

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA
CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA**



**“JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES
SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA "MARIANO DÁMASO BERAÚN"-HUÁNUCO”**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

SUBLÍNEA DE INVESTIGACIÓN: EDUCACIÓN, CULTURA, VALORES Y COMUNIDAD

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO(A)
EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN FÍSICA**

TESISTAS:

**BERRIOS PAPAS, YOSH RYCKELME
DURAN FLORIDO, KATHERINE ROCIO
MODESTO LOPEZ, NAYELI CECILIA**

ASESOR:

MG. VILLANUEVA Y CHANG, CARLOS ABELARDO

HUÁNUCO – PERÚ

2024

DEDICATORIA

A Dios por haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor. A mi familia por su comprensión y estímulo constante, además de su apoyo incondicional a lo largo de mis estudios.

Berrios, Yosh

A Dios todo poderoso por darme la bendición cada día, la vida, la salud y las fuerzas para luchar por este proyecto de vida. A mis padres y a mi familia por apoyarme en los momentos más difíciles de mi vida.

Duran, Katherine

A Dios por haber permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, a mis padres y a mis hermanos por estar presente en cada momento apoyándome y aconsejándome.

Modesto, Nayeli

AGRADECIMIENTO

A Dios que es nuestra guía, brindándonos paciencia y sabiduría para lograr con éxito nuestras metas realizadas.

A nuestra alma mater Universidad Nacional Hermilio Valdizán, que nos acogió durante nuestra formación profesional, a todos los docentes de la Facultad de Educación que nos han podido transmitir sus conocimientos; guiándonos y convirtiéndonos en profesionales competentes para la vida.

Al director, profesores y estudiantes de la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraun por el permiso para realizar nuestra investigación, y un agradecimiento especial a los profesores de la Escuela profesional de Educación Física que nos han brindado sus conocimientos y experiencias durante todo el transcurso de nuestra permanencia en nuestra Universidad.

Los autores

RESUMEN

La investigación se realizó con el objetivo de determinar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa "Mariano Dámaso Beraún"- Huánuco. Fue un estudio de nivel aplicada, tipo cuasi experimental, longitudinal y prospectivo. La muestra en estudio estuvo conformada por dos grupos, un grupo experimental (33) alumnos y un grupo control (27). La técnica fue la observación y el instrumento fue una Ficha de observación. Se aplicaron un pre y post test para determinar la efectividad de los Juegos recreativos, mediante doce tratamientos. Como resultado para el grupo experimental, se obtuvo en el pre test, todos obtuvieron una escala de nunca [100,0% (33)], mientras que en el post test, después de la aplicación de los tratamientos de Juegos recreativos, el 90,9% (30) obtuvo la escala de siempre y el 9,10% (3) casi siempre en el desarrollo de habilidades sociales. En el grupo control en los estudiantes del 1° A de la Institución Educativa "Mariano Dámaso Beraún"; en el pre test, se observó que el 85,2% (23) presentó una escala de nunca y un 14,8% (4) un casi siempre, sin embargo, en el post test, todos obtuvieron la escala de nunca [100,0% (27)]. Se concluye que, los juegos recreativos influyen de manera significativa (p valor 0,000) en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa "Mariano Dámaso Beraún".

Palabras clave. Juegos recreativos, habilidad social.

ABSTRACT

The research was carried out with the objective of determining the influence of recreational games in the development of social skills in high school students of the "Mariano Dámaso Beraún " Educational Institution - Huánuco. It was an applied, quasi- experimental, longitudinal and prospective study. The study sample consisted of two groups, an experimental group (33 students) and a control group (27). The technique was observation and the instrument was an observation form. A pre- and post-test was applied to determine the effectiveness of the recreational games, by means of twelve treatments. As a result for the experimental group, in the pre-test, all obtained a scale of never [100.0% (33)], while in the post-test, after the application of the recreational games treatments, 90.9% (30) obtained a scale of always and 9.10% (3) almost always in the development of social skills. In the control group in the 1st grade A students of the "Mariano Dámaso Beraún" Educational Institution; in the pre-test, it was observed that 85.2% (23) presented a scale of never and 14.8% (4) almost always, however, in the post-test, all of them obtained the scale of never [100.0% (27)]. It is concluded that recreational games have a significant influence (p value 0.000) on the development of social skills in high school students of the "Mariano Dámaso Beraún" Educational Institution.

Keywords. Recreational games, social skills.

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÍNDICE	v
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
INTRODUCCIÓN	xi
CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	13
1.1. Fundamentación del problema de investigación	13
1.2. Formulación del problema de investigación	16
1.2.1. Problema general.....	16
1.2.2. Problemas específicos	16
1.3. Formulación de objetivos de investigación.....	16
1.3.1. Objetivo general	16
1.3.2. Objetivos específicos	16
1.4. Justificación.....	17
1.5. Limitaciones	18
1.6. Formulación de hipótesis	18
1.6.1. Hipótesis general	18
1.6.2. Hipótesis específicas	18
1.7. Variables	19
1.7.1. Variable independiente.....	19
1.7.2. Variable Dependiente.....	19
1.8. Definición teórica y operacionalización de variables	20
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	21
2.1. Antecedentes de la Investigación	21
2.1.1. Antecedentes internacionales	21

2.1.2.	Antecedentes nacionales	23
2.1.3.	Antecedentes locales	25
2.2.	Bases teóricas	27
2.2.1.	Juegos recreativos	27
2.2.4.	Habilidades Sociales	31
2.3.	Bases conceptuales o Definición de términos básicos	37
2.4.	Bases epistémicas.....	39
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA		40
3.1.	Ámbito	40
3.2.	Población.....	40
3.2.1.	Determinación de la población	40
3.3.	Muestra.....	41
3.3.1.	Muestreo.....	41
3.3.1.1.	Criterios de inclusión	41
3.3.1.2.	Criterios de exclusión.....	42
3.4.	Nivel y tipo de estudio	42
3.4.1.	Nivel de estudio.....	42
3.4.2.	Tipo de estudio.....	42
3.5.	Diseño de estudio	43
3.6.	Métodos, técnicas e instrumentos	43
3.6.1.	Método	43
3.6.2.	Técnica	43
3.6.3.	Instrumento	44
3.7.	Validación y confiabilidad del instrumento	44
3.7.1.	Validación	44
3.7.2.	Confiabilidad.....	44

3.8.	Procedimiento	45
3.9.	Tabulación y análisis de datos estadísticos	45
3.9.1.	Plan de tabulación	45
3.9.2.	Análisis de datos	46
3.10.	Consideraciones éticas	46
CAPÍTULO IV. RESULTADOS		48
4.1.	Análisis descriptivo	48
4.2.	Análisis inferencial.....	58
CAPITULO V. DISCUSIÓN.....		62
CONCLUSIONES		64
RECOMENDACIÓN O SUGERENCIAS		65
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		66
ANEXOS		72
ANEXO 01. MATRIZ DE CONSISTENCIA.....		73
ANEXO 02. FICHA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES SOCIALES.....		82
ANEXO 03. VALIDACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS POR JUECES.....		78
ANEXO 04. CONSENTIMIENTO INFORMADO		78
ANEXO 05. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES		89
ANEXO 06. DOCUMENTOS ADMINISTRATIVOS		91
ANEXO 07. TRATAMIENTO EXPERIMENTAL		97
ANEXO 08. EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS		130
ANEXO 09. NOTA BIOGRÁFICA.....		143
ANEXO 10. ACTA DE SUSTENTACIÓN.....		147
ANEXO 11. CONSTANCIA DE SIMILITUD Y REPORTE.....		149
ANEXO 12. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN.....		154

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población	40
Tabla 2. Muestra	41
Tabla 3. Expertos de validaron el instrumento.....	44
Tabla 4. Análisis de fiabilidad del instrumento.....	44
Tabla 5. Descripción de la variable Habilidades sociales - grupo experimental.....	48
Tabla 6. Descripción de la variable Habilidades sociales - grupo control.....	50
Tabla 7. Descripción de la dimensión habilidad social básica - grupo experimental..	51
Tabla 8. Descripción de la dimensión habilidad social básica - grupo control.....	52
Tabla 9. Descripción de la dimensión habilidad social avanzada - grupo experimental.....	53
Tabla 10. Descripción de la dimensión habilidad social avanzada - grupo control...	54
Tabla 11. Descripción de la dimensión habilidad social afectiva - grupo experimental.	55
Tabla 12. Descripción de la dimensión habilidad social afectiva - grupo control.....	56
Tabla 13. Descripción de las habilidades sociales según evaluación de los tratamientos de juegos recreativos en el grupo experimental.....	57
Tabla 14. Prueba t-Student para la primera hipótesis específica.....	58
Tabla 15. Prueba t-Student para la segunda hipótesis específica.....	59
Tabla 16. Prueba t-Student para la tercera hipótesis específica.....	60
Tabla 17. Prueba t-Student para la hipótesis general.....	61

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Resultados del nivel de habilidades sociales en los estudiantes que conformaron el grupo experimental, en el pre test y post test.....	49
Figura 2. Resultados del nivel de habilidades sociales en los estudiantes que conformaron el grupo control, en el pre test y post test.....	50
Figura 3. Resultados del nivel de habilidades sociales básica en los estudiantes que conformaron el grupo experimental, en el pre test y post test.....	51
Figura 4. Resultados del nivel de habilidades sociales básicas en los estudiantes que conformaron el grupo control, en el pre test y post test.....	52
Figura 5. Resultados del nivel de habilidades sociales avanzada en los estudiantes que conformaron el grupo experimental, en el pre test y post test.....	53
Figura 6. Resultados del nivel de habilidades sociales avanzadas en los estudiantes que conformaron el grupo control, en el pre test y post test.....	54
Figura 7. Resultados del nivel de habilidades sociales afectivas en los estudiantes que conformaron el grupo experimental, en el pre test y post test.....	55
Figura 8. Resultados del nivel de habilidades sociales afectivas en los estudiantes que conformaron el grupo control, en el pre test y post test.....	56

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de habilidades sociales en los niños y jóvenes genera resultados positivos en la sociedad, ya que fortalece los medios de comunicación y fomenta conductas que permiten a los individuos adaptarse en contextos individuales y colectivos (Castro & Cortés, 2023).

Durante los últimos años, Ascoytia, (2023) da a conocer que las habilidades sociales de los estudiantes alcanzaron niveles promedios en un 46,4%, una cifra preocupante para los educadores; inclusive Obregón (2023) en su publicación concluye que los niveles más altos de habilidades sociales se asocian con niveles más bajos de agresión, y los niveles más bajos de habilidades sociales se asocian con niveles más altos de agresión. Es por ello, que se ha planteado realizar una intervención como son los juegos recreativos como estrategia educativa para modificar comportamientos en beneficios de los estudiantes.

Existe evidencia científica de que los juegos recreativos son una herramienta importante utilizada en todo el mundo para desarrollar habilidades físicas en entornos educativos, los cuales pueden desarrollar diversas habilidades de vinculación y coordinación dependiendo de la edad del estudiante (Hayman et al, 2023).

Así mismo, el rol que desempeña en docente de educación física en el trascendental porque contribuye en mejorar el desarrollo físico y cognitivo del estudiante, permitiendo su desarrollo integral como persona en la sociedad.

Por lo tanto, se ha planteado como problema general ¿Los juegos recreativos influyen en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”, Huánuco – 2023?; para una mejor comprensión, la presente investigación se ha estructurado en 5 capítulos: en el capítulo I, se presenta el fundamento y la formulación del problema, la justificación, el propósito, los objetivos, las hipótesis, y variables.

En el capítulo II, se hace una amplia exposición acerca de los antecedentes, bases teóricas y conceptuales, y la definición de términos.

En el capítulo III, se explica acerca del marco metodológico del estudio: tipo, diseño y esquema de investigación, población y muestra, instrumentos de recolección de datos, técnicas de recojo, procesamiento y presentación de datos.

En el capítulo IV, se exponen los resultados con aplicación estadística, mediante distribuciones de frecuencias, gráficos y la contrastación de las hipótesis.

En el capítulo V, se presenta la discusión con los referentes bibliográficos de las bases teóricas que apoyan las hipótesis probadas.

Finalmente, se presentan las conclusiones del estudio y las sugerencias extraídas a partir de los resultados de la presente investigación.

CAPÍTULO I. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Fundamentación del problema de investigación

La educación física es una disciplina orientada en el desarrollo integral de los estudiantes a través de la participación en actividades físicas, atléticas, recreativas y de juego (Ortiz-Zorrilla y otros, 2023). De ello, la finalidad es promover el desarrollo a nivel físico, emocional, social y cognitivo de la persona.

Las habilidades sociales son conductas que cada persona de manera natural aprende y estas son reflejadas en el contexto social, permitiendo su desarrollo biopsicosocial del individuo. En la etapa adolescente, se desarrollan estas habilidades por ello es primordial fomentar su desarrollo (Esteves A. y otros, 2020).

En España un estudio realizado por Gabriel et al (2020) a adolescentes de una Institución Educativa de Risaralda, ha demostrado que, de cada 10 adolescentes, 9 tiene buenas habilidades sociales y que de ellos 7 estudiantes las implementa; esto les ha permitido a los estudiantes de nivel secundario desarrollar el manejo de relaciones interpersonales, las cuales influyen en la resolución de los conflictos.

La problemática a nivel nacional acerca del desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes es un tema preocupante, porque ello repercute en su desempeño en la sociedad. Estudios realizados han demostrado datos significativos respecto al nivel bajo de desarrollo de habilidades sociales. Por ejemplo, en La Merced, Sosa y Salas (2020) dan a conocer que, en la dimensión de habilidades sociales avanzadas y afectivas los estudiantes han obtenido un puntaje relativamente bajo, ello conlleva a una preocupación por parte de los investigadores quienes concluyen que se deberían implementar estrategias preventivas educativas de mejora en los estudiantes.

De igual forma, en Junín, Salas (202) demostró con un estudio cuasi experimental que los juegos cooperativos mejoraron las habilidades sociales de los estudiantes de la institución educativa Hatun Xauxa de Sausa.

En Huánuco, Ayala et al (2018) demostraron en sus resultados de su estudio que el 26,4% de estudiantes presentaron un nivel malo de desarrollo de habilidades sociales; sólo el 46,5% de estudiantes se encuentran en un nivel regular; el cual, causa preocupación como educadores, en controlar dicho problema.

De igual forma, un estudio realizado en la Institución Educativa Pública de Amarilis, Sixto (2021) da a conocer sus resultados donde estudiantes del 4° y 5° grado de nivel secundaria, el 47,0% obtuvieron un nivel bajo en habilidades sociales. Dichas cifras son preocupantes porque evidencian la necesidad de la aplicación de estrategias educativas para fomentar su desarrollo

Como propuesta para el control de la problemática Cerna (2019) en su investigación demostró que el juego cooperativo como estrategia ha favorecido el desarrollo de habilidades sociales en la muestra de estudio, logrando un nivel de logro sobresaliente es del 23%, mientras que aquellos que lograron el nivel esperado representan el 46% posterior a la aplicación de las sesiones.

De igual manera, Del Rio (2022) demuestra en su estudio que las habilidades sociales y el juego cooperativo tiene una correlación positiva (p valor 0,000); concluyendo que el desarrollo de las habilidades sociales es importante porque permiten a los estudiantes desarrollarse y desenvolverse en la sociedad.

El desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria es una preocupación crucial en la formación integral de los adolescentes. En la Institución Educativa "Mariano Dámaso Beraún", se ha observado que muchos estudiantes presentan dificultades para interactuar efectivamente con sus pares, lo cual afecta su desempeño académico y su bienestar emocional. Las habilidades sociales, como la comunicación, la cooperación y la resolución de conflictos, son esenciales para la adaptación y éxito en la vida escolar y

futura. Sin embargo, estudios preliminares y observaciones directas indican que una significativa proporción de los estudiantes no posee un desarrollo adecuado de estas competencias. Esto se evidencia en comportamientos como el aislamiento, la agresividad y la incapacidad para trabajar en equipo.

Si no se interviene adecuadamente, es probable que la deficiencia en habilidades sociales continúe afectando negativamente a los estudiantes a lo largo de su vida académica y personal. La falta de habilidades sociales puede derivar en problemas más graves, como la deserción escolar, dificultades en la inserción laboral, y problemas emocionales como la depresión y la ansiedad. En el contexto de la Institución Educativa "Mariano Dámaso Beraún", esta situación podría perpetuar un ciclo de bajo rendimiento académico y limitadas oportunidades de desarrollo personal y profesional para los estudiantes afectados. Además, la falta de intervención puede contribuir a un ambiente escolar poco saludable, donde el conflicto y la incomunicación son prevalentes.

Para mitigar y revertir esta problemática, se propone implementar los juegos recreativos orientados al desarrollo de habilidades sociales. Los juegos recreativos son una herramienta pedagógica efectiva para fomentar la interacción, la cooperación y la empatía entre los estudiantes. A través de actividades lúdicas, los adolescentes pueden aprender a comunicarse mejor, resolver conflictos de manera pacífica y trabajar en equipo.

Además, el juego enriquece a los estudiantes en los ámbitos cognitivo, social, familiar y cultural, ya que permite que incluso las niñas menos motivadas puedan participar en la actividad física desde el principio (Ortiz- Zorrilla y otros, 2023).

Por lo mencionado, desde una postura investigativa se demostró la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún.

1.2. Formulación del problema de investigación

1.2.1. Problema general

¿Los juegos recreativos influyen en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Damaso Beraun”, Huánuco – 2023?

1.2.2. Problemas específicos

- a) ¿Los juegos recreativos influyen en el desarrollo de habilidades sociales básicas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”?
- b) ¿Los juegos recreativos influyen en el desarrollo de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”?
- c) ¿Los juegos recreativos influyen en el desarrollo de habilidades sociales afectivas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”?

1.3. Formulación de objetivos de investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”, Huánuco – 2023.

1.3.2. Objetivos específicos

- a) Demostrar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales básicas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”.
- b) Demostrar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”.

- c) Demostrar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales afectivas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”.

1.4. Justificación

La presente investigación fortalece la teoría de los Juegos demostrando que los juegos recreativos son adecuados para propulsar el desarrollo personal, cognitivo, social y afectivo en los individuos.

Dentro del ámbito escolar el desarrollo de habilidades sociales es una de las prioridades de investigación, pues estas generan un clima propicio para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje y además influye el desarrollo integral del estudiante.

En Colombia, Benavides y Ortega (2022) demostraron que la propuesta pedagógica permitió resaltar la importancia que tiene el juego, en la primera infancia para el desarrollo de sus habilidades sociales y comunicativas.

En Piura, un estudio identificó que el 20,0 % de los participantes son competentes socialmente, pero el 80,0 % aun presenta déficit en el ámbito social; posterior a la aplicación de los juegos sociales se evidenció una mejora en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes (Olivares, 2015).

A nivel regional, se ha encontrado estudios descriptivos que miden las habilidades sociales en los estudiantes de nivel secundario, evidenciando una necesidad de implementar estrategias como los Juegos recreativos para lograr el desarrollo de las habilidades básicas, avanzadas y afectivas. De esta manera, los resultados que se obtendrán permitirán dar a conocer la relevancia de un profesional en Educación Física en las instituciones educativas.

Así mismo, en la actualidad el campo de la educación física ya no es solo un campo de estudio limitado al desarrollo de habilidades motoras o físicas, porque creemos que los futuros profesores de educación física deben trabajar duro para

estimular las habilidades sociales, así como el potencial y fortalecer las habilidades de personalidad de estudiantes a través del deporte, contribuyendo al desarrollo humano integral (Hidalgo, 2018).

1.5. Limitaciones

Como limitación se ha presentado el tiempo de los investigadores y la accesibilidad a información de fuentes confiables, las mismas que fueron superadas con el apoyo y direccionamiento del Asesor de Tesis.

1.6. Formulación de hipótesis

1.6.1. Hipótesis general

Los juegos recreativos influyen favorablemente en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”, Huánuco – 2023.

1.6.2. Hipótesis específicas

- a) Los juegos recreativos influyen favorablemente en el desarrollo de habilidades sociales básicas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”.
- b) Los juegos recreativos influyen favorablemente en el desarrollo de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”.
- c) Los juegos recreativos influyen favorablemente en el desarrollo de habilidades sociales afectivas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”.

1.7. Variables

1.7.1. Variable independiente

V-1 Juegos recreativos: Esta es una actividad extremadamente lúdica y divertida que puede transmitir emociones, felicidad, salud, incentivos, ganas de ganar y construir relaciones con otras personas (Campos, 2017).

1.7.2. Variable Dependiente

V-2 Habilidades sociales: Caballo et al (1993) menciona que este es un comportamiento en las relaciones interpersonales que, al expresar sentimientos, anticipa la presencia de problemas o, si existen, permite su resolución.

1.8. Definición teórica y operacionalización de variables

Variable	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
V.I Juegos recreativos	Los juegos recreativos son actividades físicas que tienen como objetivo principal brindar alegría y diversión a los jugadores para que puedan comprender mejor la sociedad moderna (Vázquez, 2012).	Juegos sensomotores	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra movimientos • Habilidad motriz específica • Confianza en sí 	Tratamiento Experimental Plan de Sesiones educativas
		Juegos simbólicos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su imaginación • Comprende el entorno que le rodea • Desarrolla capacidad emocional 	
		Juegos de reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje de normas • Desarrollo de memoria 	
V.D Habilidades sociales	Son un conjunto de conductas que permiten a una persona desarrollarse en un contexto individual o interpersonal, expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de una manera adecuada a la situación. (Caballo, Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales, 2005).	Habilidad social básica	Escuchar	Ficha de observación de Habilidades sociales Pre test – post test
			Iniciar una conversación	
			Mantener una conversación	
			Formular una pregunta	
			Dar las gracias	
			Presentarse	
			Presentarse a otras personas	
		Hacer un cumplido		
		Habilidad social avanzada	Pedir ayuda	
			Participar	
			Dar instrucciones	
			Seguir instrucciones	
			Disculparse	
		Habilidad social afectiva	Convencer a los demás	
			Expresar los sentimientos	
Comprender los sentimientos de los demás				
Enfrentarse con el enfado de otro				
Expresar afecto				

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Antecedentes internacionales

Andrade et al. (2020), en su artículo: “Relación entre conflictos de la adolescencia y habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa de Risaralda”, Medellín, Colombia. Tuvo como objetivo “Hallar la conexión existente entre los inconvenientes más significativos que se presentan durante la etapa adolescente y las competencias sociales que los jóvenes de una escuela en Santa Rosa de Cabal, ubicada en el departamento de Risaralda”. La investigación fue un estudio empírico-analítico, cuantitativo y de corte transversal. Tuvo como resultados que, como mínimo el 90% de los adolescentes posee habilidades sociales destacadas. Además, de este porcentaje, el 70% las utiliza en la práctica, demostrando así su consciente destreza en este ámbito. Las principales dificultades durante la etapa de la adolescencia son: disputas con los progenitores y hermanos con relación a la autoridad; complicaciones con la valoración de uno mismo; sentimientos de timidez y obstáculos en el ámbito social; dependencia hacia los videojuegos. Por medio del análisis se concluye que, existe un vínculo directo entre las habilidades sociales y las relaciones interpersonales que repercuten en la resolución de conflictos en los adolescentes.

Rocafuerte y Tomalá (2022), en su trabajo de tesis: “El juego en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años de la unidad educativa península de Santa Elena”, La Libertad, Ecuador. Tuvo como objetivo, “Establecer la influencia del juego en el progreso de las capacidades sociales en los infantes de 3 a 4 años”. El estudio de investigación de campo, descriptiva, exploratoria y de paradigma cualitativo, Tuvo como resultado que, cuando los niños utilizan juegos, muestran entusiasmo y compromiso al interactuar con sus compañeros en el salón de clases. Además, a través del juego, adquieren habilidades sociales que contribuyen a su crecimiento integral.

Por medio del análisis se concluye que, los niños muestran participación y motivación a través de la interacción con sus compañeros en el salón de clases y, a su vez, a través del juego, desarrollan una variedad de habilidades sociales que favorecen su desarrollo general. Después de todo, el juego es la actividad principal para el desarrollo y el aprendizaje de los niños. Los maestros muestran felicidad en el salón de clases al realizar diversas actividades que le permiten al niño desarrollar habilidades sociales que les permitirán prosperar y ser personas independientes en la vida futura.

Benavides y Ortega (2022), en su trabajo de tesis: “Incidencia del juego en el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas en los niños y niñas de grado transición a través del performance”, Ipiales, Colombia. Tuvo como objetivo “Evaluar el impacto que posee el juego en el progreso de las aptitudes sociales y comunicativas, en los alumnos que se encuentran cursando el grado de transición en la Institución Educativa. Nazaret”. La investigación es de enfoque descriptivo y de tipo cualitativo. Tuvo como resultado que, se clasificaron 3 grupos distintos: la manifestación de sentimientos, el diálogo y la interacción durante el juego; utilizando una herramienta de observación directa que se empleó como punto de partida para obtener un diagnóstico real, y este a su vez se utiliza para evaluar la aplicación de la propuesta educativa. Por medio del análisis se concluye que, las dificultades de comunicación y asertividad de los niños son definidas como fallas institucionales. Asimismo, el juego puede ser visto como el escenario donde comienza la participación de los niños, ya que es posible escuchar las voces de los niños de forma natural y algo de sus experiencias personales, sus intereses individuales y colectivos y los existentes entre ellos para experimentar las relaciones. Al ser el juego una estrategia natural, se ha convertido en un excelente aliado para la implementación del performance, una nueva herramienta mediática tecnológica que queremos destacar en este estudio.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Jaramillo (2019), en su trabajo de tesis: “Relación entre los talleres deportivos escolares y el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de las instituciones educativas Núcleos De La Ugel 09 Huaura”, Huacho, Perú. Tuvo como objetivo “Encontrar la conexión que existe entre los talleres deportivos escolares y el fomento de las destrezas sociales de los alumnos que pertenecen a las escuelas de la región Huaura del Ugel 09”. Es un estudio de tipos correlacional, descriptivo, transversal y/o transaccional con un enfoque cuantitativo. Tuvo como resultado que, en relación con la información general de los alumnos, se puede observar que la mayoría de ellos, con un porcentaje del 49% (39), tienen 12 años; mientras que el 79% (63) son del género masculino. En referencia a los Talleres deportivos escolares, la mayoría de los alumnos en un 55% (44) participan en actividad física expresiva; el 43% (34) la llevan a cabo durante más de dos horas al día; y el 97% (78) lo hacen una vez a la semana. En relación con las habilidades sociales de los alumnos, la mayoría, aproximadamente el 41% (33), demuestran habilidades sociales mediocres. Si observamos las distintas dimensiones, se considera regular su desarrollo intrapersonal en un 46% (37), interpersonal en un 54% (43), manejo del estrés en un 75% (60) y su estado de ánimo en un 39% (31). Por otro lado, presentan buenas habilidades sociales en cuanto a su adaptabilidad, representando un 39% (31). Por medio del análisis se concluye que, existe una estrecha vinculación entre los talleres deportivos escolares y el desarrollo de habilidades sociales de los alumnos de los Núcleos de la Ugel 09 Huaura.

Aucasi (2022), en su artículo: “Estrategias para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa de Santillana”, Huancayo, Perú. Tuvo como objetivo “Identificar el impacto de las estrategias de juego en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes que hablan quechua”. El estudio fue de tipo experimental, mediante el diseño preexperimental de corte cuantitativo. Tuvo como resultado que, las pruebas

estadísticas indican que el grado de importancia es de 0,000, lo cual es inferior a 0,05. Por medio del análisis se concluye que, la utilización de técnicas de juegos tiene un impacto importante en el progreso de las capacidades de interacción social en alumnos que hablan quechua de la Institución Educativa de Santillana durante el año 2020.

Ramos (2021), en su trabajo de tesis: “Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de Educación Primaria de una Institución Educativa de Lucanas, Ayacucho 2021”, Ayacucho, Perú. Tuvo como objetivo “Sustentar la conexión que existe entre los juegos de trabajo en conjunto y las capacidades sociales en estudiantes de la etapa inicial de la educación primaria” El estudio es de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada con un alcance transversal descriptivo correlacional y con diseño no experimental. Tuvo como resultado que, la fiabilidad se calculó utilizando el coeficiente Alfa de Cronbach, resultando en un valor de 0,816 para la fiabilidad de los juegos cooperativos y de 0,880 para las habilidades sociales. En cuanto a la correlación, se utilizó el estadístico correlacional de Spearman. Por medio del análisis se concluye que, hay una clara relación entre las dos variables con una correlación significativa de Rho 0,002 y un bajo p-valor de 0,000.

León (2021), su trabajo de tesis: “Clima social familiar y habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa N°11036, Lambayeque”, Lambayeque, Perú. Tuvo como objetivo “Establecer la conexión entre el ambiente social dentro de la familia y las aptitudes sociales”. La investigación fue básica cuantitativa, con alcance descriptivo correlacional de corte transversal y con un diseño no experimental. Tuvo como resultado que, se encontraron una conexión importante entre los aspectos relaciones, crecimiento y firmeza con la variable habilidades sociales. Según los análisis de datos, se observa en el aspecto relaciones que el 58.3% de los estudiantes se encuentra en un nivel intermedio, además en el aspecto desarrolló el 23.3% tiene un nivel elevado, de

la misma manera el 73.3% cuenta con un nivel alto en el aspecto estabilidad. Por medio del análisis se concluye que, 6/10 jóvenes examinados no manifiestan sus deseos, intereses y emociones y en determinados momentos muestran temor a hacer valer sus derechos. También se estima que 14 estudiantes tienen dificultad para iniciar una interacción positiva con el entorno.

2.1.3. Antecedentes locales

Rojas (2019), en su trabajo de Tesis: “Desarrollo social en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular “Augusto Cardich”-Pillco Marca, Huánuco 2019”, Huánuco, Perú. Tuvo como objetivo “Determinar el desarrollo de la autosuficiencia en niños de 4 años de la institución educativa privada integrada Augusto Cardich”. La investigación fue descriptiva con un muestreo no probabilístico intencional. Tuvo como resultados que, en cuanto a la variable Desarrollo Social y sus aspectos: Autonomía personal, Habilidad para vestirse por sí mismo/a, Capacidad para alimentarse de forma independiente, Habilidad para tomar decisiones por sí mismo/a, Habilidad para desplazarse, Participación en actividades ocupacionales, Capacidad para comunicarse, y Habilidad para relacionarse con los demás, se señaló que el nivel mayoritario para todas ellas es el nivel más alto con una ocurrencia del 88% respectivamente. Por medio del análisis se concluye que, el desarrollo social de los niños de 4 años en la Institución Educativa Particular Integrado “Augusto Cardich” Pillco Marca-Cayhuayna se encuentra en un nivel más avanzado en su desarrollo social.

Tarazona et al. (2019), en su trabajo de Tesis: “Juegos recreativos para desarrollar las habilidades de coordinación básica en los niños del segundo grado de Educación Primaria de la I.E. “Leoncio Prado” de Huánuco, 2019”, Huánuco, Perú. Tuvo como objetivo “Verificar el impacto de los juegos de diversión en el crecimiento de las destrezas de coordinación elementales en niños en su segundo año de estudios”. La investigación fue de diseño cuasi experimental con dos

grupos de trabajo, aplicado. Tuvo como resultado que, la utilización de los juegos recreativos tiene importancia debido a que ha mejorado las destrezas de coordinación básica, esto se compara con el valor de Student calculado de 12,51 que es más alto que el valor crítico de 1,64; por lo tanto, la hipótesis nula fue refutada. Por medio del análisis se concluyó que, se verifica que el uso de actividades lúdicas incide de manera significativa en el mejoramiento de las destrezas de coordinación básica en el campo específico correspondiente.

Cruz (2022), en su trabajo de Tesis: “Educación musical y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 031, Punchao, Huánuco, 2022”, Huánuco, Perú. Tuvo como objetivo “Establecer el vínculo que se presenta entre la enseñanza de música y el crecimiento de las destrezas sociales en los infantes de cinco años que asisten a la escuela inicial N° 031 Punchao, en Huánuco, durante el año 2022”. La investigación tuvo un diseño descriptivo correlacional cuantitativo con un nivel descriptivo. Tuvo como resultado que, en el ámbito de la educación musical, el 18% se encuentra en el nivel deficiente, el 14% en el nivel promedio, el 32% en el nivel satisfactorio y el 36% en el nivel excelente. En cuanto a las aptitudes sociales, el 18% de los niños se encuentran en el nivel de inicio, el 27% en el nivel de progresión, el 46% en el nivel de cumplimiento esperado y el 9% en el nivel de cumplimiento destacado. El coeficiente de correlación de Spearman es de 0.993. Por medio del análisis se concluye que, hay una relación fuerte y positiva entre la educación musical y las capacidades sociales en los niños y niñas de 5 años con una p valor de 0, 000.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Juegos recreativos

2.2.1.1. Conceptualización

Diversos enfoques enfatizan que el juego es un evento trascendente en la educación de los niños, asumiendo que el juego es un colectivo de actividades destinadas al entretenimiento y cuyo fin principal es generar alegría en quien lo practica. Esta es una actividad extremadamente lúdica y divertida que puede transmitir emociones, felicidad, salud, incentivos, ganas de ganar y construir relaciones con otras personas (Campos, 2017).

Debido a que el juego consiste en reforzar lo que se ha aprendido, generalmente se usa principalmente en entornos escolares y para el aprendizaje. Como todos los juegos educativos divertidos, no solo contribuyen al desarrollo del aspecto cognitivo, sino que también promueven todos los aspectos del desarrollo infantil. "El juego didáctico es un método de enseñanza interactivo que tiene como objetivo desarrollar la orientación y el comportamiento correcto de los estudiantes, estimulando así la disciplina con un nivel adecuado de toma de decisiones y autodeterminación" (Sosa, 2022).

Como investigadores, inferimos que los juegos recreativos no sólo forman parte de la recreación en un estudiante sino también parte de su formación académica, formación social y formación actitudinal. Su aplicación es primordial como parte de una estrategia educativa para mejora de las capacidades de los mismos estudiantes.

2.2.1.2. Inicio de los Juegos

Juegos tradicionales: Son juegos formales que fueron transferidos de generación en generación, están ligados a la cultura, tradición costumbre de una región o inclusive de un estado (Damián, 2011).

Estos juegos permiten desarrollar la identidad cultural, pertenencia de tradición familiar.

Juegos populares: Son actividades ligados al ámbito regional; se desconoce su origen, pero son transferidos de padres a hijos, sus reglas son variables (Damián, 2011).

Esta herramienta permite el reconocimiento de cultura regional, aprendizaje cultural.

Juegos autóctonos: Son juegos o vernáculos específicos de una zona determinada, es decir son a nivel local propician juegos característicos de la zona.

2.2.2. Teoría de juegos recreativos de Piaget

Esta teoría se divide en 4 estadios según la edad de los niños y cada estadio tiene su planteamiento:

1. **Estadio I: sensorio motor** (Niños de 0 a los dos años). En esta etapa, juegos funcionales y de ejercicio se presentan, el niño repite una y otra vez porque le producen placer las acciones (Campos, 2017).
2. **Estadio II: preoperacional** (Niños 2 a 6 años). El juego simbólico aparece, acciones realiza que son imposibles en la vida diaria como volar, conducir un carro, etc. Varios roles de adultos o de ficción, él desempeña (Campos, 2017).
3. **Estadio III: operacional** (Niños de 6 a 12 años). En esta etapa, se hace presente el juego de reglas, con una serie de normas propuestas

por el grupo, a través de estos juegos se construye en base al desarrollo de la moral (Campos, 2017).

4. **Estadio IV: Operacional Formal** (Niños de 12 en adelante). Se muestra el juego de normas y el juego de edificación (Campos, 2017).

La teoría ha fundamentado la presente investigación como conocimiento científico de la aplicación de los juegos recreativos en estudiantes, en caso de la muestra en estudio corresponde al estadio IV, operación funcional.

2.2.3. Dimensiones

Díaz y Álvarez mencionan que los juegos recreativos tienen 3 dimensiones (Álvarez & Díaz, 2011):

1. **Juegos sensomotores:** La actividad lúdica sensoriomotora es un ejercicio característico del juego, busca, ante todo, la gratificación inmediata, el éxito de la acción, afectando esencialmente a hechos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos. Este tipo de juegos, a pesar de sus características particulares, tiene como característica principal el placer funcional, debido a la inestabilidad, algunos de estos juegos son permanentes, ya que siguen ligados a situaciones que aparecen posteriormente, como los juegos de lucha o los juegos que involucran aspectos motores básicos y sus combinaciones, como la capacidad atlética y las actividades de adaptación diaria. requieren movimiento (Aquino & Sánchez, 1999).

Como investigadores hemos determinado que los juegos sensomotores tienen las características de demostrar movimientos, habilidad motriz específica y confianza en uno mismo.

2. Juegos simbólicos: Piaget menciona que el juego simbólico marca la culminación del juego infantil y, más que cualquier otro, corresponde a la función más imprescindible que cumple el juego en la vida de un niño. Para adaptarse al mundo de los adultos, que le resulta incomprensible, es fundamental para su equilibrio emocional e intelectual disponer de un ámbito de actividad cuya motivación no sea la adaptación a la realidad, sino, por el contrario, la apropiación de la realidad para él, la realidad del yo, sin coerción ni sanciones: este es el juego que transforma la realidad en necesidades del ego mediante una asimilación más o menos pura (Piaget, 1992).

Como investigadores hemos considerado que los juegos simbólicos tienen las características de desarrollar la imaginación, comprender el entorno que los rodea y desarrollar la capacidad emocional.

3. Juegos de regla: Estos juegos se pueden jugar al aire libre, juegos de mesa, etc. Una vez que las reglas son ampliamente aceptadas, los niños comienzan a comprender que las reglas no son extrínsecas ni fijas, sino que pueden ser acordadas entre los jugadores que participan en la actividad del juego. Sin embargo, una vez que se rompen las reglas acordadas, la esencia del juego se pierde, por lo que no se puede romper. Los juegos de reglas pueden parecer muy avanzados y confusos, pero sus inicios dependen en gran medida del entorno en el que opera el niño y de los modelos disponibles para él (Piaget, 1992).

A diferencia de otro tipo de juegos, existen juegos con reglas que se desarrollan en adolescentes y adultos y pueden adoptar una forma más compleja. Luego se utilizan juegos con reglas complejas, mayoritariamente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y pensamiento puramente lógico, en hipótesis, estrategias y conclusiones internas (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, etc.). juegos (Piaget, 1992).

Los juegos de reglas son los únicos que escapan a esta ley de involución, no se pierden ni se reducen con el tiempo, y son los únicos, incluso en sentido relativo, que persisten no sólo en la edad adulta, sino que cambian con el tiempo y edad. Respetar las reglas y seguirlas para poder jugar nos demuestra que el niño ya ha aprendido cosas sociales y que lo disfruta (Aquino & Sánchez, 1999).

Como investigadores hemos considerado que los juegos de regla tienen las características de aprendizaje de normas y desarrollo de memoria.

Estas dimensiones permiten la operatividad de la presente investigación, siendo considerada como las dimensiones que se va a estudiar de la variable juegos recreativos.

2.2.4. Habilidades Sociales

2.2.4.1. Definición

Las habilidades sociales son la actitud que te favorece a interactuar productivamente con otras personas (Aron & Milicic, 1993).

Caballo et al (1993) menciona que este es un comportamiento en las relaciones interpersonales que, al expresar sentimientos, anticipa la presencia de problemas o, si existen, permite su resolución.

Asimismo, Trianes (1996) define como un comportamiento diseñado para resolver una situación social de forma eficiente y aceptable. Las habilidades sociales se adquieren a lo largo de la vida a través de la interacción con otras personas y posibilitan el respeto y la aceptación de una persona en su contexto social, afirma Camacho (2012).

Según Kelly (1982), es un comportamiento aprendido que se utiliza en situaciones interpersonales para ganar reconocimiento. Y Monjas (2004) sostiene que se adquieren habilidades sociales y se adquieren patrones de comportamiento que se utilizan en las relaciones humanas.

Es por ello, como investigadores han tomado como variable porque a lo largo de la historia la definición de las habilidades sociales ha surgido entorno al individuo y la sociedad, sobre todo a la interacción de estos. Y son estas capacidades que permiten su desarrollo de relaciones interpersonales en los estudiantes de manera más fluida en la convivencia con sus demás compañeros, trayendo consigo el bienestar emocional y social del individuo.

2.2.5. Teoría

a) **Modelo de McFall:** Hace mención de que la competencia social se relaciona con la adaptación de acciones a un específico intercambio de pensamientos en un entorno social particular, es decir que la competencia social se origina en un contexto social particular, dentro de un proceso de intercambio de pensamientos. En el desarrollo de la adaptación social de los comportamientos se debe considerar la interpretación de estímulos a través de los sentidos, la comprensión de dichos estímulos en conexión con experiencias previas (Valles & Valles, 1996).

Este modelo desde la perspectiva de los investigadores es importante como base científica porque la adaptación es un proceso que los escolares a nivel secundaria viven día tras día, porque es una etapa donde empiezan los cambios a nivel físico y emocional; y por ello, estas habilidades sociales permiten su adaptación positiva en la sociedad.

b) **Modelo de Trower:** Se fundamenta en el manejo de la información. El individuo asimila los datos, supervisa la implementación de su proceder en relación a sus objetivos. Sobre las destrezas interpersonales, los individuos necesitan tener en cuenta su capacidad de detectar emociones para planificar sus conductas. por diferentes etapas en las que se adquiere, organiza, interpreta, almacena y recuerda la

información necesaria para alcanzar el objetivo deseado (Trower, 1986).

El reconocimiento social que percibimos se compara con nuestros conocimientos previos y son los procesos mentales que nos permiten deducir los resultados de nuestras acciones, de esta manera elegimos y llevamos a cabo la opción más adecuada, para mantener una relación equilibrada (Vizcaino & Cruz, 2016).

Como investigadores consideramos que el Modelo de Trower fundamenta que el desarrollo de las habilidades básicas porque son el pilar de inicio para su desarrollo social.

- c) **Teoría del aprendizaje social de las habilidades sociales:** Uno de los fundamentos en los que se apoya el enfoque de las competencias sociales radica en la teoría del proceso de adquisición de conocimientos. Apunta hacia un patrón de correspondencia en el cual la forma de actuar, los aspectos personales como los cognitivos y otros, y los sucesos que ocurren en el entorno interactúan como factores determinantes (Bandura, 1987).

Esta teoría esclarece que las ideas no se generan solas ni como motivos independientes del comportamiento, sino que las interpretaciones que una persona tiene sobre sí misma y sobre la realidad se forman y confirman a través de cuatro métodos diferentes: vivencias personales basadas en los resultados de sus acciones, observación de los efectos de las conductas de otras personas, opiniones expresadas por los demás y conclusiones a partir de conocimientos previos mediante la lógica deductiva.

2.2.6. Componentes

Paula menciona 5 componentes (Perez, 2000):

- 1. Componentes motores o conductuales:** Las habilidades sociales son comportamientos adquiridos a través de la experiencia, la imitación y el estímulo positivo. En la mayoría de las situaciones se hacen alusión a habilidades específicas, visibles y prácticas.
- 2. Los componentes conductuales de las habilidades sociales:** Los elementos no verbales comprende la comunicación a través de la mirada, los gestos suaves, la sonrisa, una expresión facial agradable, mantener una distancia física apropiada y tener una apariencia personal adecuada. Los elementos paralingüísticos se refieren al volumen y la entonación de la voz, así como al ritmo y la fluidez de la conversación. Por último, los componentes verbales se refieren al contenido de las palabras utilizadas, las preguntas realizadas, los refuerzos verbales y la expresión directa, entre otros aspectos.
- 3. Componentes no verbales:** En el momento de dialogar, resulta esencial dirigir la mirada hacia la otra persona, centrándose específicamente en su mirada o en la parte superior de su rostro de manera más amplia. La mirada recíproca significa que se ha logrado establecer un vínculo visual con otra persona. Exhibir una cara para manifestar los sentimientos. Una sonrisa tiene la capacidad de transmitir una postura positiva y generar un ambiente agradable. Los movimientos corporales se convierten en una segunda forma de comunicación, aquellos que sean adecuados a las expresiones verbales que se utilizan ayudarán a destacar el mensaje y también a transmitir sinceridad, seguridad en uno mismo y naturalidad por parte del emisor. La posición del cuerpo y de los miembros, así como la manera en que una persona muestra sus actitudes y sentimientos

hacia sí misma y hacia los demás, se conoce como postura. Las dos principales características de la actitud en situaciones sociales son la aproximación (inclinación hacia adelante, cercanía física y dirección directa) y el grado de relajación o tensión que se utiliza para transmitir actitudes (dominancia y sumisión)

- 4. Componentes paralingüísticos:** Entre estos se encuentra el nivel de sonido de la voz, cuya función más elemental es lograr que un mensaje sea percibido por alguien que lo pueda escuchar. El sonido elevado puede revelar confianza y control. Con respecto al tono, un mismo contenido puede llevar diferentes mensajes dependiendo de la forma en que se exprese, por lo tanto, es un elemento esencial. La inflexión se utiliza para transmitir estados emocionales y sentimientos. La habilidad de expresarse con soltura se relaciona con la nitidez al comunicarse y es fundamental. Si uno habla arrastrando las palabras o de forma entrecortada, con un énfasis excesivo en el acento o la vocalización, se puede tornar molesto para los demás. La rapidez se encuentra íntimamente ligada a los momentos de calma. Hablar de manera acelerada puede dificultar la comprensión del mensaje y puede ser percibido como nerviosismo en algunos casos o como intensidad al defender una idea, mientras que hablar de forma lenta puede hacer que se pierda el significado de lo que se está expresando.
- 5. Componentes cognitivos:** La manera en que nos comportamos socialmente se ve influenciada y dirigida por los procesos de percepción y pensamiento, lo cual juega un papel muy importante en la investigación de cómo percibimos y comprendemos las interacciones sociales, también conocido como cognición social. Estos comportamientos se refieren a cómo las personas manejan la información y eligen opciones cuando se enfrentan a situaciones

socialmente controvertidas. Estos estudios acerca del manejo de la información social han aportado al análisis de la cognición social como parte importante de las aptitudes sociales.

Dichos componentes son afirman que el individuo que desarrolla habilidades sociales va tener la capacidad de ser competente favorablemente em diferentes situaciones y escenarios.

2.2.7. Dimensiones

Se ha planteado las siguientes dimensiones:

- a) **Habilidades básicas:** Significan que nos permitimos comunicarnos personal e interpersonalmente en todos los contextos y expresar nuestros pensamientos de forma verbal y espontánea, lo que facilita la comunicación (Otárola, 2019).
- b) **Habilidades avanzadas:** Se entiende como las acciones necesarias que se toman para el mejoramiento del individuo y el buen funcionamiento en la sociedad. Se tienen en cuenta medidas como convencer a otros, liderar y liderar grupos (De La Cruz, 2021).
Gracias a ellos podemos mejorar nuestra autoestima, ya que se preserva la seguridad del individuo.
- c) **Habilidades afectivas:** Esto incluye mostrar sentimientos y ver y comprender las expresiones emocionales de los demás. Por lo tanto, estas habilidades muestran el comportamiento emocional de estudiantes y docentes en el contexto de las relaciones socio académicas e indican que el control de las emociones permite que una persona esté en igualdad de condiciones. Sensible y capaz de comprender los sentimientos de los demás para fortalecer sus vínculos sociales (Esteves A. , Paredes, Calcina, & Yapuchura, 2020).
Esta capacidad permite a una persona expresar espontáneamente sus sentimientos (Otárola, 2019).

Las dimensiones de las habilidades sociales consideradas para el estudio son tres que son dirigidas a los estudiantes de nivel secundario por la etapa que vienen afrontado, llamado adolescencia, al término de la investigación se espera el desarrollo con influencia de los juegos recreativos.

Como investigadores hemos considerado para la dimensión habilidades sociales básicas como indicadores a escuchar, iniciar una conversación, mantener una conversación, formular una pregunta, dar las gracias, presentarse, presentarse a otras personas y hacer un cumplido. Para la segunda dimensión, se ha considerado a indicadores como pedir ayuda, participar, dar instrucciones, seguir instrucciones, disculparse y convencer a los demás. Y para habilidades sociales avanzadas, se ha considerado a indicadores como expresar los sentimientos, comprender los sentimientos de los demás, enfrentarse con el enfado de otro y expresar afecto.

2.3. Bases conceptuales o Definición de términos básicos

Adaptación: Capacidad de ubicarse adecuadamente en un contexto motriz.

Aprendizaje: Proceso mediante el cual se adquiere conocimientos y habilidades concretada mediante la práctica.

Aprendizaje de normas: Adquirir y desarrollar conocimiento de reglas mediante juegos recreativos.

Aprendizaje significativo: Proceso constructivo y progresivo de conocimientos, desarrollo cognitivo a corto y largo plazo.

Asertividad: Comportamiento o actitud de una persona para saber decidir y no ser sometido a la voluntad de otras personas.

Autoconfianza: Desarrollo de confianza en sí mismo, confianza en las habilidades y capacidades.

Autoestima: Percepción de estima a uno mismo, sentimientos de amor a uno mismo.

Capacidad emocional: Habilidad afectiva desarrollada, inteligencia emocional.

Comunicación: Proceso de interacción verbal que transmite información.

Coordinación: Acción de coordinar movimientos corporales en orden sistemático.

Deporte: Actividad física que involucra realizar movimientos corporales.

Desarrollo de memoria: Competencia y habilidad de almacenar información sistemáticamente a corto y largo plazo.

Dinámica deportiva: Estrategias físicas y actividades de rendimiento de una persona en juegos que se requiere el movimiento corporal.

Ejercicios deportivos: Actividades relacionadas a la ejecución del deporte.

Fundamentos técnicos: Base estructural y sistemático del juego.

Habilidad motriz: Movimientos corporales caracterizados por ser sencillos y fáciles de realizar.

Imaginación: Habilidad de crear imágenes, juegos, textos, desarrollar la cognición artística.

Iniciativa: Actitud de accionar primer paso en una determinada situación.

Interacción: Acción recíproca entre dos o más personas en un momento establecido.

Juegos deportivos: Actividades que involucran entrenamiento, desarrollo físico, estimulación mental y competencia.

Movimientos: Acción de moverse y realizar actividad corporal.

Psicomotricidad: Conjunto de acciones cognitivas y corporales en un individuo.

Recursos: Medios o elementos disponibles para una actividad.

Técnica: Conjunto de procedimientos o recursos que se usan en una determinada actividad.

2.4. Bases epistémicas

La epistemología incluye los métodos de construcción del conocimiento utilizados en la práctica, convirtiéndose en una guía en el camino del conocimiento, especialmente en el campo de la cognición social y el estudio de la subjetividad.

El desarrollo de habilidades sociales es un proceso que se desarrolla sobre una base objetiva y tiene como objetivo el desarrollo psicológico de un individuo, apoyado en su educación, ayudando a prepararlo para la vida, enriqueciendo su autonomía oficial.

Roca (2014) sostiene que las habilidades sociales incluyen hábitos aprendidos y comportamientos observables que facilitan las relaciones interpersonales y la realización de los propios intereses y respetan los sentimientos, consideraciones y derechos de otras personas y defensores.

Las teorías actuales sobre las habilidades sociales siguen limitadas a dos criterios principales: contenido y resultados. La falta de una definición integrada muestra no sólo que la persona es un proceso y una estructura, sino también su función y lugar en la estructura de la persona.

Desde la perspectiva epistémica, la conceptualización de las habilidades sociales “no puede seguir apegada al comportamiento y quedar allí, ni a las consecuencias o al contenido específico de la habilidad, sino que debe transitar a la búsqueda de una epistemología integradora y de síntesis, que al nivel personológico explique su esencia”.

Es por ello, que como finalidad de la presente investigación fue concebir como formación psicológica, para poder diseñar su formación; integrándoles el área de educación física como parte de su desarrollo en la sociedad.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1. **Ámbito**

El estudio se desarrolló en la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún, que se encuentra ubicado en el Jirón Sinchi Roca N° 325, en el distrito de Amarilis, provincia y departamento de Huánuco (Identicole Minedu, 2023).

Dicha institución pública alberga estudiantes de nivel primaria y secundaria en ambos turnos (mañana y tarde).

3.2. **Población**

3.2.1. **Determinación de la población**

La población es definida por Arias et al (2016) como “La población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra que cumple con una serie de criterios predeterminados”.

Se ha considerado para el presente estudio a los estudiantes del nivel secundario la Institución Educativa Mariano Dámaso Beraún como universo de la población. Siendo 384 estudiantes.

Tabla 1

Población

Grado	A	B	C	Total
Primer grado	27	33	28	88
Segundo grado	32	36	34	102
Tercer grado	32	33	-	65
Cuarto grado	30	32	-	62
Quinto grado	33	34	-	67

Fuente: Nómina de matrícula 2023.

Elaboración: Investigadores

3.3. Muestra

Para Hernández (2019) la muestra es “un subconjunto de individuos o elementos que se seleccionan de una población más grande para realizar un estudio o análisis”; de los cuales, los investigadores han optado por una muestra representativa, que estuvo conformado por dos grupos: grupo control y grupo experimental.

Tabla 2

Muestra

Grupo	Sección	Total
Control	1° A	27
Experimental	1° B	33

Fuente: Nómina de matrícula 2023.

Elaboración: Investigadores

3.3.1. Muestreo

El muestreo que se empleó es de tipo no probabilístico por conveniencia, en el cual se utilizó criterios de inclusión y exclusión.

3.3.1.1. Criterios de inclusión

- Estudiantes matriculados en el periodo lectivo 2023 en la Institución Educativa nivel secundaria Mariano Dámaso Beraun.
- Estudiante del 1er grado Sección B.
- Estudiante que desea participar voluntariamente en la investigación.
- Estudiante que participe en todas las sesiones de los Juegos recreativos.

3.3.1.2. Criterios de exclusión

- Estudiante que no desea participar en la investigación.
- Estudiante que se retire de la investigación voluntariamente.
- Estudiantes del nivel inicial y primaria.
- Estudiantes con inasistencia las a horas de clase de Educación Física.

3.4. Nivel y tipo de estudio

3.4.1. Nivel de estudio

De acuerdo a Hernández et al. (2014) “los niveles de investigación se refieren a la profundidad y complejidad con que se aborda un problema de investigación. Se pueden distinguir tres niveles: exploratorio, descriptivo y explicativo” (p. 51)

En referencia al nivel explicativo, Hennink et al. (2020), los autores mencionan que “la investigación explicativa busca explicar por qué ocurren los fenómenos y utiliza la recolección de datos y el análisis estadístico para establecer relaciones de causa y efecto” (p. 32).

En ese sentido, significa que el estudio buscó explicar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes, dado que para este estudio se tomó el nivel de tipo explicativo, el cual permitió relacionar ambas variables de forma efectiva y coherente con los objetivos del estudio.

3.4.2. Tipo de estudio

Según Ñaupás, et al. (2018), el tipo de investigación se desarrolló fue aplicada, porque los resultados la investigación estuvieron orientado a resolver los problemas sobre el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes.

3.5. Diseño de estudio

La presente investigación según Hernández (2014) respondió a un diseño cuasi experimental porque se aplicaron los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades sociales en estudiantes de nivel secundario.

G_e O_1 X_1 O_2

G_c O_1 - O_2

Donde:

G_e = Grupo experimental

G_c = Grupo control

X = Intervención: Juegos recreativos

- = Sin intervención

O_1 = Evaluación de pretest

O_2 = Evaluación de post test

3.6. Métodos, técnicas e instrumentos

3.6.1. Método

El método que se empleó es deductivo porque se empleará la Teoría para formular una hipótesis, que mediante el análisis de datos se pudo comprobar lo planteado; es decir que, se empleó la Teoría de los juegos recreativos en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes (Dávila, 2006).

3.6.2. Técnica

3.6.2.1. Para la variable independiente

Se utilizó 12 Tratamientos Experimentales de Juegos Recreativos, siendo aplicado al 100 %.

3.6.2.2. Para la variable dependiente

Se utilizó la Ficha de Observación de Pre Test, Intervención y Post Test

3.6.3. Instrumento

El instrumento que se utilizó fue la Ficha de observación de naturaleza Pretest y post test, que comprendió 20 ítems distribuidos en las tres dimensiones. El instrumento fue adaptado de la investigación de Iman (2019).

3.7. Validación y confiabilidad del instrumento

3.7.1. Validación

Respecto a la validación se entregó a cada experto el instrumento elaborado, para su evaluación, quienes determinarán que dicho instrumento refleja el dominio específico de contenido de lo que se mide; es decir, que el instrumento permita medir el desarrollo de las habilidades sociales en los estudiantes (Puerta & Marín, 2015).

Tabla 3

Expertos de validaron el instrumento

Nº	Experto	Grado	Decisión
01	Tarazona Bardales, Joel Cipriano	Maestro	Aplicable
02	Vela Rojas, José Luis	Maestro	Aplicable
03	Ríos Soria, Jorge Antonio	Maestro	Aplicable

Fuente: Hoja de validación de instrumentos

3.7.2. Confiabilidad

Se realizó una prueba piloto a 10 participantes con características similares, quienes formaron parte de la muestra del estudio. Se aplicó la Ficha de observación pretest y por ser de naturaleza politómica se optó por la prueba Alfa de Cronbach para evaluar el nivel de confiabilidad y fiabilidad del instrumento, teniendo como resultado esperado mayor a 0,8.

Tabla 4

Análisis de fiabilidad del instrumento.

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,893	20

Fuente: Base de datos SPSS.

3.8. Procedimiento

El procedimiento de recolección de datos inició con la autorización de la Institución Educativa pública para poder ingresar al aula del primer grado sección B. Posterior a ello, con el docente tutor se realizaron las coordinaciones de fecha y hora para aplicar los Juegos recreativos.

Posterior a ello, se aplicó la Ficha de observación - pretest a los estudiantes del grupo experimental para medir el nivel de habilidades sociales.

A cada participante se le asignó un código de identificación. Luego se aplicó la ficha de observación del pretest al grupo control.

Se aplicaron doce (12) tratamientos al grupo experimental que ha consistido en la aplicación de los juegos sensomotores, juegos simbólicos y juegos de reglas. (se adjunta las sesiones en los anexos). Al término de la intervención del tratamiento experimental se aplicó la ficha de observación post test a los estudiantes del grupo experimental; de igual manera, se aplicó el post test al grupo control.

3.9. Tabulación y análisis de datos estadísticos

3.9.1. Plan de tabulación

- a) **Revisión de los datos:** Se revisaron los instrumentos del pretest y post test, evaluando que todas las preguntas formuladas hayan sido llenadas correctamente en base a las indicaciones, eliminando las que se encuentren incompletas o tengan deficiencias en el marcado de las respuestas.
- b) **Codificación de los datos:** Los datos obtenidos como respuesta de cada ítem fueron codificados numéricamente en base a las alternativas de cada pregunta, agrupándolos para su posterior procesamiento.

- c) **Procesamiento de los datos:** Los datos recolectados fueron procesados con software estadístico IBM SSPS versión 27.0.
- d) **Presentación de datos:** Los resultados del estudio fueron representados en tablas y figuras, según criterios propuestos por las normas APA séptima versión y de acuerdo con el Reglamento de la Facultad de Ciencias de la Educación.

3.9.2. Análisis de datos

- a) **Análisis descriptivo:** Los resultados de esta investigación fueron descritos analíticamente mediante la aplicación de los estadísticos descriptivos de frecuencias y porcentajes en la descripción de las variables.
- b) **Análisis inferencial:** Se utilizó la estadística inferencial a través del Software Estadístico IBM SPSS versión 27.0, con la cual se realizó la prueba de hipótesis del estudio en base a la prueba de normalidad, con el fin de determinar el nivel significancia. Se empleó la Prueba t-Student para muestras relacionadas.

3.10. Consideraciones éticas

En la presente investigación se garantizó el cumplimiento de las consideraciones éticas, pues antes de aplicar los instrumentos que permitieron la recolección de datos, se solicitó la autorización de la institución educativa y así mismo, se solicitó la firma del consentimiento informado, siendo el documento que certifica su participación voluntaria y que brinda el respaldo legal frente a la presencia de posibles dilemas éticos, resaltándose los siguientes principios bioéticos:

- a) **Beneficencia:** Esta investigación busca promover el beneficio integral del desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de nivel secundario.
- b) **No maleficencia:** Se aplicó este principio, ya que durante la recolección de datos no se atentaron contra la integridad física o moral de los estudiantes y por la condición de anonimato de la información que brindaron los participantes.
- c) **Autonomía:** Se aplicó este principio porque cada participante, tuvo la potestad de decidir si aceptan o no participar en el llenado del instrumento.
- d) **Justicia:** A cada participante se le brindó un trato justo y equitativo durante la recolección de datos.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS

4.1. Análisis descriptivo

En este capítulo se describirán los hallazgos obtenidos de la aplicación de los Juegos Recreativos en el desarrollo de Habilidades Sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”- Huánuco, en el pre test y el post test, para el grupo experimental y también para el grupo control.

4.1.1. Variable Habilidades Sociales

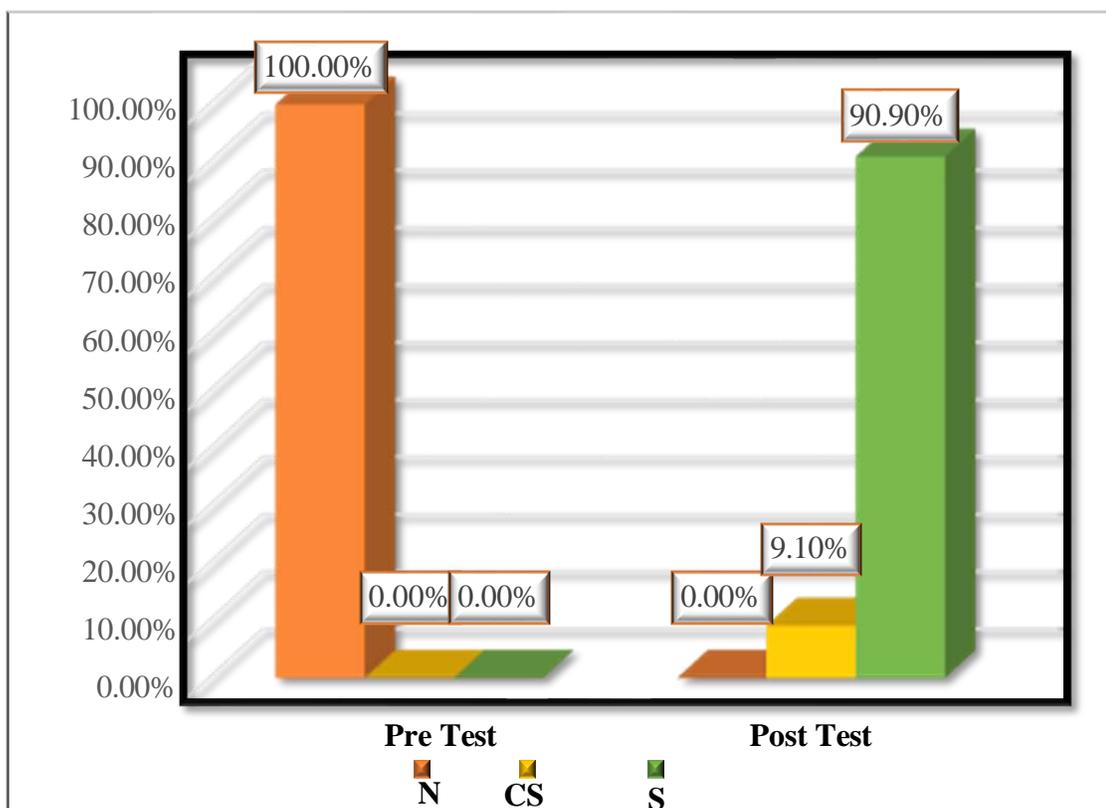
Tabla 5

Descripción de la variable Habilidades sociales - grupo experimental

Escala de medición	Evaluación Pre Test		Evaluación Post Test	
	fi	%	fi	%
Nunca	33	100,0	0	0,0
Casi siempre	0	0,0	3	9,1
Siempre	0	0,0	30	90,9
Total	33	100,0	33	100,0

Figura 1

Resultados del nivel de habilidades sociales en los estudiantes que conformaron el grupo experimental, en el pre test y post test



Tanto en la tabla 5 y figura 1 se aprecia los resultados obtenidos en el grupo experimental respecto a las habilidades sociales en los estudiantes del 1° B de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”;

En el pre test, el 100,0% (33) se encontraban en la escala de nunca del desarrollo de habilidades sociales, mientras que en el post test, después de la aplicación de los tratamientos de Juegos recreativos, el 90 ,9% (30) obtuvo una escala de siempre y el 9,10% (3) casi siempre en el desarrollo de habilidades sociales.

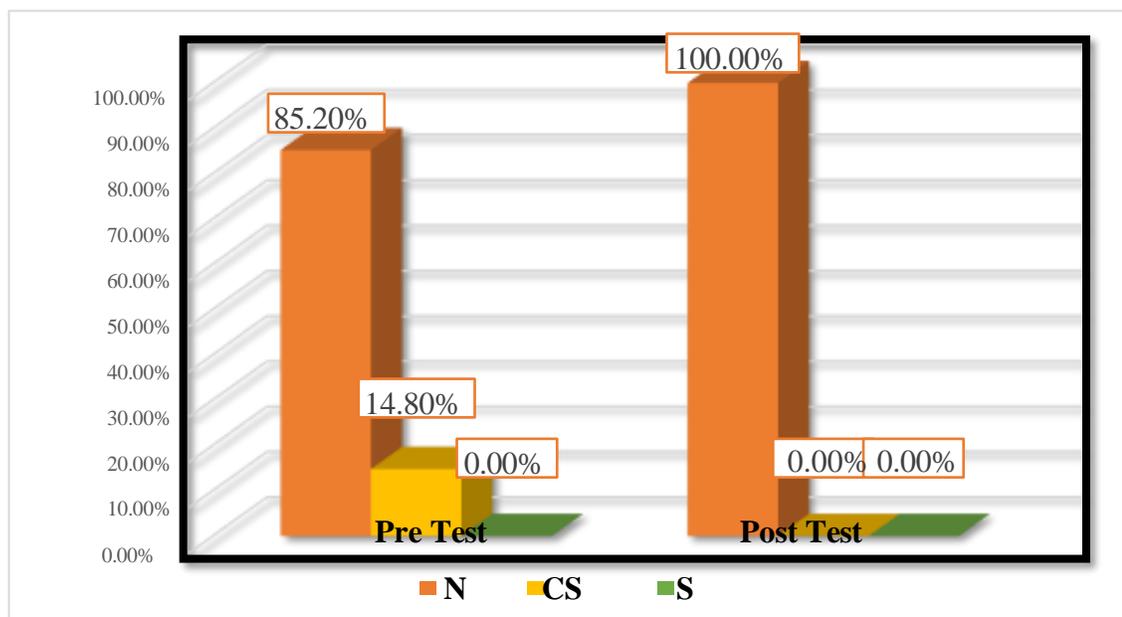
Tabla 6

Descripción de la variable Habilidades sociales - grupo control

Escala de medición	Evaluación Pre Test		Evaluación Post Test	
	fi	%	fi	%
Nunca	23	85,2	27	100,0
Casi siempre	4	14,8	0	0,0
Siempre	0	0,0	0	0,0
Total	27	100,0	27	100,0

Figura 2

Resultados del nivel de habilidades sociales en los estudiantes que conformaron el grupo control, en el pre test y post test



Tanto en la tabla 6 y figura 2 se aprecia los resultados obtenidos en el grupo control respecto al nivel de habilidades sociales en los estudiantes del 1° A de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”; en el pre test, se observó que el 85,2% (23) presentó una escala de nunca y un 14,8% (4) casi siempre, sin embargo, en el post test, todos obtuvieron una escala de nunca [100,0% (27)].

4.1.2. Dimensión Habilidad social básica

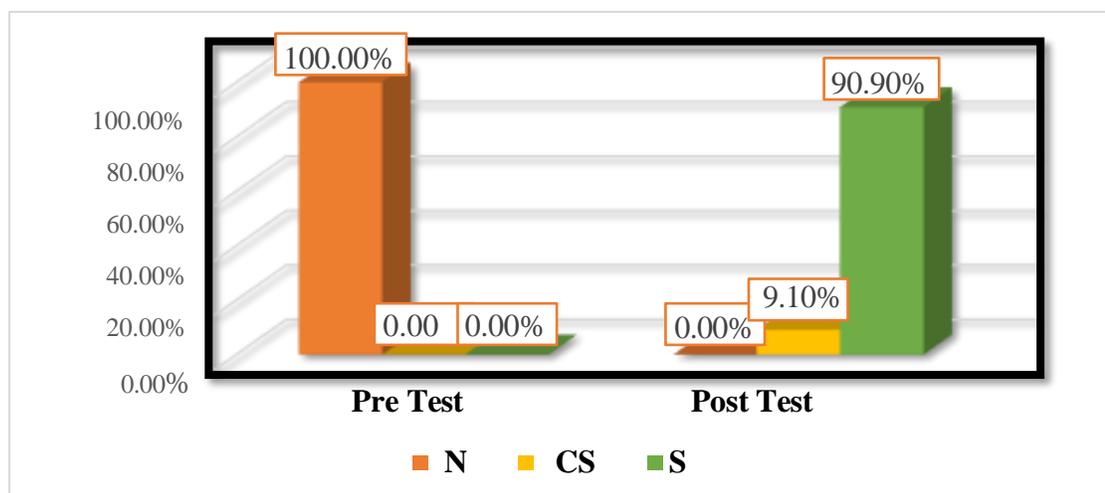
Tabla 7

Descripción de la dimensión habilidad social básica - grupo experimental

Escala de medición	Evaluación Pre Test		Evaluación Post Test	
	fi	%	fi	%
Nunca	33	100,0	0	0,0
Casi siempre	0	0,0	3	9,1
Siempre	0	0,0	30	90,9
Total	33	100,0	33	100,0

Figura 3

Resultados del nivel de habilidades sociales básica en los estudiantes que conformaron el grupo experimental, en el pre test y post test



Tanto en la tabla 7 y figura 3 se aprecia los resultados obtenidos en el grupo experimental respecto al nivel de habilidades sociales básicas en los estudiantes del 1° B de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”; en el pre test, todos presentaron una escala de nunca [100,0% (33)], mientras que en el post test, después de la aplicación de los tratamientos de Juegos recreativos, el 90,9% (30) presentaron una escala de siempre y el 9,10% (3) casi siempre en habilidades sociales básicas.

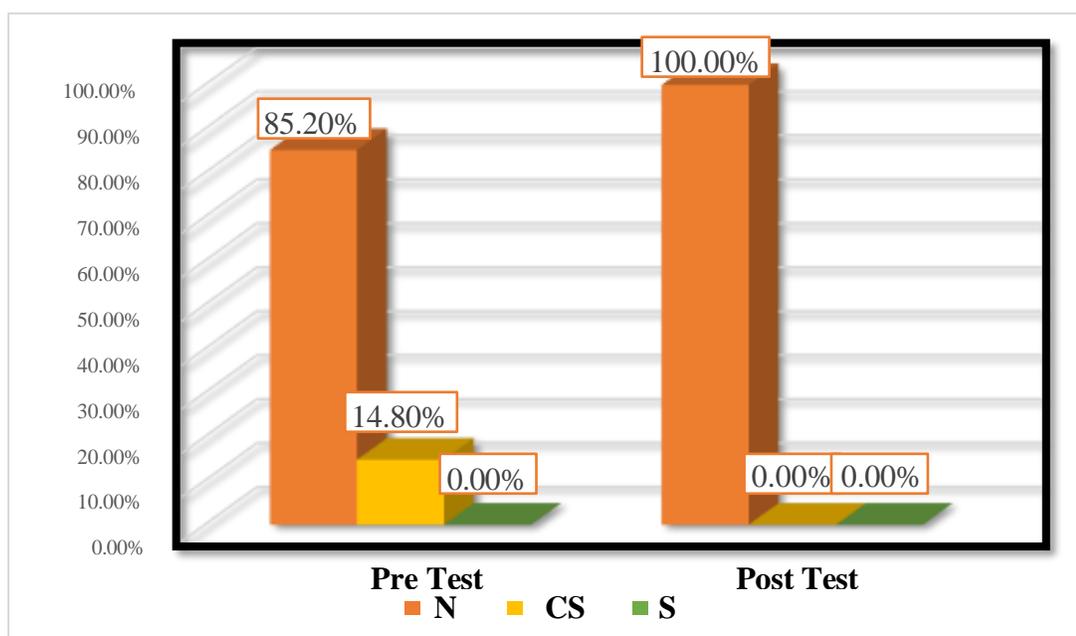
Tabla 8

Descripción de la dimensión habilidad social básica - grupo control

Escala de medición	Evaluación Pre Test		Evaluación Post Test	
	fi	%	fi	%
Nunca	23	85,2	27	100,0
Casi siempre	4	14,8	0	0,0
Siempre	0	0,0	0	0,0
Total	27	100,0	27	100,0

Figura 4

Resultados del nivel de habilidades sociales básicas en los estudiantes que conformaron el grupo control, en el pre test y post test



Tanto en la tabla 8 y figura 4 se aprecia los resultados obtenidos en el grupo control respecto al nivel de habilidades sociales básicas en los estudiantes del 1° A de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”; en el pre test, se observó que el 85,2% (23) presentaron una escala de nunca y un 14,8% (4) un casi siempre, sin embargo, en el post test, todos presentaron una escala de nunca [100,0% (27)].

4.1.3. Dimensión Habilidad social avanzada

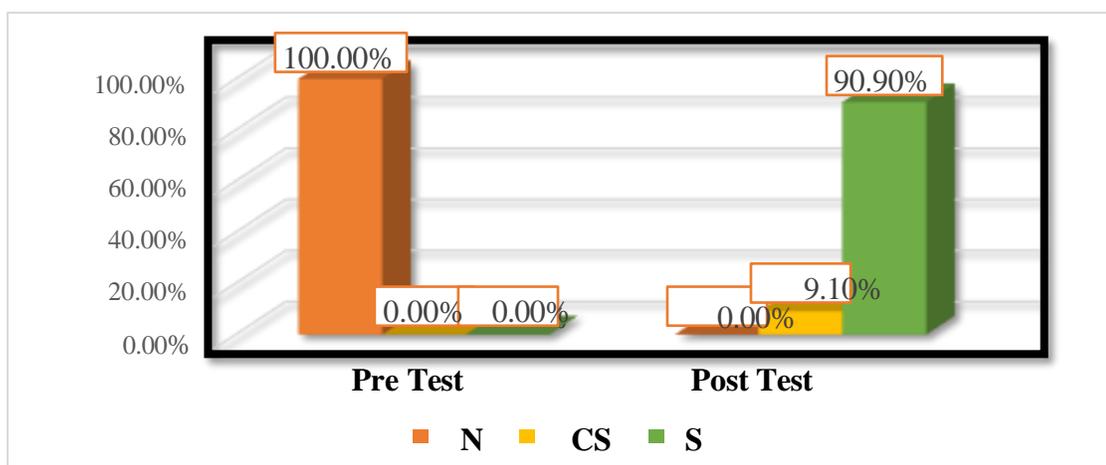
Tabla 9

Descripción de la dimensión habilidad social avanzada - grupo experimental

Escala de medición	Evaluación Pre Test		Evaluación Post Test	
	fi	%	fi	%
Nunca	33	100,0	0	0,0
Casi siempre	0	0,0	3	9,1
Siempre	0	0,0	30	90,9
Total	33	100,0	33	100,0

Figura 5

Resultados del nivel de habilidades sociales avanzada en los estudiantes que conformaron el grupo experimental, en el pre test y post test



Tanto en la tabla 9 y figura 5 se aprecia los resultados obtenidos en el grupo experimental respecto al nivel de habilidades sociales avanzadas en los estudiantes del 1° B de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”; en el pre test, todos obtuvieron una escala de nunca [100,0% (33)], mientras que en el post test, después de la aplicación de los tratamientos de Juegos recreativos, el 90,9% (30) obtuvo una escala de siempre y el 9,10% (3) casi siempre en habilidades sociales avanzadas.

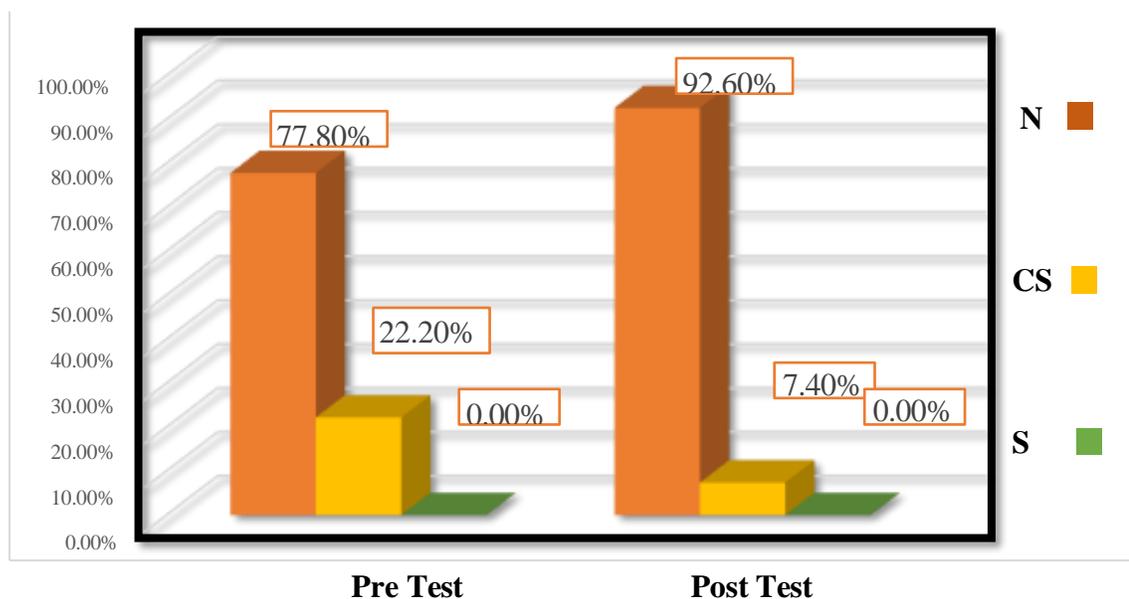
Tabla 10

Descripción de la dimensión habilidad social avanzada - grupo control

Escala de medición	Evaluación Pre Test		Evaluación Post Test	
	fi	%	fi	%
Nunca	21	77,8	25	92,6
Casi siempre	6	22,2	2	7,4
Siempre	0	0,0	0	0,0
Total	27	100,0	27	100,0

Figura 6

Resultados del nivel de habilidades sociales avanzadas en los estudiantes que conformaron el grupo control, en el pre test y post test



Tanto en la tabla 10 y figura 6 se aprecia los resultados obtenidos en el grupo control respecto al nivel de habilidades sociales avanzadas en los estudiantes del 1° A de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”; en el pre test, se observó que el 77,8 (21) obtuvo una escala de nunca y un 22,2% (6) un nivel casi siempre, sin embargo, en el post test, el 92,6% (25) obtuvieron una escala de nunca y el 7,4% (2) casi siempre.

4.1.4. Dimensión Habilidad social afectiva

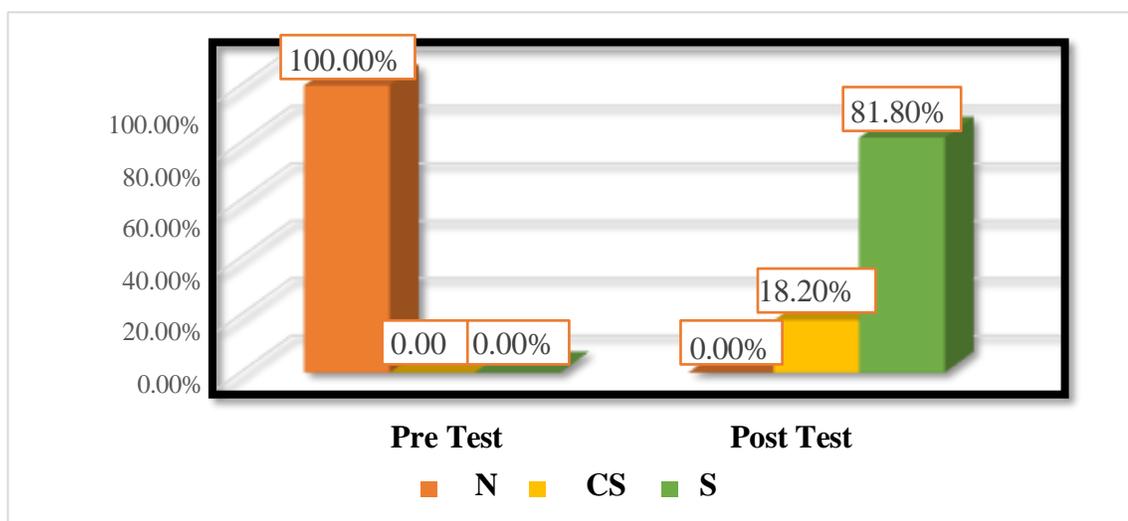
Tabla 11

Descripción de la dimensión habilidad social afectiva - grupo experimental

Escala de medición	Evaluación Pre Test		Evaluación Post Test	
	fi	%	fi	%
Nunca	33	100,0	0	0,0
Casi siempre	0	0,0	6	18,2
Siempre	0	0,0	27	81,8
Total	33	100,0	33	100,0

Figura 7

Resultados del nivel de habilidades sociales afectivas en los estudiantes que conformaron el grupo experimental, en el pre test y post test



Tanto en la tabla 11 y figura 7 se aprecia los resultados obtenidos en el grupo experimental respecto al nivel de habilidades sociales afectivas en los estudiantes del 1° B de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”; en el pre test, todos obtuvieron una escala de nunca [100,0% (33)], mientras que en el post test, después de la aplicación de los tratamientos de Juegos recreativos, el 81,8% (27) presentaron una escala de siempre y el 18,2% (6) casi siempre en habilidades sociales afectivas.

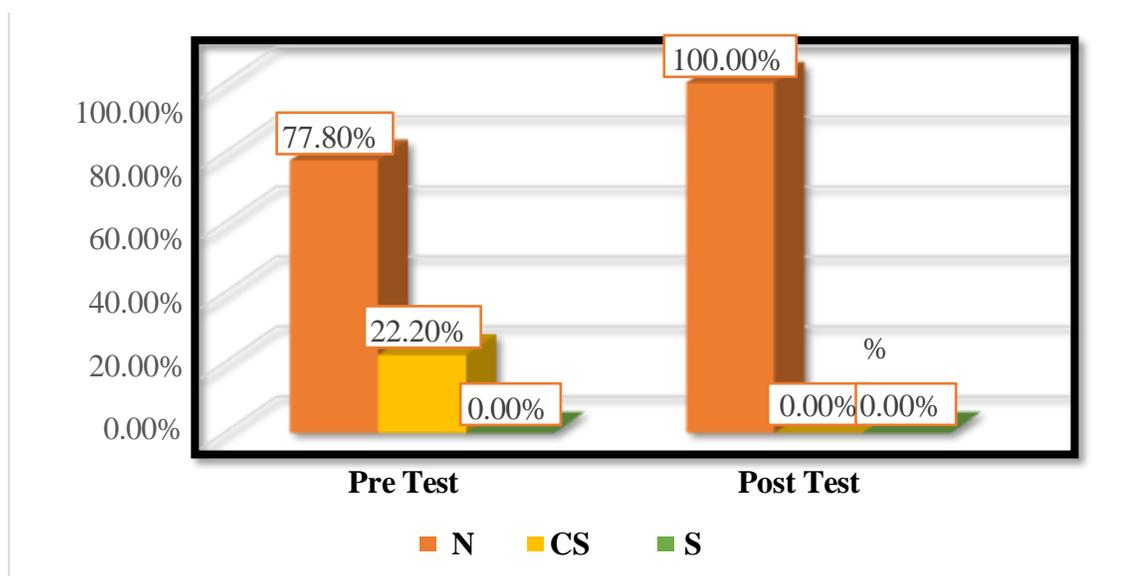
Tabla 12

Descripción de la dimensión habilidad social afectiva - grupo control

Escala de medición	Evaluación Pre Test		Evaluación Post Test	
	fi	%	fi	%
Nunca	21	77,8	27	100,0
Casi siempre	6	22,2	0	0,0
Siempre	0	0,0	0	0,0
Total	27	100,0	27	100,0

Figura 8

Resultados del nivel de habilidades sociales afectivas en los estudiantes que conformaron el grupo control, en el pre test y post test



Tanto en la tabla 12 y figura 8 se aprecia los resultados obtenidos en el grupo control respecto al nivel de habilidades sociales afectivas en los estudiantes del 1° A de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”; en el pre test, se observó que el 77,8 (21) presentó una escala de nunca y un 22,2% (6) casi siempre, sin embargo, en el post test, todos presentaron una escala de nunca [100,0% (27)].

Tabla 13

Descripción de las habilidades sociales según evaluación de los tratamientos de juegos recreativos en el grupo experimental

Escala de medición	Evaluación									
	Pre Test		1° Tto		2° Tto		3° Tto		Post Test	
	fi	%								
Nunca	33	100,0	31	93,9	20	60,6	0	0,0	0	0,0
Casi siempre	0	0,0	2	6,1	13	39,4	23	69,7	3	9,1
Siempre	0	0,0	0	0,0	0	0,0	10	30,3	30	90,9
Total	33	100,0	33	100,0	33	100,0	33	100,0	33	100,0

Los juegos recreativos que fueron aplicados al grupo experimental consistieron en la aplicación de tres tratamientos basados por dimensiones; de los cuales, se observó el resultado progresivo en los estudiantes. En el Pre Test se observó que todos los estudiantes obtuvieron una escala de nunca respecto al desarrollo de habilidades sociales [100,0% (33)].

En la evaluación posterior al primer tratamiento de los juegos recreativos se observó que el 93,9% (31) continuaban con una escala de nunca y el 6,1% nivel casi siempre; así mismo después de tratamiento número dos, se evaluó y el 60,6% persistía con la escala de nunca, mientras que el 39,4% (13) en una escala de casi siempre.

En la evaluación posterior al tratamiento número tres se apreció que el 69,7% (23) obtuvieron una escala de casi siempre, mientras que el 30,3% siempre. Y en el Post test se observó que el 90,9% (30) lograron una escala de siempre.

4.2. Análisis inferencial

Mediante la prueba t-Student se contrastó la hipótesis planteada.

Tabla 14

Prueba t-Student para la primera hipótesis específica

Prueba para una muestra						
Habilidad social básica	t	gl	p valor	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pre Test	69,687	32	0,000	8,818	8,56	9,08
Post Test	62,694	32	0,000	22,788	22,05	23,53

Se ha planteado la primera hipótesis específica

Ha: Los juegos recreativos influyen favorablemente en el desarrollo de habilidades sociales básicas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”.

Se empleó la prueba t-Student para una muestra, donde el valor de t calculada fue de 39,687 para el Pre test y 62,694 para el Post Test, así mismo el IC fue de 8,56 (inferior) y 9,08 (superior) para el pre test y posterior a la aplicación de los juegos recreativos el IC fue 22,05 (inferior) y 23,53 (superior). El p valor fue de 0,000 ($< 0,05$).

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la primera hipótesis específica alterna: “Los juegos recreativos influyen favorablemente en el desarrollo de habilidades sociales básicas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”.

Tabla 15

Prueba t-Student para la segunda hipótesis específica

Prueba para una muestra						
Habilidad social avanzada	t	gl	p valor	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pre Test	90,667	32	0,000	6,182	6,04	6,32
Post Test	64,006	32	0,000	16,818	16,28	17,35

Se ha planteado la segunda hipótesis específica

Ha: Los juegos recreativos influyen favorablemente en el desarrollo de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”.

Se empleó la prueba t-Student para una muestra, donde el valor de t calculada fue de 90,667 para el Pre test y 64,006 para el Post Test, así mismo el IC fue de 6,04 (inferior) y 6,32 (superior) para el pre test y posterior a la aplicación de los juegos recreativos el IC fue 16,28 (inferior) y 17,35 (superior). El p valor fue de 0,000 ($< 0,05$).

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la segunda hipótesis específica alterna: “Los juegos recreativos influyen favorablemente en el desarrollo de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”.

Tabla 16

Prueba t-Student para la tercera hipótesis específica

Prueba para una muestra						
Habilidad social afectiva	t	gl	p valor	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pre Test	77,584	32	0,000	6,303	6,14	6,47
Post Test	57,462	32	0,000	16,364	15,78	16,94

Se ha planteado la tercera hipótesis específica

Ha: Los juegos recreativos influyen favorablemente en el desarrollo de habilidades sociales afectivas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”.

Se empleó la prueba t-Student para una muestra, donde el valor de t calculada fue de 77,584 para el Pre test y 57,462 para el Post Test, así mismo el IC fue de 6,303 (inferior) y 6,314 (superior) para el pre test y posterior a la aplicación de los juegos recreativos el IC fue 16,364 (inferior) y 16,94 (superior). El p valor fue de 0,000 ($< 0,05$).

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la tercera hipótesis específica alterna: “Los juegos recreativos influyen favorablemente en el desarrollo de habilidades sociales afectivas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”.

Tabla 17

Prueba t-Student para la hipótesis general

Prueba para una muestra						
Habilidad social	t	gl	p valor	Diferencia de medias	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Pre Test	133,302	32	0,000	21,303	20,98	21,63
Post Test	70,960	32	0,000	55,970	54,36	57,58

Se ha planteado la hipótesis general

H_a: Los juegos recreativos influyen favorablemente en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”.

Se empleó la prueba t-Student para una muestra, donde el valor de t calculada fue de 133,302 para el Pre test y 70,960 para el Post Test, así mismo el IC fue de 20,98 (inferior) y 21,63 (superior) para el pre test y posterior a la aplicación de los juegos recreativos el IC fue 54,36 (inferior) y 57,58 (superior). El p valor fue de 0,000 (< 0,05).

Por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis general alterna: “Los juegos recreativos influyen favorablemente en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”.

CAPÍTULO V. DISCUSIÓN

Las habilidades sociales tal como lo indica Trianes (1996) es un comportamiento diseñado para resolver una situación social de forma eficiente y aceptable. Las habilidades sociales se adquieren a lo largo de la vida a través de la interacción con otras personas y posibilitan el respeto y la aceptación de una persona en su contexto social, afirma Camacho (2012).

En principio, cuando se realizó la investigación, se identificó que el 100,0% de los estudiantes sus habilidades sociales se encontraban en la escala de nunca; datos que fueron modificados al aplicar los juegos recreativos como alternativa de control de la problemática, quienes al término de su aplicación obtuvieron la escala de siempre respecto al desarrollo de habilidades sociales.

Las habilidades básicas que fueron desarrolladas en la muestra en estudio fueron “escuchar, hacer preguntas, dar gracias, iniciar y mantener una conversación, presentarse, despedirse, hacer cumplidos y elogiar”.

De acuerdo a la hipótesis planteada, los resultados de investigación demostraron la efectividad de juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria del grupo experimental (p valor $<0,000$).

Dicho resultado concuerda con Andrade et al. (2020) quien en los resultados existe un vínculo directo entre las habilidades sociales y las relaciones interpersonales que repercuten en la resolución de conflictos en los adolescentes.

También con Benavides y Ortega (2022) dan a conocer la relevancia de los juegos en el desarrollo de habilidades sociales, afirmando que, al ser el juego una estrategia natural, se ha convertido en un excelente aliado para la implementación del performance, una nueva herramienta mediática tecnológica que queremos destacar en este estudio.

De igual forma Jaramillo (2019), concluye que, existe una estrecha vinculación entre los talleres deportivos escolares y el desarrollo de habilidades sociales de los alumnos de los Núcleos de la Ugel 09 Huaura.

Del mismo modo, Aucasi (2022) concluye que, la utilización de técnicas de juegos tiene un impacto importante en el progreso de las capacidades de interacción social en alumnos que hablan quechua de la Institución Educativa de Santillana durante el año 2020, basándose en que, las pruebas estadísticas indican que el grado de importancia es de 0,000, lo cual es inferior a 0,05.

De igual manera Ramos (2021) concluye que, hay una clara relación entre los juegos de trabajo en conjunto y las capacidades sociales en estudiantes de la etapa inicial de la educación primaria con una correlación significativa de Rho 0,002 y un bajo p-valor de 0,000.

CONCLUSIONES

Se ha concluido lo siguiente:

1. Se ha determinado que los juegos recreativos influyen de manera significativa (p valor $0,000 < 0,05$) en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”.
2. Se ha demostrado que los juegos recreativos influyen de manera significativa (p valor $0,000 < 0,05$) en el desarrollo de habilidades sociales básicas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”.
3. Se ha demostrado que los juegos recreativos influyen de manera significativa (p valor $0,000 < 0,05$) en el desarrollo de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”.
4. Se ha demostrado que los juegos recreativos influyen de manera significativa (p valor $0,000 < 0,05$) en el desarrollo de habilidades sociales afectivas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”.

SUGERENCIAS

1. A los docentes y en especial a los de nuestra área de educación física incluir dentro de su programación de clase a los juegos recreativos para fomentar el desarrollo de habilidades sociales.
2. Para los padres de familia, es importante conocer la importancia de las habilidades sociales en sus hijos, es por ello que es necesario difundir los resultados con ellos; así mismo, estar atentos a algunas conductas relacionado a las relaciones interpersonales.
3. A los docentes tener en cuenta las habilidades sociales básicas afectivas y avanzadas en los estudiantes, dando la importancia necesaria en su valoración porque ello representa la base del estudiante para desarrollarse en la sociedad
4. A docentes próximos en ejercer la especialidad de Educación Física recopilar información del desarrollo de habilidades sociales para mejorar la participación en las actividades propias del área.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez, R., & Díaz, M. (2011). Los tipos de juegos que eligen los niños de primaria superior. *Revista electrónica de psicología Iztacala*, 14(4).
- Andrade, J., Mendoza, M., Zapata, K., & Monsalve, L. (2020). Relación entre conflictos de la adolescencia y habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa de Risaralda. *Pensamiento Americano*, 13(25), 52-61. doi:<https://doi.org/10.21803/pensam.13.25.385>
- Aquino, F., & Sánchez, I. (1999). Algunas reflexiones acerca del juego y la creatividad desde el punto de vista constructivista. *Tiempo de educar*, 1(2), 131-153.
- Arias-Gómez, J., Villasís-Keever, M., & Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201-206.
- Aron, A., & Milicic, N. (1993). *Vivir con otros. Programa de desarrollo de habilidades sociales*. Universitaria.
- Ascoytia, M. (2023). *Agresividad y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de instituciones educativas de Punta Negra*. Universidad Autónoma del Perú.
- Aucasi, G. (2022). Estrategias para el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa de Santillana. *Horizonte de la Ciencia*, 12(22), 83-91. doi:<https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2020.18.403>
- Bandura, A. (1987). *Pensamiento y Acción*. Martínez roca.
- Benavides, L., & Ortega, L. (2022). *Incidencia del juego en el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas en los niños y niñas de grado transición a través del performance*. Universidad de Santander Udes.
- Caballo, V. (1993). *Manual de técnicas de terapia y modificación de conducta*. Siglo XXI.

- Caballo, V. (2005). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales*. Madrid: Siglo XXI.
- Camacho, L. (2012). *El juego cooperativo como promotor de habilidades sociales en niñas de 5 años*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Campos, N. (2017). *Juegos recreativos en el aprendizaje de suma y resta con los estudiantes de la institución educativa N° 34122 de Huaylasjirca- Yanahuanca*. Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión.
- Castro, D., & Cortés, R. (2023). Influencia de inteligencia emocional y habilidades sociales en contextos escolarizados. Revisión sistemática. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 9342-9359. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5133
- Cerna, V. (2019). *Los juegos cooperativos como estrategia para mejorar las habilidades sociales en los niños de 4 años de la institución educativa “Angelitos De Mama Ashu” del distrito de Chacas, provincia de Asunción, región Áncash en el año 2019*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Cruz, F. (2022). *Educación musical y el desarrollo de las habilidades sociales en los niños de cinco años en la institución educativa inicial N° 031, Punchao, Huánuco, 2022*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote.
- Damián, E. (2011). *Aplicación de los juegos tradicionales y su relación con el rendimiento académico en los alumnos del 1er grado del nivel de secundaria del colegio de aplicación de la UNMSM- 2011*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- Dávila, G. (2006). El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y. *Laurus*, 12(ext), 180-205.
- De La Cruz, L. (2021). *Pedagogía afectiva, habilidades sociales y aprendizaje significativo del estudiante de educación superior en época de Covid-19*. Universidad César Vallejo.

- Del Rio, M. (2022). *Juegos cooperativos y las habilidades sociales en estudiantes de 5 años de una institución educativa, Florencia de Mora, 2022*. Universidad César Vallejo.
- Esteves, A., Paredes, R., Calcina, C., & Yapuchura, C. (2020). Habilidades sociales en adolescentes y funcionalidad familiar. *Revista de Investigación en comunicación y desarrollo*, 11(1), 16-27. doi:<https://doi.org/10.33595/2226-1478.11.1.392>
- Esteves, A., Paredes, R., Calcina, C., & Yapuchura, C. (2020). Habilidades Sociales en adolescentes y Funcionalidad Familiar. *Comuni@cción*, 11(1), 16-27. doi:<http://dx.doi.org/10.33595/2226-1478.11.1.392>
- Gabriel, J., Mendoza, M., Zapata, K., & Sierra, L. (2020). Relación entre conflictos de la adolescencia y habilidades sociales en adolescentes de una Institución Educativa de Risaralda. *Pensamiento Americano*, 13(25), 52-61.
- Hayman, J., Chila, J., & Castro, J. (2023). Juegos recreativos para el desarrollo de la coordinación motriz en estudiantes de educación física. *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 4(1), 3928–3955. doi:<https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.537>
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta ed.). (M. Rocha, Ed.) México DF: Mc. Graew Hill Education.
- Hernández, R. (2019). *Metodología de la Investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (Sexta ed.). (M. Rocha, Ed.) México DF: Mc. Graew Hill Education.
- Hidalgo, P. (2018). *Juegos cooperativos y desarrollo de habilidades sociales en los alumnos del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Hermanos Rafael y Emilio Gómez Paquiyauri - Callao, 2018*. Universidad Nacional del Callao.
- Identicole Minedu. (20 de agosto de 2023). *Identicole* . Obtenido de Ministerio de Educación: <https://identicole.minedu.gob.pe/colegio/14700610>

- Iman, M. (2019). *Habilidades sociales en estudiantes del sexto grado de primaria de una Institución Educativa Pública del Callao*. Universidad San Ignacio de Loyola.
- Jaramillo, E. (2019). *Relación entre los talleres deportivos escolares y el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes de las instituciones educativas Núcleos De La Ugel 09 Huaura*. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.
- Kelly, J. (1982). *Entrenamiento en habilidades sociales*. Bilbao.
- Leon, L. (2021). *Clima social familiar y habilidades sociales en estudiantes de la Institución Educativa N°11036, Lambayeque*. Universidad César Vallejo.
- Marrufo, C. (2016). *Programa de juegos recreativos para desarrollar habilidades sociales en los estudiantes de la IE N° 10373 de Sucse, Súcota, Cutervo-2016*. Universidad César Vallejo.
- Monjas, L. (2004). *Programa de enseñanza de habilidades de interacción social*. Ciencias de la educación preescolar y especial.
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la Investigación: Cuantitativa - Cualitativa y Redacción de la Tesis*. Ediciones de la U.
- Obregón, G. (2023). Habilidades sociales y agresividad en estudiantes de secundaria durante el confinamiento. *Avances En Psicología*, 31(1), 1-16. doi:<https://doi.org/10.33539/avpsicol.2023.v31n1.2852>
- 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* (. Universidad de de Piura.
- Ortiz-Zorrilla, F., Taveras-Espinal, J., & Bennasar-García, M. (2023). Juegos recreativos en el fomento de las capacidades físicas durante la clase de educación física. *Revista Innova Educación*, 5(3), 52-70. doi:<https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.03.004>

- Ortiz-Zorrilla, F., Taveras-Espinal, J., & Bennasar-García, M. (2023). Juegos recreativos en el fomento de las capacidades físicas durante la clase de educación física. *Revista Innova Educación*, 5(3), 52-70. doi:<https://doi.org/10.35622/j.rie.2023.03.004>
- Otárola, M. (2019). *Las habilidades sociales y su diferencia con el género de las profesoras y profesores de las Instituciones Educativas del distrito de la Molina, 2019*. Universidad César Vallejo.
- Perez, P. (2000). *Habilidades sociales: Educar hacia la autorregulación*. Ice Horsori.
- Piaget, J. (1992). *La formación del símbolo en el niño*. Fondo de cultura económica.
- Puerta, L., & Marín, M. (2015). Análisis de validez de contenido de un instrumento de Transferencia de Tecnología Universidad - Industria de Baja California, México. *XX Congreso Internacional de Contaduría, Administración e Informática*, (págs. 1-16). México DF.
- Ramos, M. (2021). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en estudiantes de Educación Primaria de una Institución Educativa de Lucanas, Ayacucho 2021*. Universidad César Vallejo.
- Rocafuerte, N., & Tomalá, E. (2022). *El juego en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3 a 4 años de la unidad educativa península de Santa Elena*. Universidad Estatal Península de Santa Elena.
- Rojas, S. (2019). *Desarrollo social en los niños de 4 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular "Augusto Cardich"- Pillco Marca, Huánuco 2019*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
- Salas, L. (2020). *Los juegos cooperativos en el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes de la institución educativa Hatun Xauxa De Sausa En Junín*. Universidad Nacional de Huancavelica.

- Sixto, A. (2021). *Habilidades sociales y modos de afrontamiento al estrés en estudiantes de 4to y 5to de secundaria de una Institución Educativa Pública de Amarilis Huánuco, 2021*. Universidad Nacional Hermilio Valdizán.
- Sosa, L. (2022). *Juegos recreativos y el desarrollo de la autoestima en estudiantes de la I.E Gabino Uribe Antúnez- Aija* . Universidad César Vallejo.
- Tarazona, D., Vela, O., & Coz, A. (2019). *Juegos recreativos para desarrollar las habilidades de coordinación básica en los niños del segundo grado de Educación Primaria de la I.E. "Leoncio Prado" de Huánuco, 2019*. Universidad Nacional Hermilio Valdizan.
- Trianes, M. (1996). *Educación y competencia social. Un programa en el aula*. Aljibe.
- Trower, P. (1986). *Comportamiento social en contexto*. Lawrence erlbaum.
- Valles, A., & Valles, C. (1996). *Las habilidades sociales en la escuela*. EOS.
- Vázquez, C. (2012). *Programa de Juegos Recreativos para los estudiantes del octavo año educación general básica de la Escuela Isaac María Peña de la Parroqui San José de Raranga Cantón SIGSIG*. Universidad de Cuenca.
- Vizcaino, A., & Cruz, B. (2016). *Clima social familiar y habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la institución educativa Bilingüe – Awuajun*. Universidad Católica Sedes Sapientiae.

ANEXOS

ANEXO 01.

MATRIZ DE

CONSISTENCIA



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA
CARRERA PROFESIONAL EDUCACIÓN FÍSICA



Juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa
"Mariano Damaso Beraun"-Huánuco

Problema	Objetivo	Hipótesis	Variable	Dimensión	Indicador	Instrumento	Metodología
Problema general ¿Los juegos recreativos influyen en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa "Mariano Dámaso Beraún", Huánuco – 2023?	Objetivo general Determinar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa "Mariano Dámaso Beraún", Huánuco – 2023.	Hipótesis general Los juegos recreativos influyen favorablemente en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa "Mariano Dámaso Beraún", Huánuco – 2023	Variable independiente: Juegos recreativos	Juegos sensomotores	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra movimientos • Habilidad motriz específica • Confianza en si 	Tratamiento Experimental	Nivel de investigación El nivel de investigación fue Experimental. Tipo de investigación Fue Aplicada Diseño de investigación Ge: O ₁ X O ₂ Gc: O ₁ - O ₂ cuasi experimental de pretest y post test
				Juegos simbólicos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su imaginación • Comprende el entorno que le rodea • Desarrolla capacidad emocional 		
				Juegos de reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje de normas • Desarrollo de memoria 		
Problemas específicos a) ¿Los juegos recreativos influyen en el desarrollo de habilidades sociales básicas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa "Mariano Dámaso Beraún"? b) ¿Los juegos recreativos influyen en el desarrollo de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa "Mariano Dámaso Beraún"? c) ¿Los juegos recreativos influyen en el desarrollo de habilidades sociales afectivas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa "Mariano Dámaso Beraún"?	Objetivos específicos a) Demostrar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales básicas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa "Mariano Dámaso Beraún". b) Demostrar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa "Mariano Dámaso Beraún". c) Demostrar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales afectivas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa "Mariano Dámaso Beraún".	Hipótesis específicas a) Los juegos recreativos influyen favorablemente en el desarrollo de habilidades sociales básicas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa "Mariano Dámaso Beraún". b) Los juegos recreativos influyen favorablemente en el desarrollo de habilidades sociales avanzadas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa "Mariano Dámaso Beraún". c) Los juegos recreativos influyen favorablemente en el desarrollo de habilidades sociales afectivas en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa "Mariano Dámaso Beraún".	Variable dependiente: Habilidades sociales	Habilidad social básica	Escuchar	Ficha de observación de Habilidades sociales	Población La población estuvo conformada por los estudiantes del nivel secundario de la Institución Educativa "Mariano Dámaso Beraún", Amarilis. Muestra La muestra representativa fueron los estudiantes de 1ro B del nivel secundario para el grupo experimental el 1° A para el grupo control.
					Iniciar una conversación		
					Mantener una conversación		
					Formular una pregunta		
					Dar las gracias		
					Presentarse		
				Habilidad social avanzada	Presentarse a otras personas		
					Hacer un cumplido		
					Pedir ayuda		
					Participar		
					Dar instrucciones		
					Seguir instrucciones		
				Habilidad social afectiva	Disculparse		
					Convencer a los demás		
					Expresar los sentimientos		
					Comprender los sentimientos de los demás		
					Enfrentarse con el enfado de otro		
					Expresar afecto		
Resolver el miedo							
Autorrecompensarse							

ANEXO 02.

FICHA DE

OBSERVACIÓN DE

HABILIDADES

SOCIALES



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA
CARRERA PROFESIONAL EDUCACIÓN FÍSICA



Título de la investigación: “Juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”-Huánuco”

Investigadoras: Berrios Papas, Yosh Ryckelme, Duran Florido, Katherine Roció y Modesto López, Nayeli Cecilia.

Leyenda:

- (1) **N:** Nunca usa la habilidad.
- (2) **CS:** Casi siempre usa la habilidad
- (3) **S:** Siempre usa la habilidad.

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nº	Ítems	N	CS	S
	Dimensión Habilidad social básica			
01	Presta atención a las personas que le están hablando y hace un esfuerzo para comprender lo que le están diciendo.			
02	Inicia conversaciones con otras personas y luego las mantiene por un momento.			
03	Habla con otras personas sobre cosas que interesan a ambos.			
04	Elige la información que necesita saber y se la pide a la persona por propia iniciativa.			
05	Agradece los favores prestados por sus compañeros.			
06	Se esfuerza por conocer nuevas personas por propia iniciativa.			
07	Ayuda a presentarse a nuevas personas con otras.			
08	Dice a los demás qué le gusta de ellos o de lo que hacen.			
	Dimensión Habilidad social avanzada			
09	Pide ayuda cuando lo necesita.			
10	Se involucra en distintas actividades de su entorno.			
11	Explica con claridad a los demás como hacer una tarea específica.			
12	Presta atención a las instrucciones, pide explicaciones y lleva adelante las instrucciones correctamente.			
13	Pide disculpas a los demás, cuando ha fallado.			
14	Intenta persuadir a los demás de que sus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de otras personas.			
	Dimensión Habilidad social afectiva			
15	Expresa sus sentimientos y permite que los demás conozcan lo que siente.			
16	Intenta comprender lo que sienten los demás.			
17	Intenta comprender el enfado de la otra persona.			
18	Permite que los demás sepan que se interesa o se preocupa por ellos.			
19	Cuando siente miedo, piensa por lo que siente, y luego intenta hacer algo para disminuirlo.			
20	Se da a sí mismo una recompensa después de hacer algo bien.			

PRUEBA DE CONFIABILIDAD

N°	Ítems	Alfa de Cronbach
01	Presta atención a las personas que le están hablando y hace un esfuerzo para comprender lo que le están diciendo.	0,894
02	Inicia conversaciones con otras personas y luego las mantiene por un momento.	0,895
03	Habla con otras personas sobre cosas que interesan a ambos.	0,893
04	Elige la información que necesita saber y se la pide a la persona por propia iniciativa.	0,893
05	Agradece los favores prestados por sus compañeros.	0,893
06	Se esfuerza por conocer nuevas personas por propia iniciativa.	0,894
07	Ayuda a presentarse a nuevas personas con otras.	0,894
08	Dice a los demás qué le gusta de ellos o de lo que hacen.	0,892
09	Pide ayuda cuando lo necesita.	0,892
10	Se involucra en distintas actividades de su entorno.	0,892
11	Explica con claridad a los demás como hacer una tarea específica.	0,896
12	Presta atención a las instrucciones, pide explicaciones y lleva adelante las instrucciones correctamente.	0,894
13	Pide disculpas a los demás, cuando ha fallado.	0,894
14	Intenta persuadir a los demás de que sus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de otras personas.	0,893
15	Expresa sus sentimientos y permite que los demás conozcan lo que siente.	0,893
16	Intenta comprender lo que sienten los demás.	0,893
17	Intenta comprender el enfado de la otra persona.	0,895
18	Permite que los demás sepan que se interesa o se preocupa por ellos.	0,894
19	Cuando siente miedo, piensa por lo que siente, y luego intenta hacer algo para disminuirlo.	0,893
20	Se da a sí mismo una recompensa después de hacer algo bien.	0,892

ANEXO 03.

VALIDACIÓN DE LOS

INSTRUMENTOS POR

JUECES



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



I. DATOS GENERALES:

Grado Académico, Nombres y Apellidos del Informante	Institución donde labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor (es) del Instrumento
Mg.VELA ROJAS, José Luis	Universidad Nacional Hermilio Valdizán	Ficha de observación	BERRIOS PAPAS, Yosh Ryckelme DURAN FLORIDO, Katherine Rocío MODESTO LOPEZ, Nayeli Cecilia
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:			
“JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MARIANO DÁMASO BERAÚN” - HUÁNUCO”			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Nº	CRITERIOS	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA				
			MD	D	R	B	MB
			0,0	0,5	1,0	1,5	2,0
1	CLARIDAD	El lenguaje se presenta en forma clara y coherente.					X
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.				X	
3	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología.				X	
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems.				X	
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos suficientes en cantidad y calidad.				X	
6	INTENCIONALIDAD	Es adecuado para el trabajo pedagógico.				X	
7	CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos y enfoques actuales.				X	
8	COHERENCIA	Entre el título de la investigación, formulación del problema, objetivos y la hipótesis.				X	
9	RELACIÓN	Entre la hipótesis, las variables, dimensiones e indicadores				X	
10	METODOLOGÍA	Responde al propósito del trabajo según el objetivo trazado.				X	
PUNTAJE PARCIAL			-	-	-	13,5	2
PUNTAJE TOTAL			15,5				

REFORMULAR	CUALITATIVA		VÁLIDO	CUANTITATIVA	
	D	DEFICIENTE		A	EXCELENTE
	E	MUY DEFICIENTE		B	BUENO
		(07-11)		(18-20)	
		(00-07)		(14-18)	
				(11-14)	

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: VALIDACIÓN CUALITATIVA **B** VALIDACIÓN CUANTITATIVA **15,5**

IV. OPINIÓN DE APLICACIÓN:

El instrumento es aplicable

V. RECOMENDACIONES:

Hco. 12 de setiembre 2023	22518758		962936505
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



I. DATOS GENERALES:

Grado Académico, Nombres y Apellidos del Informante	Institución donde labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor (es) del Instrumento
Mg. TARAZONA BARDALES, Joel Cipriano	Universidad Nacional Hermilio Valdizán	Ficha de observación	BERRIOS PAPAS, Yosh Ryckelme DURAN FLORIDO, Katherine Rocio MODESTO LOPEZ, Nayeli Cecilia
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:			
"JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARIANO DÁMASO BERAÚN" - HUÁNUCO"			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

N°	CRITERIOS	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA				
			MD	D	R	B	MB
			0,0	0,5	1,0	1,5	2,0
1	CLARIDAD	El lenguaje se presenta en forma clara y coherente.					2
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					2
3	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					2
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems.					2
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos suficientes en cantidad y calidad.				1,5	
6	INTENCIONALIDAD	Es adecuado para el trabajo pedagógico.					2
7	CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos y enfoques actuales.				1,5	
8	COHERENCIA	Entre el título de la investigación, formulación del problema, objetivos y la hipótesis.					2
9	RELACIÓN	Entre la hipótesis, las variables, dimensiones e indicadores					2
10	METODOLOGÍA	Responde al propósito del trabajo según el objetivo trazado.					2
PUNTAJE PARCIAL						3	16
PUNTAJE TOTAL						19	

REFORMULAR	CUALITATIVA		CUANTITATIVA	VÁLIDO	CUALITATIVA		CUANTITATIVA
	D	DEFICIENTE	(07-11)		A	EXCELENTE	(18-20)
	E	MUY DEFICIENTE	(00-07)		B	BUENO	(14-18)
					C	REGULAR	(11-14)

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:

VALIDACIÓN CUALITATIVA	A	VALIDACIÓN CUANTITATIVA	19
------------------------	---	-------------------------	----

IV. OPINIÓN DE APLICACIÓN:

Es Aplicable

V. RECOMENDACIONES:

Hco. 28 de Agosto 2023	22513276		962613055
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono



FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



I. DATOS GENERALES:

Grado Académico, Nombres y Apellidos del Informante	Institución donde labora	Nombre del Instrumento de Evaluación	Autor (es) del Instrumento
Mg. RIOS SORIA, Jorge Antonio	Universidad Nacional Hermilio Valdizán	Ficha de observación	BERRIOS PAPAS, Yosh Ryckelme DURAN FLORIDO, Katherine Rocio MODESTO LOPEZ, Nayefi Cecilia
TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:			
"JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARIANO DÁMASO BERAÚN" - HUÁNUCO"			

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN:

Nº	CRITERIOS	INDICADORES	ESCALA VALORATIVA				
			MD	D	R	B	MB
			0,0	0,5	1,0	1,5	2,0
1	CLARIDAD	El lenguaje se presenta en forma clara y coherente.					2
2	OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables.					2
3	ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y tecnología.					2
4	ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica en la presentación de los ítems.					2
5	SUFICIENCIA	Comprende los aspectos suficientes en cantidad y calidad.				1,5	
6	INTENCIONALIDAD	Es adecuado para el trabajo pedagógico.				1,5	
7	CONSISTENCIA	Está basado en aspectos teóricos y enfoques actuales.				1,5	
8	COHERENCIA	Entre el título de la investigación, formulación del problema, objetivos y la hipótesis.					2
9	RELACIÓN	Entre la hipótesis, las variables, dimensiones e indicadores					2
10	METODOLOGÍA	Responde al propósito del trabajo según el objetivo trazado.					2
PUNTAJE PARCIAL						4,5	14
PUNTAJE TOTAL						18,5	

REFORMULAR	CUALITATIVA		VÁLIDO	CUALITATIVA		CUANTITATIVA	
	D	DEFICIENTE		A	EXCELENTE	(18-20)	
	E	MUY DEFICIENTE		(00-07)	B	BUENO	(14-18)
			C	REGULAR	(11-14)		

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: VALIDACIÓN CUALITATIVA **A** VALIDACIÓN CUANTITATIVA **18,5**

IV. OPINIÓN DE APLICACIÓN:

Es Aplicable

V. RECOMENDACIONES:

Hco. 04 de <u>Setiembre</u> 2023	<u>40991755</u>		<u>962 823832</u>
Lugar y fecha	DNI	Firma del Experto	Teléfono

ANEXO 04.

CONSENTIMIENTO

INFORMADO

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: “Juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”-Huánuco”

Investigadoras: Berrios Papas, Yosh Ryckelme, Duran Florido, Katherine Roció y Modesto López, Nayeli Cecilia.

Objetivo: Determinar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”, Huánuco – 2023.

Consentimiento / Participación voluntaria

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento sin que me afecte de ninguna manera.

Firmas del participante o responsable

Firma del participante: _____

Firma de los investigadores responsables:

BERRIOS PAPAS, Yosh Ryckelme

DURAN FLORIDO, Katherine Rocio

MODESTO LOPEZ, Nayeli Cecilia

Huánuco, 2023

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: “Juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”-Huánuco”

Investigadoras: Berrios Papas, Yosh Ryckelme, Duran Florido, Katherine Rocio y Modesto Lopez, Nayeli Cecilia.

Objetivo: Determinar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”, Huánuco – 2023.

Consentimiento / Participación voluntaria

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento sin que me afecte de ninguna manera.

Firmas del participante o responsable

Firma del participante:  _____

Firma de los investigadores responsables:



BERRIOS PAPAS, Yosh Ryckelme



DURAN FLORIDO, Katherine Rocio



MODESTO LOPEZ, Nayeli Cecilia

Huánuco, 2023

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: “Juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”-Huánuco”

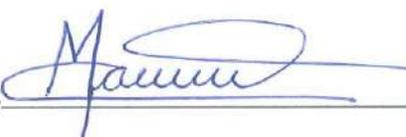
Investigadoras: Berrios Papas, Yosh Ryckelme, Duran Florido, Katherine Rocio y Modesto Lopez, Nayeli Cecilia.

Objetivo: Determinar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”, Huánuco – 2023.

Consentimiento / Participación voluntaria

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento sin que me afecte de ninguna manera.

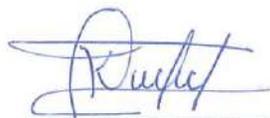
Firmas del participante o responsable

Firma del participante: 

Firma de los investigadores responsables:



BERRIOS PAPAS, Yosh Ryckelme



DURAN FLORIDO, Katherine Rocio



MODESTO LOPEZ, Nayeli Cecilia

Huánuco, 2023

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: “Juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”-Huánuco”

Investigadoras: Berrios Papas, Yosh Ryckelme, Duran Florido, Katherine Rocio y Modesto Lopez, Nayeli Cecilia.

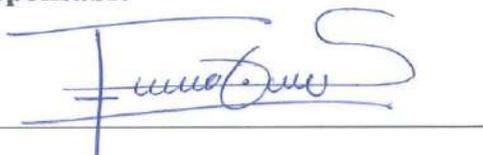
Objetivo: Determinar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”, Huánuco – 2023.

Consentimiento / Participación voluntaria

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento sin que me afecte de ninguna manera.

Firmas del participante o responsable

Firma del participante:



Firma de los investigadores responsables:



BERRIOS PAPAS, Yosh Ryckelme



DURAN FLORIDO, Katherine Rocio



MODESTO LOPEZ, Nayeli Cecilia

Huánuco, 2023

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: “Juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”-Huánuco”

Investigadoras: Berrios Papas, Yosh Ryckelme, Duran Florido, Katherine Rocio y Modesto Lopez, Nayeli Cecilia.

Objetivo: Determinar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”, Huánuco – 2023.

Consentimiento / Participación voluntaria

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento sin que me afecte de ninguna manera.

Firmas del participante o responsable

Firma del participante: _____



Firma de los investigadores responsables:



BERRIOS PAPAS, Yosh Ryckelme



DURAN FLORIDO, Katherine Rocio



MODESTO LOPEZ, Nayeli Cecilia

Huánuco, 2023

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: “Juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”-Huánuco”

Investigadoras: Berrios Papas, Yosh Ryckelme, Duran Florido, Katherine Rocio y Modesto Lopez, Nayeli Cecilia.

Objetivo: Determinar la influencia de los juegos recreativos en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de secundaria de la Institución Educativa “Mariano Dámaso Beraún”, Huánuco – 2023.

Consentimiento / Participación voluntaria

Acepto participar en el estudio: He leído la información proporcionada, o me ha sido leída. He tenido la oportunidad de preguntar dudas sobre ello y se me ha respondido satisfactoriamente. Consiento voluntariamente participar en este estudio y entiendo que tengo el derecho de retirarme en cualquier momento sin que me afecte de ninguna manera.

Firmas del participante o responsable

Firma del participante: _____



Firma de los investigadores responsables:



BERRIOS PAPAS, Yosh Ryckelme



DURAN FLORIDO, Katherine Rocio



MODESTO LOPEZ, Nayeli Cecilia

Huánuco, 2023

ANEXO 05.
OPERACIONALIZACIÓN
DE VARIABLES

Variable	Conceptualización	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
V.I Juegos recreativos	Los juegos recreativos son actividades físicas que tienen como objetivo principal brindar alegría y diversión a los jugadores para que puedan comprender mejor la sociedad moderna (Vázquez, 2012).	Juegos sensomotores	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra movimientos • Habilidad motriz específica • Confianza en si 	Tratamiento Experimental Plan de Sesiones educativas
		Juegos simbólicos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su imaginación • Comprende el entorno que le rodea • Desarrolla capacidad emocional 	
		Juegos de reglas	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje de normas • Desarrollo de memoria 	
V.D Habilidades sociales	Son un conjunto de conductas que permiten a una persona desarrollarse en un contexto individual o interpersonal, expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de una manera adecuada a la situación. (Caballo, Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales, 2005).	Habilidad social básica	Escuchar	Ficha de observación de Habilidades sociales Pre test – post test
			Iniciar una conversación	
			Mantener una conversación	
			Formular una pregunta	
			Dar las gracias	
			Presentarse	
			Presentarse a otras personas	
		Habilidad social avanzada	Hacer un cumplido	
			Pedir ayuda	
			Participar	
			Dar instrucciones	
			Seguir instrucciones	
		Habilidad social afectiva	Disculparse	
			Convencer a los demás	
			Expresar los sentimientos	
	Comprender los sentimientos de los demás			
	Enfrentarse con el enfado de otro			
	Expresar afecto			

ANEXO 06.

DOCUMENTOS

ADMINISTRATIVOS



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2023

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.



Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo					Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica																	
Número y/o Nombre		32223 MARIANO DAMASO BERAUN					Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	13/03/2023	Fin	22/12/2023	Dpto.	HUÁNUCO														
Codigo		Código Modular		Característica ⁽⁴⁾		Programa ⁽⁸⁾		Datos del Estudiante						Prov.	HUÁNUCO													
Nombre de la DRE - UGEL		Resolución de Creación N°		Forma ⁽⁵⁾		Esc		Datos del Estudiante						Dist.	AMARILIS													
UGEL Huánuco		R.D.R. N° 00393-2012		Forma ⁽⁵⁾		Esc		Datos del Estudiante						Centro Poblado														
Nivel/Ciclo ⁽¹⁾		SEC	Grado/Edad ⁽³⁾		1	Sección ⁽⁶⁾		B	Turno ⁽⁹⁾		T	Datos del Estudiante						Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾										
Modalidad ⁽²⁾		EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)		Fecha de Nacimiento		Sexo H/M		Datos del Estudiante						Código Modular		Número y/o Nombre - RJ/RD											
N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)					Fecha de Nacimiento		Sexo H/M		Datos del Estudiante						Código Modular		Número y/o Nombre - RJ/RD									
N° Orden		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)					Fecha de Nacimiento		Sexo H/M		Datos del Estudiante						Código Modular		Número y/o Nombre - RJ/RD									
1	D.N.I. : 62400396	ABAD ISIDRO, Keren Marife					20	05	2010	M	I	P	SI	SI	C	NO	SE	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN		
2	D.N.I. : 74525196	ACOSTA HUAMANI, Jaden Adrian					06	08	2010	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN		
3	D.N.I. : 62730745	AGUIRRE ESPINOZA, Ghissel Ana Cristina					02	12	2010	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN		
4	D.N.I. : 74115369	AQUINO CARPIO, Abrahan Esnaider					21	03	2010	H	I	P	NO	SI	C	NO	SP	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN		
5	D.N.I. : 62730233	ATAPOMA BARDALEZ, Kindler Rodolgeny					29	11	2010	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN		
6	D.N.I. : 60107924	BONIFACIO BERNA, Leydy Elizabeth					16	07	2010	M	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN		
7	D.N.I. : 62627254	CARHUAPOMA FELIX, Stiven Janove					12	06	2010	H	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	0	3	7	5	1	1	3	30129 MICAELA BASTIDAS		
8	D.N.I. : 74257653	CELESTINO CELESTINO, Jhummy Nickoll Dajhanna					16	04	2010	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	6	2	4	2	5	4	32927 MIRKO A. VALVERDE ALMEIDA		
9	D.N.I. : 62795999	CONDEZO HARO, Maria Fernanda					07	02	2011	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN		
10	D.N.I. : 62730752	DEUDOR ROMERO, Cielo Angelike					19	01	2011	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN		
11	D.N.I. : 62685307	ENCARNACION RIVERA, Chew Dalexandro Antonio					29	09	2010	H	I	P	NO	SI	C	NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN		
12	D.N.I. : 62468818	HUARANGA PULIDO, Charmeli Yaneli					26	08	2010	M	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN		
13	D.N.I. : 79092884	MARIN NAVARRO, Jose David					03	11	2010	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN		
14	D.N.I. : 62238354	MUÑOZ OMONTE, Brytany Mishel					09	10	2010	M	I	P	SI	SI	C	Q	NO	SE	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN	
15	D.N.I. : 62530993	PALMA ESPINOZA, Kimberli Nhara					09	10	2009	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN		
16	D.N.I. : 62634344	PAUCAR VILLANUEVA, Jhonatan					17	08	2010	H	I	P	SI	SI	Q	C	NO	SP	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN	
17	D.N.I. : 62154014	PEREZ CANTARO, Gilda Ines					01	04	2010	M	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN		
18	D.N.I. : 62669251	QUISPE ESPIRITU, Luis Fernando					26	08	2010	H	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN		
19	D.N.I. : 62485995	REINOZO HUARIPATA, Ana Cornelia					13	01	2011	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN		
20	D.N.I. : 62339236	ROJAS MARTEL, Daniel Angel					01	10	2009	H	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN		
21	D.N.I. : 62626830	ROJAS PALACIOS, Anhelu Jhair					14	05	2010	H	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN		

- (1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
- (2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.
- (3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5). En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6. En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°, Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°. Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (Pr).
- (4) Caracterist. : Primaria : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.

- (5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
- (6) Sección : A, B, C, ... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
- (7) Gestión : (PGD) Pùb. de gestión directa, (PGP) Pùb. de Gestión Privada, (PR) Privada
- (8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bas. Alter. de Niños y Adolescentes (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bas. Alter. de Jóvenes y Adultos PBN/PBJ: PEBANA/PEBAJA Prog. de Educ. Bas. Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos Colocar "-" en caso de no corresponder

- (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
- (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentrante. Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
- (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
- (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
- (13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
- (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DF) Física, (TEA) Autista, (DV) Visual, (DA) Auditiva, (SC) Sordoceguera, (OT) Otra. En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco
- (15) E de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
- (16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

Prof. Wilmar Raúl Alvarado Virente
DIRECTOR



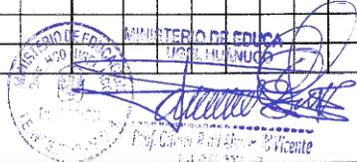
N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾							
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾			Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾				
													Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD									
22	D.N.I. 6.1.7.7.6.4.5.9	RUIZ ESPINOZA, Maricruz Dayana	12	02	2009	M	I	P	SI	SI	C		NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
23	D.N.I. 6.2.6.8.4.8.2.9	RUIZ ESPINOZA, Yuslin Lucero	20	09	2010	M	I	P	SI	SI	C		NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
24	D.N.I. 8.1.5.5.2.1.0.8	SANTAMARIA ESPINOZA, Jeremy Alexander	01	03	2011	H	I	P	SI	SI	C		NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
25	D.N.I. 6.2.7.3.0.1.1.2	SANTIAGO JAPA, Kerly	16	10	2010	M	I	P	SI	SI	C		NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
26	D.N.I. 6.2.7.4.6.7.8.4	SANTOS MORALES, Sarai Yoselin	02	12	2010	M	I	P	SI	SI	C		NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
27	D.N.I. 6.2.7.9.6.2.8.3	SERAFIN SANTOS, Arlis Bhresnev	06	03	2011	H	I	P	SI	SI	C		NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
28	D.N.I. 6.1.4.4.5.9.9.4	SILVA PINELO, Samuel Alan	11	11	2008	H	I	P	SI	SI	C		NO	SP	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
29	D.N.I. 6.1.9.2.8.3.8.5	TOVAR FLORES, Rosalinda	27	05	2009	M	I	P	SI	SI	C		NO	P	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
30	D.N.I. 6.2.7.6.3.7.8.7	VALDIVIA TUCTO, Daniel Adriel	22	03	2011	H	I	P	SI	SI	C		NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
31	D.N.I. 6.2.2.0.2.7.1.5	VILLAORDUÑA ROJAS, Ayde Pilar	17	11	2010	M	I	P	SI	SI	Q	C	NO	P	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
32	D.N.I. 6.2.3.7.8.8.0.0	YALE ZEVALLOS, Danyellen Britney	31	01	2010	M	I	P	SI	SI	C		NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
33	D.N.I. 6.2.6.6.9.4.5.6	ZEVALLOS LIVIAS, Carlos Enrique	24	10	2010	H	I	P	SI	SI	C		NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
34																							
35																							
36																							
37																							
38																							
39																							
40																							
41																							
42																							
43																							
44																							
45																							
46																							
47																							
48																							
49																							
50																							

Resumen	
Hombres	15
Mujeres	18
Total	33

ALVARADO VICENTE, Gilmer Raul

Responsable de la matrícula

Firma - Post Firma



ALVARADO VICENTE, Gilmer Raul

Director (a) de la Institución Educativa

Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. N° 096-2023	13	03	2023

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2023

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Datos de la instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo					Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica											
Código		Número y/o Nombre	32223 MARIANO DAMASO BERAUN		Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	13/03/2023	Fin	22/12/2023	Dpto.	HUÁNUCO										
Nombre de la DRE - UGEL		Código Modular	1 4 7 0 0 6 1		Característica ⁽⁴⁾	-	Datos del Estudiante				Prov.	HUÁNUCO										
N° Orden	D.N.I.	Resolución de Creación N°	R.D.R. N° 00393-2012		Forma ⁽⁵⁾	Esc	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Dist.	AMARILIS			
		Nivel/Ciclo ⁽³⁾	SEC	Grado/Edad ⁽³⁾	1	Sección ⁽⁶⁾												A	Turno ⁽⁹⁾	T	PAUCARBAMBA	
		Modalidad ⁽²⁾	EBR		Nombre Sección (Solo Inicial)		Fecha de Nacimiento			Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾				Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD							
1	D.N.I. 62669330	APOLIN SILVA, Dhayeli Jheisy	27	09	2010	M	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
2	D.N.I. 62669354	CALLE PISCO, Jeremy Patrick	01	10	2010	H	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
3	D.N.I. 62669213	CERRON JARA, Karen Yuny	06	07	2010	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
4	D.N.I. 62366047	ESPIÑOZA BORJA, Oshina Osmila	28	06	2010	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
5	D.N.I. 62685203	ESPIRITU HUAMAN, Michelle Ariana	14	11	2010	M	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
6	D.N.I. 78457754	HIDALGO LOMAS, Astry Gloria	23	09	2009	M	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	0	7	3	9	6	2	3	33079 JAVIER HERAUD PEREZ
7	D.N.I. 76485856	HUARANGA PAUCAR, Patrick Sebastian Rumi	22	02	2011	H	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
8	D.N.I. 62669297	MARTEL PONCE, Liz Yameli	04	06	2010	M	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
9	D.N.I. 62265543	MAYLLE RODRIGUEZ, Briyit Dayanna	25	02	2011	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
10	D.N.I. 62626786	MORALES GONZALES, Kelly Diana	01	06	2010	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
11	D.N.I. 62455621	PACCI MEJIA, Jade Genesis	05	08	2010	M	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	1	4	0	9	7	5	4	JOSE ANTONIO ENCINAS FRANCO
12	D.N.I. 626616601	PALOMINO GONZALES, Kajol Anghely	10	04	2010	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
13	D.N.I. 61811229	PARDAVE VALERIO, Nelson Miguel	06	06	2009	H	I	P	SI	SI	C	NO	SE	SI	0	2	8	8	6	6	2	32011 HERMILIO VALDIZAN
14	D.N.I. 62730237	RAMIREZ TUMBAY, Cesia Raquel	28	05	2010	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
15	D.N.I. 75634807	REYMUNDO ALCANTARA, Josep Sam	16	12	2010	H	I	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	1	3	6	7	3	2	5	SAN AGUSTIN
16	D.N.I. 62746998	RIOS RIVERA, Valeria Joyce	18	12	2010	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
17	D.N.I. 62468707	ROMERO HERRERA, Dariana Ashly	09	07	2010	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
18	D.N.I. 62448732	RUIZ UGARTE, Shaleska Milagros	19	10	2010	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
19	D.N.I. 81064851	SALAZAR HUATANGARE, Katerin Estrella	07	02	2011	M	I	P	SI	SI	C	NO	P	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
20	D.N.I. 61695953	SALAZAR VIGILIO, Cristofer Gary	28	07	2009	H	I	P	NO	SI	C	NO	SP	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN
21	D.N.I. 62485850	SOTELO MELGAREJO, Karla Denisse	21	07	2010	M	I	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
 Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
 (2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.
 (3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5).
 En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.
 En el caso de EBA: C. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3°; Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°
 Colocar "°" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (EI) o grados (Pr).
 Caracterist. Primaria : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.
 (5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado
 Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
 (6) Sección : A, B, C, ... Colocar "°" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
 (7) Gestión : (PGD) Pùb. de gestión directa, (PGP) Pùb. de Gestión Privada, (PR) Privada
 (8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes
 (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos
 PBN/PBJ-PEBANA/PEBAJA. Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.
 Colocar "°" en caso de no corresponder
 (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
 (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentrante. Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
 (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
 (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (AI) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
 (13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
 (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DF) Física, (TEA) Autista, (DV) Visual, (DA) Auditiva, (SC) Sordoceguera, (OT) Otra. En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco
 (15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
 (16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea "°".

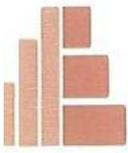
N° Orden	D.N.I.	Sexo	Día	Mes	Año	Situación de Matrícula(10)	País(11)	Padre vive SI / NO	Madre vive SI / NO	Lengua Materna(12)	Segunda Lengua(12)	Trabaja el Estudiante SI / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre(13)	Nacimiento Registrado SI/NO	Tipo de Discapacidad(14)	Código Modular					Número y/o Nombre - RJ/RD			
																	0	2	8	8	6	0	5		
22	62846914	M	25	03	2011	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI		0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN	
23	62569676	M	07	09	2010	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI		0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN	
24	62626825	M	31	05	2010	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI		0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN	
25	62684828	M	21	09	2010	H	I	P	SI	SI	C	NO		S	SI		0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN	
26	62730261	M	15	12	2010	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI		0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN	
27	62763800	H	04	12	2010	I	P	SI	SI	C		NO		S	SI		0	2	8	8	6	0	5	32223 MARIANO DAMASO BERAUN	
28																									
29																									
30																									
31																									
32																									
33																									
34																									
35																									
36																									
37																									
38																									
39																									
40																									
41																									
42																									
43																									
44																									
45																									
46																									
47																									
48																									
49																									
50																									

Resumen	
Hombres	7
Mujeres	20
Total	27

ALVARADO VICENTE, Gilmer Raul
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma

ALVARADO VICENTE, Gilmer Raul
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
R.D. N° 096-2023	13	03	2023



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN HUÁNUCO



96

INSTITUCIÓN EDUCATIVA: "MARIANO DÁMASO BERAÚN"

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

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARIANO DÁMASO BERAÚN" NIVEL SECUNDARIA DEL DISTRITO DE AMARILIS Y PROVINCIA DE HUÁNUCO, QUE AL FINAL SUSCRIBE:

HACE CONSTAR:

Que, **BERRIOS PAPAS, Yosh Ryckelme; DURAN FLORIDO, Katherine Rocio y MODESTO LOPEZ, Nayeli Cecilia** quienes han realizado la APLICACIÓN DEL PROYECTO DE TESIS titulado **"JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARIANO DÁMASO BERAÚN"-HUÁNUCO"**

A partir del 04 de setiembre hasta el 16 de noviembre del 2023; acumulando en total 12 tratamientos experimentales y asumiendo con los estudiantes del VI CICLO, considerando específicamente con los estudiantes del 1er grado "A" y del 1er grado "B" y que durante el tiempo de su permanencia en el desarrollo de su Tesis han cumplido muy responsablemente de forma presencial según el informe del profesor **DAVID ERMILO MENDIETA DELGADO**, responsable del Área de Educación Física

Se expide la presente, a petición del interesado para los fines que estime conveniente



Huánuco, 21 de noviembre del 2023.

ANEXO 07.

TRATAMIENTO

EXPERIMENTAL



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



TRATAMIENTO EXPERIMENTAL- N° 01

HABILIDADES SOCIALES

ÁREA	Educación Física			FECHA Y HORA	07-09-2023 (03:00pm-03:45)	MATERIALES • Cronometro • Lapicero • Papel bond
CICLO	VI	GRADO Y SECCIÓN	1° "B"	DURACIÓN	45 minutos	
I.E	"Mariano Dámaso Beraún"					
TESISTAS	Berrios Papas, Yosh Ryckelme Duran Florido, Katherine Rocio Modesto Lopez, Nayeli Cecilia					

OBJETIVO:

Las y los estudiantes se relacionan participando en los juegos sensoriomotores interactuando de manera asertiva y haciendo uso de sus habilidades sociales básicas.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
SE DESEMUELME DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS A SU MOTROCIDAD	• Comprende su cuerpo	Muestra coordinación (ajuste del cuerpo, fluidez y armonía en los movimientos, entre otros) al realizar actividades recreativas, con el juego del oso cariñoso y de los aviones de papel para afianzar sus habilidades motrices específicas y mejorar la calidad de respuesta en diferentes acciones.
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	• Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Se relaciona con sus compañeros en diversos entornos interactuando de manera asertiva. Valora el juego como manifestación social de la comunidad educativa y evita todo tipo de discriminación en la práctica de la actividad lúdicas.

<p>APERTURA</p> <p>(9 minutos)</p> <p>Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo</p> <p>Adecuación Morfo Funcional</p> <p>(2/10)</p>	<p>Reunidos en el salón con los estudiantes para darles la bienvenida correspondiente. Se da a conocer el objetivo y título del tratamiento experimental.</p> <p>DINÁMICA 01: "EL OSO CARIÑOSO"</p> <p>Los estudiantes tendrán que presentarse uno por uno indicando su nombre y cómo le dicen de cariño sus familiares o amigos.</p> <p align="center">"Mi nombre es José y mis amigos me dicen Pepe"</p> <ul style="list-style-type: none"> • A continuación hacemos la siguiente pregunta: ¿Qué son las habilidades sociales? • Presentamos el tema: Habilidades sociales
	<p>El diagrama muestra siete habilidades sociales conectadas por líneas:</p> <ul style="list-style-type: none"> APEGO: Capacidad para establecer lazos afectivos con otras personas. ASERTIVIDAD: Capacidad de defender sus opiniones sin dañar a los demás. RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS: Capacidad para poner en práctica sus conocimientos y habilidades para obtener la solución. EMPATÍA: Capacidad de ponerse en el lugar del otro y entenderlo. AUTOCONTROL: Capacidad de reconocer y controlar sus impulsos. COMUNICACIÓN: Capacidad de expresar y escuchar a los demás.



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



<p>PARTE MEDULAR (27 minutos) Construcción del aprendizaje</p> <p><i>Aplicación/Transferencia de lo aprendido (6/10)</i></p>	<p>DINÁMICA 02: "AVIONES DE PAPEL"</p> <p>Cada estudiante va escribir su nombre y dos preguntas para hacer a otra persona en una hoja, van a proceder a hacer un avión con la hoja; cuando todos lo hayan hecho al mismo tiempo lanzarán hacia arriba los aviones, al caer todos deben tomar una hoja, buscar al dueño del avión y responderle las preguntas.</p>
<p>FINALIZACIÓN (9 minutos)</p> <p>Evaluación Metacognición Equilibrio Psicofísico (2/10)</p>	<p>Relajación.</p> <p>Al concluir la clase invitamos a los alumnos a realizar ejercicios suaves de relajación y respiración, para que su estado corporal vuelva a la normalidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estiramiento del cuádriceps (derecha – izquierda) • Estiramiento rodilla al pecho • Los pies cruzados y tocamos la punta de los pies. • Variantes propuestas por los alumnos. <p>Se realizará el juego "la papa se quema" y el que queda con el balón deberá dar un comentario sobre la clase del día enfocándose en sus dificultades y logros, el profesor podrá repreguntar y continuar si así lo considera.</p> <p>Se brindará a los alumnos un tiempo para realizar su aseo personal con orden y con respeto.</p>

CRITERIOS

- Presta atención a las personas que le están hablando y hace un esfuerzo para comprender lo que le están diciendo.
- Inicia conversaciones con otras personas y luego las mantiene por un momento.
- Habla con otras personas sobre cosas que interesan a ambos.
- Elige la información que necesita saber y se la pide a la persona por propia iniciativa.
- Agradece los favores prestados por sus compañeros.
- Se esfuerza por conocer nuevas personas por propia iniciativa.
- Ayuda a presentarse a nuevas personas con otras.
- Dice a los demás qué le gusta de ellos o de lo que hacen.


 Dr. David Ermilo Mendieta Delgado
 D. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Reg. N° 8000

PROFESOR DEL ÁREA

Dr. David Ermilo Mendieta Delgado


 MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 UGEL HUÁNUCO
 DIRECCIÓN
 I.E. N° 32293-M.D.
 Proj. Gilmer Raúl Alvarado Vicente
 DIRECTOR

DIRECTOR de la I.E

"Mariano Dámaso Beraún



TESISTA

Berrios Papas Yosh Ryckelme



TESISTA

Duran Florido Katherine Rocio



TESISTA

Modesto Lopez Nayeli Cecilia



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



TRATAMIENTO EXPERIMENTAL- N° 02

HABILIDAD SOCIAL BÁSICA

V.I: JUEGOS SENSORIOMOTORES

ÁREA	Educación Física			FECHA Y HORA	11-09-2023 (1:30pm-02:15)	MATERIALES <ul style="list-style-type: none"> • Conos • Silbato • Cronometro • Lapicero • Papel bond
CICLO	VI	GRADO Y SECCIÓN	1° "B"	DURACIÓN	45 minutos	
I.E	"Mariano Dámaso Beraún"					
TESISTAS	Berrios Papas, Yosh Ryckelme Duran Florido, Katherine Rocio Modesto Lopez, Nayeli Cecilia					

OBJETIVO:

Las y los estudiantes se relacionan participando en los juegos sensoriomotores interactuando de manera asertiva y haciendo uso de sus habilidades sociales básicas.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
SE DESENVUEVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Comprende su cuerpo	Muestra coordinación (ajuste del cuerpo, fluidez y armonía en los movimientos, entre otros) al realizar actividades recreativas, con el juego del dibujo descompuesto y buscar la casa y para afianzar sus habilidades motrices específicas y mejorar la calidad de respuesta en diferentes acciones.
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Se relaciona con sus compañeros en diversos entornos interactuando de manera asertiva. Valora el juego como manifestación social de la comunidad educativa y evita todo tipo de discriminación en la práctica de las actividades lúdicas.

APERTURA (9 minutos)	Reunidos en el campo con los estudiantes para darles la bienvenida correspondiente. Se da a conocer el objetivo y título del tratamiento experimental. Formados en semicírculo, iniciamos con los movimientos articulares (de los pies a la cabeza) Luego continuamos con desplazamientos con cambios de movimiento y velocidad finalizando en sprint.
Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo Adecuación Morfo Funcional (2/10)	<ul style="list-style-type: none"> • Damos a conocer a los estudiantes la importancia de una buena comunicación e interacción con sus compañeros durante las actividades físicas.
PARTE MEDULAR (27 minutos) Construcción del aprendizaje	JUEGO 01: "DIBUJO DESCOMPUESTO" Se hacen 3 columnas de estudiantes sentados. Se muestra una hoja de una imagen al último estudiante de la fila columna y ese estudiante



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



Aplicación/Transferencia
de lo aprendido
(6/10)

deberá transmitir ese dibujo realizándolo con su dedo en la espalda de su compañero de su equipo, pero sin mostrarlo y sin hablar, hasta que llegue al último estudiante quien tendrá que ir a dibujar corriendo hacia el cono donde se encuentra un papel, si no es la imagen correcta sale el siguiente integrante menos el alumno que vio la imagen. Al término del ejercicio, reúnelos en un semicírculo y pregúntale ¿Cómo se sienten al realizar este juego?



JUEGO 02: "BUSCAR LA CASA"

La mitad de los estudiantes menos uno se coloca en un círculo separados unos de los otros aproximadamente un metro y con los miembros inferior separados. El resto de compañeros corre a su alrededor. Cuando el docente diga "A casa" deberán introducirse entre las piernas de un compañero del círculo encontrando. Quien no encuentre casa perderá una vida. Cada jugador tendrá 2 o 3 vidas y pagará prenda en caso que las pierda todas. Cambiaremos los grupos cada 2 o 3 partidas.

Variantes:

Las casas están distribuidas libremente por el espacio sin ningún tipo de relación unas con las otras. Los que buscan casa correr por el espacio de casa en casa no pudiendo volver a una casa en la que ya se haya estado.



FINALIZACIÓN
(9 minutos)

Evaluación
Metacognición
Equilibrio Psicofísico
(2/10)

Relajación.

Al concluir la clase invitamos a los alumnos a realizar ejercicios suaves de relajación y respiración, para que su estado corporal vuelva a la normalidad.

- Posición sentados tocamos la punta de los pies
- Estiramiento del cuádriceps (derecha – izquierda)
- Estiramiento rodilla al pecho
- Estiramiento en zancada



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



- Los pies cruzados y tocamos la punta de los pies.
 - Variantes propuestas por los alumnos.
- Se realizará el juego "la papa se quema" y el que queda con el balón deberá dar un comentario sobre la clase del día enfocándose en sus dificultades y logros, el profesor podrá repreguntar y continuar si así lo considera.
- Se brindará a los alumnos un tiempo para realizar su aseo personal con orden y con respeto.

CRITERIOS

- Presta atención a las personas que le están hablando y hace un esfuerzo para comprender lo que le están diciendo.
- Inicia conversaciones con otras personas y luego las mantiene por un momento.
- Habla con otras personas sobre cosas que interesan a ambos.
- Elige la información que necesita saber y se la pide a la persona por propia iniciativa.
- Agradece los favores prestados por sus compañeros.
- Se esfuerza por conocer nuevas personas por propia iniciativa.
- Ayuda a presentarse a nuevas personas con otras.
- Dice a los demás qué le gusta de ellos o de lo que hacen.

Dr. David Ermilo Mendieta Delgado
 D. C. CENTRO DE LA EDUCACIÓN

PROFESOR DEL ÁREA

Dr. David Ermilo Mendieta Delgado



DIRECTOR de la I.E

"Mariano Dámaso Beraún"

TESISTA

Berrios Papas Yosh Ryckelme

TESISTA

Duran Florido Katherine Rocio

TESISTA

Modesto Lopez Nayeli Cecilia



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA

TRATAMIENTO EXPERIMENTAL- N° 03

HABILIDAD SOCIAL BÁSICA

V.I: JUEGOS SENSORIOMOTORES



ÁREA	Educación Física			FECHA Y HORA	14-09-2023 (03:00pm-03:45pm)	MATERIALES • Conos • Silbato • Cronómetro • Tizas
CICLO	VI	GRADO Y SECCIÓN	1°B	DURACIÓN	45 minutos	
I.E	"Mariano Dámaso Beraún"					
TESISTAS	Berrios Papas, Yosh Ryckelme Duran Florido, Katherine Rocio Modesto Lopez, Nayeli Cecilia					

OBJETIVO:

Las y los estudiantes se relacionan participando en los juegos sensoriomotores interactuando de manera asertiva y haciendo uso de sus habilidades sociales básicas.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
SE DESEMVUELME DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS A SU MOTROCIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Comprende su cuerpo 	Muestra coordinación (ajuste del cuerpo, fluidez y armonía en los movimientos, entre otros) al realizar actividades recreativas, con el juego ardillas en la jaula y al refugio para afianzar sus habilidades motrices específicas y mejorar la calidad de respuesta en diferentes acciones.
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices 	Se relaciona con sus compañeros en diversos entornos interactuando de manera asertiva. Valora el juego como manifestación social de la comunidad educativa y evita todo tipo de discriminación en la práctica de la actividad lúdicas.

<p>APERTURA (9 minutos)</p> <p>Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo</p> <p>Adecuación Morfo Funcional (2/10)</p>	<p>Reunidos en el campo con los estudiantes para darles la bienvenida correspondiente.</p> <p>Se da a conocer el objetivo y título del tratamiento experimental.</p> <p>Formados en semicírculo, iniciamos con los movimientos articulares (de los pies a la cabeza)</p> <p>Luego continuamos con desplazamientos con cambios de movimiento y velocidad finalizando en sprint.</p> <ul style="list-style-type: none"> Damos a conocer a los estudiantes la importancia de una buena comunicación e interacción con sus compañeros durante las actividades físicas.
<p>PARTE MEDULAR (27 minutos)</p> <p>Construcción del aprendizaje</p> <p>Aplicación/Transferencia de lo aprendido (6/10)</p>	<p>JUEGO 01: "ARDILLAS EN LA JAULA"</p> <p>Los alumnos se colocan en tríos repartidos libremente por el espacio de juegos de forma que todos rodean con sus manos (la jaula) al tercero que es la ardilla. Una o varias ardillas están fuera sin jaula. Al indicación del docente las ardillas se agachan y salen de sus jaulas yendo a buscar una jaula nueva, momento que aprovechan las que no tenían jaula para ocupar una libre.</p>



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA

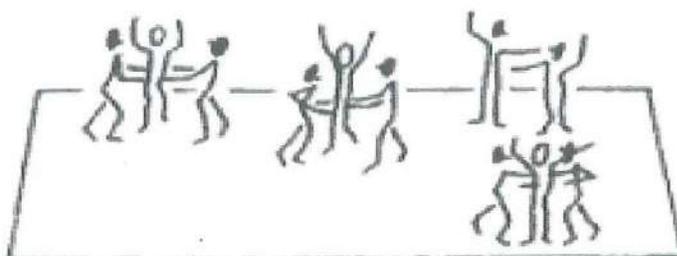


Cada cierto tiempo el docente dice en voz alta "revolijo" es la señal para que todos cambien de compañero.

Variantes:

- En lugar de ardillas podemos jugar con otros animales y variar de esta forma el tipo de desplazamientos.
- Llamarse inquilinos, casas y terremoto.

Al término del ejercicio, reúnelos en un semicírculo y pregúntale ¿Cómo se sienten al realizar este juego?

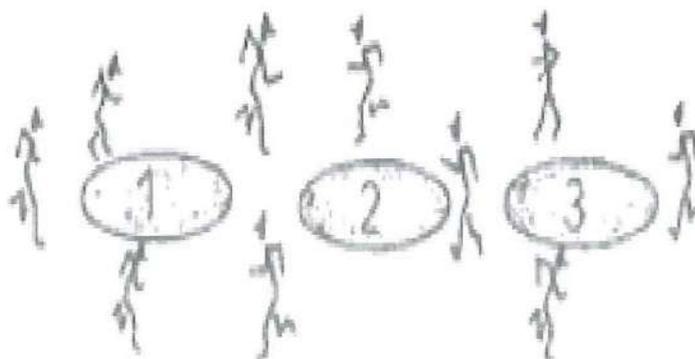


JUEGO 02: "AL REFUGIO"

Los alumnos se mueven libremente por el espacio de juegos en el que hay pintados círculos numerados con el 1, 2 y 3. A la voz del docente "Todos al uno.... Al dos.." los alumnos intentarán llegar lo antes posible al refugio mencionado procurando no ser los últimos. Quien llegue último podrá ser el vigilante de la siguiente partida, ocupándose de comprobar quien llega último.

Variantes:

- Variar el tipo de desplazamiento o la postura de partida: de espaldas, desde sentados, a pata coja, etc.
- Pintar los círculos de colores en vez de números. También otras figuras geométricas además del círculo.
- Designar a cada jugador con un número del 1 al 3 y emitir diversas consignas: todos a su número. El 1 al 3, el 2 al 1 y el 3 al 2.





UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



<p align="center">FINALIZACIÓN (9 minutos)</p> <p align="center">Evaluación Metacognición Equilibrio Psicofísico (2/10)</p>	<p>Relajación.</p> <p>Al concluir la clase invitamos a los alumnos a realizar ejercicios suaves de relajación y respiración, para que su estado corporal vuelva a la normalidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posición sentados tocamos la punta de los pies • Estiramiento del cuádriceps (derecha – izquierda) • Estiramiento rodilla al pecho • Estiramiento en zancada • Los pies cruzados y tocamos la punta de los pies. • Variantes propuestas por los alumnos. <p>Se realizará el juego "la papa se quema" y el que queda con el balón deberá dar un comentario sobre la clase del día enfocándose en sus dificultades y logros, el profesor podrá repreguntar y continuar si así lo considera.</p> <p>Se brindará a los alumnos un tiempo para realizar su aseo personal con orden y con respeto.</p>
--	--

CRITERIOS

- Presta atención a las personas que le están hablando y hace un esfuerzo para comprender lo que le están diciendo.
- Inicia conversaciones con otras personas y luego las mantiene por un momento.
- Habla con otras personas sobre cosas que interesan a ambos.
- Elige la información que necesita saber y se la pide a la persona por propia iniciativa.
- Agradece los favores prestados por sus compañeros.
- Se esfuerza por conocer nuevas personas por propia iniciativa.
- Ayuda a presentarse a nuevas personas con otras.
- Dice a los demás qué le gusta de ellos o de lo que hacen.

Dr. David Ermilo Mendieta Delgado
PROFESOR DEL ÁREA

Dr. David Ermilo Mendieta Delgado

DIRECTOR de la I.E

"Mariano Dámaso Beraún"

TESISTA

Berrios Papas Yosh Ryckelme

TESISTA

Duran Florido Katherine Rocio

TESISTA

Modesto Lopez Nayeli Cecilia



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



TRATAMIENTO EXPERIMENTAL- N° 04

HABILIDAD SOCIAL BÁSICA
V.I: JUEGOS SENSORIOMOTORES

ÁREA	Educación Física		FECHA Y HORA	18-09-2023 (01:30pm-02:15)	MATERIALES • Silbato • Cronómetro • Tizas • Aros • Aros	
CICLO	VI	GRADO Y SECCIÓN	1° "B"	DURACIÓN		45 minutos
I.E	"Mariano Dámaso Beraún"					
TESISTAS	Berrios Papas, Yosh Ryckelme Duran Florido, Katherine Rocio Modesto Lopez, Nayeli Cecilia					

OBJETIVO:

Las y los estudiantes se relacionan participando en los juegos sensoriomotores interactuando de manera asertiva y haciendo uso de sus habilidades sociales básicas.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
SE DESENVUEVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Comprende su cuerpo	Muestra coordinación (ajuste del cuerpo, fluidez y armonía en los movimientos, entre otros) al realizar actividades recreativas, con el juego del mundo ar revés, las luces y la red del pescador para afianzar sus habilidades motrices específicas y mejorar la calidad de respuesta en diferentes acciones.
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Se relaciona con sus compañeros en diversos entornos interactuando de manera asertiva. Valora el juego como manifestación social de la comunidad educativa y evita todo tipo de discriminación en la práctica de las actividades lúdicas.

<p>APERTURA</p> <p>(9 minutos)</p> <p>Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo Adecuación Morfo Funcional</p> <p align="center">(2/10)</p>	<p>Reunidos en el campo con los estudiantes para darles la bienvenida correspondiente.</p> <p>Se da a conocer el objetivo y título del tratamiento experimental.</p> <p>Formados en semicírculo, iniciamos con los movimientos articulares (de los pies a la cabeza)</p> <p>Luego continuamos con desplazamientos con cambios de movimiento y velocidad finalizando en sprint.</p> <ul style="list-style-type: none"> Damos a conocer a los estudiantes la importancia de una buena comunicación e interacción con sus compañeros durante las actividades físicas.
--	---





UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



PARTE MEDULAR

(27 minutos)

Construcción del aprendizaje

Aplicación/Transferencia de lo aprendido (6/10)

JUEGO 01: "EL MUNDO AL REVÉS"

Los alumnos se mueven libremente por el espacio de juego. El maestro ira enunciando diversas actividades a realizarse. Ejemplo: sentarse, silencio, correr, pararse, sentarse, etc. Los alumnos deberán llevar a cabo lo contrario a lo que le indique.



JUEGO 02: "LAS LUCES"

Cada alumno dejara su aro (su luz), colocarse dentro del aro. Habrán alumnos libres que no tienen aros, ellos se mueven libremente por el espacio buscando un aro que quede libre por el espacio para ser ocupado y seguir jugando. El juego consiste en que quienes tienen el aro intercambian las posiciones cuando el profesor diga "LUZ", no pueden estar mas de dos en el aro, quedando fuera el ultimo que llego.

- En lugar de ardiillas podemos jugar con otros animales y variar de esta forma el tipo de desplazamientos.
- Llamarse inquilinos, casas y terremoto.

Al término del ejercicio, reúnelos en un semicírculo y pregúntale

¿Cómo se sienten al realizar este juego?

¿Les ayuda a que puedan interactuar con sus compañeros?



JUEGO 03: "LA RED DEL PESCADOR"

Se delimita una gran superficie y se marca una línea que la divida en dos. Los jugadores se colocan en uno de los campos, excepto el que hace las funciones de pescador, que se sitúa en medio, justo encima de la línea, aunque puede desplazarse a lo largo de ésta.

* En un momento determinado, el pescador grita "¡Al agua!". Al oír la voz del pescador, todos los jugadores deberán cambiar de lado del campo, procurando, al atravesar la línea divisoria, no ser tocados por el "pescador".

* Cuando un jugador es tocado, parará cogido de la mano con el pescador, intentando a su vez tocar a alguno de los otros jugadores cada vez que el pescador grite: "¡Al agua!", y éstos cambien de campo.

* A medida que el pescador y los jugadores "pescados" vayan tocando a los demás, éstos se irán uniendo, cogidos de la mano, al grupo.

* El juego finalizará cuando sólo quede un jugador por "pescar".



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



<p align="center">FINALIZACIÓN (9 minutos)</p> <p align="center">Evaluación Metacognición Equilibrio Psicofísico (2/10)</p>	<p>Relajación.</p> <p>Al concluir la clase invitamos a los alumnos a realizar ejercicios suaves de relajación y respiración, para que su estado corporal vuelva a la normalidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posición sentados tocamos la punta de los pies • Estiramiento del cuádriceps (derecha – izquierda) • Estiramiento rodilla al pecho • Estiramiento en zancada • Los pies cruzados y tocamos la punta de los pies. • Variantes propuestas por los alumnos. <p>Se realizará el juego "la papa se quema" y el que queda con el balón deberá dar un comentario sobre la clase del día enfocándose en sus dificultades y logros, el profesor podrá repreguntar y continuar si así lo considera.</p> <p>Se brindará a los alumnos un tiempo para realizar su aseo personal con orden y con respeto.</p>

CRITERIOS

- Presta atención a las personas que le están hablando y hace un esfuerzo para comprender lo que le están diciendo.
- Inicia conversaciones con otras personas y luego las mantiene por un momento.
- Habla con otras personas sobre cosas que interesan a ambos.
- Elige la información que necesita saber y se la pide a la persona por propia iniciativa.
- Agradece los favores prestados por sus compañeros.
- Se esfuerza por conocer nuevas personas por propia iniciativa.
- Ayuda a presentarse a nuevas personas con otras.
- Dice a los demás qué le gusta de ellos o de lo que hacen.

Dr. David Ermilo Mendieta Delgado
PROFESOR DEL AREA

Dr. David Ermilo Mendieta Delgado

Prof. Gilmer Raúl Alvarado Vicente
DIRECTOR

DIRECTOR de la I.E

"Mariano Dámaso Beraún"

TESISTA
 Berrios Papas Yosh Ryckelme

TESISTA
 Duran Florido Katherine Rocio

TESISTA
 Modesto Lopez Nayeli Cecilia



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



TRATAMIENTO EXPERIMENTAL- N° 05

HABILIDAD SOCIAL BÁSICA

V.I: JUEGOS SENSORIOMOTORES

ÁREA	Educación Física			FECHA Y HORA	21-09-2023 (03:30pm-03:45)	MATERIALES <ul style="list-style-type: none"> • Silbato • Cronómetro • Tizas • Aros • Pelota • cuerda
CICLO	VI	GRADO Y SECCIÓN	1° "B"	DURACIÓN	45 minutos	
I.E	"Mariano Dámaso Beraún"					
TESISTAS	Berrios Papas, Yosh Ryckelme Duran Florido, Katherine Rocio Modesto Lopez, Nayeli Cecilia					

OBJETIVO:

Las y los estudiantes se relacionan participando en los juegos sensoriomotores interactuando de manera asertiva y haciendo uso de sus habilidades sociales básicas.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
SE DESEMVUELME DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS A SU MOTROCIDAD	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su cuerpo 	Muestra coordinación (ajuste del cuerpo, fluidez y armonía en los movimientos, entre otros) al realizar actividades recreativas, con el juego la aguja del reloj, vamos de compras y tempestad para afianzar sus habilidades motrices específicas y mejorar la calidad de respuesta en diferentes acciones.
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	<ul style="list-style-type: none"> • Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices 	Se relaciona con sus compañeros en diversos entornos interactuando de manera asertiva. Valora el juego como manifestación social de la comunidad educativa y evita todo tipo de discriminación en la práctica de la actividad lúdicas.

<p>APERTURA (9 minutos)</p> <p>Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo Adecuación Morfo Funcional</p> <p>(2/10)</p>	<p>Reunidos en el campo con los estudiantes para darles la bienvenida correspondiente.</p> <p>Se da a conocer el objetivo y título del tratamiento experimental.</p> <p>Formados en semicírculo, iniciamos con los movimientos articulares (de los pies a la cabeza)</p> <p>Luego continuamos con desplazamientos con cambios de movimiento y velocidad finalizando en sprint.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Damos a conocer a los estudiantes la importancia de una buena comunicación e interacción con sus compañeros durante las actividades físicas.
<p>PARTE MEDULAR (27 minutos)</p> <p>Construcción del aprendizaje</p> <p>Aplicación/Transferencia de lo aprendido (6/10)</p>	<p>JUEGO 01: "LA AGUJA DEL RELOJ"</p> <p>Distribuimos la clase en grupos y entregamos a cada grupo una cuerda de unos 2m de largo a la que hemos colocado una pequeña pelota en uno de sus cabos. Alguien del grupo agarrará la cuerda y situándose en el centro de sus compañeros la hará girar procurando que siempre este en contacto con el</p>



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



suelo. El resto del grupo procurara saltar sin tocar la cuerda, si alguien toca la cuerda pasara a ocupar al centro.



JUEGO 02: "VAMOS DE COMPRAS"

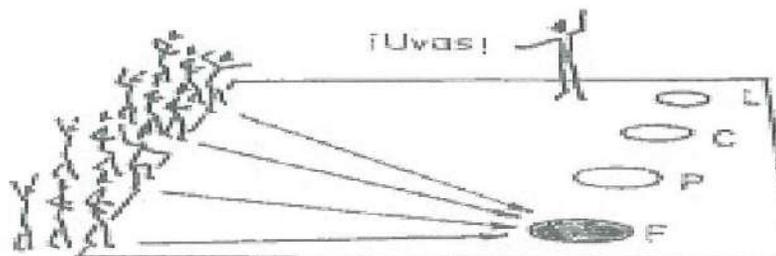
En grupos de 6 se colocan en fila frente a un número determinado de aros que simulan ser tiendas de diversos productos, el verde es la frutería, el azul la droguería, el rojo es la carnicería, el amarillo es la tienda de ropas, etc.

El juego se inicia cuando el docente indica el nombre de un producto concreto: manzana, lejía, corbata, camisa, etc., momento en el que el primero de cada grupo sale corriendo procurando llegar en primer lugar al aro correspondiente, se nombrara otro producto y saldrán los segundos y así sucesivamente. Al equipo que en cada producto llegue primero se le dará 5 puntos, y al segundo, 3 al tercero, 2 al cuarto y 1 al quinto.

Al término del ejercicio, reúnelos en un semicírculo y pregúntale

¿Cómo se sienten al realizar este juego?

¿Les ayuda a que puedan interactuar con sus compañeros?



JUEGO 03: "TEMPESTAD"

Todos en un grupo de pie y cada alumno con un aro formando un círculo grande, el docente dice: ¡Olas a la derecha! Y todos se mueven para colocarse en el aro de su derecha. Pero si dice ¡Olas a la izquierda! Todos pasarán al aro de su izquierda. Esto se repite varias veces aumentando la velocidad de las órdenes. Cuando no lo esperen el docente dirá: ¡Tempestad! Y todos tendrán que cambiarse de aro, no pudiendo entrar ni el de su derecha ni en el de su izquierda, lo que aprovechará el docente para ocupar un aro. Quien se quede sin aro pasara al centro para reiniciar el juego.





UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



<p>FINALIZACIÓN (9 minutos)</p> <p>Evaluación Metacognición Equilibrio Psicofísico (2/10)</p>	<p>Relajación.</p> <p>Al concluir la clase invitamos a los alumnos a realizar ejercicios suaves de relajación y respiración, para que su estado corporal vuelva a la normalidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posición sentados tocamos la punta de los pies • Estiramiento del cuádriceps (derecha – izquierda) • Estiramiento rodilla al pecho • Estiramiento en zancada • Los pies cruzados y tocamos la punta de los pies. • Variantes propuestas por los alumnos. <p>Se realizará el juego "la papa se quema" y el que queda con el balón deberá dar un comentario sobre la clase del día enfocándose en sus dificultades y logros, el profesor podrá repreguntar y continuar si así lo considera.</p> <p>Se brindará a los alumnos un tiempo para realizar su aseo personal con orden y con respeto.</p>
---	--

CRITERIOS

- Presta atención a las personas que le están hablando y hace un esfuerzo para comprender lo que le están diciendo.
- Inicia conversaciones con otras personas y luego las mantiene por un momento.
- Habla con otras personas sobre cosas que interesan a ambos.
- Elige la información que necesita saber y se la pide a la persona por propia iniciativa.
- Agradece los favores prestados por sus compañeros.
- Se esfuerza por conocer nuevas personas por propia iniciativa.
- Ayuda a presentarse a nuevas personas con otras.
- Dice a los demás qué le gusta de ellos o de lo que hacen.



Dr. David Ermilo Mendieta Delgado
 Dr. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
PROFESOR DEL ÁREA

Dr. David Ermilo Mendieta Delgado



Prof. Calines Rival Alvarado Vicente
DIRECTOR

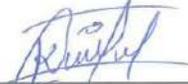
DIRECTOR de la I.E

"Mariano Dámaso Beraún"



TESISTA

Berrios Papas Yosh Ryckelme



TESISTA

Duran Florido Katherine Rocio



TESISTA

Modesto Lopez Nayeli Cecilia



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



TRATAMIENTO EXPERIMENTAL- N° 06

HABILIDAD SOCIAL AVANZADA

V.I: JUEGOS SIMBÓLICOS

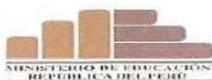
ÁREA	Educación Física			FECHA Y HORA	25-09-2023 (1:30pm-02:15)	MATERIALES <ul style="list-style-type: none"> • Silbato • Cronómetro • Plumones • Tablero de ajedrez • Piezas del ajedrez
CICLO	VI	GRADO Y SECCIÓN	1° "B"	DURACIÓN	45 minutos	
I.E	"Mariano Dámaso Beraún"					
TESISTAS	Berrios Papas, Yosh Ryckelme Duran Florido, Katherine Rocío Modesto Lopez, Nayeli Cecilia					

OBJETIVO:

Las y los estudiantes se relacionan participando en los juegos simbólicos haciendo uso de razón mostrando actitudes de responsabilidad, solidaridad y respeto al analizar diferentes situaciones de su entorno mejorando su habilidad social avanzada.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Se expresa corporalmente	Expresa emociones, ideas y sentimientos a través de su cuerpo y el movimiento, utilizando diferentes materiales para encontrarse consigo mismo y con los demás.
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Muestra actitudes de responsabilidad, solidaridad, respeto, cuidado de sí mismo y de los otros teniendo en cuenta la no discriminación al relacionarse con sus compañeros en diversos entornos interactuando de manera asertiva al realizar los juegos adivina que palabra hay oculta y ajedrez.

APERTURA (9 minutos)	<p>Reunidos en el salón con los estudiantes para darles la bienvenida correspondiente.</p> <p>Se da a conocer el objetivo y título del tratamiento experimental.</p> <p>De pie en su mismo lugar, iniciamos con los movimientos articulares (de los pies a la cabeza).</p>
Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo Adecuación Morfo Funcional (2/10)	
PARTE MEDULAR (27 minutos) Construcción del aprendizaje Aplicación/Transferencia de lo aprendido (6/10)	<p>JUEGO 01: "ADIVINA QUE PALABRA HAY OCULTA"</p> <p>El juego consiste en encontrar la palabra correcta a partir de un conjunto de letras desordenadas.</p> <p style="text-align: center;"> MEAS _____ SLALI _____ OSÁP _____ OPATL _____ VASO _____ AÑOB _____ ELTE _____ ACAM _____ MANTA _____ </p>



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



JUEGO 02: "AJEDREZ"

Se enfrentan dos jugadores, cada uno tiene 16 piezas de valores diversos que pueden mover siguiendo ciertas reglas sobre un tablero dividido en cuadrados blanco y negros. El objetivo final del juego consiste en "derrocar al rey" del oponente.



FINALIZACIÓN
(9 minutos)

Evaluación
Metacognición
Equilibrio Psicofísico
(2/10)

Relajación.

Al concluir la clase invitamos a los alumnos a realizar ejercicios suaves de relajación y respiración, para que su estado corporal vuelva a la normalidad.

- Posición sentados tocamos la punta de los pies
- Estiramiento del cuádriceps (derecha – izquierda)
- Estiramiento rodilla al pecho
- Estiramiento en zancada
- Los pies cruzados y tocamos la punta de los pies.
- Variantes propuestas por los alumnos.

Se pide comentarios sobre la clase del día enfocándose en sus dificultades y logros, el profesor podrá repreguntar y continuar si así lo considera.

Se brindará a los alumnos un tiempo para realizar su aseo personal con orden y con respeto.

CRITERIOS

- Pide ayuda cuando lo necesita.
- Se involucra en distintas actividades de su entorno.
- Explica con claridad a los demás como hacer una tarea específica.
- Presta atención a las instrucciones, pide explicaciones y lleva adelante las instrucciones correctamente.
- Pide disculpas a los demás, cuando ha fallado.
- Intenta persuadir a los demás de que sus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de otras personas.

Dr. David Ermilo Mendieta Delgado
Dr. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

REG. N° 500
PROFESOR DEL ÁREA

Dr. David Ermilo Mendieta Delgado

Prof. Gilmer Raúl Alvarado Vicente
DIRECTOR

DIRECTOR de la I.E

"Mariano Dámaso Beraún"

Berrios Papas Yosh Ryckelme

TESISTA
Berrios Papas Yosh Ryckelme

Duran Florido Katherine Rocio

TESISTA
Duran Florido Katherine Rocio

Modesto Lopez Nayeli Cecilia

TESISTA
Modesto Lopez Nayeli Cecilia



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILO VALDIZAN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



TRATAMIENTO EXPERIMENTAL- N° 07

HABILIDAD SOCIAL AVANZADA

V.I: JUEGOS SIMBÓLICOS

ÁREA	Educación Física			FECHA Y HORA	28-09-2023 (03:00pm-03:45)	MATERIALES • Silbato • Cronómetro • Plumones • Papel bond • Lapiceros
CICLO	VI	GRADO Y SECCIÓN	1° "B"	DURACIÓN	45 minutos	
I.E	"Mariano Dámaso Beraún"					
TESISTAS	Berrios Papas, Yosh Ryckelme Duran Florido, Katherine Rocio Modesto Lopez, Nayeli Cecilia					

OBJETIVO:

Las y los estudiantes se relacionan participando en los juegos simbólicos haciendo uso de razón mostrando actitudes de responsabilidad, solidaridad y respeto al analizar diferentes situaciones de su entorno mejorando su habilidad social avanzada.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
SE DESEMPEÑA DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS A SU MOTOCIDAD	Se expresa corporalmente	Expresa emociones, ideas y sentimiento a través de su cuerpo y el movimiento, utilizando diferentes materiales para encontrarse consigo mismo y con los demás.
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Muestra actitudes de responsabilidad, solidaridad, respeto, cuidado de sí mismo y de los otros teniendo en cuenta la no discriminación en la práctica de diferentes actividades lúdicas (cuantas palabras puedes formar en un minuto y di el color, no la palabra.), y promueve la integración de sus pares de distinto género y con desarrollo diferente.

APERTURA (9 minutos)	Reunidos en el salón con los estudiantes para darles la bienvenida correspondiente. Se da a conocer el objetivo y título del tratamiento experimental. De pie en su mismo lugar, iniciamos con los movimientos articulares (de los pies a la cabeza).																																																															
Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo Adecuación Morfo Funcional (2/10)																																																																
PARTE MEDULAR (27 minutos) Construcción del aprendizaje Aplicación/Transferencia de lo aprendido (6/10)	<p>JUEGO 01: "CUANTAS PALABRAS PUEDES FORMAR EN UN MINUTO"</p> <p>El juego consiste en encontrar en un conjunto de letras la mayor cantidad de palabras.</p> <table border="0"> <tr> <td> <table border="1"> <tr><td>S</td><td>P</td><td>A</td><td>T</td><td>R</td><td>E</td><td>S</td><td>A</td><td>M</td><td>A</td></tr> <tr><td>S</td><td>Y</td><td>A</td><td>N</td><td>A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>3/24 palabras 3/25 palabras 3/26 palabras</p> </td> <td> <table border="1"> <tr><td>M</td><td>A</td><td>T</td><td>E</td><td>R</td><td>A</td><td>P</td><td>O</td><td>C</td><td>O</td></tr> <tr><td>S</td><td>Y</td><td>A</td><td>N</td><td>A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>3/27 palabras 3/28 palabras 3/29 palabras</p> </td> <td> <table border="1"> <tr><td>L</td><td>E</td><td>W</td><td>U</td><td>B</td><td>O</td><td>L</td><td>L</td><td>O</td><td>T</td></tr> <tr><td>S</td><td>Y</td><td>A</td><td>N</td><td>A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>3/34 palabras 3/35 palabras 3/36 palabras</p> </td> </tr> </table>	<table border="1"> <tr><td>S</td><td>P</td><td>A</td><td>T</td><td>R</td><td>E</td><td>S</td><td>A</td><td>M</td><td>A</td></tr> <tr><td>S</td><td>Y</td><td>A</td><td>N</td><td>A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>3/24 palabras 3/25 palabras 3/26 palabras</p>	S	P	A	T	R	E	S	A	M	A	S	Y	A	N	A						<table border="1"> <tr><td>M</td><td>A</td><td>T</td><td>E</td><td>R</td><td>A</td><td>P</td><td>O</td><td>C</td><td>O</td></tr> <tr><td>S</td><td>Y</td><td>A</td><td>N</td><td>A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>3/27 palabras 3/28 palabras 3/29 palabras</p>	M	A	T	E	R	A	P	O	C	O	S	Y	A	N	A						<table border="1"> <tr><td>L</td><td>E</td><td>W</td><td>U</td><td>B</td><td>O</td><td>L</td><td>L</td><td>O</td><td>T</td></tr> <tr><td>S</td><td>Y</td><td>A</td><td>N</td><td>A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>3/34 palabras 3/35 palabras 3/36 palabras</p>	L	E	W	U	B	O	L	L	O	T	S	Y	A	N	A					
<table border="1"> <tr><td>S</td><td>P</td><td>A</td><td>T</td><td>R</td><td>E</td><td>S</td><td>A</td><td>M</td><td>A</td></tr> <tr><td>S</td><td>Y</td><td>A</td><td>N</td><td>A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>3/24 palabras 3/25 palabras 3/26 palabras</p>	S	P	A	T	R	E	S	A	M	A	S	Y	A	N	A						<table border="1"> <tr><td>M</td><td>A</td><td>T</td><td>E</td><td>R</td><td>A</td><td>P</td><td>O</td><td>C</td><td>O</td></tr> <tr><td>S</td><td>Y</td><td>A</td><td>N</td><td>A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>3/27 palabras 3/28 palabras 3/29 palabras</p>	M	A	T	E	R	A	P	O	C	O	S	Y	A	N	A						<table border="1"> <tr><td>L</td><td>E</td><td>W</td><td>U</td><td>B</td><td>O</td><td>L</td><td>L</td><td>O</td><td>T</td></tr> <tr><td>S</td><td>Y</td><td>A</td><td>N</td><td>A</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table> <p>3/34 palabras 3/35 palabras 3/36 palabras</p>	L	E	W	U	B	O	L	L	O	T	S	Y	A	N	A							
S	P	A	T	R	E	S	A	M	A																																																							
S	Y	A	N	A																																																												
M	A	T	E	R	A	P	O	C	O																																																							
S	Y	A	N	A																																																												
L	E	W	U	B	O	L	L	O	T																																																							
S	Y	A	N	A																																																												



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



	<p>El juego consiste en decir en voz alta, lo más rápido posible, el color de cada palabra. No debes leer la palabra sino nombrar su color.</p> <table border="0"> <tr> <td>VERDE</td> <td>AMARILLO</td> <td>ROJO</td> <td>AZUL</td> </tr> <tr> <td>ROSA</td> <td>VERDE</td> <td>GRIS</td> <td>AZUL</td> </tr> <tr> <td>MARRÓN</td> <td>MORADO</td> <td>NEGRO</td> <td>BLANCO</td> </tr> <tr> <td>AMARILLO</td> <td>NARANJA</td> <td>NEGRO</td> <td>VERDE</td> </tr> <tr> <td>ROJO</td> <td>ROJO</td> <td>GRIS</td> <td>MORADO</td> </tr> <tr> <td>NEGRO</td> <td>AMARILLO</td> <td>VERDE</td> <td>NARANJA</td> </tr> <tr> <td>NEGRO</td> <td>VERDE</td> <td>AMARILLO</td> <td>MARRÓN</td> </tr> </table>	VERDE	AMARILLO	ROJO	AZUL	ROSA	VERDE	GRIS	AZUL	MARRÓN	MORADO	NEGRO	BLANCO	AMARILLO	NARANJA	NEGRO	VERDE	ROJO	ROJO	GRIS	MORADO	NEGRO	AMARILLO	VERDE	NARANJA	NEGRO	VERDE	AMARILLO	MARRÓN
VERDE	AMARILLO	ROJO	AZUL																										
ROSA	VERDE	GRIS	AZUL																										
MARRÓN	MORADO	NEGRO	BLANCO																										
AMARILLO	NARANJA	NEGRO	VERDE																										
ROJO	ROJO	GRIS	MORADO																										
NEGRO	AMARILLO	VERDE	NARANJA																										
NEGRO	VERDE	AMARILLO	MARRÓN																										
<p align="center">FINALIZACIÓN (9 minutos)</p> <p align="center">Evaluación Metacognición Equilibrio Psicofísico (2/10)</p>	<p>Relajación.</p> <p>Al concluir la clase invitamos a los alumnos a realizar ejercicios suaves de relajación y respiración, para que su estado corporal vuelva a la normalidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posición sentados tocamos la punta de los pies • Estiramiento del cuádriceps (derecha – izquierda) • Estiramiento rodilla al pecho • Estiramiento en zancada • Los pies cruzados y tocamos la punta de los pies. • Variantes propuestas por los alumnos. <p>Se brindará a los alumnos un tiempo para realizar su aseo personal con orden y con respeto.</p>																												

CRITERIOS

- Pide ayuda cuando lo necesita.
- Se involucra en distintas actividades de su entorno.
- Explica con claridad a los demás como hacer una tarea específica.
- Presta atención a las instrucciones, pide explicaciones y lleva adelante las instrucciones correctamente.
- Pide disculpas a los demás, cuando ha fallado.
- Intenta persuadir a los demás de que sus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de otras personas.

Dr. David Ermilo Mendieta Delgado
 Dr. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Reg. N° 500

PROFESOR DEL ÁREA

Dr. David Ermilo Mendieta Delgado

DIRECTOR de la I.E

"Mariano Dámaso Beraún"

TESISTA
 Berrios Papas Yosh Ryckelme

TESISTA
 Duran Florido Katherine Rocio

TESISTA
 Modesto Lopez Nayeli Cecilia



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



TRATAMIENTO EXPERIMENTAL- N° 08

HABILIDAD SOCIAL AVANZADA

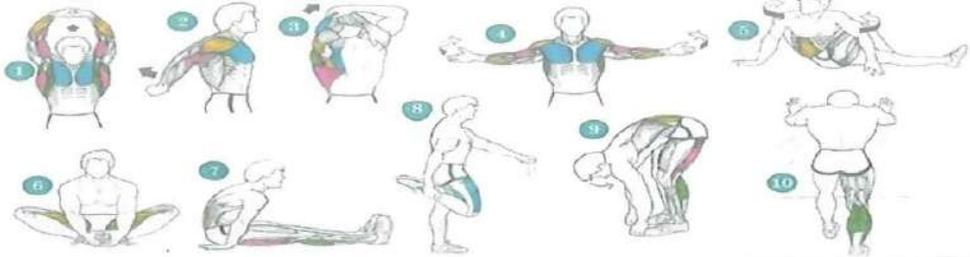
V.I: JUEGOS SIMBÓLICOS

ÁREA	Educación Física		FECHA Y HORA	02-10-2023 (1:30pm-02:15)	MATERIALES • Silbato • Cronómetro • Cinta	
CICLO	VI	GRADO Y SECCIÓN	1° "B"	DURACIÓN		45 minutos
I.E	"Mariano Dámaso Beraún"					
TESISTAS	Berrios Papas, Yosh Ryc kelme Duran Florido, Katherine Rocio Modesto Lopez, Nayeli Cecilia					

OBJETIVO:

Las y los estudiantes se relacionan participando en los juegos simbólicos haciendo uso de razón mostrando actitudes de responsabilidad, solidaridad y respeto al analizar diferentes situaciones de su entorno mejorando su habilidad social avanzada.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Se expresa corporalmente Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Expresa emociones, ideas y sentimientos a través de su cuerpo y el movimiento, utilizando diferentes materiales para encontrarse consigo mismo y con los demás. Muestra actitudes de responsabilidad, solidaridad, respeto, cuidado de sí mismo y de los otros teniendo en cuenta la no discriminación en la práctica de diferentes actividades lúdicas (el reflejo en el espejo, ¿Quién soy? y ¿Quién es?), y promueve la integración de sus pares de distinto género y con desarrollo diferente.

<p align="center">APERTURA</p> <p align="center">(9 minutos)</p> <p align="center">Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo Adecuación Morfo Funcional (2/10)</p>	<p>Reunidos en la loza con los estudiantes para darles la bienvenida correspondiente.</p> <p>Se da a conocer el objetivo y título del tratamiento experimental.</p> <p>Formados en semicírculo, iniciamos con los movimientos articulares (de los pies a la cabeza)</p> <p>Luego continuamos con desplazamientos con cambios de movimiento y velocidad finalizando en sprint.</p> <p>Damos a conocer a los estudiantes la importancia de una buena comunicación e interacción con sus compañeros durante las actividades físicas</p> 
---	---

JUEGO 01: "EL REFLEJO EN EL ESPEJO"

El juego consiste en que el docente realice un movimiento y que los alumnos lo imiten, cada movimiento que el docente efectúe, los alumnos deben imitar. En este juego los alumnos mejoran su coordinación visomotora, la orientación espacial, y atención.



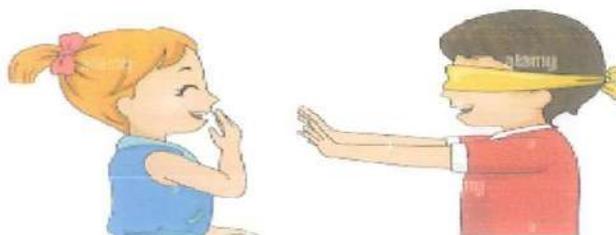
JUEGO 02: "¿Quién soy?"

El juego consiste que un integrante de cada grupo corre hacia el docente y saca un papelito con un nombre escrito de animales o personajes y actuar como ellos para que el grupo adivine, si adivina sale el siguiente y el que salió se ubica al último. El grupo que acabe primero gana



JUEGO 03: "¿Quién es?"

El juego consiste en sentarse en círculo, el docente elige a un participante al azar y le coloca la cinta en los ojos, se elige a otro alumno al azar, a partir de ese momento todos en silencio, el segundo participante elegido por el docente se coloca al frente de su compañero que lleva la cinta. Solo tendrá dos intentos en el caso no reconoce a su compañero seguirá en el lugar y si lo logra será reemplazado.



PARTE MEDULAR

(27 minutos)
Construcción del aprendizaje

Aplicación/Transferencia
de lo aprendido
(6/10)

FINALIZACIÓN

(9 minutos)

Evaluación
Metacognición
Equilibrio Psicofísico
(2/10)

Relajación.

Al concluir la clase invitamos a los alumnos a realizar ejercicios suaves de relajación y respiración, para que su estado corporal vuelva a la normalidad.

- Posición sentados tocamos la punta de los pies
- Estiramiento del cuádriceps (derecha – izquierda)
- Estiramiento rodilla al pecho
- Estiramiento en zancada



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



- Los pies cruzados y tocamos la punta de los pies.
- Variantes propuestas por los alumnos.

Se realizará el juego "la papa se quema" y el que queda con el balón deberá dar un comentario sobre la clase del día enfocándose en sus dificultades y logros, el profesor podrá repreguntar y continuar si así lo considera.

Se brindará a los alumnos un tiempo para realizar su aseo personal con orden y con respeto.

CRITERIOS

- Pide ayuda cuando lo necesita.
- Se involucra en distintas actividades de su entorno.
- Explica con claridad a los demás como hacer una tarea específica.
- Presta atención a las instrucciones, pide explicaciones y lleva adelante las instrucciones correctamente.
- Pide disculpas a los demás, cuando ha fallado.
- Intenta persuadir a los demás de que sus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de otras personas.


 Dr. David Ermilo Mendieta Delgado
 D. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 Reg. N° 500

PROFESOR DEL ÁREA

Dr. David Ermilo Mendieta Delgado



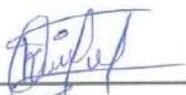
 MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 UGEL HUÁNUCO
 Prof. Gilmer Raúl Alvarado Vicente
 DIRECTOR

DIRECTOR de la I.E

"Mariano Dámaso Beraún"



TESISTA
 Berrios Papas Yosh Ryckelme



TESISTA
 Duran Florido Katherine Rocio



TESISTA
 Modesto Lopez Nayeli Cecilia



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZÁN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



TRATAMIENTO EXPERIMENTAL- N° 09

HABILIDAD SOCIAL AVANZADA

V.I: JUEGOS SIMBÓLICOS

ÁREA	Educación Física		FECHA Y HORA	05-10-2023 (03:00pm-03:45)	MATERIALES • Silbato • Cronómetro
CICLO	VI	GRADO Y SECCIÓN	DURACIÓN	45 minutos	
I.E	"Mariano Dámaso Beraún"				
TESISTAS	Berrios Papas, Yosh Ryckelme Duran Florido, Katherine Rocio Modesto Lopez, Nayeli Cecilia				

OBJETIVO:

Las y los estudiantes se relacionan participando en los juegos simbólicos haciendo uso de razón mostrando actitudes de responsabilidad, solidaridad y respeto al analizar diferentes situaciones de su entorno mejorando su habilidad social avanzada.

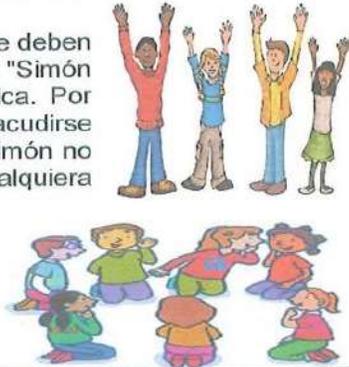
COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
SE DESEMUELME DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS A SU MOTOCIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa corporalmente 	Expresa emociones, ideas y sentimiento a través de su cuerpo y el movimiento, utilizando diferentes materiales para encontrarse consigo mismo y con los demás.
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices 	Muestra actitudes de responsabilidad, solidaridad, respeto, cuidado de sí mismo y de los otros teniendo en cuenta la no discriminación en la práctica de diferentes actividades lúdicas (simón dice y el teléfono), y promueve la integración de sus pares de distinto género y con desarrollo diferente.

<p>APERTURA</p> <p>(9 minutos)</p> <p>Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo</p> <p>Adecuación Morfo Funcional</p> <p>(2/10)</p>	<p>Reunidos en la loza con los estudiantes para darles la bienvenida correspondiente. Se da a conocer el objetivo y título del tratamiento experimental.</p> <p>Formados en semicírculo, iniciamos con los movimientos articulares (de los pies a la cabeza)</p> <p>Luego continuamos con desplazamientos con cambios de movimiento y velocidad finalizando en sprint.</p> <p>Damos a conocer a los estudiantes la importancia de una buena comunicación e interacción con sus compañeros durante las actividades físicas</p>
---	---



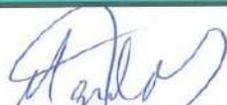
UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



<p>PARTE MEDULAR (27 minutos) Construcción del aprendizaje</p> <p><i>Aplicación/Transferencia de lo aprendido</i> (6/10)</p>	<p>JUEGO 01: "SIMÓN DICE.." Elige a un alumno para que sea Simón. Los otros alumnos se deben reunir alrededor de Simón, quien da instrucciones diciendo: "Simón dice .." diciendo a los niños que realicen una acción física. Por ejemplo, "Simón dice que toque su nariz", "Simón dice sacudirse como una hoja". Cada alumno debe realizar la acción. Si Simón no incluye la frase "Simón dice" antes de dar la instrucción, cualquiera que realizó la actividad queda fuera del juego.</p> <p>JUEGO 02: "EL TELEFONO" Cada alumno debe decir una palabra y se deben ir acumulando de forma repetitiva, es decir, cada alumno deberá repetir todas las palabras dichas hasta el momento sin equivocarse, y posteriormente añadir una nueva.</p> 
<p>FINALIZACIÓN (9 minutos)</p> <p>Evaluación Metacognición Equilibrio Psicofísico (2/10)</p>	<p>Relajación. Al concluir la clase invitamos a los alumnos a realizar ejercicios suaves de relajación y respiración, para que su estado corporal vuelva a la normalidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posición sentados tocamos la punta de los pies • Estiramiento del cuádriceps (derecha – izquierda) • Estiramiento rodilla al pecho • Estiramiento en zancada • Los pies cruzados y tocamos la punta de los pies. • Variantes propuestas por los alumnos. <p>Se realizará el juego "la papa se quema" y el que queda con el balón deberá dar un comentario sobre la clase del día enfocándose en sus dificultades y logros, el profesor podrá repreguntar y continuar si así lo considera. Se brindará a los alumnos un tiempo para realizar su aseo personal con orden y con respeto.</p>

CRITERIOS

- Pide ayuda cuando lo necesita.
- Se involucra en distintas actividades de su entorno.
- Explica con claridad a los demás como hacer una tarea específica.
- Presta atención a las instrucciones, pide explicaciones y lleva adelante las instrucciones correctamente.
- Pide disculpas a los demás, cuando ha fallado.
- Intenta persuadir a los demás de que sus ideas son mejores y que serán de mayor utilidad que las de otras personas.


Dr. David Ermilo Mendieta Delgado
D. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Reg. Nº 500

PROFESOR DEL ÁREA

Dr. David Ermilo Mendieta Delgado



Prof. Gilmer Bual Alvarado Vicente
DIRECTOR

DIRECTOR de la I.E

"Mariano Dámaso Beraún"


TESISTA
 Berrios Papas Yosh Ryckelme


TESISTA
 Duran Florido Katherine Rocio


TESISTA
 Modesto Lopez Nayeli Cecilia



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



TRATAMIENTO EXPERIMENTAL- N° 10

HABILIDAD SOCIAL AFECTIVA

V.I: JUEGOS DE REGLA

ÁREA	Educación Física		FECHA Y HORA	09-10-2023 (01:30-02:15) PM	MATERIALES • Silbato • Cronómetro • Aros • Pelota • Platos • Conos	
CICLO	VI	GRADO Y SECCIÓN	1° "B"	DURACIÓN		45 minutos
I.E	"Mariano Dámaso Beraún"					
TESISTAS	Berrios Papas, Yosh Ryckelme Duran Florido, Katherine Rocio Modesto Lopez, Nayeli Cecilia					

OBJETIVO:

Las y los estudiantes reconocen y comprenden los sentimientos, pensamientos y valores de sus compañeros para la mejora de sus relaciones interpersonales respetando las reglas de juego.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE SU MOTRICIDAD	Se expresa corporalmente	Resuelve situaciones motrices a través del dominio y alternancia de sus lados orientándose en un espacio y un tiempo determinado, en interacción con los objetos y los otros, tomando conciencia de su cuerpo en la acción.
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Muestra actitudes de responsabilidad, solidaridad, respeto, cuidado de sí mismo y de los otros teniendo en cuenta la no discriminación en la práctica de diferentes actividades lúdicas (piedra papel y tijera, los 7 pecados y 3 en raya) y promueve la integración de sus pares de distinto género y con desarrollo diferente.

APERTURA (9 minutos) Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo Adecuación Morfo Funcional (2/10)	Reunidos en el campo con los estudiantes para darles la bienvenida correspondiente. Se da a conocer el objetivo y título del tratamiento experimental. Formados en semicírculo, iniciamos con los movimientos articulares (de los pies a la cabeza)
PARTE MEDULAR (27 minutos) Construcción del aprendizaje	Luego continuamos con desplazamientos con cambios de movimiento y velocidad finalizando en sprint. • Damos a conocer a los estudiantes la importancia de una buena comunicación e interacción con sus compañeros durante las actividades físicas.
	JUEGO 01: "PIEDRA, PAPEL Y TIJERA" En grupos y en fila los primeros estudiantes de cada grupo saldrán corriendo realizando diferentes actividades (zig-zag, saltos, etc), cuando ambos se encuentren dirán: piedra, papel o tijera. Regla



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



Aplicación/Transferencia
de lo aprendido
(6/10)

El estudiante que pierde se ira al final de la fila y el siguiente estudiante saldrá rápidamente para alcanzar al estudiante que gano. (evitar que cada integrante del grupo llegue a la fila contraria).



JUEGO 02: "LOS 7 PECADOS"

El juego consiste en lanzar la pelota al aire y gritar al azar el nombre de un compañero, el estudiante mencionado tiene que ir por la pelota mientras los demás jugadores deberán de correr para tratar de alejarse lo más que puedan del portador de la pelota, una vez que el jugador mencionado tenga en su poder la pelota deberá de gritar "alto" y los demás jugadores deberán de quedarse donde están sin poder moverse y el que porta la pelota debe tratar de matar a los demás jugadores haciendo contacto con la pelota en cualquier parte del cuerpo.



JUEGO 03: "3 EN RAYA"

Se colocan aros de 3 X 3. Dividimos el salón en 2 grupos iguales, los 3 primeros de cada fila tendrán que ir a velocidad a colocar los conos en los aros, formando una raya continua con los 3 conos.

Damos a conocer a los estudiantes la importancia de una respiración e hidratación adecuada durante las actividades físicas mientras los alumnos se hidratan antes de continuar.





UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



<p>FINALIZACIÓN (9 minutos)</p> <p>Evaluación Metacognición Equilibrio Psicofísico (2/10)</p>	<p>Relajación.</p> <p>Al concluir la clase invitamos a los alumnos a realizar ejercicios suaves de relajación y respiración, para que su estado corporal vuelva a la normalidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posición sentados tocamos la punta de los pies • Estiramiento del cuádriceps (derecha – izquierda) • Estiramiento rodilla al pecho • Estiramiento en zancada • Los pies cruzados y tocamos la punta de los pies. • Variantes propuestas por los alumnos. <p>Se realizará el juego "la papa se quema" y el que queda con el balón deberá dar un comentario sobre la clase del día enfocándose en sus dificultades y logros, el profesor podrá repreguntar y continuar si así lo considera.</p> <p>Se brindará a los alumnos un tiempo para realizar su aseo personal con orden y con respeto.</p>
--	--

CRITERIOS

- Expresa sus sentimientos y permite que los demás conozcan lo que siente.
- Intenta comprender lo que sienten los demás.
- Intenta comprender el enfado de la otra persona.
- Permite que los demás sepan que se interesa o se preocupa por ellos.
- Cuando siente miedo, piensa por lo que siente, y luego intenta hacer algo para disminuirlo.
- Se da a sí mismo una recompensa después de hacer algo bien.


 Dr. David Ermilo M.
 DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 -Poa. N° 800

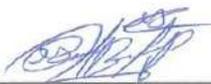
PROFESOR DEL ÁREA

Dr. David Ermilo Mendieta Delgado


 MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 UGEL JUANUCO
 DIRECCIÓN
 I.E. N° 32223-16109
 Prof. Guillermo Raúl Alvarado Vicente
 DIRECTOR

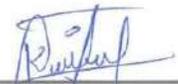
DIRECTOR de la I.E

"Mariano Dámaso Beraún"



TESISTA

Berrios Papas Yosh Ryckelme



TESISTA

Duran Florido Katherine Rocio



TESISTA

Modesto Lopez Nayeli Cecilia



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



TRATAMIENTO EXPERIMENTAL- N° 11

HABILIDAD SOCIAL AFECTIVA

V.I: JUEGOS DE REGLA

ÁREA	Educación Física		FECHA Y HORA	12-10-2023 (03:00-03:45)PM	MATERIALES • Silbato • Cronómetro • Aros	
CICLO	VI	GRADO Y SECCIÓN	1° "B"	DURACIÓN		45 minutos
I.E	"Mariano Dámaso Beraún"					
TESISTAS	Berrios Papas, Yosh Ryckelme Duran Florido, Katherine Rocio Modesto Lopez, Nayeli Cecilia					

OBJETIVO:

Las y los estudiantes reconocen y comprenden los sentimientos, pensamientos y valores de sus compañeros para la mejora de sus relaciones interpersonales respetando las reglas de juego.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
SE DESEMUELME DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS A SU MOTROCIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa corporalmente 	Resuelve situaciones motrices a través del dominio y alternancia de sus lados orientándose en un espacio y un tiempo determinado, en interacción con los objetos y los otros, tomando conciencia de su cuerpo en la acción del juego.
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	<ul style="list-style-type: none"> Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices 	Muestra actitudes de responsabilidad, solidaridad, respeto, cuidado de sí mismo y de los otros teniendo en cuenta la no discriminación en la práctica de diferentes actividades lúdicas (agua-cemento y el vigilante del museo), y promueve la integración de sus pares de distinto género y con desarrollo diferente.

APERTURA (9 minutos)	Reunidos en el campo con los estudiantes para darles la bienvenida correspondiente. Se da a conocer el objetivo y título del tratamiento experimental. Formados en semicírculo, iniciamos con los movimientos articulares (de los pies a la cabeza) Luego continuamos con desplazamientos con cambios de movimiento y velocidad finalizando en sprint.
	<ul style="list-style-type: none"> Damos a conocer a los estudiantes la importancia de una buena comunicación e interacción con sus compañeros durante las actividades físicas.
Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo Adecuación Morfo Funcional (2/10)	



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



JUEGO 01: "AGUA Y CEMENTO"

Dividimos la mitad del salón en "agua" y "cemento". Los alumnos "cemento" buscará tocar a todos los "agua" para dejarlos inmóviles. logra tocarlo en cualquier parte del cuerpo. El juego termina cuando todos los jugadores hayan quedado inmóviles.

Reglas:

- Los alumnos que hayan quedado inmóvil podrán continuar jugando si es que otro alumno "agua" que no haya sido tocado por el cemento "cemento" logra tocarlo en cualquier parte del cuerpo.
- Los estudiantes inmóviles deberán estar de pie, para que cualquier otro alumno "agua" pueda tocarle el hombro para desinmovilizarlo.



JUEGO 02: "EL VIGILANTE DEL MUSEO"

Uno de los estudiantes será el vigilante que se ubicará a uno de los extremos del patio, en el lado contrario se encontrará el resto de los alumnos que serán las estatuas traviesas. El vigilante se encontrará de espaldas hacia ellos, en ese momento las estatuas avanzarán hacia él; pero en el momento en el que se voltee de inmediato ser detendrán y permanecerán inmóviles, si alguno de ellos se mueve o avanza el vigilante lo nombra desde su lugar y este pasa a la línea desde donde empezó a avanza. El primer estudiante que logró llegar hasta el lugar del vigilante pasará a ocupar el lugar de este y empezará de nuevo el juego.

Regla:

- Los estudiantes no podrán moverse hasta que el vigilante les dé la espalda.



Damos a conocer a los estudiantes la importancia de una respiración e hidratación adecuada durante las actividades físicas mientras los alumnos se hidratan antes de continuar.

Relajación.

Al concluir la clase invitamos a los alumnos a realizar ejercicios suaves de relajación y respiración, para que su estado corporal vuelva a la normalidad.

- Posición sentados tocamos la punta de los pies
- Estiramiento del cuádriceps (derecha – izquierda)
- Estiramiento rodilla al pecho
- Estiramiento en zancada
- Los pies cruzados y tocamos la punta de los pies.
- Variantes propuestas por los alumnos.

Se realizará el juego "la papa se quema" y el que queda con el balón deberá dar un comentario sobre la clase del día enfocándose en sus dificultades y logros, el profesor podrá repreguntar y continuar si así lo considera.

Se brindará a los alumnos un tiempo para realizar su aseo personal con orden y con respeto.

PARTE MEDULAR

(27 minutos)
Construcción del
aprendizaje

Aplicación/Transferencia de lo
aprendido
(6/10)

FINALIZACIÓN (9 minutos)

Evaluación
Metacognición
Equilibrio
Psicofísico
(2/10)



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA**



CRITERIOS

- Expresa sus sentimientos y permite que los demás conozcan lo que siente.
- Intenta comprender lo que sienten los demás.
- Intenta comprender el enfado de la otra persona.
- Permite que los demás sepan que se interesa o se preocupa por ellos.
- Cuando siente miedo, piensa por lo que siente, y luego intenta hacer algo para disminuirlo.
- Se da a sí mismo una recompensa después de hacer algo bien.

Dr. David Ermilo Mendieta Delgado
Dr. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Reg. N° 609

PROFESOR DEL ÁREA

Dr. David Ermilo Mendieta Delgado

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
UGEL HUÁNUCO

Prof. Gilmer Roa Alvarado Vicente
DIRECTOR

DIRECTOR de la I.E

"Mariano Dámaso Beraún"

TESISTA

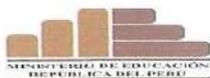
Berrios Papas Yosh Ryckelme

TESISTA

Duran Florido Katherine Rocio

TESISTA

Modesto Lopez Nayeli Cecilia



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILIO VALDIZAN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



TRATAMIENTO EXPERIMENTAL- N° 12

HABILIDAD SOCIAL AFECTIVA

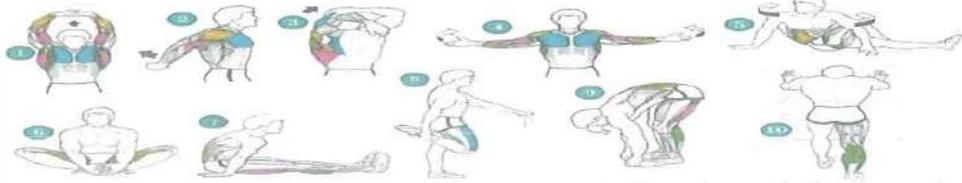
V.I: JUEGOS DE REGLA

ÁREA	Educación Física			FECHA Y HORA	13-11-2023 (1:30-02:45) PM	MATERIALES • Silbato • Cronómetro • Aros • Pelota • Platos • Conos
CICLO	VI	GRADO Y SECCIÓN	1° "B"	DURACIÓN	45 minutos	
I.E	"Mariano Dámaso Beraún"					
TESISTAS	Berríos Papas, Yosh Ryckelme Duran Florido, Katherine Rocio Modesto Lopez, Nayeli Cecilia					

OBJETIVO:

Las y los estudiantes reconocen y comprenden los sentimientos, pensamientos y valores de sus compañeros para la mejora de sus relaciones interpersonales respetando las reglas de juego.

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
SE DESENVUELVE DE MANERA AUTÓNOMA A TRAVÉS DE MOTRICIDAD	Se expresa corporalmente	Resuelve situaciones motrices a través del dominio y alternancia de sus lados orientándose en un espacio y un tiempo determinado, en interacción con los objetos y los otros, tomando conciencia de su cuerpo en la acción.
INTERACTÚA A TRAVÉS DE SUS HABILIDADES SOCIOMOTRICES	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices	Muestra actitudes de responsabilidad, solidaridad, respeto, cuidado de sí mismo y de los otros teniendo en cuenta la no discriminación en la práctica de diferentes actividades lúdicas (la gallinita ciega y la rayuela) y promueve la integración de sus pares de distinto género y con desarrollo diferente.

APERTURA (9 minutos) Motivación Recuperación de saberes previos Conflicto cognitivo	Reunidos en el campo con los estudiantes para darles la bienvenida correspondiente. Se da a conocer el objetivo y título del tratamiento experimental. Formados en semicírculo, iniciamos con los movimientos articulares (de los pies a la cabeza)
Adecuación Morfo Funcional (2/10)	 <p>Luego continuamos con desplazamientos con cambios de movimiento y velocidad finalizando en sprint.</p> <ul style="list-style-type: none"> Damos a conocer a los estudiantes la importancia de una buena comunicación e interacción con sus compañeros durante las actividades físicas.
PARTE MEDULAR (27 minutos) Construcción del aprendizaje	JUEGO 01: "LA GALLINITA CIEGA" Para jugar a este juego, se puede comenzar recitando este verso popular: Gallinita, gallinita ¿qué se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal... Da tres vueltas y la encontrarás.



**Aplicación/Transferencia
de lo aprendido
(6/10)**

Reglas

1. En primer lugar se debe elegir a quien llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. Una vez elegido debe ponerse un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada.
2. El resto de los alumnos se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.
3. La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los alumnos, que pueden moverse, pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un compañero, tiene que adivinar que es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.



JUEGO 02: "LA RAYUELA"

Se trazan los 12 casilleros que van de la tierra al cielo. Se arroja una piedra o tapa de gaseosa progresivamente hasta el cielo, empezando por el uno. Saltando en una pierna (por eso pata coja) o en dos según los casilleros de ese nivel (dependiendo del dibujo hecho) se debe evitar pisar el casillero donde está la piedra.

Una vez superado, se detiene uno en un descanso, retira la piedra y se sigue saltando hasta el cielo. Es más fácil retirarla cuando hay dos casilleros que se pueden pisar al mismo tiempo. El juego finaliza cuando uno de los jugadores llega al cielo.

Reglas

Pierde el turno el que tira mal la piedra, también el que pierde el equilibrio, así como el que pisa la raya limitante de los casilleros por eso el nombre de rayuela. Al término del ejercicio, reúnelos en un semicírculo y pregúntale



- ¿Cómo se sienten al realizar este juego?
 ¿Les ayuda a que puedan interactuar con sus compañeros?

**FINALIZACIÓN
(9 minutos)**

**Evaluación
Metacognición
Equilibrio Psicofísico**

Relajación.

Al concluir la clase invitamos a los alumnos a realizar ejercicios suaves de relajación y respiración, para que su estado corporal vuelva a la normalidad.

- Posición sentados tocamos la punta de los pies
- Estiramiento del cuádriceps (derecha – izquierda)



UNIVERSIDAD NACIONAL "HERMILO VALDIZAN"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN FÍSICA



(2/10)

- Estiramiento rodilla al pecho
- Estiramiento en zancada
- Los pies cruzados y tocamos la punta de los pies.
- Variantes propuestas por los alumnos.

Se realizará el juego "la papa se quema" y el que queda con el balón deberá dar un comentario sobre la clase del día enfocándose en sus dificultades y logros, el profesor podrá repreguntar y continuar si así lo considera.

Se brindará a los alumnos un tiempo para realizar su aseo personal con orden y con respeto.

CRITERIOS

- Expresa sus sentimientos y permite que los demás conozcan lo que siente.
- Intenta comprender lo que sienten los demás.
- Intenta comprender el enfado de la otra persona.
- Permite que los demás sepan que se interesa o se preocupa por ellos.
- Cuando siente miedo, piensa por lo que siente, y luego intenta hacer algo para disminuirlo.
- Se da a sí mismo una recompensa después de hacer algo bien.

Dr. David Ermilo Mendieta Delgado
 DC. CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
 -Reg. N° 500

PROFESOR DEL ÁREA

Dr. David Ermilo Mendieta Delgado

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
 UGEL HUÁNUCO
 Prof. Gilmer Rosal Alvarado Vicente
 DIRECTOR

DIRECTOR de la I.E

"Mariano Dámaso Beraún"

TESISTA

Berrios Papas Yosh Ryckelme

TESISTA

Duran Florido Katherine Rocio

TESISTA

Modesto Lopez Nayeli Cecilia

ANEXO 08.
EVIDENCIAS
FOTOGRAFÍCAS



LOS ESTUDIANTES DEL PRIMERO "A" EN EL PRE TEST



LOS ESTUDIANTES DEL PRIMERO "B" EN EL PRE TEST



LOS ESTUDIANTES REALIZANDO LA ACTIVACION



LOS ESTUDIANTES REALIZANDO EL JUEGO “DIBUJO DESCOMPUESTO”



LOS ESTUDIANTES REALIZANDO EL JUEGO DE “BUSCAR LA CASA”



LOS ESTUDIANTES REALIZANDO EL JUEGO DE LAS “ARDILLAS EN LA JAULA”



LOS ESTUDIANTES REALIZANDO EL JUEGO “EL MUNDO AL REVÉS”



LOS ESTUDIANTES REALIZANDO EL JUEGO DEL “LAS LUCES”



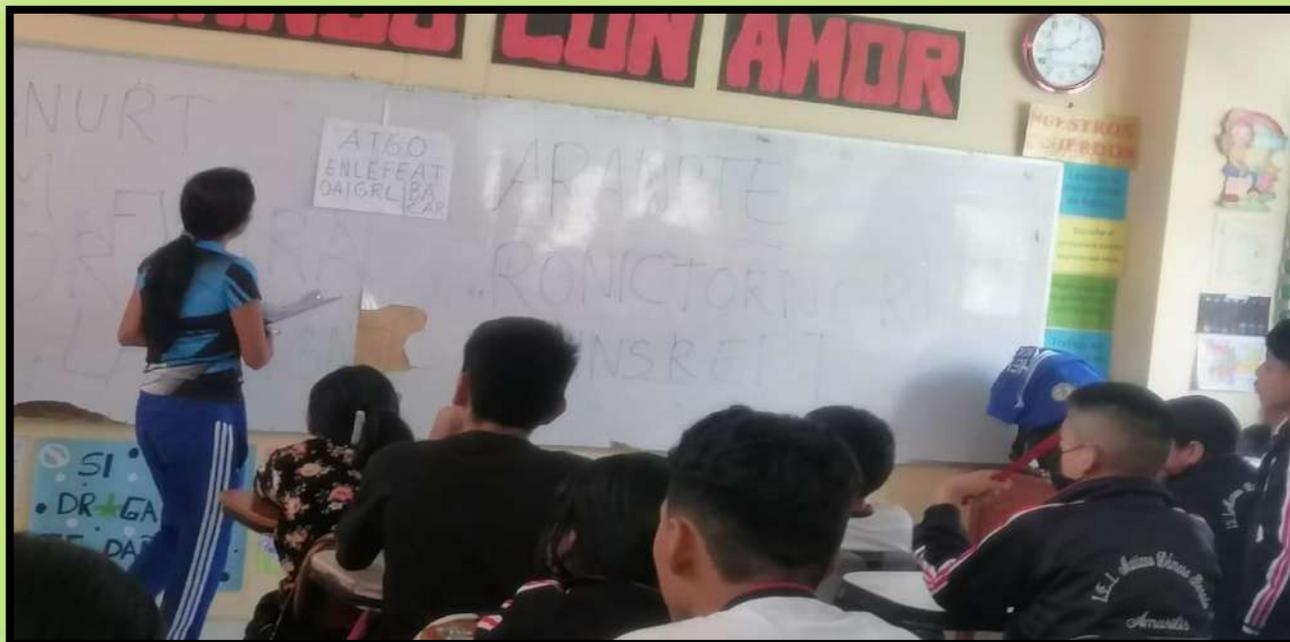
LOS ESTUDIANTES REALIZANDO EL JUEGO DEL “LA AGUJA DEL RELOJ”



LOS ESTUDIANTES REALIZAN EL JUEGO “VAMOS DE COMPRAS”



LOS ESTUDIANTES REALIZANDO EL JUEGO DE
“TEMPESTAD – OLAS A LA DERECHA E IZQUIERDA”



LOS ESTUDIANTES REALIZANDO EL JUEGO “ADIVINA QUE PALABRA OCULTA HAY”



LOS ESTUDIANTES REALIZANDO EL JUEGO DEL “AJEDREZ”



LOS ESTUDIANTES REALIZANDO EL JUEGO “DI EL COLOR Y NO LA PALABRA”



LOS ESTUDIANTES REALIZAN EL JUEGO DEL “CUANTAS PALABRAS PUEDES FORMAR EN UN MINUTO”



LOS ESTUDIANTES REALIZAN EL JUEGO “REFLEJO EN EL ESPEJO”



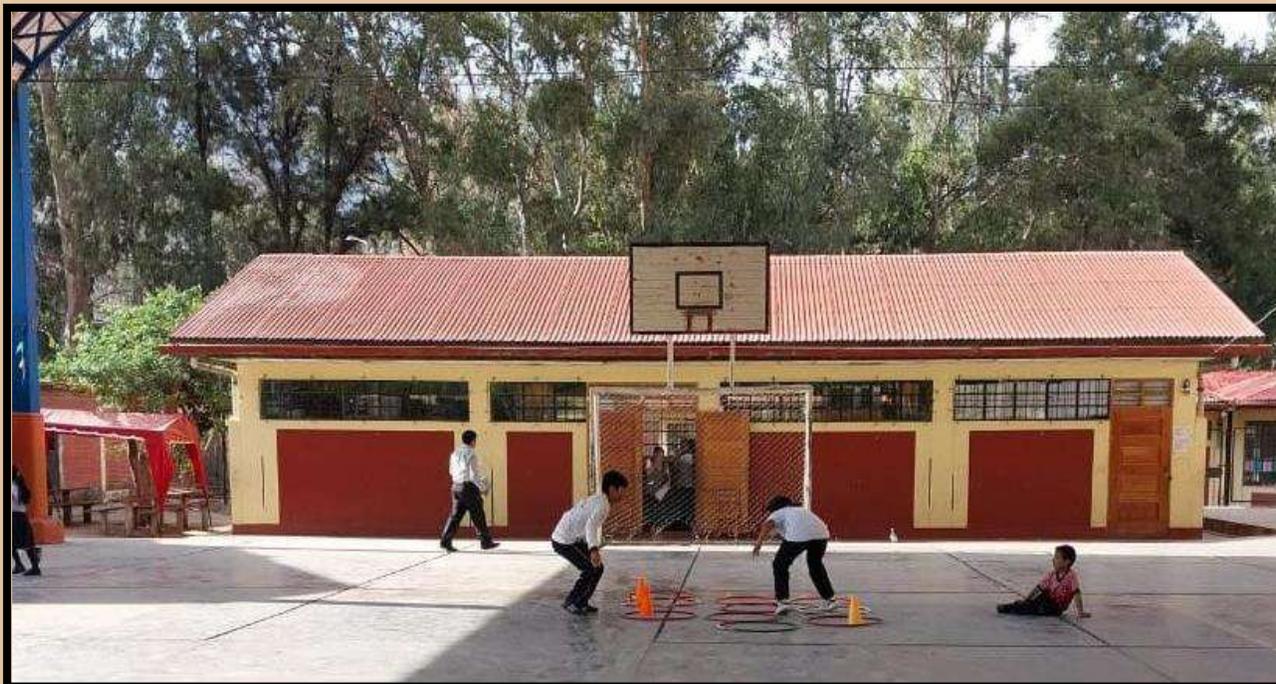
LOS ESTUDIANTES REALIZAN EL JUEGO “QUIEN SOY”



LOS ESTUDIANTES REALIZANDO EL JUEGO “¿QUIÉN ES?”



LOS ESTUDIANTES REALIZANDO EL JUEGO DE “PIEDRA, PAPEL Y TIJERA”



LOS ESTUDIANTES REALIZANDO EL JUEGO DE “3 EN RAYA”



LOS ESTUDIANTES DIBUJANDO LA “RAYUELA”



LOS ALUMNOS DEL PRIMERO "B"

ANEXO 09.

NOTA BIOGRÁFICA

NOTA BIOGRÁFICA



Yosh Ryckelme Berrios Papas nació en el distrito de Punta Negra, provincia Lima, departamento de Lima el 02 de enero del 2000, cursó sus estudios de nivel primario en la Institución Educativa "Señor de los Milagros"; sus estudios del nivel secundario en la Institución Educativa "Gran Unidad Escolar Leoncio Prado", participó en las diferentes actividades de los juegos escolares deportivos, en el año 2019 ingresó a la "Universidad Hermilio Valdizán" a la Facultad de Educación, Escuela profesional de Educación Física, sobresaliendo y obteniendo puestos de tercio superior durante sus años de estudios académicos; egresó el año 2023;obteniendo el grado de bachiller en Educación Física en el 2024.

NOTA BIOGRÁFICA



Katherine Rocio Duran Florido nació en el distrito de Umari, provincia de Pachitea, departamento de Huánuco el 18 de julio del 2001, cursó sus estudios de nivel primario en la Institución Educativa "32625 Panococha"; sus estudios del nivel secundario en la Institución Educativa "32629 La Punta", participó en las diferentes actividades de los juegos escolares deportivos, en el año 2019 ingresó a la "Universidad Hermilio Valdizán" a la Facultad de Educación, Escuela profesional de Educación Física, sobresaliendo y obteniendo puestos de tercio superior durante sus años de estudios académicos; egresó el año 2023;obteniendo el grado de bachiller en Educación Física en el 2024.

NOTA BIOGRÁFICA



Nayeli Cecilia Modesto Lopez nació en el distrito de Huánuco, provincia de Huánuco, departamento de Huánuco el 19 de enero del 2002, cursó sus estudios de nivel primario en la Institución Educativa "32004- San Pedro"; sus estudios del nivel secundario en la Institución Educativa "Nuestra Señora de las Mercedes", participó en las diferentes actividades de los juegos escolares deportivos, en el año 2019 ingresó a la "Universidad Hermilio Valdizán" a la Facultad de Educación, Escuela profesional de Educación Física, sobresaliendo y obteniendo puestos de tercio superior durante sus años de estudios académicos; egresó el año 2023;obteniendo el grado de bachiller en Educación Física en el 2024.

ANEXO 10.

ACTA DE

SUSTENTACIÓN



UNHEVAL
UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZAN

RECTORADO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN



"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para Mujeres y Hombres"
"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL

En la ciudad universitaria de Cayhuayna, siendo las 11:00 a.m., del día viernes 31 de mayo de 2024, nos reunimos en la sala de grados de la Facultad de Ciencias de la Educación de la UNHEVAL, los miembros integrantes del Jurado Evaluador:

- **Dr. Alejandro Máximo LIZANA ZORA** PRESIDENTE
- **Dr. Omar Hans CONTRERAS CANTO** SECRETARIO
- **Mg. José Luis VELA ROJAS** VOCAL

Acreditados mediante Resolución N° 0831-2024-UNHEVAL-FCE/D de fecha 04 de abril del 2024, de la tesis colectiva titulada "JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARIANO DÁMASO BERAÚN"-HUÁNUCO", presentada por las titulandos Katherine Rocio DURAN FLORIDO y Nayeli Cecilia MODESTO LOPEZ y el titulado Yosh Ryckelme BERRIOS PAPAS, con el asesoramiento del docente Mg. Carlos Abelardo VILLANUEVA Y CHANG se procedió a dar inicio el acto de sustentación para optar el Título Profesional de Licenciado(a) en Educación Especialidad: Educación Física.

Concluido el acto de sustentación, cada miembro del Jurado Evaluador procedió a la evaluación de los titulandos, teniendo presente los siguientes criterios:

4. Presentación
5. Exposición y dominio del tema
6. Absolución de preguntas

Nombres y Apellidos de los Titulandos	Jurado Evaluador			Promedio Final
	Presidente	Secretario	Vocal	
Katherine Rocio DURAN FLORIDO	17	17	17	17
Nayeli Cecilia MODESTO LOPEZ	17	17	17	17
Yosh Ryckelme BERRIOS PAPAS	17	17	17	17

Obteniendo en consecuencia la titulando Katherine Rocio DURAN FLORIDO la nota de Diecisiete (17), equivalente a Muy bueno, por lo que se declara Aprobado

Obteniendo en consecuencia la titulando Nayeli Cecilia MODESTO LOPEZ la nota de Diecisiete (17), equivalente a Muy bueno, por lo que se declara Aprobado

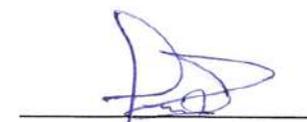
Y el titulado Yosh Ryckelme BERRIOS PAPAS la nota de Diecisiete (17), equivalente a Muy bueno, por lo que se declara Aprobado

Calificación que se realiza de acuerdo con el Art. 46° del Reglamento de Grados y Títulos de la UNHEVAL.

Se da por finalizado el presente acto, siendo las 12:20 horas, del día 31/05/2024, firmando en señal de conformidad.


PRESIDENTE
DNI N° 22407605


SECRETARIO
DNI N° 20904632


VOCAL
DNI N° 22518758

Legenda:
19 a 20: Excelente
17 a 18: Muy Bueno
14 a 16: Bueno
0 a 13: Desaprobado

CONSTANCIA DE SIMILITUD



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN - HUÁNUCO
Facultad de Ciencias de la Educación
Unidad de Investigación

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



CONSTANCIA DE SIMILITUD N° 079-2024 SOFTWARE ANTIPLAGIO – (FCE) – UNHEVAL

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación, emite la presente Constancia de Similitud, aplicando el Software TURNITIN, el cual reporta un 7% de similitud, correspondiente a los interesados: **BERRIOS PAPAS Yosh Ryckelme, DURAN FLORIDO Katherine Rocio y MODESTO LOPEZ Nayeli Cecilia**, del trabajo de investigación: **JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA " MARIANO DÁMASO BERAÚN"- HUÁNUCO**; de la Carrera Profesional de Educación Física, considerando como asesor al **Mg. Carlos Abelardo VILLANUEVA Y CHANG**.

DECLARANDO (APTO)

Se expide la presente, para los trámites pertinentes.

Cayhuayna, 13 de marzo de 2024.



Dr. Amancio Ricardo Rojas Cotrina

Director (e) de la Unidad de Investigación - Facultad de Ciencias de la Educación

UNHEVAL

REPORTE DE SIMILITUD

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA " MARIANO DÁMAS O BERAÚN"- HUÁNUCO

AUTOR

BERRIOS PAPAS Yosh Ryckelme, DURAN FLORIDO Katherine Rocio y MODESTO LOPEZ Nayeli Cecilia

RECuento DE PALABRAS

16316 Words

RECuento DE CARACTERES

93602 Characters

RECuento DE PÁGINAS

135 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

17.1MB

FECHA DE ENTREGA

Mar 13, 2024 9:38 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Mar 13, 2024 9:40 PM GMT-5

● 7% de similitud general

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

- 6% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 4% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 15 palabras)
- Material citado

DESCRIPCIÓN GENERAL DE FUENTES

Reporte de similitud

● 7% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 6% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 4% Base de datos de trabajos entregados
- 1% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

FUENTES PRINCIPALES

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

1	repositorio.ucv.edu.pe Internet	<1%
2	repositorio.utea.edu.pe Internet	<1%
3	Universidad Nacional de San Cristóbal de Huamanga on 2022-11-08 Submitted works	<1%
4	repositorio.ucss.edu.pe Internet	<1%
5	tesis.unap.edu.pe Internet	<1%
6	repositorio.uladech.edu.pe Internet	<1%
7	hdl.handle.net Internet	<1%
8	repositorio.unh.edu.pe Internet	<1%

Reporte de similitud

9	repositorio.unap.edu.pe Internet	<1%
10	repositorio.unheval.edu.pe Internet	<1%
11	Universidad Andina del Cusco on 2024-02-11 Submitted works	<1%
12	repositorio.une.edu.pe Internet	<1%
13	Gutierrez Romero, Hitalo Cesar. "Plan estrategico del sector ganadero ..." Publication	<1%
14	Universidad Cesar Vallejo on 2017-09-21 Submitted works	<1%
15	Sinacay Caldas, Enrique Manuel. "Descripcion de marcadores del discu..." Publication	<1%
16	Universidad Cesar Vallejo on 2016-09-27 Submitted works	<1%
17	Mountain Lakes High School on 2023-09-29 Submitted works	<1%
18	Universidad Cesar Vallejo on 2018-03-13 Submitted works	<1%
19	repositorio.unsch.edu.pe Internet	<1%
20	Universidad Cesar Vallejo on 2017-01-10 Submitted works	<1%

ANEXO 12.
AUTORIZACIÓN DE
PUBLICACIÓN



AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DIGITAL Y DECLARACIÓN JURADA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN, TESIS, TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL O TRABAJO ACADÉMICO PARA OPTAR UN GRADO O TÍTULO PROFESIONAL

1. Autorización de Publicación: (Marque con una "X" según corresponda)

Bachiller		Título Profesional	X	Segunda Especialidad		Maestro		Doctor
-----------	--	--------------------	---	----------------------	--	---------	--	--------

Ingrese los datos según corresponda.

Facultad/Escuela	CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Escuela/Carrera Profesional	EDUCACIÓN FÍSICA
Programa	
Grado que otorga	
Título que otorga	LICENCIADO (A) EN EDUCACIÓN ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN FÍSICA

2. Datos del (los) Autor(es): (Ingrese los datos según corresponda)

Apellidos y Nombres:	BERRIOS PAPAS YOSH RYCKELME							
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		N° de Documento:	73757676
Correo Electrónico:	yoshberrios@gmail.com							
Apellidos y Nombres:	DURAN FLORIDO KATHERINE ROCIO							
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		N° de documento:	75666176
Correo Electrónico:	Kduranflorido@gmail.com							
Apellidos y Nombres:	MODESTO LOPEZ NAYELI CECILIA							
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		N° de Documento:	75720897
Correo Electrónico:	nayelimodesto19@gmail.com							

3. Datos del Asesor: (Ingrese los datos según corresponda)

Apellidos y Nombres:	VILLANUEVA Y CHANG CARLOS ABELARDO							
Tipo de Documento:	DNI	X	Pasaporte		C.E.		N° de Documento:	22417123
ORCID ID:	0000-0003-2430-9435							

4. Datos de los Jurados: (Ingrese los datos según corresponda, primero apellidos luego nombres)

Presidente	LIZANA ZORA ALEJANDRO MAXIMO
Secretario	CONTRERAS CANTO OMAR HANS
Vocal	VELA ROJAS JOSÉ LUIS
Vocal	
Vocal	
Accesitario	RIOS SORIA JORGE ANTONIO

5. Datos del Documento Digital a Publicar: (Ingrese los datos y marque con una "X" según corresponda)

Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la Información en el Acta de Sustentación)	2024							
Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según corresponda)	Trabajo de Investigación		Tesis	X	Trabajo Académico		Trabajo de Suficiencia Profesional	
Palabras claves	JUEGOS RECREATIVOS			HABILIDAD SOCIAL				
Tipo de acceso: (Marque con X según corresponda)	Abierto	X	Cerrado*		Restringido*		Periodo de Embargo	
(*) Sustentar razón:								



6. Declaración Jurada: (Ingrese todos los datos requeridos completos)

Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Titulado: *(Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)*

“JUEGOS RECREATIVOS EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MARIANO DÁMASO BERAÚN”-HUÁNUCO”

Mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pueda derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido del trabajo de investigación, así como por los derechos de la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causas en los trabajos de investigación presentado, asumiendo toda la carga pecuniaria que pudiera derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudiera derivar para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivos de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontraren causa en el contenido del Trabajo de Investigación. De identificarse fraude, piratería, plagio, falsificación o que el trabajo haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mis acciones se deriven, sometiéndome a las acciones legales y administrativas vigentes.

7. Autorización de Publicación Digital:

A través de la presente autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión digital de este trabajo de investigación en su biblioteca virtual, repositorio institucional y base de datos, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas paginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente.

Apellidos y Nombres	BERRIOS PAPAS YOSH RYCKELME	Firma	
Apellidos y Nombres	DURAN FLORIDO KATHERINE ROCIO	Firma	
Apellidos y Nombres	MODESTO LOPEZ NAYELI CECILIA	Firma	

FECHA: Huánuco, 31 de mayo del 2024

Nota:

- ✓ No modificar los textos preestablecidos, conservar la estructura del documento.
- ✓ Marque con una X en el recuadro que corresponde.
- ✓ Llenar este formato de forma digital, con tipo de letra calibrí, tamaño de fuente 09, manteniendo la alineación del texto que observa en el modelo, sin errores gramaticales (recuerde las mayúsculas también se tildan si corresponde).
- ✓ La información que escriba en este formato debe coincidir con la información registrada en los demás archivos y/o formatos que presente, tales como: DNI, Acta de Sustentación, Trabajo de Investigación (PDF), Constancia de Similitud, Reporte de Similitud.
- ✓ Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.
- ✓ Se debe de firmar y luego escanear el documento (legible).