Ramos, M. J. (2015). *Rutas del aprendizaje*. Perú: Metrocolor S.A.

- Latorre, M., & Seco, C. J. (2013). *Metodología: Estrategias y técnicas metodológicas*. Santiago de Surco - Lima: Universidad "Marcelino Champagnat".
- Leyva, A. M. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Moreno M., J. A., & Rodríguez G., P. L. (s.f.). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*.
- Moreno, J. A., & Rodríguez, P. L. (s.f.). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil*.
- Olivares, S. (2015). *El Juego Social como Instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la Institución Educativa San Juan Bautista de Catacaos - Piura*. Piura: Universidad de Piura.
- Ortiz, J. E., Ortiz, L. D., & Meza, N. P. (2014). *Influencia de los juegos etnomatemáticos en el aprendizaje del pensamiento lógico matemático de los niños y niñas de 5 años de la I.E.I. N° 332 "Santa Rosa"- Puente Piedra- Lima, 2014*. Lima - Perú: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle. Obtenido de URI: <http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/145>
- Otero, R. E. (2015). *El juego libre en los sectores y el desarrollo de habilidades comunicativas orales en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa N° 349 Palao*. Lima - Perú: Universidad Peruana Cayetano Heredia.
- Pere, G. (2001). Didáctica. Los procesos de enseñanza y aprendizaje. La motivación. Obtenido de file:///G:/PROCESOS%20DE%20EA.pdf
- Perú, M. d. (2016). *Curriculo Nacional de la Educación Básica*. Lima. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- Pimienta, J. H. (2012). *Estrategias de enseñanza-aprendizaje Docencia universitaria basada en competencias*. México: Pearson Educación.
- SENCE. (s.f.). *Instrumentos de evaluación*. Chile: Gobierno de Chile. Obtenido de http://www.sence.cl/601/articles-4777_recurso_10.pdf
- Tamayo, M. (2003). *La Investigación*. Colombia: Icfes.
- Tobón, R. (2004). Estrategias comunicativas en la comunicación. Hacia un modelo semiótico-pedagógico. En R. Tobón F., *emiología, lingüística y pedagogía* (pág. 378). Bogotá: Universidad de Antioquia. Obtenido de <https://books.google.com.pe/books?id=LIRkXYX-gbUC&pg=PA2&lpg=PA2&dq=lo+estrat%C3%A9gico+est%C3%A1+asociado+con+la+capacidad+de+maniobra,+con+el+poder+para+realizar+determinada+acci%C3%B3n+con+la+pericia;+en+una+palabra+con+la+competencia+entendida,+de+man>

- Tobon, S. (2006). *Formación basada en competencias. En d. c. Pensamiento complejo*. Bogotá: ECOE.
- Uladech. (2019). *Código de ética*. Chimbote, Perú.
- Urteaga, S. M. (2016). *Los juegos escolares como medio de aprendizaje en las áreas de personal social y ciencia y ambiente en los estudiantes de la Institución Educativa N° 821355 Nueva Esperanza del distrito de José Sabogal - San Marcos, 2014*. Cajamarca - Perú: Universidad Nacional de Cajamarca.
- Varas, I. M. (2018). *La inteligencia emocional y logros del área de personal social en preescolares de 4 años de la I.E.I. N° 87 - Callao – 2018*. Lima- Perú: Universidad César Vallejo.

ANEXOS

BASE DE DATOS

Muestra	Variable Pre-test												Variable post test																		
	Dimensión 1 Pre test				Dimensión 3 Pre test				Dimensión 4 Pre test				Dimensión 1 post tes				Dimensión 3 post tes				Dimensión 4 post tes										
1	2	3	1	1	2	3	1	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3				
2	1	3	1	2	3	1	2	3	1	1	3	1	1	2	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	1	2	3	3	3	2	3
3	3	2	3	3	3	1	3	1	1	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	
4	1	1	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
5	2	3	1	3	2	1	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	
6	3	2	3	3	3	1	1	1	1	1	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	2	3	2	3	2
7	3	1	1	2	2	2	2	1	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
8	2	1	2	2	2	1	3	1	1	3	2	1	2	2	1	3	3	2	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	1
9	1	2	3	3	1	2	3	1	3	3	1	1	1	2	2	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3
10	1	1	3	3	1	3	1	1	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	1	2	1	3	2	3	1	1	1	1	2	3	2	3	2	3	1	2	3	3	1	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3
12	3	1	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3
13	3	1	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2
14	3	1	1	2	2	1	1	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2
15	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	3	2	2	1	1	1	3	2	3	2	2	3	2	1	3	3
16	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	3	3	1	1	3	3	2	2	1	3	2	3	2	1	1	1	1	2	3	3
17	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	3	2	1	1	1	3	2	1
18	2	3	1	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	1	3	2	3
19	1	1	1	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	2	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
20	2	3	1	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2
21	3	3	1	3	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	3	2	3	2	1
22	1	3	2	3	2	2	3	2	3	3	1	3	2	1	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	1	1	3
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	3	1	1	1	1	2	1	3	3	1	2	1	1	3	3	3	3	3
24	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	3	3	3	2	2	3	1	1	3	3	2	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3
25	3	1	3	2	3	2	2	2	3	2	3	1	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
26	1	2	3	1	2	1	1	3	3	3	2	3	3	1	1	1	3	3	3	3	2	3	1	3	2	3	3	3	1	2	3
27	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3
28	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	3	3	2	2	1	2	1	3	2	3	3	2	3	2	2	1

V1	D1	D2	D3		V2	D1	D2	D3
32	9	12	11		41	13	13	15
28	10	8	10		38	13	11	14
34	14	9	11		42	14	14	14
38	10	13	15		45	15	15	15
35	11	11	13		41	14	14	13
31	14	5	12		36	15	9	12
32	9	10	13		45	15	15	15
26	9	9	8		36	14	11	11
29	10	12	7		37	12	15	10
33	9	11	13		43	13	15	15
28	9	7	12		37	12	10	15
38	11	14	13		41	12	14	15
37	11	13	13		43	15	15	13
30	9	9	12		39	12	15	12
21	7	7	7		31	9	11	11
23	7	7	9		32	11	11	10
16	6	5	5		22	6	8	8
35	11	12	12		38	14	12	12
33	9	12	12		44	14	15	15
33	11	11	11		39	13	13	13
32	13	8	11		36	15	10	11
34	11	13	10		37	14	13	10
20	5	5	10		31	8	8	15
27	7	7	13		37	11	11	15
35	12	11	12		43	13	15	15
30	9	11	10		36	12	12	12
40	14	14	12		43	15	15	13
22	7	8	7		33	11	11	11

"Año del Bicentenario del Perú: 200 años de Independencia"

Satipo, 15 de marzo del 2021

OFICIO N° 01 D.I.E. N° 669 RS-SATIPO-S-2021

DIRECTORA : BLANCA R. PEREZ ROBLADILLO

ASUNTO : SOLICITO AUTORIZACION PARA APLICAR MI PROYECTO DE INVESTIGACION DE MI TESIS
- JUEGOS DE REGLAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA
DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 669 DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021

Es grato dirigirme a Ud. A fin de expresarle mis cordiales saludos.

Que teniendo que ejecutar mi tesis, le solicito la autorización para aplicar mi proyecto de investigación en la institución educativa.

Sin otro particular aprovecho la oportunidad para reiterarles las muestras de mi especial consideración y estima personal.



Blanca R. Perez Robladillo
DIRECTORA
C.M. 1015908194
ATENTAMENTE

AUTORIZACION

La directora de la Institución Educativa N° 266 – San Francisco – UGEL Satipo, comprensión de la Dirección Regional de educación, región Junín.

AUTORIZA:

A la Bachiller en Educación Inicial MANGUALAYA ROQUE, Leslie Winny con DNI. N° 74554348, aplicar los instrumentos para recojo de información dentro de su trabajo de investigación para sustentar su tesis de titulación.

Se le expide a petición escrita para los fines convenientes.

Satipo, 29 de marzo del 2021





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE

JUEGOS DE REGLAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA
DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 669 DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021

APELLIDOS Y NOMBRES: _____

FECHA: _____ EDA/AULA: _____

PRE-TEST

N°	DIMENSIONES	ITEMS	inicio	proceso	logro	esperado
			1	2	3	
1	Interactúa con todas las personas.	Organiza sus propias reglas con sus demás compañeros antes de empezar el juego.				
2		Comprende que el juego debe ser interrumpido si no se cumplen las reglas del juego.				
3		Organiza a sus compañeros en grupos pequeños para iniciar el juego del ludo.				
4		Reúne a sus compañeros en grupos pequeños para plasmar las reglas del juego en una cartulina.				
5		Menciona cuáles serán los premios para los ganadores.				
6	Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Expresa su desagrado frente a situaciones de incumplimiento de las reglas del juego.				
7		Cumple las reglas propuestas en el juego del ajedrez.				
8		Expresa alegría y felicita al ganador del juego.				
9	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en el juego del ludo cumpliendo las reglas.				
10		Participa en los juegos sociales cumpliendo las reglas .				
11		Participa en el juego del ludo respetando las reglas.				
12		Expresa lo que piensa sobre situaciones o conductas que afectan a sus demás compañeros.				
13		Participa en el juego del ajedrez respetando las reglas.				
14		Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.				
15		Participa en los juegos sociales cumpliendo las reglas.				


 Eugenio Salomé Condori
 Dr. en Ciencias de la Educación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE

JUEGOS DE REGLAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA
 DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
 EDUCATIVA INICIAL N° 669 DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021

APELLIDOS Y NOMBRES:

FECHA:-EDA/AULA:

POS -TEST

N°	DIMENSIONES	ITEMS	inicio	proceso	logro esperado
			1	2	3
1	Interactúa con todas las personas.	Organiza sus propias reglas con sus demás compañeros antes de empezar el juego.			
2		Comprende que el juego debe ser interrumpido si no se cumplen las reglas del juego.			
3		Organiza a sus compañeros en grupos pequeños para iniciar el juego del ludo.			
4		Reúne a sus compañeros en grupos pequeños para plasmar las reglas del juego en una cartulina.			
5		Menciona cuáles serán los premios para los ganadores.			
6	Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Expresa su desagrado frente a situaciones de incumplimiento de las reglas del juego.			
7		Cumple las reglas propuestas en el juego del ajedrez.			
8		Expresa alegría y felicita al ganador del juego.			
9		Participa en el juego del ludo cumpliendo las reglas.			
10		Participa en los juegos sociales cumpliendo las reglas.			
11	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en el juego del ludo respetando las reglas.			
12		Expresa lo que piensa sobre situaciones o conductas que afectan a sus demás compañeros.			
13		Participa en el juego del ajedrez respetando las reglas.			
14		Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.			
15		Participa en los juegos sociales cumpliendo las reglas.			

Eugenio Salomé Condori
 Eugenio Salomé Condori
 Dr en Ciencias de la Educación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FICHAS DE VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. **Título de la Investigación:** JUEGOS DE REGLAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 669 DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021

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

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

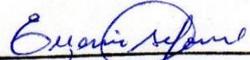
Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																				100
2. Objetividad	Está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

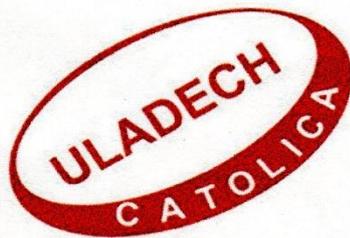
PROMEDIO DE VALORACIÓN:

97.5

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

Nombres y Apellidos:	Eugenio Salomé Condori	DNI N°	23227033
Dirección domiciliaria:	Jiron Julio C. Tallo N° 1079	Teléfono/Celular:	917433677
Título Profesional	Lic. Literatura - Artes		
Grado Académico:	Doctor		
Mención:	Ciencias de la Educación		


Eugenio Salomé Condori
 Dr en Ciencias de la Educación



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE

JUEGOS DE REGLAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA
DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 669 DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021

APELLIDOS Y NOMBRES: _____

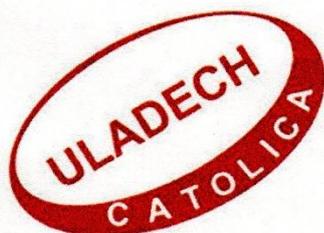
FECHA: _____ EDA/AULA: _____

PRE-TEST

N°	DIMENSIONES	ITEMS	inicio	proceso	logro esperado
			1	2	3
1	Interactúa con todas las personas.	Organiza sus propias reglas con sus demás compañeros antes de empezar el juego.			
2		Comprende que el juego debe ser interrumpido si no se cumplen las reglas del juego.			
3		Organiza a sus compañeros en grupos pequeños para iniciar el juego del ludo.			
4		Reúne a sus compañeros en grupos pequeños para plasmar las reglas del juego en una cartulina.			
5		Menciona cuáles serán los premios para los ganadores.			
6	Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Expresa su desagrado frente a situaciones de incumplimiento de las reglas del juego.			
7		Cumple las reglas propuestas en el juego del ajedrez.			
8		Expresa alegría y felicita al ganador del juego.			
9		Participa en el juego del ludo cumpliendo las reglas.			
10	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en los juegos sociales cumpliendo las reglas .			
11		Participa en el juego del ludo respetando las reglas.			
12		Expresa lo que piensa sobre situaciones o conductas que afectan a sus demás compañeros.			
13		Participa en el juego del ajedrez respetando las reglas.			
14		Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.			
15		Participa en los juegos sociales cumpliendo las reglas.			




 Mg. Guisela Valenzuela Ramirez
 C.M. 104610000



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE

JUEGOS DE REGLAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA
DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 669 DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021

APELLIDOS Y NOMBRES:

FECHA:-EDA/AULA:

POS -TEST

N°	DIMENSIONES	ITEMS	inicio	proceso	logro esperado
			1	2	3
1	Interactúa con todas las personas.	Organiza sus propias reglas con sus demás compañeros antes de empezar el juego.			
2		Comprende que el juego debe ser interrumpido si no se cumplen las reglas del juego.			
3		Organiza a sus compañeros en grupos pequeños para iniciar el juego del ludo.			
4		Reúne a sus compañeros en grupos pequeños para plasmar las reglas del juego en una cartulina.			
5		Menciona cuáles serán los premios para los ganadores.			
6	Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Expresa su desagrado frente a situaciones de incumplimiento de las reglas del juego.			
7		Cumple las reglas propuestas en el juego del ajedrez.			
8		Expresa alegría y felicita al ganador del juego.			
9		Participa en el juego del ludo cumpliendo las reglas.			
10	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en los juegos sociales cumpliendo las reglas.			
11		Participa en el juego del ludo respetando las reglas.			
12		Expresa lo que piensa sobre situaciones o conductas que afectan a sus demás compañeros.			
13		Participa en el juego del ajedrez respetando las reglas.			
14		Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.			
15		Participa en los juegos sociales cumpliendo las reglas.			



[Handwritten Signature]
M^g Guissemia Voltasquez Ramirez
C.M. 1046100400



UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

FICHAS DE VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: JUEGOS DE REGLAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 669 DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021

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

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	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																				96
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																				96
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																			95	
4. Organización	Existe una organización lógica.																				96
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																				96
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																			95	
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																			95	
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																				96
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																			95	
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																				96

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

96

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

Nombres y Apellidos:	EUISSENIA GABRIELA VALENZUELA ROMIREZ	DNI N°	45100809
Dirección domiciliaria:	Jr Bolognesi 653	Teléfono/Celular:	959909925
Título Profesional	Licenciada en Educación Inicial		
Grado Académico:	MAGISTER		
Mención:	Psicología Educativa		





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE

JUEGOS DE REGLAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA
DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 669 DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021

APELLIDOS Y NOMBRES: -----

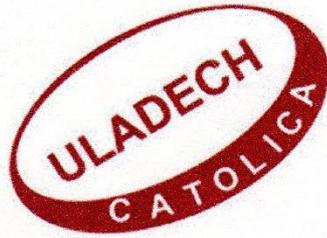
FECHA: -----EDA/AULA: -----

PRE-TEST

N°	DIMENSIONES	ITEMS	inicio	proceso	logro esperado
			1	2	3
1	Interactúa con todas las personas.	Organiza sus propias reglas con sus demás compañeros antes de empezar el juego.			
2		Comprende que el juego debe ser interrumpido si no se cumplen las reglas del juego.			
3		Organiza a sus compañeros en grupos pequeños para iniciar el juego del ludo.			
4		Reúne a sus compañeros en grupos pequeños para plasmar las reglas del juego en una cartulina.			
5		Menciona cuáles serán los premios para los ganadores.			
6	Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Expresa su desagrado frente a situaciones de incumplimiento de las reglas del juego.			
7		Cumple las reglas propuestas en el juego del ajedrez.			
8		Expresa alegría y felicita al ganador del juego.			
9		Participa en el juego del ludo cumpliendo las reglas.			
10		Participa en los juegos sociales cumpliendo las reglas.			
11	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en el juego del ludo respetando las reglas.			
12		Expresa lo que piensa sobre situaciones o conductas que afectan a sus demás compañeros.			
13		Participa en el juego del ajedrez respetando las reglas.			
14		Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.			
15		Participa en los juegos sociales cumpliendo las reglas.			



Mg. Luis Alberto Cunyas Borja



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE

JUEGOS DE REGLAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA
DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 669 DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021

APELLIDOS Y NOMBRES:

FECHA:-EDA/AULA:

POS -TEST

N°	DIMENSIONES	ITEMS	inicio	proceso	logro esperado
			1	2	3
1	Interactúa con todas las personas.	Organiza sus propias reglas con sus demás compañeros antes de empezar el juego.			
2		Comprende que el juego debe ser interrumpido si no se cumplen las reglas del juego.			
3		Organiza a sus compañeros en grupos pequeños para iniciar el juego del ludo.			
4		Reúne a sus compañeros en grupos pequeños para plasmar las reglas del juego en una cartulina.			
5		Menciona cuáles serán los premios para los ganadores.			
6	Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Expresa su desagrado frente a situaciones de incumplimiento de las reglas del juego.			
7		Cumple las reglas propuestas en el juego del ajedrez.			
8		Expresa alegría y felicita al ganador del juego.			
9		Participa en el juego del ludo cumpliendo las reglas.			
10	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en los juegos sociales cumpliendo las reglas .			
11		Participa en el juego del ludo respetando las reglas.			
12		Expresa lo que piensa sobre situaciones o conductas que afectan a sus demás compañeros.			
13		Participa en el juego del ajedrez respetando las reglas.			
14		Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.			
15		Participa en los juegos sociales cumpliendo las reglas.			



 Mg. Luis Alberto Cunyas Borja



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

FICHAS DE VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: JUEGOS DE REGLAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 669 DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021

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

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno				
		0	6	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																					96
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																					96
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					95
4. Organización	Existe una organización lógica.																					96
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					96
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																					95
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																					95
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																					96
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																					95
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																					96

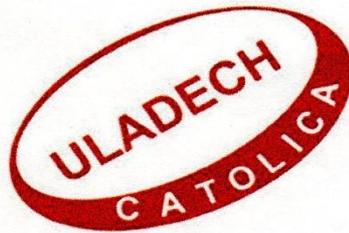
PROMEDIO DE VALORACIÓN:

96

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

Nombres y Apellidos:	Luis Alberto CUNYAS BORJA	DNI N°	20038795
Dirección domiciliaria:	Jr. San Martín n.º 655	Teléfono/Celular:	962613476
Título Profesional	Profesor en Educación Secundaria		
Grado Académico:	Mag. s ter		
Mención:	Gestión de la Educación		


Mg. Luis Alberto Cunyas Borja



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE

JUEGOS DE REGLAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA
DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 669 DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021

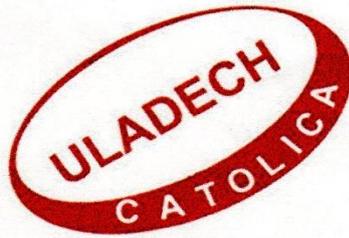
APELLIDOS Y NOMBRES: _____

FECHA: _____ EDA/AULA: _____

PRE-TEST

N°	DIMENSIONES	ITEMS	inicio	proceso	logro esperado
			1	2	3
1	Interactúa con todas las personas.	Organiza sus propias reglas con sus demás compañeros antes de empezar el juego.			
2		Comprende que el juego debe ser interrumpido si no se cumplen las reglas del juego.			
3		Organiza a sus compañeros en grupos pequeños para iniciar el juego del ludo.			
4		Reúne a sus compañeros en grupos pequeños para plasmar las reglas del juego en una cartulina.			
5		Menciona cuáles serán los premios para los ganadores.			
6	Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Expresa su desagrado frente a situaciones de incumplimiento de las reglas del juego.			
7		Cumple las reglas propuestas en el juego del ajedrez.			
8		Expresa alegría y felicita al ganador del juego.			
9		Participa en el juego del ludo cumpliendo las reglas.			
10		Participa en los juegos sociales cumpliendo las reglas .			
11	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en el juego del ludo respetando las reglas.			
12		Expresa lo que piensa sobre situaciones o conductas que afectan a sus demás compañeros.			
13		Participa en el juego del ajedrez respetando las reglas.			
14		Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.			
15		Participa en los juegos sociales cumpliendo las reglas.			

Mg. Alex Maraví Castro
Contador Público Colegiado-Certificado
Matr. 08-917 Reg. 000201



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE

JUEGOS DE REGLAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA
DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 669 DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021

APELLIDOS Y NOMBRES: _____

FECHA: _____ EDA/AULA: _____

POS - TEST

N°	DIMENSIONES	ITEMS	inicio	proceso	logro esperado
			1	2	3
1	Interactúa con todas las personas.	Organiza sus propias reglas con sus demás compañeros antes de empezar el juego.			
2		Comprende que el juego debe ser interrumpido si no se cumplen las reglas del juego.			
3		Organiza a sus compañeros en grupos pequeños para iniciar el juego del ludo.			
4		Reúne a sus compañeros en grupos pequeños para plasmar las reglas del juego en una cartulina.			
5		Menciona cuáles serán los premios para los ganadores.			
6	Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Expresa su desagrado frente a situaciones de incumplimiento de las reglas del juego.			
7		Cumple las reglas propuestas en el juego del ajedrez.			
8		Expresa alegría y felicita al ganador del juego.			
9		Participa en el juego del ludo cumpliendo las reglas.			
10		Participa en los juegos sociales cumpliendo las reglas.			
11	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en el juego del ludo respetando las reglas.			
12		Expresa lo que piensa sobre situaciones o conductas que afectan a sus demás compañeros.			
13		Participa en el juego del ajedrez respetando las reglas.			
14		Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.			
15		Participa en los juegos sociales cumpliendo las reglas.			


Mg. Alex Marañón Castro
 Contador Público Colegiado - Certificado
 Mat. 08-917 Reg. 000201



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

FICHAS DE VALIDACIÓN DEL JUICIO DE EXPERTO

DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: JUEGOS DE REGLAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 669 DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021

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

ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno			
		0	6	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																			90	
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																			90	
4. Organización	Existe una organización lógica.																				100
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 teóricos científicos																				100
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																				100
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																			95	
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																				100

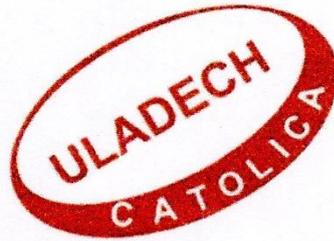
PROMEDIO DE VALORACIÓN:

97.5

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

Nombres y Apellidos:	ALEX MAKAVI CASTRO	DNI N°	20014898
Dirección domiciliaria:	JR. ICA 590 DEPT. 203	Teléfono/Celular:	964686260
Título Profesional	CONTADOR PÚBLICO		
Grado Académico:	MAESTRO		
Mención:	INVESTIGACIÓN Y DIDÁCTICA UNIVERSITARIA		





01

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE

JUEGOS DE REGLAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 669 DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021

APELLIDOS Y NOMBRES: _____

FECHA: _____ EDA/AULA: _____

PRE-TEST

N°	DIMENSIONES	ITEMS	inicio	proceso	logro esperado
			1	2	3
1	Interactúa con todas las personas.	Organiza sus propias reglas con sus demás compañeros antes de empezar el juego.		2	
2		Comprende que el juego debe ser interrumpido si no se cumplen las reglas del juego.			3
3		Organiza a sus compañeros en grupos pequeños para iniciar el juego del ludo.	1		
4		Reúne a sus compañeros en grupos pequeños para plasmar las reglas del juego en una cartulina.	1		
5		Menciona cuáles serán los premios para los ganadores.		2	
6	Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Expresa su desagrado frente a situaciones de incumplimiento de las reglas del juego.			3
7		Cumple las reglas propuestas en el juego del ajedrez.	1		
8		Expresa alegría y felicita al ganador del juego.			3
9	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en el juego del ludo cumpliendo las reglas.		2	
10		Participa en los juegos sociales cumpliendo las reglas.			3
11		Participa en el juego del ludo respetando las reglas.		2	
12		Expresa lo que piensa sobre situaciones o conductas que afectan a sus demás compañeros.		2	
13		Participa en el juego del ajedrez respetando las reglas.		2	
14		Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.			3
15		Participa en los juegos sociales cumpliendo las reglas.		2	

32



G. Valenzuela
 Mg. Guisela Valenzuela Ramírez
 C.R. 104010000

01



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE

JUEGOS DE REGLAS PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA CONVIVE Y PARTICIPA
DEMOCRÁTICAMENTE EN LA BÚSQUEDA DEL BIEN COMÚN EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA INICIAL N° 669 DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2021

APELLIDOS Y NOMBRES: _____

FECHA: _____ EDA/AULA: _____

POS - TEST

N°	DIMENSIONES	ITEMS	inicio	proceso	logro esperado
			1	2	3
1	Interactúa con todas las personas.	Organiza sus propias reglas con sus demás compañeros antes de empezar el juego.		2	
2		Comprende que el juego debe ser interrumpido si no se cumplen las reglas del juego.			3
3		Organiza a sus compañeros en grupos pequeños para iniciar el juego del ludo.			3
4		Reúne a sus compañeros en grupos pequeños para plasmar las reglas del juego en una cartulina.			3
5		Menciona cuáles serán los premios para los ganadores.		2	
6	Construye normas, y asume acuerdos y leyes.	Expresa su desagrado frente a situaciones de incumplimiento de las reglas del juego.			3
7		Cumple las reglas propuestas en el juego del ajedrez.		2	
8		Expresa alegría y felicita al ganador del juego.			3
9		Participa en el juego del ludo cumpliendo las reglas.		2	
10	Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Participa en los juegos sociales cumpliendo las reglas .			3
11		Participa en el juego del ludo respetando las reglas.			3
12		Expresa lo que piensa sobre situaciones o conductas que afectan a sus demás compañeros.			3
13		Participa en el juego del ajedrez respetando las reglas.			3
14		Incluye a sus compañeros en los juegos y actividades que realiza.			3
15		Participa en los juegos sociales cumpliendo las reglas.			3

41

M^g. Guillermina Vallejos Ramírez

 C.M. 1044100000

PROYECTO N°01

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA	: SAN FRANCISCO DE ASIS N° 669
1.2. DOCENTE	: L. WINNY MANGUALAYA ROQUE
1.3. NOMBRE DE LA UNIDAD	: "JUGANDO ME DIVIERTO"
1.4. SECCIÓN	: AMARILLO
1.5. DURACIÓN	: 10 DÍAS
1.6. EDAD	: 5 AÑOS
1.7. FUNDAMENTACIÓN	:

Al observar en la Institución Educativa "San Francisco N°669" que los niños y niñas practican juegos agresivos, decidí adoptar esta propuesta con la finalidad de cambiar o revertir la violencia escolar infantil por los juegos de integración y confraternidad, los niños se sienten motivados para aprender los juegos a base de reglas.

GRUPO DE ESTUDIANTES : 25 Niños de 5 años

PRODUCTO : Elabora reglas del juego en un papelote, elabora sus materiales de juego,

¿QUE APRENDIZAJES PROMOVEMOS?

¿QUÉ LOGRARÁN LOS NIÑOS(AS)?

SELECCIÓN DE COMPETENCIAS, CAPACIDADES, ACTITUDES E INDICADORES:

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna	Reconoce la diversidad de materiales y recursos del medio para la expresión plástica. • Comprende las intenciones de los mensajes que le comunican los adultos y otros niños y niñas en situaciones de la vida cotidiana.	• Habla espontáneamente con los adultos que los rodean y con sus pares. • Comunica verbalmente el juego que va a realizar y los materiales que va a usar. • Transforma los materiales propios

		<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el lenguaje oral como instrumento para planificar experiencias, para elaborar alternativas y anticipar soluciones, para plantear predicciones. • Valora la utilidad del lenguaje escrito como medio de comunicación, información y disfrute. • Reconoce la diversidad de materiales y recursos del medio para la expresión plástica. 	<p>de la expresión plástica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sigue algunas consignas dadas por la docente. • Comunica verbalmente las reglas del juego que va a realizar.
PERSONAL SOCIAL	Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	<p>Se orienta en el espacio próximo encontrando puntos de referencia y considerando globalmente las distancias de los diferentes trayectos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respeto el espacio de los otros niños y niñas al realizar juegos grupales y actividades cotidianas. • Investiga y describe las propiedades de los objetos. • Utiliza cuantificadores adecuados para referirse a una 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuida de no hacerse daño cuando explora los materiales fijos. • Participa con otros niños en diversos juegos comunes. • Explora los materiales fijos (troncos, tarimas para saltar, etc.). • Expresa verbalmente qué hará primero y luego y al final para realizar un juego. • Se pone retos para obtener nuevos logros en la exploración de los materiales fijos. • Se organiza con uno o más

		<p>determinada cualidad en objetos y colecciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muestra interés por explorar objetos y compararlos, así como por juegos y actividades que impliquen poner en práctica conocimientos sobre las relaciones entre los objetos. 	<p>compañeros para realizar un juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Usa con cuidado los materiales (piedras) cuidando de no hacerse daño y sin dañar a los demás.
MATEMÁTICA	<p>Resuelve problemas de forma, movimiento y localización</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Planifica acciones de manera secuenciada para resolver tareas y constata sus resultados. • Coordina los propios intereses con los de los otros, colabora y brinda ayuda a los otros niños. • Explora las posibilidades y limitaciones del propio cuerpo en situaciones lúdicas y de la vida cotidiana. • Utiliza adecuadamente instrumentos e instalaciones para prevenir accidentes y evitar situaciones peligrosas. • Participa y colabora en el ámbito familiar, en el grupo de aula y en el 	<ul style="list-style-type: none"> • Se acerca a sus compañeros a preguntarles si puede jugar con ellos. • Menciona si los objetos que está explorando son duros o blandos. • Usa nociones espaciales para describir su posición en el espacio (dentro-fuera, arriba-abajo).

		equipo de trabajo, aportando ideas y asumiendo tareas concretas y compartidas.	
CIENCIA Y AMBIENTE	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Explora objetos produciendo reacciones, cambios y transformaciones en ellos, identificando sus propiedades y su función. • Construye artefactos, aparatos o juguetes sencillos en función de los propios intereses y de objetivos previamente fijados. • Comparte los juguetes de su entorno familiar y escolar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pide ayuda a la animadora si va a subir a un lugar que puede ser peligroso.

ACTIVIDADES PROPUESTAS

LUNES 15	MARTES 16	MIÉRCOLES 17	JUEVES 18	VIERNES 19
TALLER DEL JUEGOS DRAMÁTICOS	TALLER DEL JUEGO CORPORAL.	TALLER DE JUEGO MUSICALES	TALLERES DE JUEGOS CORPORALES.	TALLERES DE JUEGOS CIENTÍFICOS.
LUNES 22	MARTES 23	MIÉRCOLES 24	JUEVES 25	VIERNES 26
TALLER DEL JUEGOS DRAMÁTICOS	TALLER DEL JUEGO CORPORAL.	TALLER DE JUEGO MUSICALES	TALLERES DE JUEGOS CORPORALES.	TALLERES DE JUEGOS CIENTÍFICOS.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

- TÍTULO** : “JUGAMOS EN FAMILIA”
- PROPÓSITO** : A través de los movimientos corporales desarrollan su Psicomotricidad y cooperan en grupo
- RECURSSO** : Recursos Humanos Papel bond, lápiz, colores.
- PRODUCTO** : Participación activa de los estudiantes

MOMENTOS DE LA SESION	ESTRATEGIAS
INICIO: (10 min)	<ul style="list-style-type: none"> • Preparamos el espacio y los materiales para el juego inicia. Decoramos el gorro especialmente para juegos como este. • Enviamos un comunicado a los familiares de los niños para que presenten uno de los juegos que acostumbran jugar en casa. Podrán enviar sus trípticos conteniendo el desarrollo del juego. • Respetar las reglas y el resultado del juego. • Relacionarse con un adulto de su entorno. • Participar de manera interactiva en la ejecución del juego • Fortalece el vínculo afectivo con sus familiares. • Expresarse utilizando palabras referidas al juego. • Esperar su turno para hablar. • Desarrollar y compartir ideas sobre situaciones presentadas durante el desarrollo del juego.
DESARROLLO (30 min)	<p style="text-align: center;">JUGAMOS A “¡QUE NADIE SE QUEDE SOLO!”</p> <p>Nos ubicamos con los niños y las niñas en el espacio. Les pedimos que se coloquen en parejas y les explicamos el juego.</p> <p>Para iniciar, el niño que se ha quedado sin pareja (o la educadora) deberá colocarse el gorro.</p> <p>Al escuchar la música, todos bailan. Al detenerse, cambian de parejas; en este momento el que tiene el gorro lo tira hacia arriba y busca otra pareja para bailar. El que se queda solo tendrá que ponerse el gorro y buscar pareja, comenzando así nuevamente.</p> <p>Al concluir el juego, conversamos con los niños sobre lo que sentimos al jugar: ¿nos gustó?, ¿no nos gustó?, ¿por qué?, ¿Qué sentimos al jugar?, ¿en qué otros lugares jugamos?</p> <p>Por turnos los niños presentan el juego que más disfrutaron en casa. Explican a sus compañeros en qué consiste y los organizamos para que empiecen el juego que más les gusta jugar con su familia.</p> <p>Según la cantidad de niños en el aula, podemos continuar con esta actividad durante la semana.</p> <p>Entregamos la ficha a los niños y les indicamos que dibujen jugando con su familia. Después intercambian su trabajo con un compañero y conversan sobre el juego que más les gusta jugar en casa y como se siente al hacerlo.</p> <p>Conversamos con los niños sobre lo importante que es jugar en familia. Nuestra familia nos provee amor, protección y bienestar. También nos brinda diversión y disfrute cuando jugamos en familia, lo que hace que:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nos queramos más Nos divirtamos Nos sintamos más unidos y en confianza. Paseamos más tiempos juntos.

	<p>Nos comuniquemos y relacionemos más. Aprendemos a escucharnos Nos relajamos.</p> <p>Recuerda que las conversaciones facilitan la socialización en los niños y favorecen su autoestima, al percibir que sus experiencias, ideas y sentimientos son escuchados con interés y a su vez, valorados</p>
CIERRE (05 min)	<p>¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué aprendí? En casa dibujan el juego que más les gusta jugar con su familia.</p>

LISTA DE COTEJO

N °	ÁREA INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	PERSONAL SOCIAL			
		Verbalizan sus emociones al jugar.		Desarrollan la imaginación y la atención.	
		SI	NO	SI	NO
1	AITANA, CHACCHI GUERRA	X		X	
2	TIZIANO, RAMOS ARANGO	X		X	
3	MIA, PAREDES RODRIGUEZ	X		X	
4	DIEGO, SALAS FERNANDEZ	X		X	
5	IVANA, GONZALEZ DE LA CRUZ	X		X	
6	IAMPIERO, ALIAGA DE LA CRUZ	X		X	
7	Ian Miguel, VELI HUAROCO	X		X	
8	FAVIOLA, CALVAY ACEVEDO	X		X	
9	ARACELI, ROJAS BORJA	X		X	
10	ESTEFANO, GARCIA CAMPOS		X	X	
11	SHEYLA, MEDRANO CANO	X		X	
12	JUAN CARLOS, FERNANDEZ DE LA CRUZ	X		X	
13	ERIK, FLORES CALVAY	X		X	
14	SARA, PACHECO ARIAS	X		X	
15	MELISA, CONDE HUAYLAS	X			X
16	SOE, HERNANDEZ ACEVEDO	X		X	
17	MARIA, DE LA CRUZ HUAROC	X		X	
18	FELIPE, RODRIGUEZ GUERRA	X		X	
19	SANDRA, LIMAS ROJAS	X		X	
20	ROXANA, VIVAS CAMPOS	X		X	
21	JOSE, CORDOVA SALAS	X		X	
22	CINTHIA, ROJAS ACEVEDO		X	X	
23	MATEO, ALIAGA ROJAS	X		X	
24	YESLIN, ROBLES ANGULO	X		X	
25	MATIAS, MALPARTIDA ROJAS	X		X	

Leyenda:

SI: Logró el indicador esperado.

NO: No logró el indicador esperado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

- TÍTULO** : “LOS JUEGOS DE MIS PADRES”
- PROPÓSITO** : A través de los movimientos corporales desarrollan su Psicomotricidad y cooperan en grupo
- RECURSOS** : Recursos Humanos Papel bond, lápiz, colores.
- PRODUCTO** : Participación activa de los estudiantes

MOMENTOS DE LA SESIÓN	ESTRATEGIAS
INICIO: (10)	<p>Se comunica a los niños que se iniciara con el juego de la rayuela, mata gente tumba latas. Responde a las siguientes preguntas: ¿qué actividad realizaremos hoy? ¿Por qué estaremos siguiendo jugando estos juegos? ¿Quisieran que sus padres estuvieran aquí para que jueguen con ustedes?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar las reglas y el resultado del juego. • Relacionarse con un adulto de su entorno. • Participar de manera interactiva en la ejecución del juego • Fortalece el vínculo afectivo con sus familiares. • Expresarse utilizando palabras referidas al juego. • Esperar su turno para hablar. • Desarrollar y compartir ideas sobre situaciones presentadas durante el desarrollo del juego.
DESARROLLO (30 min)	<ul style="list-style-type: none"> • Se inicia haciéndoles sentar para que la docente pueda explicar cómo eran estos juegos para que puedan realizarlo sin ningún problema y recordándoles las normas verbales de comportamiento y las palabras mágicas para la buena convivencia. • Participan con entusiasmo los niños y las niñas interactúan en los juegos. • Preguntamos: ¿Cómo se llamaban los juegos? ¿Qué juego más les gusto? • Dibujan lo que realizaron en el patio
CIERRE (05 min)	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Para qué lo hicieron? • Los niños comentan en casa todo lo que jugaron en el patio y lo felices que se sintieron.

EVALUACION: Observamos a todos los niños y evaluamos en relación a los indicadores de desempeño seleccionados utilizamos una ficha de observación.

LISTA DE COTEJO

ÁREA		PERSONAL SOCIAL			
N °	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Verbalizan las reglas del juego antes de empezar.		Desarrollan la imaginación y la atención.	
		SI	NO	SI	NO
1	AITANA, CHACCHI GUERRA	X		X	
2	TIZIANO, RAMOS ARANGO	X		X	
3	MIA, PAREDES RODRIGUEZ	X		X	
4	DIEGO, SALAS FERNANDEZ	X		X	
5	IVANA, GONZALEZ DE LA CRUZ	X		X	
6	IAMPIERO, ALIAGA DE LA CRUZ	X		X	
7	Ian Miguel, VELI HUAROCO	X		X	
8	FAVIOLA, CALVAY ACEVEDO	X		X	
9	ARACELI, ROJAS BORJA	X		X	
10	ESTEFANO, GARCIA CAMPOS		X	X	
11	SHEYLA, MEDRANO CANO	X		X	
12	JUAN CARLOS, FERNANDEZ DE LA CRUZ	X		X	
13	ERIK, FLORES CALVAY	X		X	
14	SARA, PACHECO ARIAS	X		X	
15	MELISA, CONDE HUAYLAS	X			X
16	SOE, HERNANDEZ ACEVEDO	X		X	
17	MARIA, DE LA CRUZ HUAROC	X		X	
18	FELIPE, RODRIGUEZ GUERRA	X		X	
19	SANDRA, LIMAS ROJAS	X		X	
20	ROXANA, VIVAS CAMPOS	X		X	
21	JOSE, CORDOVA SALAS	X		X	
22	CINTHIA, ROJAS ACEVEDO		X	X	
23	MATEO, ALIAGA ROJAS	X		X	
24	YESLIN, ROBLES ANGULO	X		X	
25	MATIAS, MALPARTIDA ROJAS	X		X	

Legenda:

SI: Logró el indicador esperado.

NO: No logró el indicador esperado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

TÍTULO : “**JUGAMOS DE CUNCLIAS**”

PROPÓSITO : A través de los movimientos corporales desarrollan su Psicomotricidad y cooperan en grupo

RECURSSO : Recursos Humanos Papel bond, lápiz, colores.

PRODUCTO : Participación activa de los estudiantes

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ACTIVIDADES	SOPORTE TEÓRICO
<p>INICIO ;</p> <p>Nos organizamos dentro del aula para nuestra actividad de psicomotriz, invitamos a decir que les gustaría jugar y con la ayuda de la maestra propone otros juegos, luego construimos las normas y el respeto a sus compañeros.</p> <p>DESARROLLO,</p> <p>De pie la maestra les motiva diciendo estamos de pie, nuestras piernas están derechas sujetado del cuerpo y de pronto empieza a pesar mucho muchísimo, tanto que las pierna no lo pueden sostener y se doblan un poquito. Y nos quedamos en cuclillas y seguimos andando y de pronto vemos un amigo y vamos alcanzarlo corriendo sin estirar las rodillas, andamos con los brazos en cruz, andamos con los brazos en alto sin perder el equilibrio, el suelo está lleno de pegamento, cuesta trabajo de levantar los pies, las rodillas se van hacia arriba, los niños en el suelo y la maestra les motiva diciendo, todo el suelo es una piscina somos nadadores, y los niños aran los movimientos de todas las formas de nadar, luego dibujamos en el suelo un circulo grande en el suelo, invitamos a los niños a que elijan si quieren ser peces entraran dentro del circulo y los que se quedan serán unas ballenas los niños se deslizan libremente La maestra siempre está observando a los niños y niñas siempre preguntando.</p> <p>.luego invitarle a que eligen un lugar donde estén más tranquilos y cómodos para echarse o sentarse Escuchan una historia corta (la relajación ayuda a que los niños regulen su emoción después del juego).</p> <p>.luego indicamos que ahora vamos a dibujar o representar lo que más les gusto del juego.</p> <p>.Proporcionar hojas de papel bon, lápiz, lápiz de colores.</p>	<p>TEORIA DE WALLON (1925).- El niño y niña antes de utilizar el lenguaje verbal como medio de comunicación, utiliza su cuerpo a través de los gestos y Movimientos para comunicarse de acuerdo a las situaciones presentadas según su ambiente socio-cultural, su necesidad, e interés.</p>

<p>*Los niños y niñas expresan su creatividad a través del dibujo lo que hicieron durante el desarrollo de la actividad</p> <ul style="list-style-type: none">.La docente emite juicio sobre el trabajo que están haciendo..Socializan su trabajo. <p>*Terminado su trabajo lo ponen en un lugar visible sus producciones para que lo aprecien todo los niños y niñas.</p> <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none">.Les ha gustado la sesión de psicomotriz. (espacio que juegan de manera libre).Los niños responden acerca de todo lo vivenciado. <p>*La maestra les pregunta que les gustaría jugar en la próxima sesión.</p>	
---	--

LISTA DE COTEJO

ÁREA		PERSONAL SOCIAL			
N °	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Se organiza con uno o más compañeros para realizar un juego.		Usa nociones espaciales para describir su posición en el espacio	
		SI	NO	SI	NO
1	AITANA, CHACCHI GUERRA	X		X	
2	TIZIANO, RAMOS ARANGO	X		X	
3	MIA, PAREDES RODRIGUEZ	X		X	
4	DIEGO, SALAS FERNANDEZ	X		X	
5	IVANA, GONZALEZ DE LA CRUZ	X		X	
6	IAMPIERO, ALIAGA DE LA CRUZ	X		X	
7	Ian Miguel, VELI HUAROCO	X		X	
8	FAVIOLA, CALVAY ACEVEDO	X		X	
9	ARACELI, ROJAS BORJA	X		X	
10	ESTEFANO, GARCIA CAMPOS	x		X	
11	SHEYLA, MEDRANO CANO	X		X	
12	JUAN CARLOS, FERNANDEZ DE LA CRUZ	X		X	
13	ERIK, FLORES CALVAY	X		X	
14	SARA, PACHECO ARIAS	X			x
15	MELISA, CONDE HUAYLAS	X		X	
16	SOE, HERNANDEZ ACEVEDO	X		X	
17	MARIA, DE LA CRUZ HUAROC	X		X	
18	FELIPE, RODRIGUEZ GUERRA	X		X	
19	SANDRA, LIMAS ROJAS	X		X	
20	ROXANA, VIVAS CAMPOS	X		X	
21	JOSE, CORDOVA SALAS	X		X	
22	CINTHIA, ROJAS ACEVEDO	x		X	
23	MATEO, ALIAGA ROJAS	X		X	
24	YESLIN, ROBLES ANGULO	X		X	
25	MATIAS, MALPARTIDA ROJAS	X		X	

Leyenda:

SI: Logró el indicador esperado.

NO: No logró el indicador esperado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

- TÍTULO** : “LUDO”
- PROPÓSITO** : A través de los movimientos corporales desarrollan su Psicomotricidad y cooperan en grupo
- RECURSSO** : Recursos Humanos Papel bond, lápiz, colores.
- PRODUCTO** : Participación activa de los estudiantes

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES
INICIO	Nos dirigimos al patio y les explicamos las normas a seguir en nuestra actividad luego entonamos una canción “El elefante”.	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se juega con 1 o 2 dados de 6 caras y el objetivo es trasladar las 4 fichas desde la partida hasta la llegada. ➤ El turno se da por la izquierda y las fichas se mueven de izquierda a derecha (sentido de las agujas del reloj). ➤ A cada jugador, en su turno, le corresponde lanzar el dado y mover sus fichas si le corresponde. ➤ El 6 y el 1 del dado sirve como salida. ➤ Se utiliza para sacar fichas de la partida y se obtiene un turno extra (lanza de nuevo el dado). ➤ Las fichas se mueven según el número de espacios indicados (1 a 6) por el dado. ➤ El jugador puede lanzar el 6 todas las veces que desee, sin perder su turno. ➤ Un jugador puede capturar (regresa a la partida) las fichas de un contrincante (excepto si este tiene dos a más fichas en un mismo cuadro), si en su turno ocupa la casilla de este último. 	dado
CIERRE	<p>Relajación: La profesora luego indica diciendo lo siguiente: Los niños se recuestan en las colchonetas hacen estiramientos inhalas aire y lo exhalan lentamente hasta quedar relajadas.</p>	Colchonetas Telas

LISTA DE COTEJO

TÍTULO : “LUDO”

PROPÓSITO : A través de los movimientos corporales desarrollan su Psicomotricidad y cooperan en grupo

RECURSOS : Recursos Humanos y dado.

PRODUCTO : Participación activa de los estudiantes

ÁREA		COMUNICACIÓN			
N °	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Explora sus posibilidades de movimiento, desplazamiento y en juegos.		Desarrollan la imaginación y la atención.	
		SI	NO	SI	NO
1	AITANA, CHACCHI GUERRA	X		X	
2	TIZIANO, RAMOS ARANGO	X		X	
3	MIA, PAREDES RODRIGUEZ	X		X	
4	DIEGO, SALAS FERNANDEZ	X			x
5	IVANA, GONZALEZ DE LA CRUZ	X		X	
6	IAMPIERO, ALIAGA DE LA CRUZ	X		X	
7	Ian Miguel, VELI HUAROCO	X		X	
8	FAVIOLA, CALVAY ACEVEDO	X		X	
9	ARACELI, ROJAS BORJA	X		X	
10	ESTEFANO, GARCIA CAMPOS		x	X	
11	SHEYLA, MEDRANO CANO	X		X	
12	JUAN CARLOS, FERNANDEZ DE LA CRUZ	X		X	
13	ERIK, FLORES CALVAY	X		X	
14	SARA, PACHECO ARIAS	X		X	
15	MELISA, CONDE HUAYLAS	X		X	
16	SOE, HERNANDEZ ACEVEDO	X		X	
17	MARIA, DE LA CRUZ HUAROC	X		X	
18	FELIPE, RODRIGUEZ GUERRA	X		X	
19	SANDRA, LIMAS ROJAS	X		X	
20	ROXANA, VIVAS CAMPOS	X		X	
21	JOSE, CORDOVA SALAS	X		X	
22	CINTHIA, ROJAS ACEVEDO	x		X	
23	MATEO, ALIAGA ROJAS	X		X	
24	YESLIN, ROBLES ANGULO	X		X	
25	MATIAS, MALPARTIDA ROJAS	X		X	

Leyenda:

SI: Logró el indicador esperado.

NO: No logró el indicador esperado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

- TÍTULO** : “**ARMANDO PIRÁMIDES DE VASOS**”
- PROPÓSITO** : A través de los movimientos corporales desarrollan su Psicomotricidad y cooperan en grupo
- RECURSSO** : Recursos Humanos Papel bond, lápiz, colores.
- PRODUCTO** : Participación activa de los estudiantes

MOMENTOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MATERIALES
INICIO	<p>ANIMACIÓN</p> <p>Entonamos la canción “Gimnasia de Pancho”, donde tendrán que realizar las acciones de la canción. Comentamos que vamos a realizar una actividad en la cual tenemos que poner nuestras reglas para trabajar.</p> <p>Luego nos dirigimos al patio para empezar la actividad.</p>	Equipo
DESARROLLO	<p>El objetivo del juego es montar y desmontar pirámides de vasos en el menor tiempo posible.</p> <p>¿Qué material se necesita?</p> <p>Vasos de plástico/cartón.</p> <p>Reloj o móvil (para medir el tiempo).</p> <p>¿Cómo se juega?</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se elige la pirámide que vamos a intentar construir (Por ejemplo, 3+2+1, 4+3+2+1 o 5+4+3+2+1). ➤ Se pone en marcha un cronómetro. ➤ Se construye la pirámide apilando los vasos. ➤ Se para el cronómetro. 	<p>Usb</p> <p>Canción</p> <p>Cintas</p> <p>vasos de colores</p> <p>Telas o colchonetas</p>
CIERRE	<p>Relajación:</p> <p>La profesora luego indica diciendo lo siguiente:</p> <p>Nos acostamos lentamente en la tela o colchoneta y cerramos los ojos y nos disponemos a escuchar una hermosa melodía.</p>	

LISTA DE COTEJO

“ARMANDO PIRAMIDES DE VASOS”

Indicadores:

Personal Social:

- ✓ Explora sus posibilidades de movimiento, desplazamientos en juegos y rondas.

Comunicación:

- ❖ Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.

N °	ÁREAS INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	PERSONAL SOCIAL		COMUNICACIÓN	
		Explora sus posibilidades de movimiento, desplazamiento en juegos.	sus de y en	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.	
		SI	NO	SI	NO
1	AITANA, CHACCHI GUERRA	X		X	
2	TIZIANO, RAMOS ARANGO	X		X	
3	MIA, PAREDES RODRIGUEZ	X		X	
4	DIEGO, SALAS FERNANDEZ	X		X	
5	IVANA, GONZALEZ DE LA CRUZ	X		X	
6	IAMPIERO, ALIAGA DE LA CRUZ	X		X	
7	Ian Miguel, VELI HUAROCO	X		X	
8	FAVIOLA, CALVAY ACEVEDO	X		X	
9	ARACELI, ROJAS BORJA	X		X	
10	ESTEFANO, GARCIA CAMPOS	x		X	
11	SHEYLA, MEDRANO CANO	X		X	
12	JUAN CARLOS, FERNANDEZ DE LA CRUZ	X		X	
13	ERIK, FLORES CALVAY	X		X	
14	SARA, PACHECO ARIAS	X			x
15	MELISA, CONDE HUAYLAS	X		X	
16	SOE, HERNANDEZ ACEVEDO	X		X	
17	MARIA, DE LA CRUZ HUAROC	X		X	
18	FELIPE, RODRIGUEZ GUERRA	X		X	
19	SANDRA, LIMAS ROJAS	X		X	
20	ROXANA, VIVAS CAMPOS	X		X	
21	JOSE, CORDOVA SALAS	X		X	
22	CINTHIA, ROJAS ACEVEDO	x		X	
23	MATEO, ALIAGA ROJAS	X		X	
24	YESLIN, ROBLES ANGULO	X		X	
25	MATIAS, MALPARTIDA ROJAS	X		X	

Leyenda:

SI: Logró el indicador esperado.

NO: No logró el indicador esperado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

- TÍTULO** : “SALTA LA CUERDA”
- PROPÓSITO** : A través de los movimientos corporales desarrollan su Psicomotricidad y cooperan en grupo
- RECURSSO** : Recursos Humanos, cuerda.
- PRODUCTO** : Participación activa de los estudiantes

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>ANIMACIÓN: Entonamos la canción “Mis manos son”. Luego les decimos que escucharan un cuento y para ello saldremos al patio, antes les explicamos las reglas a seguir en nuestra actividad.</p>	<p>Equipo</p> <p>Usb</p>
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El salto a la cuerda habitualmente consiste en que uno o más participantes saltan sobre una cuerda que se hace girar de modo que pase debajo de sus pies y sobre su cabeza. ➤ Si el juego es individual, es una persona que hace girar la cuerda y salta. Si el juego es en grupo, al menos son tres personas las que participan: dos que voltean la cuerda mientras que una tercera salta. ➤ Es habitual saltar al ritmo de sencillas canciones populares que entonan los participantes. 	<p>SOGA</p>
CIERRE	<p>Relajación: La profesora luego indica diciendo lo siguiente: Imaginamos que somos una pluma y vamos cayendo lentamente, cerramos los ojos y nos disponemos a escuchar una hermosa melodía.</p>	<p>Telas</p> <p>Colchonetas</p>

LISTA DE COTEJO

“SALTA LA CUERDA”

Indicadores:

Personal Social:

- ✓ Explora sus posibilidades de movimiento, desplazamientos en juegos y rondas.
- ✓ Reconoce las normas de seguridad y acepta reglas durante las actividades y situaciones de juego.

Comunicación:

- ❖ Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.

ÁREAS		PERSONAL SOCIAL				COMUNICACIÓN		
N°	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES	Explora sus posibilidades de movimiento, desplazamientos en juegos.		Reconoce las normas de seguridad y acepta reglas durante las actividades y situaciones de juego.		Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.	
			SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	AITANA, CHACCHI GUERRA		X		X		X	
2	TIZIANO, RAMOS ARANGO		X		X		X	
3	MIA, PAREDES RODRIGUEZ		X		X		X	
4	DIEGO, SALAS FERNANDEZ		X		X		X	
5	IVANA, GONZALEZ DE LA CRUZ		X		X		X	
6	IAMPIERO, ALIAGA DE LA CRUZ		X		X		X	
7	Ian Miguel, VELI HUAROCO		X		X		X	
8	FAVIOLA, CALVAY ACEVEDO		X		X		X	
9	ARACELI, ROJAS BORJA		X		X		X	
10	ESTEFANO, GARCIA CAMPOS		x		X		X	
11	SHEYLA, MEDRANO CANO		X		X		X	
12	JUAN CARLOS, FERNANDEZ DE LA CRUZ		X		X		X	
13	ERIK, FLORES CALVAY		X		X		X	
14	SARA, PACHECO ARIAS		X			x	X	
15	MELISA, CONDE HUAYLAS		X		X		X	
16	SOE, HERNANDEZ ACEVEDO		X		X		X	
17	MARIA, DE LA CRUZ HUAROC		X		X		X	
18	FELIPE, RODRIGUEZ GUERRA		X		X		X	
19	SANDRA, LIMAS ROJAS		X		X		X	
20	ROXANA, VIVAS CAMPOS		X		X		X	
21	JOSE, CORDOVA SALAS		X		X		X	
22	CINTHIA, ROJAS ACEVEDO		x		X		X	
23	MATEO, ALIAGA ROJAS		X		X		X	
24	YESLIN, ROBLES ANGULO		X		X		X	
25	MATIAS, MALPARTIDA ROJAS		X		X		X	

Leyenda:

SI: Logró el indicador esperado.

NO: No logró el indicador esperado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

- TÍTULO** : “ **JUEGO MUNDO**”
- PROPÓSITO** : A través de los movimientos corporales desarrollan su Psicomotricidad y cooperan en grupo
- RECURSSO** : Recursos Humanos Papel bond, lápiz, colores.
- PRODUCTO** : Participación activa de los estudiantes

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>ANIMACIÓN: Entonamos la canción “Mis manos son”. Luego saldremos al patio, antes les explicamos las reglas a seguir en nuestra actividad.</p>	Equipo
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> • Para comenzar este juego infantil, dibuja en el suelo, con una tiza, el diagrama para jugar a la rayuela, compuesto por cajas con números del 1 al 10. Puedas hacer las cajas de distintos tamaños según la edad del niño, y usar diferentes colores. • Para empezar a jugar necesitamos una piedra plana. El niño debe situarse detrás del primer número, con la piedra en la mano, y ha de lanzarla. El cuadrado en el que caiga se denomina "casa" y no se puede pisar. • El niño comienza a recorrer el circuito saltando a la pata coja en los cuadrados, o con los dos pies si se trata de un cuadrado doble. El objetivo es pasar la piedra de cuadrado en cuadrado hasta llegar al 10 y volver a la casilla de salida. • Si el niño pierde el equilibrio o la piedra se sale del cuadrado, se pierde el turno y pasa al siguiente jugador. Se pueden añadir casillas u obstáculos para aumentar la dificultad del juego. • Gana el juego el primer jugador que llegue a la casilla número 10 realizando el recorrido sin caerse, tirar la piedra fuera de la caja o pisar una línea. 	Usb Dado
CIERRE	<p>Relajación: La profesora luego indica diciendo lo siguiente: Imaginamos que somos una pluma y vamos cayendo lentamente, cerramos los ojos y nos disponemos a escuchar una hermosa melodía.</p>	Telas Colchonetas

LISTA DE COTEJO

“JUEGO MUNDO”

DATOS INFORMATIVOS:

Indicadores:

Personal Social:

- ✓ Explora sus posibilidades de movimiento, desplazamientos en juegos y rondas.

Comunicación:

- ❖ Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.

ÁREAS		PERSONAL SOCIAL		COMUNICACIÓN	
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES		Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.	
		SI	NO	SI	NO
1	AITANA, CHACCHI GUERRA	X		X	
2	TIZIANO, RAMOS ARANGO	X		X	
3	MIA, PAREDES RODRIGUEZ	X		X	
4	DIEGO, SALAS FERNANDEZ	X		X	
5	IVANA, GONZALEZ DE LA CRUZ	X		X	
6	IAMPIERO, ALIAGA DE LA CRUZ	X		X	
7	Ian Miguel, VELI HUAROCO	X		X	
8	FAVIOLA, CALVAY ACEVEDO	X		X	
9	ARACELI, ROJAS BORJA	X		X	
10	ESTEFANO, GARCIA CAMPOS	x		X	
11	SHEYLA, MEDRANO CANO	X		X	
12	JUAN CARLOS, FERNANDEZ DE LA CRUZ	X		X	
13	ERIK, FLORES CALVAY	X		X	
14	SARA, PACHECO ARIAS	X			x
15	MELISA, CONDE HUAYLAS	X		X	
16	SOE, HERNANDEZ ACEVEDO	X		X	
17	MARIA, DE LA CRUZ HUAROC	X		X	
18	FELIPE, RODRIGUEZ GUERRA		x	X	
19	SANDRA, LIMAS ROJAS	X		X	
20	ROXANA, VIVAS CAMPOS	X		X	
21	JOSE, CORDOVA SALAS	X		X	
22	CINTHIA, ROJAS ACEVEDO	x		X	
23	MATEO, ALIAGA ROJAS	X		X	
24	YESLIN, ROBLES ANGULO	X		X	
25	MATIAS, MALPARTIDA ROJAS	X		X	

Leyenda:

SI : Logró el indicador esperado.

NO : No logró el indicador esperado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

- TÍTULO** : “EL CABALL Y SU AMIGO”
- PROPÓSITO** : A través de los movimientos corporales desarrollan su Psicomotricidad y cooperan en grupo
- RECURSSO** : Recursos Humanos Papel bond, lápiz, colores.
- PRODUCTO** : Participación activa de los estudiantes

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>ANIMACIÓN Entonamos la canción “Momia es”, donde tendrán que realizar las acciones de la canción. Comentamos que vamos a realizar una actividad en la cual tenemos que poner nuestras reglas para trabajar. Luego nos dirigimos al patio para empezar la actividad.</p>	Equipo
DESARROLLO	<p>FASE PRINCIPAL: “Narración y vivenciación del cuento”. La profesora dará indicaciones a los estudiantes durante el desarrollo del cuento para que ellos sigan las instrucciones, según el desarrollo del cuento. La profesora fomenta la participación activa de todos los niños. Luego inicia a narrar el cuento. Había una vez un caballo que todos los días cuando se levantaba se iba a pasear (Tocotoc, tocotoc). Un día iba por el bosque y había mucho viento (Inspirar por la nariz y echar el aire por la boca primero suave y después con fuerza) y de pronto escuchó a alguien que estaba quejándose (¡Ay ay ay!....., ¡Ay ay ay!.....). El caballo se acercó muy despacio (toc toc toc, a ritmo lento varias veces) al lugar donde se escuchaban los quejidos. Allí estaban atrapados en unas ramas, un pájaro y un conejo. -¿Qué les ha pasado preguntó el caballo? -Estábamos jugando y de pronto, el viento rompió la rama de este árbol (Inspirar por la nariz y soplar (fuerte por la boca varias</p>	<p>Usb</p> <p>Canción</p> <p>Palos</p> <p>Piedras</p> <p>Cuerda</p> <p>Pájaro</p> <p>Conejo</p> <p>Caballo</p> <p>Telas o colchonetas</p>

	<p>veces) Y se nos cayó encima y quedamos atrapados.</p> <p>Entonces el caballo, que tenía mucha fuerza (íac, íac, íac, hacer varias veces como sí tiramos de la rama de un árbol con fuerza), apartó la rama del árbol y quedaron libres el pájaro y el conejo. Los dos se pusieron muy contentos y le dieron las gracias al caballo y siguieron jugando y cantando de alegría (ritmos que se pueden inventar Lala lá, lele lé hoy jugamos como ayer, o se puede hacer con otras vocales).</p> <p>El caballo siguió su paseo (Tocotoc tocotoc tocotoc) y después se fue a su casa.</p> <p>Tenía hambre y el caballo se comió todo lo que le pusieron (Abrir y cerrar la boca, juntando los labios, primero despacio y después algo más rápido), para seguir estando fuerte, y además de postre se comió zanahorias con azúcar, rechupeteándolas con la lengua (Sacar y meter la lengua, comienzo despacio y después más rápido para rechupetear las zanahorias).</p> <p>Por la tarde el caballo se fue a ayudar a su padre que estaba construyendo una casa nueva, porque la que tenía era ya un poco vieja. La casa nueva era de madera y piedra, y el caballo arrastraba piedras y colocaba las maderas unas encima de otras (Ayudando con las manos hacemos como si colocamos las piedras pon pon pon pan pon pun pun pun a ritmo, lentos y después algo más rápidos).</p> <p>Cuando llegó la noche el caballo se fue a dormir (Inspirar por la nariz y echar el aire por la boca de forma suave y después algo más fuerte. También .se puede hacer con vibración de labios) y estaba feliz y contento porque habla salvado la vida a dos animales y además ayudó a hacer la casa nueva.</p> <p>Al día siguiente, el caballo se fue otra vez de paseo, contento, a veces corriendo (tocotoc tocotoc tocotoc) y otras cantando (la la la la lá, lelele lele lé). Cuando llevaba un rato caminando, de pronto, cataplooon. Se cayó dentro de un agujero grande y profundo y no</p>	
--	---	--

	<p>podía salir. Entonces comenzó a pedir ayuda (socorroooooo, socorrooooo).</p> <p>Así estuvo, un buen rato, y de pronto miró hacia arriba y vio asomados al agujero al pájaro y al conejo.</p> <p>Le preguntaron:</p> <p>-¿Qué te ha pasado?</p> <p>– Iba caminando y me he caído en el agujero. ¿Pueden llamar a mi familia para que vengan a sacarme de aquí?.</p> <p>– Claro que sí, contestaron.</p> <p>Y así lo hicieron. Fueron muy rápidos y avisaron a la familia del caballo, que fueron al agujero, y como tenían mucha fuerza, tirando y tirando de una cuerda lo sacaron de allí (Apretando los labios haciendo fuerza mmmmm.. después otra vez íac iac iac..., como tirando de cuerda).</p> <p>Entonces el caballo les dio las gracias al conejo y al pájaro, y fueron amigos para siempre, y muchos días jugaban juntos.</p> <p>Colorín, colorado el cuento se ha terminado.</p> <p>Reflexion:</p> <p>Responden las siguientes interrogantes:</p> <p>¿Les gustó el cuento?, ¿Quiénes estaban atrapados por la rama del árbol?, ¿Quién les ayudó al conejo y al pájaro?, ¿Cómo creen que se sintió el caballo después de ayudar a sus amigos?, ¿Te gusta participar en cuentos donde haya movimientos?</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Relajación:</p> <p>La profesora luego indica diciendo lo siguiente: Los niños se recuestan en las colchonetas hacen estiramientos inhalas aire y lo exhalan lentamente hasta quedar relajadas.</p>	

LISTA DE COTEJO

“El caballo y sus amigos”

Indicadores:

Personal Social:

- ✓ Explora sus posibilidades de movimiento, desplazamientos en juegos y rondas.
- ✓ Reconoce las normas de seguridad y acepta reglas durante las actividades y situaciones de juego.

Comunicación:

- ❖ Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.

ÁREAS		PERSONAL SOCIAL				COMUNICACIÓN	
Nº	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES		PERSONAL SOCIAL		COMUNICACIÓN	
		Explora sus posibilidades de movimiento, desplazamientos en juegos y rondas.	Reconoce las normas de seguridad y acepta reglas durante las actividades y situaciones de juego.	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.	SI	NO	SI
1	AITANA, CHACCHI GUERRA	X		X		X	
2	TIZIANO, RAMOS ARANGO	X		X			X
3	MIA, PAREDES RODRIGUEZ	X		X		X	
4	DIEGO, SALAS FERNANDEZ	X		X		X	
5	IVANA, GONZALEZ DE LA CRUZ	X		X		X	
6	IAMPIERO, ALIAGA DE LA CRUZ	X		X		X	
7	Ian Miguel, VELI HUAROCO	X		X		X	
8	FAVIOLA, CALVAY ACEVEDO	X		X		X	
9	ARACELI, ROJAS BORJA	X		X		X	
10	ESTEFANO, GARCIA CAMPOS	x		X		X	
11	SHEYLA, MEDRANO CANO	X		X		X	
12	JUAN CARLOS, FERNANDEZ DE LA CRUZ	X		X		X	
13	ERIK, FLORES CALVAY	X		X		X	
14	SARA, PACHECO ARIAS	X		X		X	
15	MELISA, CONDE HUAYLAS	X		X		X	
16	SOE, HERNANDEZ ACEVEDO	X		X		X	
17	MARIA, DE LA CRUZ HUAROC	X		X		X	
18	FELIPE, RODRIGUEZ GUERRA	X		X		X	
19	SANDRA, LIMAS ROJAS	X		X		X	
20	ROXANA, VIVAS CAMPOS	X		X		X	
21	JOSE, CORDOVA SALAS	X		X		X	
22	CINTHIA, ROJAS ACEVEDO	x		X		x	
23	MATEO, ALIAGA ROJAS	X		X		X	
24	YESLIN, ROBLES ANGULO	X		X		X	
25	MATIAS, MALPARTIDA ROJAS	X		X		X	

Legenda:

SI : Logró el indicador esperado.

NO : No logró el indicador esperado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

- TÍTULO : “EL PAYAÑO RISTAS”
- PROPÓSITO : A través de los movimientos corporales desarrollan su Psicomotricidad y cooperan en grupo
- RECURSSO : Recursos Humanos Papel bond, lápiz, colores.

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>ANIMACIÓN</p> <p>Entonamos la canción “Momia es”, donde tendrán que realizar las acciones de la canción. Comentamos que vamos a realizar una actividad en la cual tenemos que poner nuestras reglas para trabajar.</p> <p>Luego nos dirigimos al patio para empezar la actividad.</p>	Equipo
DESARROLLO	<p>FASE PRINCIPAL: “Narración y vivenciación del cuento”.</p> <p>La profesora dará indicaciones a los estudiantes durante el desarrollo del cuento para que ellos sigan las instrucciones, según el desarrollo del cuento.</p> <p>La profesora fomenta la participación activa de todos los niños.</p> <p>Luego inicia a narrar el cuento.</p> <p>Había una vez un payaso que no sabía reír y además cuando salía en el circo tampoco hacía gracia a los niños que iban a verlo.</p> <p>El payaso estaba muy triste (Poner cara triste, apretando labios suavemente y entornando los ojos). Pero un día cuando estaba medio dormido y pensando qué hacer para no estar triste y hacer reír a los demás, apareció su hada madrina, y le preguntó:</p> <p>– ¿Qué te pasa?.</p> <p>– Cuando salgo al circo y hago la función, nadie se ríe. Vamos, no me río ni yo. Mira no se me mueve ninguna parte de mi cara, ni puedo levantar ni brazos, ni pies, de triste que estoy.</p> <p>– Bueno esto se va a solucionar muy pronto.</p> <p>Entonces, sacó su varita mágica, y dijo unas palabras:</p> <p>– Pata tááá pata tííí todo el mundo a reír.</p>	<p>Usb</p> <p>Canción</p> <p>Barita mágica</p> <p>Telas o colchonetas</p>

– ¿Ya está?, preguntó el payaso.

– Ya está,- le contestó -; en la próxima función, lo veremos.

Pero antes tengo que comprobar si tienes preparado la cara y todo el cuerpo para hacer reír a la gente. Tienes que moverlo todo, y entonces seguro que harás reír a todos y tú también te reirás y estarás alegre. Yo te acompañaré. **(Los niños acompañan todos los movimientos para ayudar al payaso).**

Y así lo hizo:

(Empezó a mover los ojos, abriendo y cerrando los dos a la vez, uno y otro alternando). (Luego continuó con los labios, haciendo pedorretas, juntándolos y separándolos sin hacer y después haciendo ruido, poniéndolo uno encima de otro, poniéndose serio y con sonrisa).

El payaso, cada vez se iba poniendo más contento, porque cada vez movía más y mejor las partes de la cara. Siguió con la lengua **(moviéndola de un lado para otro, de arriba a abajo, intentando tocar la nariz, dentro y fuera, paseándola por los dientes, rápido y lento).**

Después hizo como si fuese a inflar un globo **(tomaba aire por la nariz y soplabla suave por la boca, después más fuerte para inflarlo mejor, incluso soplabla tres veces seguidas).**

Todo iba saliendo muy bien y seguía más animado.

(Luego empezó a repetir palabras acompañado de palmadas: pa-lo, pa-ta-ta, so-pa, mo-no, ca-fé, si-lla, venta-na, ni-ño, pozo, de-do, etc Siguió diciendo expresiones inventándose diferentes ritmos: ooooooooo, hoolaaa, hola holaaaa., aái, aáiííí, aáiíí, eoo, eoo eooooo)

Cuando el payaso vio que todo le había salido estupendamente sonrió y le dio las gracias a su hada madrina, y se despidió de ella:

– ¡Adiós, adiós, muchas gracias!.

Entonces el payaso actuó al día siguiente y mucho más días, y todos reían con las cosas que hacía (jajaja ja, jejejeje, jijijí, jojojajojo, jujujuju)

Nunca más estuvo triste, y siempre estaba alegre y riendo.

Desde entonces le llamaban el payaso risitas.

Reflexion:

Responden las siguientes interrogantes:

	<p>¿Les gustó el cuento?, ¿Cómo se imaginaron que era el payaso?, ¿Qué pasaría si no hubiesen llegado la hada madrina?, ¿ustedes irían a un circo muy triste?, ¿Cómo creen que se sintió el payaso después que la hada madrina le ayudó?, ¿Te gusta participar en cuentos donde haya movimientos?</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Relajación: La profesora luego indica diciendo lo siguiente: Los niños se recuestan en las colchonetas hacen estiramientos inhalas aire y lo exhalan lentamente hasta quedar relajadas.</p>	

PRODUCTO : Participación activa de los estudiantes

LISTA DE COTEJO

“El payaso risitas”

Indicadores:

Personal Social:

- ✓ Explora sus posibilidades de movimiento, desplazamientos en juegos y rondas.
- ✓ Reconoce las normas de seguridad y acepta reglas durante las actividades y situaciones de juego.

Comunicación:

- ❖ Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.

ÁREAS		PERSONAL SOCIAL				COMUNICACIÓN		
N o	APELLIDOS Y NOMBRES	INDICADORES	Explora sus posibilidades de movimiento, desplazamientos en juegos y rondas.		Reconoce las normas de seguridad y acepta reglas durante las actividades y situaciones de juego.		Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.	
			SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	AITANA, CHACCHI GUERRA			x	X		X	
2	TIZIANO, RAMOS ARANGO		X		X		X	
3	MIA, PAREDES RODRIGUEZ		X		X		X	
4	DIEGO, SALAS FERNANDEZ		X		X		X	
5	IVANA, GONZALEZ DE LA CRUZ		X		X		X	
6	IAMPIERO, ALIAGA DE LA CRUZ		X		X		X	
7	Ian Miguel, VELI HUAROCO		X		X		X	
8	FAVIOLA, CALVAY ACEVEDO		X			x	X	
9	ARACELI, ROJAS BORJA		X		X		X	
10	ESTEFANO, GARCIA CAMPOS		x		X		X	
11	SHEYLA, MEDRANO CANO		X		X		X	
12	JUAN CARLOS, FERNANDEZ DE LA CRUZ		X		X		X	
13	ERIK, FLORES CALVAY		X		X		X	
14	SARA, PACHECO ARIAS		X		X		X	
15	MELISA, CONDE HUAYLAS		X		X		X	
16	SOE, HERNANDEZ ACEVEDO		X		X		X	
17	MARIA, DE LA CRUZ HUAROC		X		X		X	
18	FELIPE, RODRIGUEZ GUERRA		X		X		X	
19	SANDRA, LIMAS ROJAS		X		X		X	
20	ROXANA, VIVAS CAMPOS		X		X		X	
21	JOSE, CORDOVA SALAS		X		X		X	
22	CINTHIA, ROJAS ACEVEDO		x		X		X	
23	MATEO, ALIAGA ROJAS		X		X		X	
24	YESLIN, ROBLES ANGULO		X		X		X	
25	MATIAS, MALPARTIDA ROJAS		X		X		x	

Legenda:

SI : Logró el indicador esperado.

NO : No logró el indicador esperado.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°10

- TÍTULO** : “**BUSCANDO A BOBY**”
- PROPÓSITO** : A través de los movimientos corporales desarrollan su Psicomotricidad y cooperan en grupo
- RECURSSO** : Recursos Humanos Papel bond, lápiz, colores.
- PRODUCTO** : Participación activa de los estudiantes

MOMENTOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES
INICIO	<p>ANIMACIÓN Nos dirigimos al patio y les explicamos las reglas a seguir en nuestra actividad luego entonamos una canción: “Si tu estas feliz de tres palmas”.</p>	
DESARROLLO	<p>FASE PRINCIPAL: “Narración y vivenciación del cuento”.</p> <p>La profesora dará indicaciones a los estudiantes durante el desarrollo del cuento para que ellos sigan las instrucciones, según el desarrollo del cuento.</p> <p>La profesora fomenta la participación activa de todos los niños.</p> <p>Luego inicia a narrar el cuento. Un día como hoy nació un niño llamado Arturo, como todos los niños Arturo tiene su cabeza, un cuello, dos piernas, dos brazos, dos manos, y dos pies. Arturo tenía un perro llamado Bobby.</p> <p>A Bobby le gustaba mucho ir de un lado para otro moviendo su colita y sobre todo ponerse de dos patas.</p> <p>A Arturo le encantaba sacar a pasear al perrito por todo el pueblo y jugar con la pelota tirando la pelota cerca y lejos para que Bobby la recogiera y se la devolviera, pero un día Arturo le tiro la pelota tan lejos que Bobby se alejó y se perdió por los árboles.</p> <p>Arturo estaba tan preocupado que se fue a buscar montando su caballo pero Bobby había ido tan lejos que le costó mucho pasar por las piedras nada más llevo hasta cierta parte de los arboles Arturo se bajó de su caballo y lo primero que debía cruzar era un estrecho camino seguidamente se encontró con un monstruo pero Arturo y sus amigos se escaparon y tenían que volver saltando unas piedras en zigzag , cuando estaba volviendo se encontró con Bobby pero Bobby estaba herido Arturo y sus amigos lo curaron , cuando Bobby se sano Arturo y sus amigos empezaron a dar saltos de alegría.</p>	<p>Equipo</p> <p>Usb</p> <p>Canción</p> <p>Pelotas</p> <p>Latas</p> <p>Palos</p> <p>Telas o colchonetas</p>

	<p>Cuando volvieron a casa todos se echaron en el sofá y se pusieron a respirar a inhalar el aire y lo exhalan lentamente hasta quedar relajadas.</p>	
CIERRE	<p>Todos acostados tratamos de relajarnos y cerramos nuestros ojos y saber cómo nos sentimos después de todo, ¿les gustó el cuento? ¿Les gustaría escuchar otro cuento? en casa comentaran lo realizado.</p>	

LISTA DE COTEJO

“Buscando a Bobby”

Indicadores:

Personal Social:

- ✓ Explora sus posibilidades de movimiento, desplazamientos en juegos y rondas.
- ✓ Reconoce las normas de seguridad y acepta reglas durante las actividades y situaciones de juego.

Comunicación:

- ❖ Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.

ÁREAS		PERSONAL SOCIAL				COMUNICACIÓN	
N.º	INDICADORES APELLIDOS Y NOMBRES	Explora sus posibilidades de movimiento, desplazamientos en juegos y rondas.		Reconoce las normas de seguridad y acepta reglas durante las actividades y situaciones de juego.		Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	AITANA, CHACCHI GUERRA		x	X		X	
2	TIZIANO, RAMOS ARANGO	X		X		X	
3	MIA, PAREDES RODRIGUEZ	X		X		X	
4	DIEGO, SALAS FERNANDEZ	X		X			x
5	IVANA, GONZALEZ DE LA CRUZ	X		X		X	
6	IAMPIERO, ALIAGA DE LA CRUZ	X		X		X	
7	Ian Miguel, VELI HUAROCO	X		X		X	
8	FAVIOLA, CALVAY ACEVEDO	X		X		X	
9	ARACELI, ROJAS BORJA	X		X		X	
10	ESTEFANO, GARCIA CAMPOS	x		X		X	
11	SHEYLA, MEDRANO CANO	X		X		X	
12	JUAN CARLOS, FERNANDEZ DE LA CRUZ	X		X		X	
13	ERIK, FLORES CALVAY	X		X		X	
14	SARA, PACHECO ARIAS	X		x		X	
15	MELISA, CONDE HUAYLAS	X		X		X	
16	SOE, HERNANDEZ ACEVEDO	X		X		X	
17	MARIA, DE LA CRUZ HUAROC	X		X		X	
18	FELIPE, RODRIGUEZ GUERRA	X			x	X	
19	SANDRA, LIMAS ROJAS	X		X		X	
20	ROXANA, VIVAS CAMPOS	X		X		X	
21	JOSE, CORDOVA SALAS	X		X		X	
22	CINTHIA, ROJAS ACEVEDO	x		X		X	
23	MATEO, ALIAGA ROJAS	X		X		X	
24	YESLIN, ROBLES ANGULO	X		X		X	
25	MATIAS, MALPARTIDA ROJAS	X		X		x	

Leyenda:

SI : Logró el indicador esperado.

NO : No logró el indicador esperado.

