

**UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**



**NEUROPEDAGOGÍA LÚDICA EN EL DESARROLLO DE  
HABILIDADES BLANDAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
SUB LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: GESTIÓN ADMINISTRATIVA Y  
PEDAGÓGICA**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE DOCTOR  
EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**TESISTA: AMBROSIO MARCELO YENIFER YEISY**

**ASESOR: DR. ESTEBAN RIVERA EDWIN ROGER**

**HUÁNUCO – PERU**

**2022**

## **DEDICATORIA**

A mi familia, quienes son la razón de mi ser y la fuerza incondicional para seguir adelante, por su comprensión y ayuda constante y por darme la voluntad y la dicha de experimentar las alegrías más gratificantes.

## AGRADECIMIENTO

Durante el transcurso de todo el proceso de investigación he consolidado un sin fin de aspectos académicos que van condicionando mi cosmovisión como profesional en educación; sin embargo, fui alimentando también las emociones, es así que muchas instituciones y personas han estado de par en par en esta ardua tarea de manera incondicional coadyubando a materializar el presente trabajo. Por todo lo mencionado deseo agradecer:

A los Docentes de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación UNHEVAL, por su motivación permanentemente porque esta tesis se haga realidad.

A mi asesor de tesis al Doctor Edwin Roger, ESTEBAN RIVERA, por la orientación, motivación y ayuda que me brindo para la realización de esta tesis lo cual me permitió aprender mucho más.

A la Directora de la Institución Educativa Inicial N° 002 Virgen de Guadalupe por brindarme las facilidades en la aplicación del programa Neuropedagogía lúdica en el desarrollo de habilidades blandas en niños de educación inicial.

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo demostrar la efectividad de la neuropedagogía lúdica en el desarrollo de habilidades blandas en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021.

La investigación es de tipo aplicada, el nivel de investigación es explicativo y diseño cuasi experimental con un grupo experimental y un grupo control (pre test y post test), en una muestra de 55 niños a la que se le aplicó la neuropedagogía lúdica en cuatro meses. Para recoger los datos se utilizó el cuestionario. Los datos fueron procesados a través del programa SPSS 20.

Los resultados generales nos demuestran que la neuropedagogía lúdica es efectiva en el desarrollo de las habilidades blandas en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021, ya que mejoro las habilidades blandas de un 14,3% al 67,9% y según la U de Mann Whitney con un 128,500 y un valor  $P=0,000$

Palabras clave: La neuropedagogía lúdica y habilidades blandas.

## ABSTRACT

The present research work aims at demonstrating the effectiveness of the neuropedagogía related to games in the development of soft abilities in children of the initial educational institution N 002, Huanuco, 2021.

Investigation belongs to guy applied, the fact-finding level is explanatory and I lay plans quasi experimental with an experimental group and a group control ( pre test and after test ), in a sample of 55 children to which to him the neuropedagogía related to games in four months applied itself. In order to pick up data the questionnaire was used. Data were defendants through the program SPSS 20.

The general results prove to us that the neuropedagogía related to games is effective in the development of the soft abilities d in children of the initial educational institution N 002, Huanuco, 2021, since I upgrade the soft abilities of a 14.3 % to the 67.9 % and according to the U of Mann Whitney with a 128.500 and a p value 0.000.

Passwords: The neuropedagogía related to games and soft abilities.

## RESUMO

O presente trabalho de pesquisa tem como objetivo demonstrar a eficácia da neuropedagogia lúdica no desenvolvimento de soft skills em crianças da instituição de ensino inicial nº 002, Huánuco, 2021.

A investigação é do tipo aplicada, o nível de investigação é explicativo e de delineamento quase experimental com um grupo experimental e um grupo de controlo (pré-teste e pós-teste), numa amostra de 55 crianças às quais foi aplicada a neuropedagogia lúdica. quatro meses. O questionário foi utilizado para a coleta de dados. Os dados foram processados por meio do programa SPSS 20.

Os resultados gerais nos mostram que a neuropedagogia lúdica é eficaz no desenvolvimento de soft skills em crianças da instituição de ensino inicial nº 002, Huánuco, 2021, pois melhorou soft skills de 14,3% para 67,9%% e segundo a U de Mann Whitney com 128.500 e um valor  $P = 0,000$

Palavras-chave: Neuropedagogia lúdica e habilidades sociais.

## ÍNDICE

|   |      |
|---|------|
| DEDICATORIA   | iii  |
| AGRADECIMIENTO  | vi   |
| RESUMEN   | v    |
| ABSTRACT  | vi   |
| RESUMO  | vii  |
| ÍNDICE  | viii |
| INTRODUCCIÓN  | x    |
| <br>  |      |
| CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN | 12   |
| 1.1 Fundamentación del problema                         | 12   |
| 1.2 Justificación e importancia de la investigación     | 14   |
| 1.3 Viabilidad de la investigación                      | 15   |
| 1.4 Formulación del problema                            | 15   |
| 1.4.1 Problema general                                  | 15   |
| 1.4.2 Problemas específicos                             | 15   |
| 1.5 Formulación de objetivos                            | 16   |
| 1.5.1 Objetivo general                                  | 16   |
| 1.5.2 Objetivos específicos                             | 16   |
| <br>  |      |
| CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO                              | 17   |
| 2.1 Antecedentes de investigación                       | 17   |
| 2.2 Bases teóricas                                      | 22   |
| 2.3 Bases conceptuales                                  | 37   |
| 2.4 Bases filosóficas                                   | 38   |
| 2.5 Bases epistemológicas                               | 41   |
| 2.6 Bases antropológicas                                | 43   |
| <br>  |      |
| CAPÍTULO III. SISTEMA DE HIPÓTESIS                      | 46   |
| 3.1 Formulación de las hipótesis                        | 46   |
| 3.1.1 Hipótesis general                                 | 46   |
| 3.1.2 Hipótesis específicas                             | 46   |
| 3.2 Operacionalización de variables                     | 48   |

|   |           |
|---|-----------|
| 3.3 Definición operacional de las variables             | 51        |
| <b>CAPÍTULO IV. MARCO METODOLÓGICO</b>                  | <b>52</b> |
| 4.1 Ámbito  | 52        |
| 4.2 Tipo y nivel de investigación                       | 53        |
| 4.3 Población y muestra                                 | 53        |
| 4.3.1. Descripción de la población                      | 53        |
| 4.3.2. Muestra y método de muestreo                     | 54        |
| 4.3.3. Criterios de inclusión y exclusión               | 54        |
| 4.4 Diseño de investigación                             | 55        |
| 4.5 Técnicas e instrumentos                             | 55        |
| 4.5.1 Técnicas  | 55        |
| 4.5.2 Instrumentos                                      | 55        |
| 4.6 Técnica para el procesamiento y análisis de datos   | 56        |
| 4.7 Aspectos éticos                                     | 57        |
| <b>CAPÍTULO V. RESULTADOS</b>                           | <b>58</b> |
| 5.1 Análisis descriptivo                                | 58        |
| 5.2 Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis | 64        |
| 5.3 Discusión de resultados                             | 67        |
| 5.4 Aporte científico de la investigación               | 69        |
| <b>CONCLUSIONES</b>                                     | <b>70</b> |
| <b>SUGERENCIAS</b>                                      | <b>71</b> |
| <b>REFERENCIAS</b>                                      | <b>72</b> |
| <b>ANEXOS</b>   | <b>78</b> |

## INTRODUCCIÓN

En los últimos años, la neuropedagogía ha hecho progresos notables, centrando una gran parte de su atención en temas como aprendizaje, memoria, lenguaje, comunicación y adaptabilidad.

Debido a la existencia de una relación significativa entre el aprendizaje y la neuropedagogía, se han realizado muchos estudios sobre este tema. Como resultado del aprendizaje, un individuo desarrolla habilidades y destrezas, así como la capacidad de resolver diversos problemas. La neuropedagogía y el aprendizaje son categorías que deben ser abordadas con gran interés por todos los actores involucrados en la educación, ambos directos e indirectos, especialmente estudiantes y profesores.

Como sugiere el autor (Alvarado 2015), es fundamental comenzar temprano en la educación para desarrollar estas habilidades en los niños, ya que dependen en gran medida del entorno en el que desarrollan sus habilidades y Compromisos.

Silva (2016) demuestra que las habilidades blandas, como el trabajo en equipo, el liderazgo, la comunicación, la toma de decisiones, la inteligencia emocional, etc., son extremadamente difíciles de desarrollar y aprender. Surgen de la reflexión y de un deseo personal de mejorar en las interacciones con los demás.

Como resultado, las habilidades blandas son esenciales para ayudar a los niños de todos los orígenes a desarrollar su potencial; Además, debemos inculcar estas habilidades en niños de tan solo tres años de edad.

Los avances recientes en neurociencia han sacado a la luz evidencia que puede ayudar a mejorar los programas y procesos educativos, así como proporcionar Aprendizaje más efectivo entre los niños.

Frente a lo expuesta la investigación presenta como problema general ¿Cuál es la efectividad de la Neuropedagogía lúdica en el desarrollo de habilidades blandas en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021?

Planteamos el objetivo de demostrar la efectividad de la Neuropedagogía lúdica en el desarrollo de habilidades blandas en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021.

Siendo la hipótesis a demostrar que la Neuropedagogía lúdica tiene efecto positivo en el desarrollo de habilidades blandas en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021.

La investigación que se presenta tuvo una contribución central: haber implementado el programa Neuropedagogía lúdica el mismo que hizo que los niños pertenecientes al grupo experimental desarrollaran las habilidades blandas.

# CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

## 1.1 Fundamentación del problema

En el mundo de hoy, hay cambios que se reflejan en la educación, y es nuestra responsabilidad como maestros Preparar a las generaciones futuras para enfrentar desafíos, ser competentes y contribuir creativamente a las necesidades de la sociedad.

Battro (1999) menciona que “El estudio del cerebro humano como un órgano social que requiere partes lógicas y afectivas para su desarrollo es conocida como neuropedagogía”. Las neurociencias solo pueden explicar y estudiar el cerebro humano a través de procesos físicos, químicos y biológicos; La pedagogía, por otro lado, trabaja en otro método de enseñanza, y la educación es el método utilizado para comunicarse.

Jiménez (2003) Explica que la neuropedagogía , además de combinar neurociencia y educación, incluye el juego, el entretenimiento, la diversificación y La exploración como componentes esenciales del conocimiento y el aprendizaje en cada etapa de la vida. El desarrollo social, afectivo, biológico y creativo del ser humano se logrará a través de estas experiencias.

Según Blesa (2015), la necesidad del ser humano de expresarse de diversas maneras resulta en la transmisión de emociones que resultan en la generación de conocimiento en el cerebro, enfatizando la importancia de que las personas entiendan cómo funciona el cerebro, cómo se procesa la información y cómo pueden aprender a controlar sus emociones. El cerebro almacena todas las experiencias del ser humano con el medio ambiente, así como todo lo que se aprende. Vía emoción y placer, como el juego, que facilita los procesos de aprendizaje no solo en los niños, sino también en los adultos.

Según Barrios y Marval (2000), uno de los factores para entender la neuropedagogía clínica es la neuroplasticidad, que se define como la capacidad del sistema nervioso

para aumentar el número de ramificaciones interneuronales en respuesta a estímulos como experiencias, emociones, percepciones o sensaciones. Estos estímulos actúan en la corteza cerebral, que contiene el mayor número de asociaciones neuronales, lo que lleva a una comprensión de la importancia de la neuroplasticidad.

En los niños es de vital importancia tener métodos de aprendizaje relacionados con el juego ya que eso facilita su proceso de su desarrollo social, afectivo y de comportamiento. Los estudios han demostrado que, desde el vientre materno, los bebés logran reaccionar ante los diferentes estímulos lo cual confirma que ya en esa etapa existen moléculas capaces de transmitir impulsos nerviosos.

Según Manrique, Oyarzabal y Herrera (2018), las habilidades son aquellas habilidades intra e interpersonales que son esenciales para desarrollo personal en el aprendizaje, y también incluyen características personales que pueden surgir en el entorno social.

Los docentes tenemos esta tarea de realizar un plan pedagógico enfocado a la lúdica con el fin de lograr no solo mejorar los procesos de aprendizaje de las áreas tradicionales, sino lograr con estas nuevas metodologías una mejor escala de valores, socialización, colaboración, creatividad y comprensión entre los estudiantes.

Candelario (2010) menciona en este caso que todo aprendizaje debe ser placentero y generar sentimientos positivos hacia la actividad y el proceso de aprendizaje; Porque, en este proceso, es necesario valorar el afán y la proclividad del alumno hacia la adquisición de nueva información; Como resultado, los maestros deben emplear varias estrategias de enseñanza que vinculen las experiencias de aprendizaje anteriores con el nuevo aprendizaje.

Como resultado, como sugiere el autor Alvarado (2015), es fundamental comenzar temprano en la educación para desarrollar estas habilidades en los niños, ya que dependen en gran medida del entorno en el que desarrollan sus habilidades y Compromisos.

Como demuestra Silva (2016), las habilidades blandas como el trabajo en equipo, el liderazgo, la comunicación, la toma de decisiones, la inteligencia emocional, etc . son

extremadamente difícil de desarrollar. Surgen de la reflexión y de un deseo personal de mejorar en las interacciones con los demás.

En esta situación, es necesario implementar el programa experimental: neuropedagógica para desarrollar habilidades blandas en niños de 5 años en la institución de educación inicial N° 002, Virgen de Guadalupe Huánuco, a través de metodología Estrategias que contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes, a través de la actividad lúdica, los niños pueden comenzar una y educación responsable. Los maestros están cambiando el proceso de enseñanza y aprendizaje.

## 1.2 Justificación e importancia de la investigación

La presente investigación se justifica por las razones siguientes:

- a) **Teórica:** El estudio a realizarse encamina al investigador hacia la ampliación y profundización de teorías, conceptos y definiciones sobre la neuropedagogía lúdica que abarcara la atención – concentración, el conocimiento y el juego y la toma de decisiones para mejorar las habilidades aburridas que desarrollarán en los estudiantes habilidades de trabajo en equipo, habilidades de comunicación y habilidades adaptativas.
- b) **Metodológica:** Metodológicamente la investigación debido a sus características y naturalidad, la investigación requiere el uso de la observación como técnica y la lista de Cotejo como instrumento, como conjunto de ítems que permitieron al investigador obtener información sobre la relación entre neuropedagogía variable y habilidades blandas.
- c) **Cognitiva:** La justificación cognitiva, tiene asidero porque tanto al investigador como a quienes tienen acceso a la tesis les permitió ampliar y profundizar su marco teórico tanto en temas de la neuropedagogía lúdica, como en las habilidades blandas

La investigación adquiere importancia por las razones siguientes:

- a) **Aporte:** El trabajo de investigación posee como aporte central la articulación entre la neuropedagogía lúdica y el desarrollo de las habilidades blandas, es

decir, como mecanismos educativos que viabilicen la mejora continua de la calidad educativa.

- b) Originalidad:** Si bien existen serios trabajos sobre la neuropedagogía lúdica y las habilidades blandas, lo nuestro adquiere novedad, en el planteamiento de las dimensiones de ambas variables, y también porque se realizó el estudio en niños de 5 años de edad, que tienen formas de aprendizaje distinto a alumnos del nivel primario y secundario.
- c) Trascendencia:** El estudio que ha tocado asumir el esfuerzo, que se está realizando tiene trascendencia porque paso del ámbito de la reflexión al ámbito práctico y del compromiso, atravesando el límite que los separa entre una variable y otra.
- d) Beneficiarios:** Directivos, docentes, niños y padres de familia.

### 1.3 Viabilidad de la investigación

La presente investigación es viable porque contaremos con la autorización del directivo de la institución educativa inicial N° 002, Virgen de Guadalupe, Huánuco, 2021 y el consentimiento de los padres de familia de los niños y niñas en estudio.

### 1.4 Formulación del problema

#### 1.4.1 Problema general

¿Cuál es la efectividad de la Neuropedagogía lúdica en el desarrollo de habilidades blandas en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021?

#### 1.4.2 Problemas específicos

- a) ¿Cuál es la efectividad de la Neuropedagogía lúdica en el desarrollo de habilidades para el trabajo en equipo en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021?
- b) ¿Cuál es la efectividad de la Neuropedagogía lúdica en el desarrollo de habilidades para la comunicación en equipo en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021?
- c) ¿Cuál es la efectividad de la Neuropedagogía lúdica en el desarrollo de habilidades para la adaptabilidad en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021?

## **1.5 Formulación de objetivos**

### **1.5.1 Objetivo general**

Demostrar la efectividad de la Neuropedagogía lúdica en el desarrollo de habilidades blandas en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021.

### **1.5.2 Objetivos específicos**

- a) Explicar la efectividad de la Neuropedagogía lúdica en el desarrollo de habilidades para el trabajo en equipo en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021.
- b) Analizar la de efectividad de la Neuropedagogía lúdica en el desarrollo de habilidades para la comunicación en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco,2021.
- c) Describir la efectividad de la Neuropedagogía lúdica en el desarrollo de habilidades para la adaptabilidad en niños de la institución educativa inicial N° 002, 2021.

## CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

### 2.1 Antecedentes de investigación

- **Internacional**

Oyarzo, Piffaut y Ulloa. (2019), Estrategias utilizadas por docentes para el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de enseñanza básica. De la Universidad de Concepción, Chile.

Llega a las siguientes conclusiones:

**Conclusiones:**

- Se concluye que la mayoría de los docentes entienden y valoran el desarrollo de habilidades blandas.
- Hay una diferencia significativa entre las respuestas de los estudiantes de los establecimientos municipales y las de los establecimientos subvencionados.
- Está claro que los profesores tienen la intención de desarrollar estas habilidades, pero no todos ellos las incluyen en sus planes, y el trabajo que realizan se centra principalmente en el desarrollo de habilidades básicas.
- Hay una diferencia significativa, ya que los maestros demuestran en sus discursos que entienden y reconocen el Importancia de desarrollar habilidades básicas en educación.

Acajabón (2018), Estrategias de neuroaprendizaje que utilizan los docentes del Colegio de la Comunidad Educativa Universal y el Colegio Kipling. De la Universidad de Rafael Landívar, Guatemala.

**Conclusión:**

Se concluye que los profesores de la Escuela Kipling tienen más conocimientos y utilizan estrategias neuroeducativas a una mayor tasa, mientras que los profesores de la Escuela Educativa Universal Comunitaria tienen una tasa más baja pero significativamente más alta cuando se considera el uso de métodos neuroeducativos por parte de la institución.

Campo (2017), Neurociencia cognitiva aplicada al aprendizaje de segundas lenguas, de la Universidad Internacional de Rioja, España.

**Conclusión:**

Es posible concluir que, si bien la neurociencia puede ayudar a confirmar o refutar ciertas teorías o creencias que emergen en la práctica educativa, así como arrojan luz sobre cómo ciertos procesos de aprendizaje emergen a través de varios cerebros, técnicas de diagnóstico, los contextos de las aulas son mucho más complejos. La neurociencia puede ser de gran ayuda en el futuro, pero primero debe superar las limitaciones que se presentan ahora.

Pallares (2016), Bases neuroéticas para la educación moral: Una neurorracionalidad dialógica y práctica. De la Universitat Jaume, España.

Llega a las siguientes conclusiones:

**Conclusiones:**

- Dada la importancia del tema en entornos académicos, clínicos y educativos, un estudio de estas características es Obligatorio.
- En términos de neurociencia social, los avances en la investigación y las técnicas de análisis neuronal han permitido medir Aspectos emocionales y sociales en el cerebro humano.
- Se ha concluido que la investigación neurocientífica sobre los procesos sociales puede ayudar a determinar la importancia de la Factores de fondo en la percepción, cognición y regulación humanas.
- En cuanto a la bioética, se ha En términos de bioética, se ha determinado que desde un nivel micro, la preocupación por el aspecto más vulnerable del ser humano, el cerebro, se ha transferido a la neuroética, y como resultado, la preocupación por la Condiciones éticas de la aplicación de experimentos de observación e intervención. Sin duda, la bioética es la ciencia que más ha contribuido al desarrollo de la neuroética como Etiología aplicada.

Pozo y Sanchez (2016), Aportes de la neurociencia en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes del segundo grado de educación general básica de la unidad educativa “Primicias de la Cultura de Quito” ubicada en el distrito no. 7 del Cantón Quito de la provincia de Pichincha en el año lectivo 2015-2016. De la Universidad de Guayaquil, Ecuador.

**Conclusión:**

La principal conclusión del estudio es que una guía didáctica con estrategias de aprendizaje lectoescritura basadas en la neurociencia es Obligatoria. La solución propuesta es una guía con diez actividades dirigidas a resolver problemas de lectoescritura en alumnos de segundo grado en la Unidad Educativa "Primicias de la Cultura de Quito".

Carrillo (2016). Programa lúdico de entrenamiento en habilidades sociales centrado en la escuela dirigido a niños conflictivos de 9 a 12 años. De la Universidad de Granada, España.

**Conclusión:**

Se concluye que el entrenamiento en habilidades sociales es importante para reducir la ansiedad social y aumentar los comportamientos asertivos, confirmando la Necesidad y beneficios de emplear programas de capacitación en habilidades sociales en instituciones educativas.

- **Nacional:**

Ventura (2019), Desarrollo de habilidades blandas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de sexto grado de nivel primaria de la institución educativa "43006-Tala" del distrito de Torata – Moquegua 2019. De la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

Llega a las siguientes conclusiones:

**Conclusiones:**

- Según el valor de p (sig. Asintótica bilateral) = 0,000 (0.05), las habilidades blandas tienen una relación y tienen un impacto significativo en la mejora de aprendizaje de estudiantes en la institución educativa de Moquegua "43006" en 2019.
- Los estudiantes de la I.E.43006-TALA se benefician significativamente de las habilidades blandas.
- El nivel de logro esperado entre los estudiantes es LOGRO ESPERADO mientras desarrollan talleres y sesiones en I. E.43006-TALA.

Bernal (2018), Neurociencia y aprendizaje del idioma inglés – escuela de gestión en turismo y hotelería – Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión-Huacho - 2018. De la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión.

**Conclusión:**

El estudio encontró una correlación positiva alta y significativa ( $p = 0,000$   $0,05$ ;  $r = 0,615$ ), indicando la existencia de una influencia significativa de la neurociencia en el aprendizaje de los estudiantes.

Antonio (2018), Los juegos de roles como estrategia en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018. De la Universidad Católica de los Ángeles de Chimbote.

**Conclusión:**

Se concluye que existe una diferencia significativa en los puntajes obtenidos por los estudiantes en el pretest y posttest, con el Puntuación más alta después de la prueba.

Villanueva (2018), Propuesta de neurociencia para mejorar el aprendizaje en la Universidad Peruana de las Américas. De la Universidad Peruana de las Américas, Lima.

**Conclusión:**

Concluye que hay ciertas limitaciones del conocimiento de la Neurociencia, se percibe que los docentes conocen la materia en un porcentaje menor equivalente al 23.4% que se encuentra entre 00.00 y el 33.33% o se ubican en el nivel bajo.

Huanca (2017). Nivel de conocimiento de las estrategias neuroeducativas, en docentes de la institución educativa N° 55005 “Divino Maestro”, Andahuaylas - Apurímac, 2017. De la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

Llega a las siguientes conclusiones:

**Conclusiones:**

- Según el Índice de Conocimiento Neuromitos , el 75% de los profesores tienen un bajo nivel de conocimiento, el 17% tienen un bajo nivel de

conocimiento, el 4% tiene un nivel moderado de conocimiento y el 4% tiene un alto nivel de conocimiento..

- En términos de conocimiento de la memoria, como se explica en la Tabla N° 05, el 21% de los profesores tienen un nivel muy bajo nivel de conocimiento, 13% tiene un bajo nivel de conocimiento, 33% tiene un nivel moderado de conocimiento, 25% tiene un alto nivel de conocimiento, y el 8% tiene un nivel de conocimiento muy alto..
- En general, el 37% de los profesores tienen un bajo nivel de conocimiento, el 17% tienen un bajo nivel de conocimiento, el 20% tiene un Nivel moderado de conocimiento, 21% tiene un alto nivel de conocimiento y 6% tiene un alto nivel de conocimiento.

- **Local:**

Zanabria y Sedano (2019). habilidades blandas y desempeño laboral de los trabajadores del municipio de Amarilis-Huánuco, 2019. De la Universidad Nacional Hermilio Valdizan, Huánuco.

**Conclusión:**

Se concluye que no existe relación entre las habilidades blandas y el desempeño laboral de Amarilis-Huánuco Municipal Distrito empleados en 2019. El valor de  $\chi^2$  calculado es 3.303 para 4 grados de libertad (9.488), y el valor de p es mayor que ( $p > 0,05$ ), que está por encima del error alfa establecido; por lo tanto, con una probabilidad de error del 0%.

Claudio (2019), Las habilidades blandas y su influencia en la gestión administrativa del consorcio Rico Fort Huánuco 2017, De la Universidad de Huánuco.

**Conclusión:**

Se ha demostrado que existe una influencia significativa entre las habilidades básicas del directivo y la gestión administrativa, tanto de que son vitales para el rendimiento rentable de la organización y el interés principal de los propietarios.

Milla (2018). Los juegos cooperativos como estrategia en la mejora de habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco – 2017. De la Universidad Católica los Ángeles Chimbore, Huánuco.

**Conclusión:**

Se ha determinado que el 24,86% de los estudiantes obtuvieron habilidades sociales. Sobre la base de estos hallazgos, se implementaron juegos cooperativos en el transcurso de 15 sesiones de aprendizaje. A continuación, se administró una prueba posterior, con los resultados demostrando que el 78,19% de los estudiantes obtuvieron habilidades, lo que representa un aumento del 53,33%. Con los resultados obtenidos, se concluye que aceptando la hipótesis de investigación de que los juegos cooperativos son efectivos para Mejorar las habilidades sociales es correcto.

**2.2 Bases teóricas****2.2.1 Neuropedagogía lúdica**

Jiménez (2003). Indica que:

La neuropedagogía es una ciencia joven que estudia el cerebro humano, que es visto como un órgano social que puede ser modificado a través de la educación, como a través de juegos, y donde hay mayor secreción de sustancias endógenas como las endorfinas.

El cerebro es el objeto de estudio; Replantar los paradigmas tradicionales que asfixian la educación innovadora y creativa.

Jiménez (2003). Indica que:

Es una ciencia que promueve fundamentos teóricos, filosóficos y neurológicos, psicológicos y sociales como una alternativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estas ciencias permiten a los estudiantes desarrollar operaciones mentales como la argumentación y la crítica, que ocurren dentro del encéfalo. Nuestros estudiantes establecen sinapsis en su aprendizaje.

**Teoría de inteligencia.****Paradigma Cognitivo-Evolutivo:**

Piaget (1973), aporta sobre:

La evolución de la inteligencia y sus etapas Su investigación tiene como objetivo describir y analizar la evolución y los cambios en las estructuras cognitivas durante cada etapa de un desarrollo del niño.

Así mismo tenemos

Glasser (1986) quien manifiesta que:

La inteligencia cognitiva se manifiesta en el desarrollo del sujeto.

Zigler (1986) enfatiza en:

La importancia de desarrollar y promover la inteligencia a través de la estabilidad académica.

Gardner (1983) afirma que:

La teoría de las inteligencias múltiples es una teoría del neurodesarrollo.

En contraste con la teoría de la inteligencia, observamos que varios autores reconocen la importancia de la inteligencia en la social y desarrollo humano. Al mismo tiempo, las contribuciones de otros investigadores se basan en la evolución de la inteligencia, cómo los humanos Usarlo en su contexto, y cómo se vuelve competente mientras toma su contexto social y cultural en cuenta.

### **Inteligencia y aprendizaje**

La relación entre inteligencia y aprendizaje se está estructurando en la forma en que cada autor se relaciona con y establece la interdependencia, por ejemplo.

Sehank (1982) describe que:

La inteligencia requiere intuición y creatividad. Todos somos individuos únicos. Cada uno tiene su propio conjunto de experiencias, estilos de vida, metas, creencias y ritmo de aprendizaje.

Como resultado, cuando se enfrenta al mismo evento, cada persona lo comprende e interpreta de manera diferente; Cada persona expresa sus sentimientos y experiencias y los procesa cognitivamente, lo que resulta en un nuevo aprendizaje inteligente.

### **Teoría del Aprendizaje Social.**

Bandura (1987) renombró su teoría original del aprendizaje social "Teoría Cognitiva Social" después de incorporar nuevas variables cognitivas. Según este modelo, "el funcionamiento psicológico es una interacción recíproca continua entre factores personales, conductuales y ambientales".

Según Bandura (1977) indica que:

No sólo se aprende lo que se hace, sino que también se aprende observando las acciones de los demás y las consecuencias de los demás. esas acciones.

Esto es posible porque tenemos la capacidad de representar mentalmente lo que percibimos.

Bandura (1982), señala que:

El entorno influye en el comportamiento, pero el comportamiento también influye en el medio ambiente.

Como tal, es un modelo de interacción en el que los eventos ambientales, los factores personales y el comportamiento actúan como interactivos. Determinantes. El niño (y, en muchos casos, el adulto) aprende comportamientos sociales observando individuos que son significativos. al observador (Los Padres, Amigos o Conocidos, etc.). Sin embargo, esto no es una simple imitación porque, para que ocurra el aprendizaje, el observador debe anticipar consecuencias positivas de la acción.

Delores (citado por Ballesteros, 2002) indicó que:

El aprendizaje duplicado juega un papel importante en la adquisición de comportamientos; La mayoría de los niños no hacen lo que los adultos les dicen, sino lo que ven que hacen los demás. Por ejemplo, en sus juegos, los niños imitan el nacimiento de sus hijos, y los niños imitan el trabajo. de sus padres. En la sociedad actual con igualdad de género, los niños imitan tanto a su padre como a su madre.

La mayoría de las veces, el comportamiento repetido produce resultados positivos, si el ejemplo indica un comportamiento efectivo.

#### **a) Dimensión atención y concentración**

Jiménez (2003) indico que:

La importancia de la atención en la adquisición de toda la información que entra en nuestro cerebro no puede ser exagerada.

Nuestro sistema de detección puede recopilar más información sobre el entorno con el que podemos interactuar. Para decirlo de otra manera, tenemos una capacidad limitada para pensar en los eventos que nos rodean; Como resultado, los estudiantes pueden concentrarse en un número limitado de estímulos al mismo tiempo.

### **b) Dimensión conocimiento**

Es una capacidad humana para comprender la naturaleza, las relaciones y las cualidades de las cosas a través del razonamiento. Comienza con la percepción de información sobre la realidad o un objeto a través de los sentidos, luego codifica o elabora la información a través de la mente, y concluye con el razonamiento, donde el conocimiento está clasificado o Valorado.

Es posible afirmar que los individuos se identifican con el mundo que los rodea a diario, lo que los hace conscientes de la realidad. Este proceso es lo que se puede llamar conocido cuando está estructurado y planificado y hay conocimiento científico presente. Sin embargo, a diferencia de otros tipos de conocimiento, como el no científico y el conocimiento general, depende de otro discurso sobre ser legítimo: Un paradigma, una epistemología.

Bunge (1973) indico que:

El conocimiento se construye y reconstruye constantemente, y evoluciona con el paso del tiempo. El conocimiento es una cualidad única de los seres humanos dotados de razón.

Los seres humanos tienen la capacidad de pensar y la capacidad de aprender.

### **c) Dimensión juego**

Jiménez (2003) indico que:

El juego está directamente relacionado con la exploración y la comunicación. Una actividad natural y egoísta, jugar juegos nos permite mover nuestras emociones, así como nuestra atención, movimiento, comunicación y habilidades de investigación mientras disfrutamos de nuestra libertad y del momento presente.

Hacer malabares, como respirar y comer, es una necesidad necesaria para los niños y adolescentes. Les permite regular y expresar sus emociones más internas, fomenta la creatividad, y es una poderosa herramienta para desarrollar y fortalecer sus diversas habilidades. Menos. Los niños que participan en deportes y aprendizaje en el aula se desempeñan mejor académicamente que aquellos que juegan menos.

### **La neurociencia y la neuropsicología**

La presencia de neuropsicología permite visualizar varios proyectos de aprendizaje en el ser humano que responden a los avances científicos desde el área cerebral. La función de cada neurotransmisor es esencial en la comprensión y acción de nuestros estudiantes, desde la importancia de alimentación saludable a la higiene mental que debemos practicar para mejorar nuestra calidad de vida.

### **Características de la estrategia.**

Estas son actividades que se llevarán a cabo con el objetivo de fomentar, desarrollar y mejorar las habilidades blandas de los estudiantes. para que puedan enfrentar los desafíos diarios de manera efectiva. La estrategia se desarrolla a través de sesiones, utilizando herramientas de evaluación en pruebas antes y después que examinan el efecto de la estrategia sobre la infancia.

Las actividades dentro de la neuropsicología han priorizado tres temas principales durante el transcurso de 18 sesiones.

Cada sesión tiene su propio conjunto de objetivos para desarrollar las habilidades blandas que queremos inculcar en nuestros niños, y cada sesión dura dos horas. (60 minutos).

### **Diseño de sesiones.**

Minedu (2013) Nos indica que:

Es preferible que las sesiones de aprendizaje respondan a los tres momentos pedagógicos.

Cada sesión tendrá actividades de inicio, desarrollo y cierre: La base lógica de la evaluación docente en una sesión de aprendizaje incluye: actividades de inicio, desarrollo y cierre. Cada sesión incluirá actividades para el inicio, desarrollo y finalización.

A continuación, se detallan tales actividades

### **Inicio.**

Según el Minedu (2005) definió que:

“Esta primera sección establece la perspectiva y la motivación para el tema elegido por la sesión”.

En este punto de la sesión, una variedad de estrategias como dinámicas, películas, conferencias, imágenes, sociodramas, diálogo, y otros se utilizan para proporcionar a los estudiantes una introducción a la habilidad en la que trabajarán.

### **Desarrollo.**

Según Minedu (2005) indico que:

“Es crucial recordar que los estudiantes son los protagonistas del aprendizaje, que puede tomar la forma de juegos o dinámicas, conferencias o discusiones, etc.”

Los estudiantes ponen en práctica las habilidades sociales que están aprendiendo en el trabajo en grupo para conectarse con sus Compañeros de clase (as) a través de actividades sugeridas para guiar, apoyar y fortalecer sus habilidades sociales.

### **Cierre.**

Según Tutoría y Orientación educativa (2005) afirmó que:

Se buscan las contribuciones de los estudiantes. Realiza un seguimiento de todo lo que se hace, destacando los aspectos más significativos de la sesión.

La conclusión y la metacognición se llevan a cabo con el fin de fortalecer las habilidades sociales y proporcionar retroalimentación sobre cómo Nosotros sentían, lo que les gustaba, lo que veían y cómo lo llevaban a cabo en su vida cotidiana.

### **Contenido de la estrategia.**

De acuerdo con las necesidades de los estudiantes, se han identificado tres habilidades generales: habilidades de trabajo en equipo, habilidades de comunicación y habilidades de adaptabilidad, con el Objetivo de mejorar la interacción de los estudiantes en la escuela, la familia y la comunidad.

### **Entornos Virtuales de Aprendizaje**

Se definen "entornos virtuales de aprendizaje" con el fin de establecer los principales elementos que componen su estructura conceptual y Conceptos clave que complementan el tema principal que se está abordando. El mapa mental desarrollado representa gráficamente un ejemplo concreto de la propuesta innovadora de incorporar TIC (el uso de ZOOM y WhatsApp) en el proceso de aprendizaje en el aula.

**El Zoom.** es un término inglés que se refiere a un telescopio específico con una distancia focal que puede ajustarse dependiendo del propósito. para lo cual se utiliza. En otras palabras, esta función le permite acercarse o mover la imagen en función de su progreso. o retroceder.

**WhatsApp.** es el nombre de una aplicación de teléfono móvil que le permite enviar y recibir mensajes instantáneos. El servicio no solo permite el intercambio de texto, sino también de audios, videos y fotografías.

El nombre WhatsApp se deriva de un juego de asociación de palabras en inglés. En este idioma, la expresión "¿Qué pasa?" se utiliza, que puede traducirse como "¿Qué hay de nuevo?" o "¿Cómo estás?". Además, el término "aplicación" se refiere a una "aplicación" (también conocida como aplicación).

## **3.2.2 Habilidades blandas**

Las habilidades simples son la capacidad que tienen los hombres para interactuar con otros a través de la comunicación, compartir información, liderar o motivar, escuchar y empatizar, y trabajar colaborativamente, ya que la sociedad en la que vivimos ahora requiere Personas con capacidades competitivas en todas las áreas de trabajo. En términos generales,

para Ortega (2015) indico que:

La destreza y la adaptabilidad conducen a un mejor rendimiento en el lugar de trabajo y en el hogar. Según el autor, todos debemos tener coraje para actuar positivamente unos con otros y en el trabajo.

NEW MBA, (2013) Las habilidades blandas permiten a las personas interactuar de manera efectiva de acuerdo con sus atributos o características.

Podríamos decir que las habilidades blandas son comportamientos asertivos que adoptamos en nuestras interacciones con otras personas en nuestra vida personal, social y profesional. Estos comportamientos son observables, medibles y modificables; No son un acto aleatorio de personas.

Los investigadores y profesionales utilizan una variedad de términos para describir esta habilidad no cognitiva, como competencias no cognitivas, blandas. competencias, competencias transversales, competencias socioemocionales y competencias sociales y emocionales.

Ortega, (2016) Así mismo menciona que:

Las habilidades no cognitivas son la capacidad de una persona para relacionarse con los demás y comprender y manejar las emociones, establecer y alcanzar metas, hacer decisiones autónomas, y resolver situaciones de conflicto de una manera creativa y constructiva.

El autor define el linaje de la capacidad blanda en relación con el sector de la salud mundial con la siguiente definición.:

Unicef, (2017) El ser humano desarrolla un conjunto de habilidades para interactuar con los demás en todos los aspectos de la vida diaria; Como resultado, es crítico e importante desarrollar habilidades blandas en los estudiantes para que puedan usarlas en actividades diarias y resolución de disputas en su escuela, universidad, hogar y comunidad.

Es fundamental promover el desarrollo de habilidades blandas en el entorno educativo, porque los sujetos deben formarse en edades tempranas y en formación profesional para poder desempeñarse bien en una variedad de negocios.

Ortega, (2016) indico que:

Los cerebros de los niños pequeños pueden moldearse más fácilmente, tanto para el aprendizaje académico como para el desarrollo de habilidades cognitivas, así como para llevarse bien con los demás. Por otro lado, los cerebros adolescentes están mejor preparados para adquirir pensamientos más formales y pueden aclarar cómo los aprenden.

Como resultado, los niños a una edad más temprana pueden aprender habilidades simples más fácilmente, y en la adolescencia, tienen los dominós en sus actividades diarias.

#### **a) Dimensión habilidades para el trabajo en equipo**

La capacidad de adquirir las contribuciones de otros para lograr objetivos comunes mediante el intercambio de ideas y opiniones en la forma colaborativa se conoce como trabajo en equipo.

Raciti, (2015). Indico que:

Trabajar en equipo te permite aprovechar al máximo tu tiempo ya que cada persona utiliza sus habilidades para trabajar y Complete una tarea correctamente.

Ortega, (2017) indico que:

La capacidad de trabajar en equipo requiere que los miembros estén disponibles a nivel personal y trabajen juntos para completar tareas con un

objetivo común, intercambiando información, siendo responsable y resolviendo dificultades dentro del equipo, en para lograr los resultados deseados.

Actualmente se promueve en el sector educativo que los educadores trabajen juntos para lograr el éxito y aumentar su aprendizaje; Hay una gran importancia en trabajar juntos con responsabilidad y autonomía.

### **b) Dimensión habilidades para la comunicación**

Debido a que todos nos comunicamos constantemente, los estudiantes desde edades tempranas deben aprender a comunicarse de manera efectiva en su vida diaria.

Raciti, (2015) indica que:

La comunicación asertiva es la capacidad de transmitir un mensaje de una manera clara, enérgica y comprensible, tanto en su formulación. y en su contenido, teniendo en cuenta los modos de expresión preferidos del interlocutor.

La comunicación entre los estudiantes debe ser asertiva para que puedan dar una respuesta clara y lógica al tema en cuestión.

Beall, (2016) indica que:

ser asertiva para que tengan éxito. La comunicación que se da debe ser efectiva en varios modelos, ya sean hablados, escritos o no verbales; Esto debe hacerse en una variedad de entornos, incluidos contextos multilingües, así como haciendo un uso efectivo de la tecnología.

Para comprender el mensaje que se envía, ya sea oral, escrito o simbólico, los estudiantes deben usar habilidades de escucha activa. tanto del hablante como del oyente, lo que hacen a diario en muchos contextos, así como el uso de TICS.

Unicef, (2017) menciona que:

El oído activo se utiliza en la vida diaria cuando el hablante transmite sus sentimientos y emociones al oyente sin interferir o hacer juicios de valor

hasta la conclusión de lo que dice el hablante y el oyente da su opinión con una actitud positiva.

Además, menciona las siguientes pautas para poner un oído activo a trabajar como proveedor de Atención: demostrar a la otra persona que estás listo para escuchar, hacer contacto visual con el orador, expresar Atención a través de la voz, evitar juzgar y parafrasear lo que se escucha.

Finalmente, debemos enfatizar que la comunicación es una estrategia que debe estar dirigida hacia el desarrollo de habilidades blandas. en cada niño y adolescente.

(Ortega, 2017, p. 50). Menciona que:

Sabemos que la comunicación a través de los medios expresivos está adquiriendo importancia en muchos ámbitos; Como resultado, es fundamental promover y fomentar su uso en las aulas, las familias y las comunidades. a una edad temprana.

### **c) Dimensión habilidades para la adaptabilidad**

Raciti (2015) definió:

La adaptabilidad se define como la capacidad de adaptarse a diversas situaciones, grupos o individuos. Es tener la capacidad de comprender todo tipo de situaciones, adaptarse a nuevas situaciones y aceptar cambios.

Así mismo Bendezu (2015) indicó que:

La adaptabilidad es la capacidad de enfrentar nuevos desafíos y experiencias con facilidad. Personas que destacan por su capacidad para adaptarse fácilmente a un equipo de trabajo y a una situación concreta mientras aprenden nuevas Habilidades.

Así mismo Nejad, Colmar y Liem (2012) citado en Collie y Martin (2016) definieron:

La adaptabilidad se define como la capacidad de una persona para regular constructivamente las funciones psicológicas en respuesta a nuevas, cambiantes o circunstancias inciertas.

### **Enfoque constructivista**

El enfoque constructivista demuestra que el conocimiento previo es adquirido por los seres humanos a lo largo del tiempo y en todos los contextos, como lo ponen en práctica en su vida cotidiana. Adquiere habilidades y pone a prueba lo que ya ha aprendido.

Piaget (1970), Manifiesta que:

El estudiante tiene o está construyendo conocimiento de manera activa, en relación con cualquier experiencia que haya tenido el sujeto, ya sea social, cultural o individual, con el fin de obtener un aprendizaje a largo plazo.

Según Valencia y Henao López (2012), Nos dice que:

Las habilidades sociales en los niños son un área importante en la que debemos preocuparnos a la hora de educar a nuestros hijos.

Debemos enseñarles cómo interactuar con los demás, cómo hacer valer sus derechos, cómo resolver conflictos, cómo mejorar su autoestima y cómo fomentar la empatía por los demás.

Sin embargo, desde mi punto de vista, estas habilidades no solo ayudan en el desarrollo de la capacidad del niño para desarrollar o interactuar con otros, pero también ayudan en la evolución del pensamiento lógico del niño, permitiendo un mejor pensamiento y retención de las actividades que el niño es capaz de realizar.

Para Ursua, (2000). Nos dice que:

Se cree que las habilidades sociales son un medio excepcional de proteger y promover la salud, ya que los comportamientos sociales positivos Promover la adaptación, la aceptación de los demás, los esfuerzos positivos y el bienestar del sujeto.

Por otro lado, es una contribución significativa para aquellos estudiantes que carecen de desarrollo emocional, ya que muchos Los estudios demuestran que las habilidades sociales aprendidas en las aulas se traducen en una capacidad de desarrollo académico en los niños.

Caballo, (2005). Las destrezas sociales:

Son un aspecto esencial de la actividad humana, ya que la gama de habilidades sociales determina, al menos parcialmente, cómo Nosotros vivir nuestras vidas.

Estas son las muchas habilidades sociales que se utilizan para promover el desarrollo del niño en diversas actividades y para Mejorar la comunicación.

Según Lacunza y Contini de Gonzalez, (2009). Definen que:

Habilidades sociales, como la capacidad de relacionarse con otros en un determinado entorno social de una manera que sea aceptada y valorado socialmente y al mismo tiempo ser personalmente beneficioso y mutuamente beneficioso para los demás.

Las actividades que ayudan en el desarrollo de habilidades sociales benefician enormemente el desarrollo emocional del niño.

Valencia y López, (2017). Nos dice que:

La habilidad social es un comportamiento que permite a una persona actuar de acuerdo con sus propios intereses para defenderse. ellos mismos sin miedo ni agresión.

Las personas deben ser libres de expresar sus sentimientos honestos o ejercer sus propios derechos sin negar los derechos de los derechos de la otros.

Los docentes que trabajan las habilidades sociales con niños desde una edad temprana ayudan a fomentar la independencia en ellos, permitiéndoles tomar sus propias decisiones.

### **Utilización del aprendizaje mediante la habilidad TIC**

Minedu, (2013) indico que:

Permite resolver problemas seleccionando la estructura y organización que permite crear nuevos productos.

El educador reflexiona y transforma la información de manera adecuada a través del uso de audiencias. Definiendo digitalmente las pautas que llegarán al educando a que se vincule y a la vez aprendiendo en la capacidad de resolver situaciones posibles. Esta creación permite al estudiante tener una sensación de emoción, lo que lleva a la capacidad de crear programas mientras detalla la función y la técnica en su propio aprendizaje.

Como señala el autor, al usar la tecnología, los estudiantes deben saber más que solo la información; También debemos guiarlos en las áreas de comunicación, ciudadanía digital y gestión tecnológica..

Al igual que con el TIC, avanza a un ritmo vertiginoso; Como resultado:

Castañeda, Carrillo & Quintero, (2013) indican que:

La visión de los docentes en el uso de la perspectiva de los docentes sobre el uso de los recursos tecnológicos ha cambiado; Ahora, los maestros con más experiencia pedagógica también están haciendo uso de computadoras, impresoras, proyectores y uso de Internet y redes sociales. Los docentes ahora usan con frecuencia la tecnología para completar tareas, reproducir películas y sonidos, etc.

La escuela del "período del conocimiento" de este siglo debe actualizarse con esta herramienta, que es tan crucial para profesores y estudiantes por igual, como un centro para la democratización del conocimiento y el nacimiento de una nueva sociedad.

Tanto los profesores como los estudiantes deben estar capacitados en el uso de la tecnología, y ahora es el momento de que todos nosotros apoyar este avance sin esperar la ayuda del gobierno peruano; los niños y adolescentes deben utilizar la tecnología en su aprendizaje lo antes posible; Como resultado, algunas instituciones educativas estatales han comenzado a equipar sus espacios de innovación y aprendizaje con Tecnología.

**Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)**

Estos son los recursos, herramientas y programas que se utilizan actualmente para procesar, administrar y compartir información a través de medios tecnológicos como computadoras, teléfonos móviles, televisores, reproductores de audio y video, etc.

Moravec & Zorrilla, (2016) definen que:

Los estudiantes escriben en la pantalla táctil, usando el teclado de las computadoras como un diario virtual, donde pueden detectar errores ortográficos; Como resultado, las clases serán más didácticas, aprendiendo por ODO y vista.

Los teléfonos celulares, cuando se usan como herramientas, resultan en un mejor aprendizaje. Los beneficios de esta tecnología son numerosos, incluida la capacidad de crear libros, películas, trabajar con plataformas, jugar en línea. juegos, y así sucesivamente. Es posible establecer grupos para la comunicación en línea en los que los estudiantes, maestros y padres pueden aprender juntos Vía Internet, computadoras y clases abiertas a escala nacional e internacional. Para garantizar que los estudiantes hagan el mejor uso de la tecnología, la comunidad y la familia deben apoyar la educación.

El papel de la tecnología en varios aspectos de la vida, como la educación, es crítico, como se ve en el uso de la tecnología electrónica. correo, búsqueda de información, banca en línea, descargas de música y películas, comercio electrónico, etc.

En una investigación realizada en Ecuador se hace mención que:

Porque permite obtener más conocimientos y brinda la oportunidad de ayudar a completar las tareas. o investigación, la tecnología de la información es una herramienta de aprendizaje flexible. Cuando los estudiantes tienen las habilidades para trabajar con computadoras, podrán aplicar, analizar y presentar información, que requerirá la asistencia de los padres. (Ortega, 2017, p.78)

El sector educativo está promoviendo actualmente que los estudiantes interactúen con una variedad de tecnologías de la información y la comunicación en la edad

temprana, y los maestros tienen un desafío significativo en la preparación de esta generación para un futuro incierto. Las familias también están comprometidas con el aprendizaje significativo de sus hijos (a), lo que requiere que les ayuden a hacer Buen uso de la tecnología desde sus hogares, reconociéndolos como "nativos digitales".

### 2.3 Bases conceptuales

**Atención – concentración** La importancia de la atención en la adquisición de toda la información que entra en nuestro cerebro no puede ser exagerada. Nuestro sistema de detección puede recopilar más información sobre el entorno con el que podemos interactuar. Para decirlo de otra manera, tenemos una capacidad limitada para pensar en los eventos que nos rodean; Como resultado, los estudiantes pueden concentrarse en un número limitado de estímulos al mismo tiempo.

**Conocimiento.** Es una capacidad humana para comprender la naturaleza, las relaciones y las cualidades de las cosas mediante el razonamiento.

**Neuropedagogía lúdica.** Es una ciencia joven cuyo objeto de estudio es el cerebro humano, entendido como un órgano social que puede ser modificado a través de la educación y las prácticas lógicas como el juego; donde hay más secreto de sustancias endógenas como las endorfinas.

**Habilidades blandas.** En general, es la destreza la que conduce a un mejor rendimiento en el lugar de trabajo y en el hogar. Según el autor, todos debemos desarrollar habilidades para desempeñarnos positivamente en nuestras vidas personales y en nuestras vidas. trabajo.

**Habilidades para el trabajo en equipo.** La capacidad de trabajar en equipo requiere que los miembros estén disponibles a nivel personal y trabajen juntos para Completar tareas con un objetivo común, intercambiar información, asumir responsabilidades y resolver dificultades dentro del equipo, en última instancia. conduciendo al logro de objetivos.

**Habilidades para la adaptabilidad.** Definida como adaptabilidad, la inteligencia es la capacidad de adaptarse a cualquier situación, grupo o individuo.

**Habilidades para la comunicación.** La capacidad de comunicarse es la capacidad de transmitir un mensaje de una manera clara, enérgica y comprensible, tanto en su formulación y contenido, teniendo en cuenta los modos apropiados de expresión con el interlocutor o interlocutores.

**Juego.** El juego se relaciona directamente con la exploración y la comunicación. Una actividad natural y egoísta, jugar juegos nos permite mover nuestras emociones, así como nuestra atención, movimiento, comunicación, y habilidades de investigación mientras disfrutamos de nuestra libertad y del tiempo presente.

## 2.4 Bases filosóficas

Para abordar el tema de las habilidades blandas, es necesario enfrentar los desafíos diarios que nos obligan a Poner en práctica los recursos para el desarrollo personal y las relaciones sociales, que pueden considerarse necesidades individuales y colectivas. Tomar decisiones, resolver conflictos y comunicarse asertivamente son solo algunas de las habilidades cotidianas que las personas usan cuando Interactuar. Entornos tradicionales de socialización primaria (familia, escuela, comunidad o barrio), que históricamente han promovido la adquisición de Las habilidades de "preparación" para la vida social, ahora están siendo impactadas por cambios significativos que las obligan a reforzar y reconsiderar cómo se desarrollan estas habilidades, vinculándolas a la Educación en Valores.

El énfasis en la educación de habilidades para la vida no es nuevo en su aplicación; Tal vez su "novedad" proviene de centrarse en el tema y ver tales habilidades como parte de los recursos personales. que debe ser valorado y desarrollado desde la infancia y continuar durante toda la vida.

Las habilidades blandas son características del "ser" que, como formas de "hacer", "pensar" y "sentir", habilitar personas para conectar y establecer relaciones efectivas y afectivas, permitiéndonos obtener resultados positivos de lo social ambiente de una manera paciente y respetuosa respetando los derechos y elecciones de los demás. Al igual que con otros comportamientos humanos, no surgen de la nada, sino que emergen a través de la interacción, y pueden cambiar.

La clasificación OMS - OPS, que propone un conjunto de diez habilidades.: conocimiento de uno mismo, empatía, comunicación efectiva o asertiva, relaciones interpersonales, toma de decisiones, resolución de problemas y conflictos resolución

pensamiento creativo, pensamiento crítico, manejo de emociones y sentimientos, y manejo del estrés

Hay cuatro dimensiones exploradas en este estudio: democrática, inclusiva, pacífica y ética.

Por otro lado, a partir de la década de 1990, aproximadamente alrededor de 1996, la expresión "habilidades blandas" comienza a distinguir sí mismo en contextos de gestión y negocios; en estos, toma varios nombres, como habilidades del siglo XXI, habilidades no cognitivas, habilidades socioemocionales, o blandas. (Murnane y Levy, 1996). Vale la pena señalar que estos no son los únicos nombres que han adoptado la expresión; Vera (2016) enumera términos como habilidades de preparación para el trabajo, habilidades interpersonales y habilidades interculturales. Del mismo modo, Goleman (1998) clasifica estas habilidades como inteligencia emocional y cree que determina la inteligencia emocional de un hombre. Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones en muchos contextos de su vida, incluyendo el trabajo, la educación y la vida personal.

El término "habilidades blandas" se refiere a un grupo de habilidades adquiridas por una persona, en este caso un estudiante y profesor, que ayudan en la optimización del propio rendimiento, tanto académica como profesionalmente, en el trabajo, emocionalmente, psicológica y personalmente. (Duckworth y Yeager, 2015; Siqueira, 2017). Vale la pena señalar que estas habilidades se complementan con otras, denominadas habilidades a largo plazo (Marrero, 2018), que estén relacionados con el conocimiento y la gestión de la información en el área profesional en la que trabaja el individuo, y son adaptables para ser medidos. (Lopez, 2009).

Debido a lo que se ha dicho, es posible concluir que esta colección de defectos es significativa en varias áreas de nuestras vidas, como el lugar de trabajo y la educación. En el primer caso, es posible afirmar que las grandes corporaciones requieren actualmente profesionales con más desarrollo emocional. inteligencia en comparación con su coeficiente intelectual, ya que requieren que esos individuos tomen decisiones acertadas y mantener relaciones efectivas. (Abarca, 2004; Muñoz, 2013). En el segundo caso, el entorno educativo, es posible decir que estos se

desarrollan a lo largo de la educación del alumno. proceso, es decir, de la escuela primaria a la educación superior; Como resultado, deben solidificarse sobre la base de metodologías relevantes que garanticen un desarrollo óptimo y, como resultado, aplicación. (Marreo, 2018).

Ahora, en los niveles más altos de educación, es posible predecir que el énfasis estará en el desarrollo cognitivo general, es decir, al impartir conocimientos a través de métodos de aprendizaje autodirigidos en los que el estudiante desarrolla la capacidad de resolver problemas, Pensar críticamente y desarrollar resiliencia. Esa educación no solo debe sentar las bases para la adquisición de conocimientos relevantes para diversas disciplinas profesionales, sino también para el desarrollo de comportamientos de transformación social. Las líneas mencionadas tienen que ver con aprender a aprender, aprender a trabajar y aprender a vivir, todos los cuales son aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje que están relacionados con las habilidades blandas. (Ruiz, 2007; Raciti, 2015). Como resultado, en un entorno universitario, las habilidades blandas son más importantes, porque los estudiantes deben estar preparados para ser activos. Participantes en las exigencias de diversos puestos de trabajo que culminarán sus carreras profesionales, porque los requisitos para el empleo hoy en día son que estos demuestran altos niveles de proactividad, adaptabilidad, resiliencia y responsabilidad. (Vera, 2016).

## **2.5 Bases epistemológicas**

Basado en el argumento epistemológico de Serrano, Kraiger (2003) afirma que el primer paso es la información, que se refiere a la presentación de conceptos relacionados con la habilidad que se debe aprender. La demostración es el acto de demostrar habilidad a través de simulaciones de situaciones o entornos del mundo real, juegos de rol, etc., donde se demuestran las habilidades y debilidades que deben aprenderse. Sin embargo, estos dos componentes son insuficientes para garantizar la eficacia de la formación. Los estudiantes también deben ser capaces de poner en práctica sus habilidades recién adquiridas, y deben recibir comentarios tanto durante como después todas las oportunidades de práctica. (pág. 69).

Scorza enfatiza la importancia de implementar un modelo que incluya tanto a aquellos con responsabilidades de instrucción (maestros) como a personal

administrativo (no docentes), así como estudiantes que cursan programas de posgrado, posgrado y educación continua, así como Participantes en programas de formación para titulados universitarios y público en general. Este modelo debe incluir que los participantes adquieran conocimientos concretos y específicos de cada una de las habilidades y sean capaces de desarrollarse. individualmente o en grupos, para lo cual hemos desarrollado un conjunto de métodos pedagógicos para facilitar tales aprendizajes conocimiento y práctica.

Uno de los objetivos educativos del modelo es, sin duda, la capacidad de adquirir nuevos conocimientos o actualizar los existentes. conocimiento en respuesta a las tendencias y necesidades sociales y empresariales. Es por esta razón que la capacidad de aprender a aprender, que hemos denominado aprendizaje activo, es tan importante. Inculcamos en nuestros alumnos el deseo de aprender y el placer de aprender a lo largo de toda su vida, Asimilar nuevas habilidades y conocimientos, y profundizar su conocimiento con una apertura mental a nuevas perspectivas. Se espera que aquellos que participan en el desarrollo de habilidades de aprendizaje activo aprendan a buscar información adicional. con el fin de tener una visión más completa de sus conocimientos, para generar intercambio de conocimientos con otras personas, para proporcionar espacios para diferentes experiencias y aprendizajes, para no estar satisfechos con lo aprendido, para buscar nuevos enfoques o enfoques, y tener la flexibilidad mental para comprender y adaptarse a nuevas situaciones. Crear su propio motor garantiza que permanezca en silencio y en continuo movimiento. Puede que te preguntes si vas en la dirección correcta, pero si te estás moviendo, será mucho más fácil cambiar tu camino. Aquellos que son estáticos encontrarán incómodo y arriesgado moverse y buscarán excusas externas no Para mover.

Las tensiones emocionales y creativas estarán en desacuerdo, y el ganador podrá avanzar o permanecer en la llamada "zona de confort", como se la conoce (Matti Emmi, 2016), una zona donde todo es familiar y Por lo tanto, menos peligroso, pero donde no se puede ver un horizonte de crecimiento porque se considera salir de la zona de confort. como peligroso, y uno vive con mucho miedo a lo desconocido. Desarrollar habilidades blandas implica reconocer que el aprendizaje ha resultado en cierta incertidumbre, pero aquí es donde la autoestima, autodominio y la autogestión son necesarias para comenzar el camino necesario. El enfoque también incluye

actividades de tutoría y coaching para garantizar que la incertidumbre no se convierta en un obstáculo para y que se facilite el proceso de aprendizaje. Después de eso, se describe cada una de las etapas del modelo para desarrollar habilidades aburridas. (pág.15).

Del mismo modo, Michael Argyle y Adam Kendon desarrollaron un modelo de explicación para el funcionamiento de las habilidades sociales, con El papel como componente principal, en el que se encuentran los comportamientos motores, los procesos perceptivos y los mecanismos cognitivos. integrado. Cada parte de este paradigma se define por las similitudes entre la interacción social y las habilidades motoras.

La primera fase contiene las últimas etapas de la hábil actuación. Se trata de alcanzar metas u objetivos bien definidos. La segunda fase se ocupa de la percepción selectiva del sello. La tercera fase desarrolla los procesos centrales de traducción, como asignar significado a la información vista, generar alternativas, y seleccionar y planificar la alternativa más eficiente y rentable. La cuarta fase proporciona respuestas motoras o acción. Ejecución de la opción de respuesta más adecuada por parte del sujeto. La quinta fase aborda la retroalimentación y las medidas correctivas. La reacción del interlocutor proporciona información social a la persona sobre la efectividad (o falta de ella) de sus acciones. En este punto, el circuito de interacción puede ser terminado o se puede iniciar una nueva acción (vuelta al paso 2).

Según García, Saiz y Gil (1992), este modelo explica los déficits de habilidades sociales como errores producidos en algunos casos. punto en el proceso que resulta en un "cortocircuito" en la interacción social.

## **2.6 Bases antropológicas**

La investigación de Moreno ha sido apoyada por fundaciones antropológicas (2011) Hay dos estudios que han cambiado la forma en que pensamos sobre la educación: la teoría de muchas inteligencias, la teoría de la inteligencia emocional, y la teoría de las habilidades blandas.

Tras el desarrollo de estas teorías, los educadores ya no pueden ver el proceso educativo como lo hicimos antes. Gracias a sus valiosas contribuciones, ahora tenemos una comprensión mucho más poderosa del proceso de aprendizaje y, Como resultado, una perspectiva diferente sobre el papel de la educación. (Moreno, 2011, p. 31).

Como resultado de estas teorías, la gente ya no habla de " ser o no ser inteligente", sino de desarrollar estrategias para potenciar sus talentos. De esta manera, el enfoque positivista ya no se ve como la única forma de obtener conocimiento científico. Son el Enfoque Interpretativo y la Teoría Crítica, que ven las posibilidades de construir conocimiento a través de otros métodos.

De esta manera, la investigación es parte de los problemas observados. Es a medida que surgen nuevas formas de pensar, aprender y enseñar; Como resultado, la demanda, el contexto y el papel del maestro cambian. En el siglo XXI, el modelo de escuela tradicional está siendo desafiado por los principios de la "nueva escuela" o "escuela activa", y con ella viene el comienzo del aprendizaje en el mundo real, como sugiere Moreno (2011).

Como resultado, surgieron varios términos, tales como: centros de interés, aprendizaje basado en proyectos, pases de clase, publicación escolar, y así sucesivamente, partiendo de la premisa de defender la excelencia en la educación. En lugar de un solo orden de contenido, surgió el concepto de contenido en vivo, que puede estudiarse individualmente. (Montessori, 1982; Montessori y Sanchidrian, 2003; Neill, 1963; 1999) o colectivamente (Freinet, 1996; 1998; Kilpatrick, 1918) en el aula (Moreno, 2011, p. 35).

El sistema actual de educación superior se basa en la teoría de John Dewey, que desarrolló al final del siglo XX como alternativa a la educación autoritaria tradicional. Dewey obtiene conocimiento y verdad por experiencia, y este aprendizaje no ocurre en un lugar determinado. Como resultado, Dewey ve la educación como una constante reconstrucción y reorganización de experiencias; como explica Pallares (2017), "Dewey sentó las bases para lo que se convertiría en una pedagogía constructivista (que enfatiza el papel de personas que interactúan con

un medio al que asignan significado) y su pensamiento pedagógico sigue siendo relevante hoy". (p. 14)

Parece que, en el siglo XXI, la educación superior adopta un paradigma centrado en el estudiante y su autonomía en términos de educación. La educación está fuertemente vinculada al entorno social, con énfasis en la resolución de diversos problemas del mundo real a través del trabajo colaborativo.

Otra de las demandas educativas del siglo 21 es el desarrollo de habilidades socioemocionales tanto en estudiantes como en profesores, como declarado por la UNESCO en su informe Delors (1996).

Brackett et al., (2007) y Mayer et al., (2008), citados en Cabello (2009), Según ellos, un maestro debe desarrollar la capacidad de identificar, comprender y regular las emociones porque influir en los procesos de aprendizaje, rendimiento académico y ocupacional. Los maestros que tienen una mayor capacidad para identificar, comprender, regular y pensar sobre las emociones de manera inteligente tendrán más Recursos para ayudar a los estudiantes a estar más preparados emocionalmente y para hacer frente a eventos estresantes. (p. 44).

La importancia de las habilidades socioemocionales en la educación se basa en la teoría de la inteligencia emocional (1996), así como el Modelo Mayer y Soleach de inteligencia emocional (1997), que apoya la idea de una educación integradora que combina el desarrollo intelectual y emocional para el desarrollo general de los estudiantes. Según Cabello et al., (2009), "para abordar las contradicciones y malentendidos del siglo XXI sociedad Necesitamos una escuela sana, competente y feliz, y esta será una misión imposible sin inteligencia emocional. maestros". (p. 47)

## CAPÍTULO III. SISTEMA DE HIPÓTESIS

### 3.1 Formulación de las hipótesis

#### 3.1.1 Hipótesis general

Hi: La Neuropedagogía lúdica tiene efecto positivo en el desarrollo de habilidades blandas en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021.

Ho: La Neuropedagogía lúdica no tiene efecto positivo en el desarrollo de habilidades blandas en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021.

#### 3.1.2 Hipótesis específicas

##### a) Hipótesis específica 1

H1: La Neuropedagogía lúdica tiene efecto positivo en el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021.

Ho: La Neuropedagogía lúdica no tiene efecto positivo en el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021.

##### a) Hipótesis específica 2

H2: La Neuropedagogía lúdica tiene efecto positivo en el desarrollo de habilidades comunicativas en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021.

Ho: La Neuropedagogía lúdica no tiene efecto positivo en el desarrollo de habilidades comunicativas en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021.

##### a) Hipótesis específica 2

H3: La Neuropedagogía lúdica tiene efecto positivo en el desarrollo de las habilidades de adaptabilidad en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021.

Ho: La Neuropedagogía lúdica no tiene efecto positivo en el desarrollo de las habilidades de adaptabilidad en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021.

## 3.2 Operacionalización de variables

| PLAN DE ACTIVIDADES PARA LA VARIABLE INDEPENDIENTE |   |  |  |            |   |   |                   |                         |
|--|---|--|--|------------|---|---|-------------------|-------------------------|
| VARIABLE   | DIMENSIÓN   | NOMBRE DEL TALLER  | ACTIVIDADES  | CRONOGRAMA |   |   | TÉC.              | INST.                   |
|  |   |  |  | 2021       |   |   |                   |                         |
|  |   |  |  | J          | A | S |                   |                         |
| VARIABLE INDEPENDIENTE<br>NEUROPEDAGOGÍA LÚDICA    | <b>Taller: sobre Atención – concentración para el trabajo en equipo</b> | Observa, escucha con atención el objeto o proceso para describir | <b>Sesiones de aprendizaje:</b><br>✓ Actividad provocadora para elegir el nombre del proyecto.<br>✓ Planificación con los niños.<br>✓ Soy único y especial.<br>✓ Decidimos como nos sentimos.<br>✓ Que hago cuando estoy triste.<br>✓ Comprendemos un texto del monstruo de colores. | X          |   |   | Aprendizaje común | Sesiones de aprendizaje |
|  | <b>Taller: sobre Conocimiento en habilidades para la comunicación</b>   | Aprende de manera participativa, reflexiva y                     | <b>Sesiones de aprendizaje:</b><br>✓ Jugamos a agrupar los monstruos de colores.<br>✓ Tratamos bien a nuestros compañeros.<br>✓ Jugamos a hacer carrera con nuestros amigos.<br>✓ Palabras para hacer amigos.  |            | X |   |                   |                         |

|  |  |   |  |  |  |   |  |  |
|--|--|---|--|--|--|---|--|--|
|  |  | lo aprendido lo aplica en su vida cotidiana.                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dialogamos como nos cuidamos y como cuidamos a los otros.</li> <li>✓ Nos organizamos para trabajar en equipo</li> </ul>   |  |  |   |  |  |
|  | <b>Taller: Juego para la adaptabilidad</b> | Expresa sus sensaciones, emociones y sentimientos a través del juego. | <p><b>Sesiones de aprendizaje:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Jugamos en equipo a encontrar el tesoro del pirata.</li> <li>✓ Escribimos una carta especial para mi amigo.</li> <li>✓ Preparamos una receta divertida para compartir con los amigos.</li> <li>✓ Hacemos afiches de buen trato.</li> <li>✓ Nos organizamos para la exposición de nuestros murales.</li> <li>✓ Que sabia y que aprendí del proyecto.</li> </ul> |  |  | X |  |  |

**OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLE DEPENDIENTE**

| VARIABLE  | DIMENSIÓN                                    | INDICADORES DE LOGRO  | TÉC.        | INST.           |
|---|--|---|-------------|-----------------|
| <b>VARIABLE DEPENDIENTE HABILIDADES BLANDAS</b> | <b>Habilidades para el trabajo en equipo</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Responsabilidad compartida.</li> <li>✓ Interacción personal.</li> <li>✓ Es sociable con sus amigos al trabajar en equipo.</li> <li>✓ Demuestra participación de su trabajo en equipo.</li> <li>✓ Coopera con las actividades asignadas.</li> <li>✓ Asume responsabilidades en trabajo en equipo.</li> <li>✓ Participa en actividades encomendadas</li> </ul> | OBSERVACIÓN | LISTA DE COTEJO |
|   | <b>Habilidades para la comunicación</b>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Normas de comportamiento.</li> <li>✓ Proceso comunicativo.</li> <li>✓ Expresa sus ideas con seguridad.</li> <li>✓ Manifiesta las actividades con claridad.</li> <li>✓ Demuestra asertividad con claridad y coherencia en sus roles.</li> </ul>   |             |                 |
|   | <b>Habilidades para la adaptabilidad</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Comprende.</li> <li>✓ Aprecia.</li> <li>✓ Acepta.</li> <li>✓ Demuestra respeto así mismo y a los demás.</li> <li>✓ Respeta las opiniones de sus compañeros.</li> <li>✓ Demuestra respeto a las órdenes impartidas.</li> <li>✓ Demuestra hábitos y conductas ´positivas</li> </ul>  |             |                 |

### **3.3 Definición operacional de las variables**

#### **Neuropedagogía lúdica**

La neuropedagogía lúdica fue implementado por los docentes para los niños mediante los talleres que abordara primero la observación, escucha con atención el objeto o proceso para describir; en segundo lugar, aprende de manera participativa y reflexiva y aplica lo que ha aprendido en su vida diaria, y En tercer lugar, expresa sus sentimientos, emociones y sentimientos a través del juego. Los talleres de neuropedagogía lúdica se realizaron mediante 18 sesiones.

#### **Habilidad blandas**

Las habilidades blandas se midieron mediante la técnica de la observación con el instrumento de la lista de cotejo que contuvo 20 ítems con una escala binomial, que estuvo comprendido por las habilidades para el trabajo en equipo, las habilidades para la comunicación y las habilidades adaptativas.

## **CAPÍTULO IV. MARCO METODOLÓGICO**

### **4.1 Ámbito**

La institución educativa N° 002, Virgen de Guadalupe, Huánuco; donde se realizó el presente trabajo de investigación está ubicado en el jirón Constitución N° 587, distrito de Huánuco, provincia Huánuco y región Huánuco.

Hoy en día, existe un problema social en la sociedad, como la delincuencia, la corrupción y la extorsión, entre otras banderas sociales. donde parte del problema es no haber desarrollado habilidades amplias en los niños desde la infancia, es decir, desde el momento son pequeños, el niño debe ser enseñado y guiado en el desarrollo de habilidades basadas en valores, habilidades sociales. fortalecer su desarrollo fortalecer su desarrollo personal y su plan de vida basado en los principios de verdad, justicia, empatía, responsabilidad y solidaridad, entre otros factores en el desarrollo de los niños.

Es necesario que todos nosotros como educadores cambiemos nuestras prácticas pedagógicas para que estén más enfocadas en el Desarrollo de estas habilidades blandas que les servirán en la vida, especialmente para los niños que, desde su infancia, Desarrollar habilidades comunicativas, habilidades de socialización, habilidades de trabajo en grupo y la capacidad de comprender y escuchar son habilidades que muchos niños carecen.

Asimismo, involucrar a los padres de familia que muchas veces no están inmersos en actividades tan importantes como el desarrollo de las habilidades blandas y demás de su desarrollo para la vida, sino están más interesados en que aprendan a leer o escribir de manera mecánica.

### **4.2 Tipo y nivel de investigación**

#### **4.2.1. Tipo de estudio**

Carrasco (2006) define la investigación aplicada como "tener objetivos prácticos inmediatos y bien definidos" (p. 21), implicando que se lleva a cabo

para actuar, transformar, modificar o producir cambios en un área específica de la realidad.

En cuanto a su propósito, este trabajo califica como investigación aplicada ya que investigó dos factores, el primero de los cuales Se comporta independientemente como causa y la segunda como efecto; es decir, la neuropsicología lúdica para desarrollar habilidades blandas en la institución educativa N° 002 en Huánuco.

#### **4.2.2. Nivel de estudio.**

En términos de alcance o profundidad, este proyecto de investigación, basado en la formulación del problema, es de nivel instructivo porque Una vez obtenidos los datos, se utilizó para determinar la diferencia en las medianas entre las puntuaciones neuropsicológicas y las habilidades blandas, con el fin de determinar la relación causa-efecto entre las variables independientes y dependientes.

### **4.3 Población y muestra**

#### **4.3.1. Descripción de la población**

Estará conformado por todos los niños matriculados del nivel inicial de la institución educativa N° 002, Huánuco en el año académico 2021.

| <b>Edad</b> | <b>Aulas</b>    | <b>N° de alumnos</b> |
|-------------|-----------------|----------------------|
| 5 años      | Alegría         | 28                   |
|             | Respeto         | 27                   |
|             | Honestidad      | 25                   |
| 4 años      | Solidaridad     | 21                   |
|             | Tolerancia      | 25                   |
|             | Puntualidad     | 26                   |
| 3 años      | Gratitud        | 28                   |
|             | Responsabilidad | 24                   |
| Total       |                 | 204                  |

Fuente: Nómina de matrícula.

Elaboración propia

#### **4.3.2. Muestra y método de muestreo**

La técnica de muestreo es la **no probabilística intencional**, porque es aquel que ignora la posibilidad que tiene un elemento de ser incluido en la muestra. Se utilizará por la facilidad de acceso a la muestra, porque se conoce a la población.

El muestreo probabilístico intencional es aquella que ignora la posibilidad de que un elemento se incluya en el Monitor. Tamayo (2004) asigna el mismo nombre a la sesión, en la que el investigador selecciona los elementos que, en su opinión, son representativas de la población que se está estudiando, lo que requiere un conocimiento previo de la población que se estudian para determinar categorías o elementos que se consideran representativos del fenómeno que se está estudiando.

| <b>Grupo</b> | <b>Aula</b>     | <b>N° de alumnos</b> |
|--------------|-----------------|----------------------|
| Experimental | 5 años: Alegría | 28                   |
| Control      | 5 años: Respeto | 27                   |
| Total        |                 | 55                   |

**Fuente: Nómina de matrícula.**

**Elaboración propia**

#### **4.3.3. Criterios de inclusión y exclusión**

##### **Inclusión**

- Se incluirá a niños matriculados del nivel inicial de la institución educativa N° 002.
- Se incluirá a los niños que tengan la edad de 5 años.
- Se incluirá a los niños que asisten regularmente a clases.

##### **Exclusión**

- Se excluirá a niños que no están matriculados del nivel inicial de la institución educativa N° 002.
- Se excluirá a los niños que tengan la edad menos de 4 años y mayores a 6 años.
- Se excluirá a los niños que falten o regularmente a clases.

#### **4.4 Diseño de investigación**

La presente investigación se ha enmarcado dentro de los diseños cuasi-experimentales. En este estudio, una variable independiente (neuropedagoga lúdica) es manipulada intencionalmente para examinar los efectos de la manipulación, sobre variables dependientes (habilidades combinadas) dentro de una situación de control para el investigador.

Su diseño es el siguiente:

|           |                      |          |                      |
|-----------|----------------------|----------|----------------------|
| <b>GE</b> | <b>O<sub>1</sub></b> | <b>X</b> | <b>O<sub>3</sub></b> |
| <b>GC</b> | <b>O<sub>2</sub></b> | -----    | <b>O<sub>4</sub></b> |

**Dónde:**

GE = Grupo experimental

GC = Grupo control

O<sub>1,2</sub> = Pre-test

X = Variable independiente (La neuropedagogía lúdica)

O<sub>3,4</sub> = Post- test.

## 4.5 Técnicas e instrumentos

### 4.5.1 Técnicas

**Observación:** Una observación es un procedimiento dentro del diseño de un estudio experimental donde el investigador recopila datos utilizando una lista previamente diseñada de cotejos sin cambiar el entorno o el fenómeno donde se recoge la información.

### 4.5.2 Instrumentos

**Lista de cotejo:** Es una herramienta que permite la identificación de comportamientos, habilidades y debilidades. Además, consiste en una lista de factores relevantes para la evaluación (es decir, contenidos, capacidades, habilidades, comportamiento, etc.), a continuación, a la que se le puede asignar una calificación, una nota o un concepto. Se ve principalmente como una herramienta de verificación.

Este instrumento la utilizaremos, de un modo preferente, en el desarrollo de nuestra investigación donde incluiremos la dimensión, los indicadores, los

nombres y apellidos de los estudiantes y la escala que medirá el nivel de la variable Y.

#### **4.5.2.1 Validación de los instrumentos para la recolección de datos**

La lista de cotejo es nuestra herramienta de recopilación de datos, y fue aprobada por el proceso de juicio de expertos.

#### **4.5.2.2 Confiabilidad de los instrumentos para la recolección de datos**

La lista de correlaciones de nuestro instrumento tuvo una prueba piloto antes de ser sometida a la prueba Alfa de Cronbach para determinar su nivel de fiabilidad.

### **4.6 Técnica para el procesamiento y análisis de datos**

#### **1. Procesamiento de datos.**

Según Arias (2010), conceptualmente, el procesamiento de datos es "la acumulación de datos para obtener información significativa".

Utilizando el procesamiento de datos para combinar gradualmente la información en el trabajo de campo, los resultados nos permitirán determinar la hipótesis es correcta.

#### **2. Análisis de datos.**

En la investigación la tabulación consistió, para nuestro caso, se realizó una estadística descriptiva e inferencial de resultados que se obtuvieron en la lista de cotejo cuando se evaluaron los indicadores por cada alumno. Luego se usó la prueba de T de Student que confirmo la hipótesis de estudio.

Cortada, (2009) La tabulación consiste en presentar tablas y figuras con los resultados que obtendrás, por variables y dimensiones.

### **4.7 Aspectos éticos**

Koepsell y Ruz, según (2015 pp. 8, 94, 98 y 102). Menciona que los tres principios rectores de la ética de la investigación en humanidades son el respeto por los individuos, la beneficencia, y justicia. Se requiere que los investigadores, las

instituciones y las sociedades se aseguren de que se sigan estos principios siempre que se realicen investigaciones con sujetos humanos. Realizado. Esto no debe verse como un obstáculo para la investigación, sino más bien como un valor científico que beneficia tanto a la disciplina y sociedad en general, ya que sólo así se puede asegurar el avance de la ciencia.

## CAPÍTULO V. RESULTADOS

### 5.1 Análisis descriptivo

Tabla 1.

Resultados del pre test del grupo experimental de la variable de habilidades blandas

| DIMENSIONES                           | ESCALAS |      |           |      |       |      |
|---------------------------------------|---------|------|-----------|------|-------|------|
|                                       | Muchas  |      | Regulares |      | Pocas |      |
|                                       | fi      | %    | fi        | %    | fi    | %    |
| Habilidades para el trabajo en equipo | 3       | 10.7 | 7         | 25.0 | 18    | 64.3 |
| Habilidades para la comunicación      | 5       | 17.9 | 6         | 21.4 | 17    | 60.7 |
| Habilidades para la adaptabilidad     | 4       | 14.3 | 8         | 28.6 | 16    | 57.1 |
| PROMEDIO                              | 14.3%   |      | 25.0%     |      | 60.7% |      |

Fuente: Cuestionario de habilidades Blandas

Elaboración: Propia

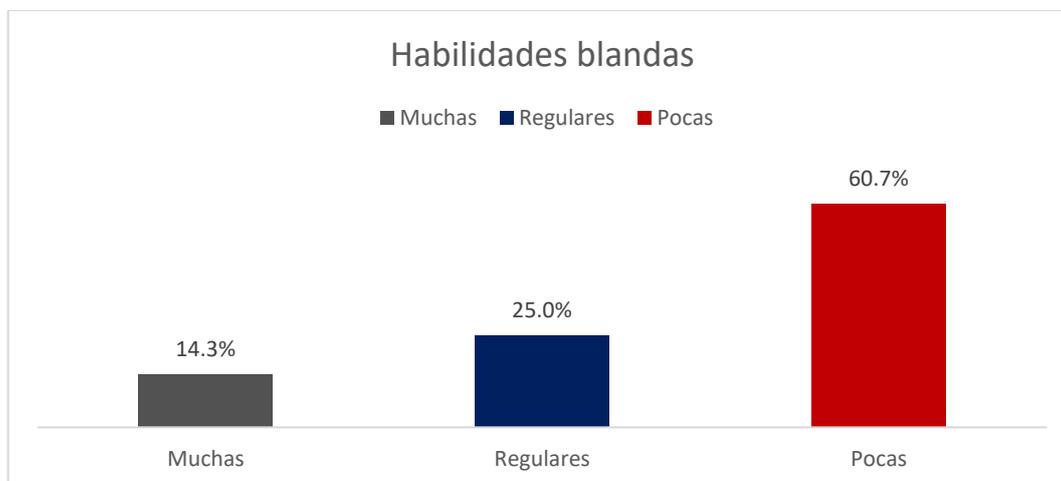


Figura 1.

Resultados del pre test del grupo experimental de la variable de habilidades blandas

#### Interpretación:

Se observa como un grupo de los niños presentan muchas habilidades blandas con un 14,3%, un 25,0% presentan regulares habilidades blandas y un 60,7% presentan pocas habilidades blandas.

Estos resultados reflejaron la necesidad de aplicar la neuropedagogía lúdica para mejorar las habilidades blandas.

Tabla 2.

Resultados del pre test del grupo control de la variable de habilidades blandas

| DIMENSIONES                           | ESCALAS |      |           |      |       |      |
|---------------------------------------|---------|------|-----------|------|-------|------|
|                                       | Muchas  |      | Regulares |      | Pocas |      |
|                                       | fi      | %    | fi        | %    | fi    | %    |
| Habilidades para el trabajo en equipo | 4       | 14.8 | 8         | 29.6 | 15    | 55.6 |
| Habilidades para la comunicación      | 4       | 14.8 | 7         | 25.9 | 16    | 59.3 |
| Habilidades para la adaptabilidad     | 4       | 14.8 | 6         | 22.2 | 17    | 63.0 |
| PROMEDIO                              |         | 14.8 |           | 25.9 |       | 59.3 |

Fuente: Cuestionario de habilidades Blandas

Elaboración: Propia

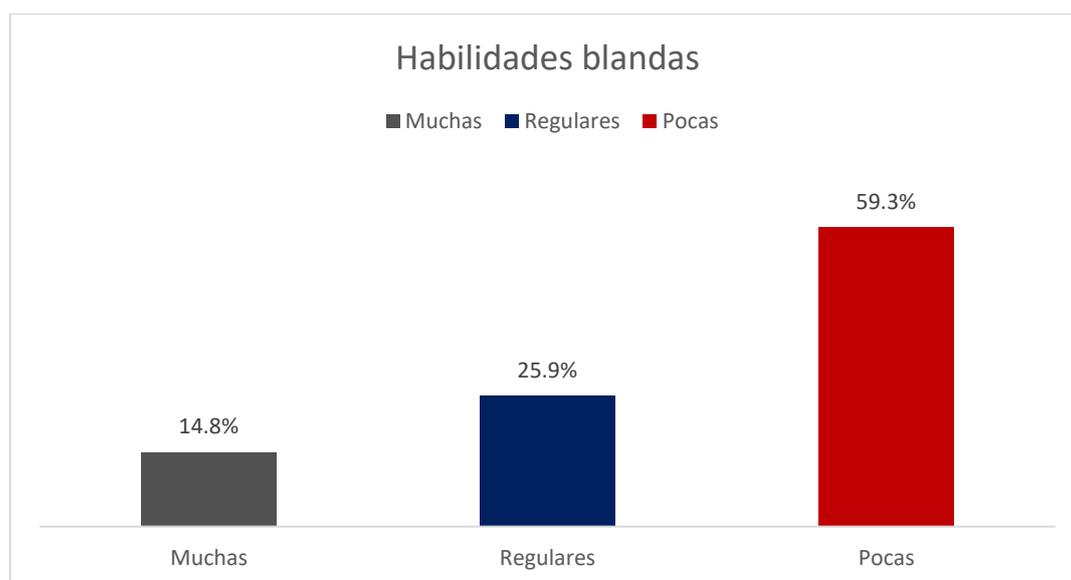


Figura 2.

Resultados del pre test del grupo control de la variable de habilidades blandas

**Interpretación:**

Se observa como un grupo de los niños presentan muchas habilidades blandas con un 14,8%, un 25,9% presentan regulares habilidades blandas y un 59,3% presentan pocas habilidades blandas.

Estos resultados nos muestran que en el Pre Test tanto el grupo experimental como el grupo control tienen similares porcentajes en las habilidades blandas.

Tabla 3.

Resultados del post test del grupo experimental de la variable de habilidades blandas

| DIMENSIONES                           | ESCALAS |      |           |      |       |     |
|---------------------------------------|---------|------|-----------|------|-------|-----|
|                                       | Muchas  |      | Regulares |      | Pocas |     |
|                                       | fi      | %    | fi        | %    | fi    | %   |
| Habilidades para el trabajo en equipo | 18      | 64.3 | 10        | 35.7 | 0     | 0.0 |
| Habilidades para la comunicación      | 20      | 71.4 | 8         | 28.6 | 0     | 0.0 |
| Habilidades para la adaptabilidad     | 19      | 67.9 | 9         | 32.1 | 0     | 0.0 |
| PROMEDIO                              | 67.9    |      | 32.1      |      | 0.0   |     |

Fuente: Cuestionario de habilidades Blandas

Elaboración: Propia

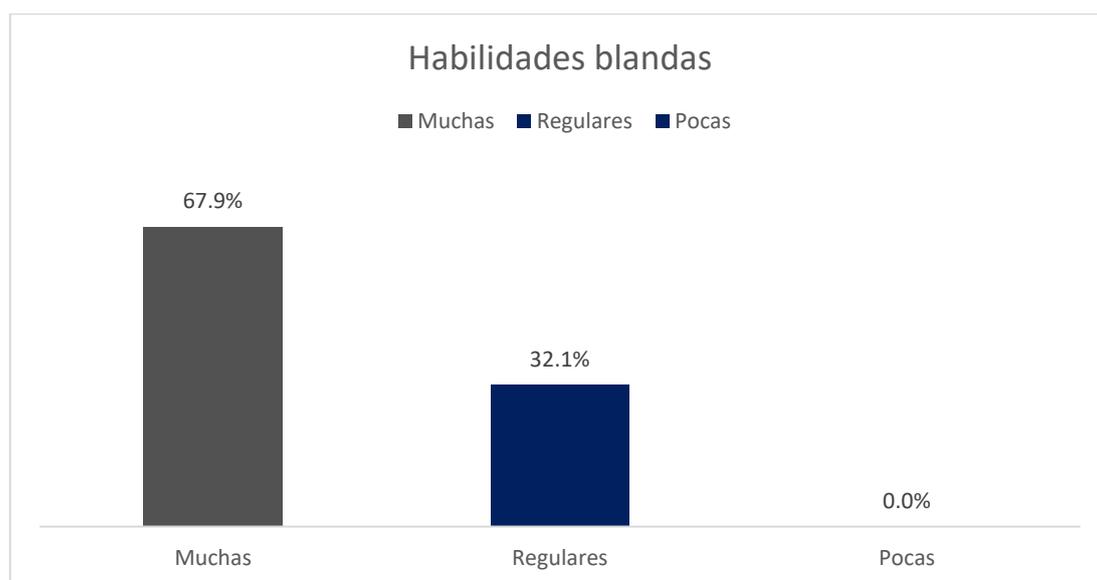


Figura 3.

Resultados del post test del grupo experimental de la variable de habilidades blandas

### Interpretación:

Se observa como un grupo de los niños presentan muchas habilidades blandas con un 67,9%, un 32,1% presentan regulares habilidades blandas y un 0,0% presentan pocas habilidades blandas.

Esto demuestra en los niños que se aplicó la neuropedagogía lúdica, mejoraron las habilidades blandas.

Tabla 4.

Resultados del post test del grupo control de la variable de habilidades blandas

| DIMENSIONES                           | ESCALAS |      |           |      |       |      |
|---------------------------------------|---------|------|-----------|------|-------|------|
|                                       | Muchas  |      | Regulares |      | Pocas |      |
|                                       | fi      | %    | fi        | %    | fi    | %    |
| Habilidades para el trabajo en equipo | 6       | 22.2 | 7         | 25.9 | 14    | 51.9 |
| Habilidades para la comunicación      | 4       | 14.8 | 8         | 29.6 | 15    | 55.6 |
| Habilidades para la adaptabilidad     | 5       | 18.5 | 9         | 33.3 | 13    | 48.1 |
| PROMEDIO                              | 18.5    |      | 29.6      |      | 51.9  |      |

Fuente: Cuestionario de habilidades Blandas

Elaboración: Propia

Figura 4.

Resultados del post test del grupo control de la variable de habilidades blandas



### Interpretación:

Se observa como un grupo de los niños presentan muchas habilidades blandas con un 18,5%, un 29,6% presentan regulares habilidades blandas y un 51,9% presentan pocas habilidades blandas.

Observamos en el post-test, que en el grupo control no se aplicó la neuropedagogía lúdica no mejoró significativamente las habilidades blandas.

Tabla 5.

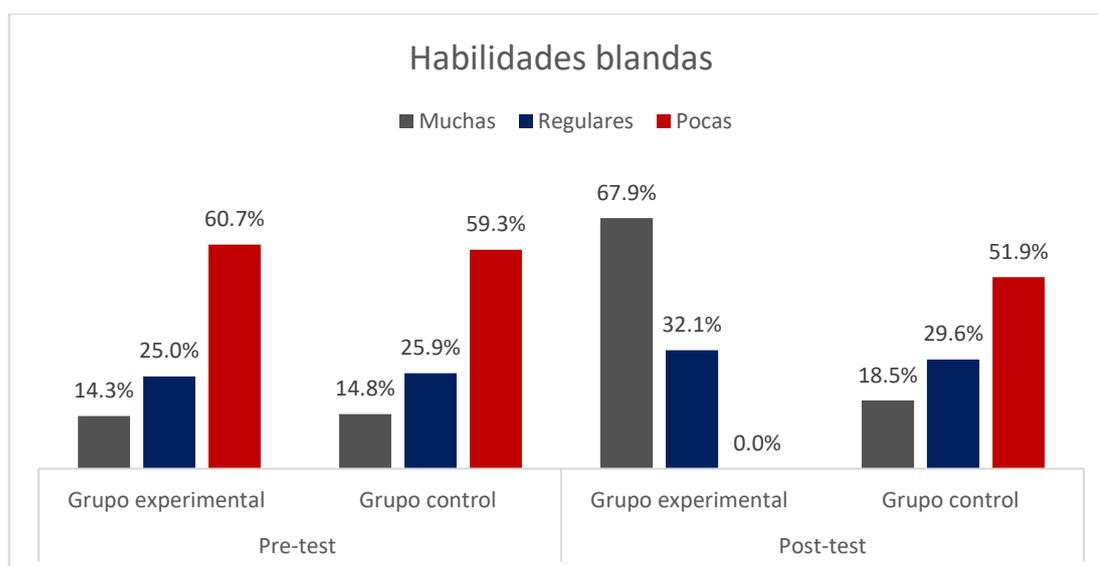
*Resultados comparativos del pre test y post test entre el grupo experimental y grupo control de la variable de las habilidades blandas*

|           | Pre-test           |               | Post-test          |               |
|-----------|--------------------|---------------|--------------------|---------------|
|           | Grupo experimental | Grupo control | Grupo experimental | Grupo control |
| Muchas    | 14.3%              | 14.8%         | 67.9%              | 18.5%         |
| Regulares | 25.0%              | 25.9%         | 32.1%              | 29.6%         |
| Pocas     | 60.7%              | 59.3%         | 0.0%               | 51.9%         |

*Fuente: Cuestionario de habilidades Blandas*

*Elaboración: Propia*

Figura 5.



*Resultados comparativos del pre test y post test entre el grupo experimental y grupo control de la variable de las habilidades blandas*

### **Interpretación:**

Durante el pre-test, el grupo experimental y el grupo control, mostraban resultados homogéneos en las habilidades blandas, ya que ambos grupos presentan similares porcentajes, el 14,3% (GE) y 14,8% (GC) presenta muchas habilidades blandas, el 25,0% (GE) y 25,9% (GC) presenta regulares habilidades blandas y el 60,7% (GE) y 59,3% (GC) presentan pocas habilidades blandas.

Durante el post-test el grupo experimental y el grupo control muestran resultados diferenciados, el 67,9% (GE) y 18,5% (GC) presenta muchas habilidades blandas, el 32,1% (GE) y 29,6% (GC) presenta regulares habilidades blandas y el 0% (GE) y 51,9% (GC) presentan pocas habilidades blandas.

Comparando los resultados del grupo experimental durante el pre-test y post-test, observamos claramente una diferencia significativa en la mejora de las habilidades blandas, ya que en el pre test presentan muchas habilidades blandas en un 14,3% y en el post test mejoro significativamente en un 67,9%. Esta mejora fue producto de la aplicación de la neuropedagogía lúdica que desarrollo las habilidades blandas en los niños.

Comparando los resultados del grupo control, observamos que no existió un incremento significativo en las habilidades blandas, ya que en el pre test presentan muchas habilidades blandas en un 14,8% y en el post test se obtuvo un 18,5%. De este modo se comprueba que el grupo control al no haber participado de la neuropedagogía lúdica no mejoraron significativamente en las habilidades blandas.

La contrastación de estos resultados nos lleva a confirmar la hipótesis de trabajo que la neuropedagogía lúdica tiene efecto positivo en el desarrollo de habilidades blandas en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021

## 5.2 Análisis inferencial y/o contrastación de hipótesis

|                                       |                    | <b>Pruebas de normalidad</b> |    |      |
|---------------------------------------|--------------------|------------------------------|----|------|
| Grupos                                |                    | Shapiro-Wilk                 |    |      |
|                                       |                    | Estadístico                  | gl | Sig. |
| Habilidades blandas                   | Grupo experimental | ,591                         | 28 | ,000 |
|                                       | Grupo control      | ,751                         | 27 | ,000 |
| Habilidades para el trabajo en equipo | Grupo experimental | ,608                         | 28 | ,000 |
|                                       | Grupo control      | ,746                         | 27 | ,000 |
| Habilidades para la comunicación      | Grupo experimental | ,568                         | 28 | ,000 |
|                                       | Grupo control      | ,733                         | 27 | ,000 |

|                                   |                    |      |    |      |
|-----------------------------------|--------------------|------|----|------|
| Habilidades para la adaptabilidad | Grupo experimental | ,591 | 28 | ,000 |
|                                   | Grupo control      | ,769 | 27 | ,000 |

a. Corrección de la significación de Lilliefors

La prueba de normalidad de Shapiro-Wilk se utilizó en nuestro estudio con menos de 50 participantes, lo que produjo un sig. valor de 0,000, lo que indica que la muestra de investigación es no paramétrica. Esto significa que usaremos la prueba U de Mann Whitney para determinar la hipótesis.

### Prueba de la hipótesis

| Nº | CUADRO DE SIGNIFICANCIA ESTADÍSTICA |  |
|----|-------------------------------------|--|
| 1  | Planteamiento de hipótesis          | <b>H<sub>0</sub></b> . La neuropedagogía lúdica no tiene efecto positivo en el desarrollo de habilidades blandas en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021  |
|    |                                     | <b>H<sub>1</sub></b> = La neuropedagogía lúdica tiene efecto positivo en el desarrollo de habilidades blandas en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021.  |
| 2  | Nivel de significancia              | Nivel de significancia $\alpha = 5\% = 0.05$   |
| 3  | Prueba Estadística                  | U de Mann Whitney para dos muestras independientes.  |
| 4  | Valores calculados                  | $\sigma_U = \sqrt{\frac{n_1 n_2 (n_1 + n_2 + 1)}{12}}$ <p><i>Para la variable neuropedagogía lúdica y la variable habilidades blandas</i></p> <p>U de Mann Whitney = 128,500</p> <p><b>P-valor</b> = 0.000</p> <p><i>Para la variable neuropedagogía lúdica y la dimensión habilidades para el trabajo en equipo</i></p> |

|   |   |  |
|---|---|--|
|   |   | <p>U de Mann Whitney =149,000</p> <p><b>P-valor</b> = 0.000</p> <p><i>Para la variable neuropedagogía lúdica y la dimensión habilidades para la comunicación</i></p> <p>U de Mann Whitney =104,000</p> <p><b>P-valor</b> = 0.000</p> <p><i>Para la variable neuropedagogía lúdica y la dimensión habilidades para la adaptabilidad</i></p> <p>U de Mann Whitney =133,000</p> <p><b>P-valor</b> = 0.000</p> |
| 5   | <b>Grados de libertad U de Mann Whitney teórico</b> | <p>Para el grados de libertad, un <math>\alpha= 0.05</math></p> <p>U de Mann Whitney = ( U de Mann Whitney de tabla, U teórico)</p>  |
| 6   | <b>Toma de decisión</b>                             | <p>Según los resultados de la prueba de Mann Whitney, el valor obtenido es 128.500, y el valor P = 0,000, que es menor que 0.05 cuando hay una diferencia significativa entre los grupos experimental y control , la decisión es hecho para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa.</p>   |
| <p>Región de aceptación de Ho</p> <p>Región de rechazo de Ho</p> <p><math>\sigma_U = 128,500</math></p> |   |  |

Según los resultados de la prueba de Mann Whitney, el valor obtenido es 128.500, y el valor  $P = 0,000$ , que es menor que 0.05 cuando hay una diferencia significativa entre los grupos experimental y control, la decisión es hecho para rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alternativa. ya que la neuropedagogía lúdica es efectiva en el desarrollo de habilidades blandas en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021

### **5.3 Discusión de resultados**

#### **Con respecto al objetivo**

En la presente investigación se demostró el objetivo de demostrar la efectividad de la Neuropedagogía lúdica en el desarrollo de habilidades blandas en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021, ya que, durante el año 2021, las habilidades blandas incrementaron de un 14,3% a un 67,9%, en los niños en los que se aplicó la neuropedagogía lúdica y según la U de Mann Whitney con un 128,500 y un valor  $P=0,000$

#### **Con respecto a los antecedentes**

En el presente trabajo de investigación se contrasto en un contexto, relacionándolo con los antecedentes de la investigación realizada por Oyarzo, Piffaut y Ulloa. (2019), *Estrategias utilizadas por docentes para el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de enseñanza básica*, en el que concluyó que la mayoría de los maestros entienden la necesidad de desarrollar habilidades blandas. Está claro que los maestros tienen la intención de desarrollar estas habilidades, pero no todos las incluyen en sus planes, y el trabajo que realizan se centra principalmente en el desarrollo de habilidades básicas. Así mismo Acajabón (2018), *Estrategias de neuroaprendizaje que utilizan los docentes del Colegio de la Comunidad Educativa Universal y el Colegio Kipling*. en el que Se concluye que los profesores de la Escuela Kipling tienen más conocimientos y utilizan estrategias neuroeducativas a una mayor tasa, mientras que los profesores de la Escuela Educativa Universal Comunitaria tienen una tasa más baja pero significativamente más alta cuando se considera el uso de métodos neuroeducativos por parte de la institución. También Campo (2017), *Neurociencia cognitiva aplicada al aprendizaje de segundas lenguas*, La conclusión del estudio es que, si bien el uso de diversas técnicas para obtener imágenes

cerebrales puede aclarar cómo ciertos aprendizajes. Los procesos se producen y ayudan a corroborar o refutar ciertas teorías o creencias que surgen en la práctica educativa, los contextos de las aulas son mucho más complejos. La neurociencia puede ser de gran ayuda en el futuro, pero primero debe superar las limitaciones que se presentan ahora.

Por su lado Bernal (2018), *Neurociencia y aprendizaje del idioma inglés – escuela de gestión en turismo y hotelería – Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión- Huacho – 2018*, concluye que existe una correlación positiva significativa ( $p = 0,000$   $0,05$ ;  $r = 0,615$ ), lo que explica por qué hay una influencia significativa de la neurociencia en el aprendizaje de los estudiantes. También Antonio (2018), *Los juegos de roles como estrategia en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018*, Se concluye que existe una diferencia significativa en las puntuaciones de los estudiantes en el pretest y posttest, con el Puntuación más alta después de la prueba. Por ultimo Villanueva (2018), *Propuesta de neurociencia para mejorar el aprendizaje en la Universidad Peruana de las Américas*, concluye que hay algunas limitaciones del conocimiento de la neurociencia, se percibe que los profesores conocen la materia en un 48.1%, que segn baremo se encuentra dentro del 34.34 al 66.66%, por lo que se ubican en el nivel regular, mientras que los estudiantes tienen conocimiento bajo.

### **Con respecto a la hipótesis**

En esta investigación se confirma la hipótesis de la investigación que la neuropedagogía lúdica tiene efecto positivo en el desarrollo de habilidades blandas en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021, ya que, durante el año 2021, las habilidades blandas incrementaron de un 14,3% a un 67,9%, en los niños en los que se aplicó la neuropedagogía lúdica y según la U de Mann Whitney con un 128,500 y un valor  $P=0,000$  y así aportamos una nueva estrategia que es la neuropedagogía lúdica que mejora y desarrolla las habilidades blandas de los niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco.

## **5.4 Aporte científico de la investigación**

El aporte de la investigación fue la construcción de un programa de Neuropedagogía lúdica (Anexos 04) que consta de ocho capítulos.

El capítulo I, Contiene los datos informativos en la institución que se realizó el programa; el capítulo II, contiene un fundamento teórico y metodológico; el capítulo II, presenta el objetivo general y los objetivos específicos.

El capítulo IV, donde se realiza la descripción de la propuesta; el capítulo V, se encuentra las estrategias utilizadas; el capítulo VI, se presenta el cronograma de las sesiones aplicadas; el capítulo VII, está las evaluaciones del programa y en el capítulo VIII, los medios y materiales usados.

## CONCLUSIONES

1. Se concluye que la neuropedagogía lúdica tiene efecto positivo en el desarrollo de habilidades blandas en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021, ya que mejoro las habilidades blandas de un 14,3% al 67,9% y según la U de Mann Whitney con un 128,500 y un valor  $P=0,000$
2. Se concluye que la neuropedagogía lúdica tiene efecto positivo en el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021, ya que mejoro las habilidades de trabajo en equipo de un 10,7% al 64,3% y según la U de Mann Whitney con un 149,000 y un valor  $P=0,000$
3. Se concluye que la neuropedagogía lúdica tiene efecto positivo en el desarrollo de habilidades comunicativas en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021, ya que mejoro las habilidades comunicativas de un 17,9% al 71,4% y según la U de Mann Whitney con un 104,000 y un valor  $P=0,000$ .
4. Se concluye que la neuropedagogía lúdica tiene efecto positivo en el desarrollo de las habilidades de adaptabilidad en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021, ya que mejoro las habilidades de adaptabilidad de un 14,3% al 67,9% y según la U de Mann Whitney con un 133,000 y un valor  $P=0,000$ .

## SUGERENCIAS

1. Se recomienda a las instituciones educativas iniciales implementar la neuropedagogía lúdica para desarrollar las habilidades blandas en los niños, ya que se demostró mediante esta investigación su efectividad.
2. Se recomienda aplicar la neuropedagogía lúdica para desarrollar las habilidades de trabajo en equipo en niños de las instituciones educativas iniciales de Huánuco.
3. Se recomienda aplicar la neuropedagogía lúdica para desarrollar las habilidades de comunicación en niños de las instituciones educativas iniciales de Huánuco.
4. Se recomienda aplicar la neuropedagogía lúdica para desarrollar las habilidades de adaptabilidad en niños de las instituciones educativas iniciales de Huánuco.

## REFERENCIAS

- Acajabón (2018), *Estrategias de neuroaprendizaje que utilizan los docentes del colegio comunidad educativa Universal y el colegio Kipling*. Universidad Rafael Landívar. Guatemala.
- Antonio W. (2018) *Los juegos de roles como estrategia en el desarrollo de las habilidades blandas de los niños y niñas de 5 años de la institución educativa del nivel inicial N° 071 del distrito de Llumpa, provincia Mariscal Luzuriaga, Ancash-2018*. Universidad Católica de los Ángeles Chimbote.
- Alvarado, J. (2015). *Competencias blandas son claves para la productividad*. REVISTA OFICIAL de la Asociación de Corrugadores del Caribe, Centro y Suramérica (ACCCSA). Edición 47.
- Antúnez, G. (1998). *Como estimular las inteligencias múltiples*. España: Ediciones Madrid.
- Ballesteros, S. (2002). *Memoria Humana: Investigación y Teoría*. Psicothema, 11(4), 705-723.
- Battro, A. (1999). *¿Qué es la neuroeducación? La nación aprender hoy*. Obtenido en línea de <http://www.lanacion.com.ar/150530-que-es-la-neuroeducacion>.
- Bandura, A.(1987) *Pensamiento y Acción*. Barcelona: Martínez Roca
- Barrios, R. & Marval, O. (2000). *Avances de las neurociencias. Implicaciones en la educación*. Agenda académica, 7(2), 3-20
- Beall, J. (2016). *Habilidades blandas para el aprendizaje, el trabajo y la sociedad*. British Council. Recuperado de [https://www.britishcouncil.pe/sites/default/files/habilidades\\_blandas\\_spanish\\_core\\_skills\\_brochure\\_final.pdf](https://www.britishcouncil.pe/sites/default/files/habilidades_blandas_spanish_core_skills_brochure_final.pdf)

- Bedezu, W. (enero 2015). *Habilidades blandas y su aplicación en las organizaciones. INGECEP, instituto de gestión y capacitación empresarial y profesional, Primera edición.* Recuperado de [https://www.academia.edu/37990538/LAS\\_HABILIDADES\\_BLANDAS](https://www.academia.edu/37990538/LAS_HABILIDADES_BLANDAS)
- Bernal F. (2018), *Neurociencia y aprendizaje del idioma inglés – escuela de gestión en turismo y hotelería – Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión-Huacho – 2018.* Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión- Huacho.
- Blesa, L. (2015) *La inteligencia naturalista en educación infantil Propuesta de intervención,* Universidad de La Rioja, Ibarra Ecuador.
- Bunge, M. (1973): *The Mind-Body Problem.* Oxford: Pergamon Press.
- Caballo, V. (2005). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales.* (6° Edición). Madrid: Siglo XXI.
- Campo E. (2017), *Neurociencia cognitiva aplicada al aprendizaje de segundas lenguas.* Universidad Internacional de la Rioja. España.
- Candelario, N. (2010). *La Neurociencia Integrada en el Diseño Universal para el Aprendizaje de estudiantes con discapacidades.* Universidad Metropolitana. San Juan – Puerto Rico.
- Carrillo (2016). *Programa lúdico de entrenamiento en habilidades sociales centrado en la escuela dirigido a niños conflictivos de 9 a 12 años.* Universidad de Granada, España
- Castañeda Castañeda, A., Carrillo Álvarez , J., & Quintero Monreal, Z. Z. (2013). *El uso de las TIC en Educación Primaria: la Experiencia ENCICLOMEDIA.* México: Red Durango de Investigadores Educativos A.C.
- Claudio D. (2019), *Las habilidades blandas y su influencia en la gestión administrativa del consorcio Rico Fort Huánuco 2017.* Universidad de Huánuco.

- Collie, R. J., & Martin, A. J. (2016). *Adaptability: An important capacity for effective teachers*. *Educational Practice and Theory*, 38(1), 27-39. Retrieved from [https://www.researchgate.net/profile/Andrew\\_Martin35/publication/299592012\\_Adaptability\\_An\\_Important\\_Capacity\\_for\\_Effective\\_Teachers/links/5869a81e08ae6eb871b9657](https://www.researchgate.net/profile/Andrew_Martin35/publication/299592012_Adaptability_An_Important_Capacity_for_Effective_Teachers/links/5869a81e08ae6eb871b9657)
- Gardner, H. (1995). *Mentes creativas*. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica S.A.
- Gardner, H. (1983). *Estructuras de la mente*. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica S.A
- Gardner, H.(2001). *La inteligencia reformulada: las inteligencias múltiples en el siglo XXI*. Barcelona: Paidós.
- Glaser, R. (1986) *Learning theory and theories of knowledge*. En E. DeCorte, J.G.L.C. Lodewijks, R. PARMENTIER y P. SPAN (Eds.), *Learning and instruction*. Oxford/Leuven: Pergamon Press/Leuven University Press.
- Hernández Sampieri, R., Fernández -Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2006). *Metodología de la investigación*. México: Mcgraw Hill.
- Huanca E. (2017), *Nivel de conocimiento de las estrategias neuroeducativas, en docentes de la institución educativa n° 55005 “divino Maestro”, Andahuaylas - Apurímac, 2017*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Jiménez, C. (2012). *La lúdica como experiencia cultural*. Bogotá: Editorial Magisterio.
- Jiménez, C. (2003). *Neuropedagogía lúdica y competencias*. Bogotá: Editorial Magisterio.
- Lacunza, A. y Contini, N. Gonzales (2009). *Las habilidades sociales en niños preescolares en contextos de pobreza*. *Ciencias Psicológicas*, 3 (1), 57-66.

- Manrique, S., Oyarzabal, G. y Herrera, A. (2018), *Análisis de brechas entre las habilidades blandas en egresados de la facultad de gestión y alta dirección de la PUCP y los requerimientos del mercado laboral según el ámbito empresarial, público y social*. (Tesis de pregrado). Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.
- Minedu. (2013). *Aprendiendo a resolver conflictos en las Instituciones Educativas*. Lima, Perú: Quad graphics Perú S.A.
- Minedu. (2017). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. Lima, Perú: Dirección de imprenta.
- Milla (2018). *Los juegos cooperativos como estrategia en la mejora de habilidades sociales en los alumnos del tercer grado de primaria de la Institución Educativa Privada Mi Pequeño Mundo, Huánuco – 2017*. Universidad Católica los Ángeles Chimbore, Huánuco
- Moravec, J. W., & Zorrilla, d. V. (2016). *Las TIC en la educación primaria: ¿Podemos construir una capacidad colectiva? Uruguay*: Education Futures LLC.
- NEW MBA. (2013). *Las habilidades blandas ganan terreno*. Revista BUSINESS negocios en el Perú, 4.
- Ortega Goodspeed, T. (2016). *Desenredando la conversación sobre habilidades blandas*. Lima, Perú. Recuperado de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4844>
- Ortega Santos, C. E. (2017). *El desarrollo de habilidades blandas desde edades tempranas*. Guayaquil, Ecuador: Centro de Publicaciones Universidad Ecotec.
- Oyarzo, Piffaut y Ulloa. (2019), *Estrategias utilizadas por docentes para el desarrollo de habilidades blandas en estudiantes de enseñanza básica*. Universidad de Concepción. Chile.

- Pallares D. (2016), *Bases neuroéticas para la educación moral: una neurorracionalidad dialógica y práctica*. Universidad Jaume.I. España.
- Piaget, J. (1973). *La representación del Mundo en el mismo*. España, Madrid: Ediciones Morata.
- Pozo J. y Sanchez E. (2016), *Aportes de la neurociencias en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes del segundo grado de educación general básica de la unidad educativa “Primicias de la Cultura de Quito” ubicada en el distrito No. 7 del Cantón Quito de la provincia de Pichincha en el año lectivo 2015-2016. Guía didáctica con estrategias de aprendizaje de la lecto -escritura basada en neurociencia*. Universidad de Guayaquil. Ecuador.
- Raciti, P. (2015). *La medición de las competencias transversales en Colombia: una propuesta metodológica*. Madrid, España: Cyan, Proyectos Editoriales, S.A.
- Sánchez Carlessi, H., & Reyes Meza, C. (2009). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima, Perú: Visión Universitaria.
- Silva, L. (2016). *Brecha porcentual entre las habilidades blandas de los estudiantes de relaciones industriales y las requeridas por empresas de Yanahuara – Arequipa, 2016*. Recuperado de: file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Documents/Risichjj.pdf
- Unicef. (2017). *Habilidades para la vida*. Venezuela: Producciones Gráficas. C.A.
- Valencia y López, (2017). *Influencia del clima sociofamiliar y estilos de interacción parental sobre el desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas*. *Persona*, 15(1974), 253–271.
- Ventura (2019), *Desarrollo de habilidades blandas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de sexto grado de nivel primaria de la institución educativa “43006-Tala” del distrito de Torata – Moquegua 2019*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.

Villanueva F. (2018) *Propuesta de neurociencia para mejorar el aprendizaje en la Universidad Peruana de las Américas*. Universidad Peruana de las Americas. Lima.

Zanabria G. y Sedano S. (2019). *Habilidades blandas y desempeño laboral de los trabajadores del municipio de Amarilis-Huánuco, 2019*. Universidad Nacional Hermilio Valdizan. Huánuco.

# **ANEXOS**

### ANEXO 01. Matriz de consistencia

| <b>TÍTULO</b>   |   |   |  |   |  |
|---|---|---|--|---|--|
| <b>NEUROPEDAGOGÍA LÚDICA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL VIRGEN DE GUADALUPE HUÁNUCO, 2021</b>                             |   |   |  |   |  |
| <b>MATRIZ DE CONSISTENCIA</b>   |   |   |  |   |  |
| <b>PROBLEMA GENERAL</b>   | <b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b>  | <b>OBJETIVO GENERAL</b>   | <b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>   | <b>HIPÓTESIS GENERAL</b>  | <b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b>   |
| <p>¿Cuál es el nivel de efectividad de la Neuropedagogía lúdica en el desarrollo de habilidades blandas en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021?</p> | <p>¿Cuál es la efectividad de la Neuropedagogía lúdica en el desarrollo de habilidades para el trabajo en equipo en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021?</p>      | <p>Demostrar la efectividad de la Neuropedagogía lúdica en el desarrollo de habilidades blandas en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021.</p> | <p>Explicar la efectividad de la Neuropedagogía lúdica en el desarrollo de habilidades para el trabajo en equipo en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021.</p> | <p>La Neuropedagogía lúdica es muy efectivo para el desarrollo de habilidades blandas en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021.</p> | <p>La Neuropedagogía lúdica tiene efecto positivo en el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021.</p> |
|   | <p>¿Cuál es la efectividad de la Neuropedagogía lúdica en el desarrollo de habilidades para la comunicación en equipo en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021?</p> |   | <p>Analizar la efectividad de la Neuropedagogía lúdica en el desarrollo de habilidades para la comunicación en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021.</p>      |   | <p>La Neuropedagogía lúdica tiene efecto positivo en el desarrollo de habilidades comunicativas en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021.</p>        |
|   | <p>¿Cuál es la efectividad de la Neuropedagogía lúdica en el desarrollo de habilidades para la adaptabilidad en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021?</p>          |   | <p>Describir la efectividad de la Neuropedagogía lúdica en el desarrollo de habilidades para la adaptabilidad en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021.</p>    |   | <p>La Neuropedagogía lúdica tiene efecto positivo en el desarrollo de las habilidades de adaptabilidad en niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021.</p> |

## ANEXO 02. Consentimiento informado



### Consentimiento informado



ID: 42107908

FECHA: 07/09/2021

TÍTULO: NEUROPEDAGOGÍA LÚDICA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL

OBJETIVO: Determinar la influencia de la neuropedagogía lúdica en el desarrollo de habilidades blandas en niños de educación inicial.

INVESTIGADOR: Yenifer Yeisy Ambrosio Marcelo

#### 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 de la intervención (tratamiento) sin que me afecte de ninguna manera.

#### • Firmas del participante o responsable legal

Huella digital si el caso lo amerita

Firma del participante: \_\_\_\_\_



Firma del investigador responsable: \_\_\_\_\_

Huánuco, 07 de setiembre del 2021

### ANEXO 03. Instrumentos

**UNIVERSIDAD NACIONAL  
"HERMILIO VALDIZAN"  
Escuela de Post Grado**

#### Lista de cotejo de Habilidades blandas

Nombre de la niña o niño: .....

Edad: ..... Sexo: .....

I.E.I N°: .....

| Dimensión                                    | Ítems   | No<br>(0) | Si<br>(1) |
|--|---|-----------|-----------|
| <b>Habilidades el<br/>trabajo en equipo</b>  | 1. Participa con responsabilidad en la toma de decisiones del equipo                            |           |           |
|  | 2. Cumple los acuerdos durante el trabajo en equipo   |           |           |
|  | 3. Acepta, las ideas de sus compañeros, aunque no estés de acuerdo                              |           |           |
|  | 4. Pide ayuda a sus compañeros (as) de equipo cuando lo necesita                                |           |           |
|  | 5. Participa activamente coordinando en las actividades que realiza su equipo.                  |           |           |
|  | 6. Sustenta los trabajos realizados en coordinación con su equipo                               |           |           |
| <b>Habilidades para<br/>la comunicación</b>  | 7. Participa en la elaboración de normas de comportamiento con ideas claras                     |           |           |
|  | 8. Mantiene buena disposición durante el desarrollo de los trabajos, según los acuerdos tomados |           |           |
|  | 9. Expresa sus ideas relacionadas con el tema tratado con claridad y seguridad.                 |           |           |
|  | 10. Manifiesta con asertividad y coherencia sus roles   |           |           |
|  | 11. Demuestra sus habilidades comunicativas en el equipo de trabajo                             |           |           |
|  | 12. Utiliza un lenguaje claro y coherente durante la exposición de sus trabajos                 |           |           |
| <b>Habilidades para<br/>la adaptabilidad</b> | 13. Posee la capacidad de comprender otros puntos de vista que no sean igual al suyo            |           |           |
|  | 14. Adapta sus reacciones y tácticas a las circunstancia de su entorno                          |           |           |
|  | 15. Da mucha importancia a los cambios de su entorno  |           |           |
|  | 16. Aprecia los puntos de vista de sus compañeros   |           |           |
|  | 17. Es flexible con la opinión de sus compañeros  |           |           |
|  | 18. Se incomoda cuando le delega nuevas tareas  |           |           |

|  |   |  |  |
|--|---|--|--|
|  | 19. Trabaja con tranquilidad a pesar de tener compañeros que molestan |  |  |
|  | 20. Acepta con facilidad los cambios y acuerdos de salón de clases.   |  |  |

## **ANEXO 3.1. PROGRAMA NEUROPEDAGOGÍA LÚDICA**

### **I. DATOS INFORMATIVOS:**

**1.1 Institución Educativa:** N° 002, Huánuco

**1.2. Edad de niños:** 5 años

**1.3. Duración:** 18 semanas

**1.4. Docente:** Yenifer Yeisy, AMBROSIO MARCELO

### **II. FUNDAMENTACIÓN**

#### **2.1. Fundamentación teórica:**

El fundamento de la neuropedagogía lúdica se basa en los aportes Psicológicos de las Teorías y sustentos de un conglomerado de autores tales como:

Rousseau, plantea que el aprendizaje en los niños se da a través de la experiencia. Pestalozzi, apuesta a un currículo de integración intelectual basado también en las experiencias.

John Dewey (1859-1952), sostiene que el aprendizaje se da a través de las relaciones y experiencias de sus integrantes.

Los autores manifiestan, que la experiencia es importante para lograr los aprendizajes, aspecto que se toma en consideración para la aplicación del Programa experimental neuropedagogía lúdica, pues las experiencias vivenciales, la experimentación, indagación, el juego y la utilización adecuada de diversos materiales son las que permiten que los niños y niñas desarrollen su inteligencia.

Piaget (1945), plantea que: el aprendizaje es un proceso activo. Es la adquisición de habilidades físicas y mentales a través de operaciones que son acciones interiorizadas que permiten un conocimiento superior, calificado. Estas habilidades y destrezas son los esquemas que conforman la estructura intelectual de los hombres. El niño inicialmente es motriz y manipulador, orientado por la percepción visual y auditiva. Con estas acciones va recogiendo del mundo exterior nueva información que busca asimilar y acomodar, formando así sus propios esquemas.

Vigotstky (1964) plantea el concepto de zona potencial de desarrollo, el cual significa todo lo que el niño puede hacer con ayuda del maestro o de los compañeros más competentes y que después de un proceso de ayuda y guía logrará hacerlo por cuenta propia. Es decir, logra activar aquellas habilidades que están en construcción y que el niño puede alcanzar si el maestro o un compañero con mayor nivel de desarrollo que él, lo apoya o lo orienta.

Gardner (1983) en su obra "Estructura de la Mente" sostiene que no existe una capacidad única, que todo ser humano posee en mayor o menor grado y que puede medirse mediante test esta capacidad se llamaría inteligencia. Gardner no niega el componente genético, pero sostiene que esas potencialidades se van desarrollando en función del medio ambiente, las experiencias vividas, la educación recibida, etc. Así manifiesta textualmente: "Los seres humanos están capacitados para el amplio desarrollo de su inteligencia, apoyados en sus capacidades y sus motivaciones".

Teniendo en cuenta las consideraciones anteriores y siendo la principal actividad de los niños de 5 años, el juego, la experimentación y la indagación donde la fantasía, la imaginación y la creatividad juegan un papel importante para su aprendizaje, es que presentamos la Neuropedagogía lúdica centrado en la actividad lúdica de manera didáctica, y niñas, respetando su forma de aprender.

Por lo tanto, padres y maestros tienen la gran responsabilidad de ayudar a los niños y niñas a descubrir sus potencialidades y a sentirse orgullosos de las mismas, experimentando éxito en la vida.

## **2.2. Fundamentación metodológica:**

Teniendo en cuenta que el niño es único e irrepetible y que existen diferentes y variadas formas de aprender, los conocimientos no deben enseñarse de la misma manera para todos. Con el enfoque de las inteligencias múltiples en especial de la inteligencia naturalista estamos ampliando el horizonte, creando un ambiente que valore a la diversidad; por lo tanto, el desafío es educar para un mundo global desde una enseñanza de vida con realidades o problemas cada vez más rigurosos, y que se deje de lado la memorización de datos fragmentados, disciplinas disociadas y convertirse en una escuela de comprensión de conceptos humanos.

La neuropedagogía lúdica busca desarrollar la inteligencia naturalista en los niños y niñas de 5 años a través de la exploración de su entorno, vivenciando, conociendo, valorando y respetando la diversidad del medio que lo rodea; así mismo la ciencia y tecnología y la indagación y alfabetización científica, donde los niños observan, exploran predicen y comprueban sus hipótesis mediante la actividad lúdica como estrategia pedagógica y experiencias vivenciales.

Según Jiménez (2002) la lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento.

Piaget, citado por Antúnez (2006) manifiesta: “El punto de partida para que el niño logre un aprendizaje significativo es que el adulto sea capaz de establecer un equilibrio entre lo que enseña y lo que el niño es capaz de hacer por sí mismo”. Al hablar de aprendizaje debe tenerse presente que la experiencia que no logra cada niño con toda libertad de iniciativa no es una experiencia significativa, sino un adiestramiento técnico, sin el consecuente valor educativo.

Las acciones lúdicas y el aprendizaje están íntimamente relacionados dentro de un proceso evolutivo de logros en el estudiante como verdadero protagonista, respetando sus necesidades.

### **III. OBJETIVOS**

#### **3.1. General:**

Planificar, implementar, ejecutar y evaluar la neuropedagogía lúdica para desarrollar la inteligencia naturalista de los niños de la institución educativa inicial N° 002, Huánuco, 2021.

#### **3.2. Específicos:**

- Planificar sesiones de aprendizaje a realizar sobre la neuropedagogía lúdica.
- Implementar con medios y materiales necesarios para el desarrollo de la neuropedagogía lúdica.
- Ejecutar la neuropedagogía lúdica, mediante la aplicación de estrategias lúdicas y experiencias directas con los niños de 5 años
- Evaluar la neuropedagogía lúdica

### **IV. DESCRIPCIÓN:**

La neuropedagogía lúdica para desarrollar las habilidades blandas en los niños de 5 años está basado en sesiones de aprendizaje con estrategias lúdicas, vivenciales dando oportunidad a los estudiantes de relacionarse con su entorno y utilizando diversos materiales adecuados que permitan a los niños y niñas desarrollar sus capacidades en la inteligencia naturalista, logrando de esta manera aprender de una manera divertida; dinámica y placentera, logrando aprendizajes significativos que le sirvan para aplicarlos en su vida cotidiana y resolver problemas tal y como lo afirma Gardner (1983) en su teoría de las inteligencias múltiples.

La neuropedagogía lúdica va a ser aplicada por un período de 18 semanas, una vez por semana con una duración de 45 minutos cada sesión de aprendizaje a través de estrategias metodológicas, logrando la participación activa de los niños, trabajando individualmente y en equipo que nos va a permitir identificar las capacidades que van a ir desarrollando de acuerdo a las habilidades blandas.

## V. ESTRATEGIAS

1. Coordinación con la directora de la institución educativa y la docente de Aula, definiendo los días y horarios de aplicación de la neuropedagogía lúdica.
2. Reunión con los padres de familia para informarles en qué consiste la neuropedagogía lúdica.
3. Selección adecuada de estrategias y recursos a utilizar.
4. Implementación con los medios y materiales necesarios para el desarrollo de las sesiones.

## VI. CRONOGRAMA DE SESIONES

| N° | Nombre de la actividad   | Tiempo     |
|----|--|------------|
| 1  | Actividad provocadora para elegir el nombre proyecto                       | 45 minutos |
| 2  | Planificación con los niños  | 45 minutos |
| 3  | Soy único y especial   | 45 minutos |
| 4  | Decimos como nos sentimos  | 45 minutos |
| 5  | Que hago cuando estoy triste   | 45 minutos |
| 6  | Comprendemos un texto del monstruo de colores                              | 45 minutos |
| 7  | Jugamos agrupar los monstruos de colores                                   | 45 minutos |
| 8  | Tratamos bien a nuestros compañeros  | 45 minutos |
| 9  | Jugamos hacer carrera con nuestros amigos                                  | 45 minutos |
| 10 | Palabras para hacer amigos   | 45 minutos |
| 11 | Dialogamos como nos cuidamos y como cuidamos a los otros                   | 45 minutos |
| 12 | Nos organizamos para trabajar en equipo                                    | 45 minutos |
| 13 | Jugamos en equipos a encontrar el tesoro del pirata                        | 45 minutos |
| 14 | Escribimos una carta especial para mi amigo                                | 45 minutos |
| 15 | Preparamos una receta divertida para compartir con los amigos              | 45 minutos |
| 16 | Hacemos afiche de buen trato   | 45 minutos |
| 17 | Como nos organizamos para la exposición de nuestros murales y socializamos | 45 minutos |
| 18 | Que sabía y que aprendimos del proyecto                                    | 45 minutos |

## VII. EVALUACIÓN

Las sesiones de aprendizaje se evaluarán mediante indicadores de logro, autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación; así mismo se utilizará la técnica de la observación y lista de cotejo.

## VIII. MEDIOS Y MATERIALES:

- Computadoras
- Laptops
- Celulares
- Tablet
- Papel bond, papelógrafo
- Crayolas
- Colores,
- Plumones
- Agua, esponjas, otros
- Lupas, imanes.

## SESIONES DEL PROGRAMA

### SESION 1: ACTIVIDAD PROVOCADORA PARA ELEGIR EL NOMBRE PROYECTO

#### II. - PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

| área                          | competencias                               | Desempeños  | evidencia aprendizaje        | instrumento de evaluación      |
|-------------------------------|--|---|------------------------------|--------------------------------|
| comunicación                  | se comunica oralmente en su lengua materna | participa en conversaciones, diálogos o escucha diversos textos. espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información | Elige el nombre del proyecto | Elige su tema de investigación |
| personal social               | construye su identidad                     | Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.   |                              |                                |
| <b>enfoques transversales</b> |  | <b>actitudes de los niños y docente</b>   |                              |                                |
| enfoque de derecho            |  | los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros  |                              |                                |

#### II. - ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

| MOMENTOS PEDAGOGICOS   | materiales |
|--|------------|
| <p><b>RECEPCION:</b> Se recibe a los niños con afecto, los niños guardan sus loncheras y marcan su asistencia</p> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b> Asamblea del aula para organizar la jornada del día, tabular la asistencia y la fecha del calendario con la percepción del tiempo</p> |            |

| <p><b>INICIO .:</b> En asamblea conversamos con los niños y niñas sobre lo que he observado en estos días ,sus juegos al recreo y en clase del clima en el aula y el trato entre los compañeros</p> <p>Revisamos nuestros acuerdos y los leemos ique dicen nuestros acuerdos?¿estarán funcionando nuestros acuerdoa?¿por que no están funcionando?¿qué está pasando en el aula?</p> <p>Problematización:¿pot que no estamos respetando nuestros acuerdos?</p> <p>Propósito hoy revisaremos nuestros acuerdos del aula y veremos por qué esta sucediendo estos problemas</p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <p>Con los niños realizamos un recordar de actitudes que tuvimos estos días con la estrategia el lapiz preguntón los niños dirán algunas actitudes de sus compañeros que les molestaron en clase y como podremos solucionar estos problemas luego se sacara un cuadro con el nombre del nuevo proyectos planteado por los niños a iniciar ellos colocan el nombre del cual les gusta mas</p> <table border="1" data-bbox="220 745 1321 913"> <thead> <tr> <th>ELECCIÓN</th> <th>NOMBRES de los niños</th> <th>TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Nombre...</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Nombre...</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Nombre...</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Cierre:</b></p> <p>Los estudiantes mencionan la importancia de su aprendizaje. Manifiesta su punto de vista cuando se toman decisiones colectivas en el aula. Hacemos preguntas de meta cognición ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo aprendimos? ¿Sera importante lo que aprendimos? ¿Por qué ¿Para qué sirve lo que aprendimos hoy.</p> | ELECCIÓN             | NOMBRES de los niños | TOTAL | Nombre... |  |  | Nombre... |  |  | Nombre... |  |  | <p>Materiales del MINEDU</p> <p>Papelote nombres</p> <p>siluetas</p> |
|--|----------------------|----------------------|-------|-----------|--|--|-----------|--|--|-----------|--|--|--|
| ELECCIÓN   | NOMBRES de los niños | TOTAL                |       |           |  |  |           |  |  |           |  |  |  |
| Nombre...  |                      |                      |       |           |  |  |           |  |  |           |  |  |  |
| Nombre...  |                      |                      |       |           |  |  |           |  |  |           |  |  |  |
| Nombre...  |                      |                      |       |           |  |  |           |  |  |           |  |  |  |

## PLANIFICACIÓN CON LOS NIÑOS

| QUE SE SOBRE EL BUEN TRATO                    | ¿QUE QUEREMOS SABER SOBRE EL BUEN TRATO ?   | ¿QUE HARIAMOS EN EL AULA PARA SABER SOBRE EL BUEN TRATO?  | DONDE BUSCO INFORMACION  | ¿QUE HAREMOS EN ESTE PROYECTO?           |
|---|---|---|--|--|
| Debo compartir<br>No pelear<br>Ser buen amigo | <i>Como podre ser un buen amigo</i><br><i>Como controlar mis emociones</i><br><i>Como tratar a mi amigo</i><br><i>Como poder trabajar bien en equipo</i><br><i>Como cuidar a mi amigo</i> | Hacer acuerdos del aula<br>Hacer un regalo a mi amigo<br>Hacer una canción de los amigos<br>Hacer carteles de cómo tratar bien a mi amigo<br>Una carta para mi amigo}<br>Una receta para mi amigo | <b>INTERNET</b><br><b>LIBROS</b><br><b>AYUDA DE LOS PADRES</b><br><b>AYUDA DE LA MISS</b><br><b>TELEVISION</b> | Murales de las emociones y de buen trato |

### III. -PRE -PLANIFICACION DE LA DOCENTE

| ¿QUE HARE? | ¿CÓMO HAREMOS EL MUSEO | DONDE BUSCO INFORMACIÓN |
|------------|------------------------|-------------------------|
|------------|------------------------|-------------------------|

|   |   |   |
|---|---|---|
| <p>Promover el buen trato entre los niños y el control de sus emociones</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificamos el proyecto con los niños</li> <li>• A través de una ficha de autoevaluación, los niños y las niñas expresaran si han cumplido todos, algunos o ningún acuerdo del aula.</li> <li>• A través de sesiones de tutoría los niños y las niñas reconocen sus emociones y plantean mejorar el control de las mismas.</li> <li>• Realizan actividades lúdicas entre los niños y las niñas del aula y de toda la escuela.</li> <li>• Realizando un día de lectura con mamá o papá.</li> <li>• Realizando juegos de integración con la familia del hogar.</li> <li>• Cada grupo de mesa elabora un afiche que promueva el buen trato en la escuela.</li> <li>• Todos los niños y las niñas crean una canción</li> <li>•</li> </ul> | <p>Internet<br/>Libros cuaderno de observación de los niños</p> |
|---|---|---|

## SESION 2: PLANIFICACION CON LOS NIÑOS

### II.- PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

| área                          | competencias                               | desempeños  | evidencia aprendizaje            | instrumento de evaluación       |
|-------------------------------|--|---|----------------------------------|---------------------------------|
| <b>COMUNICACION</b>           | Se comunica oralmente en su lengua materna | Participa en conversaciones, diálogos o escucha diversos textos. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información | Cuadro planificador del proyecto | ficha de obseracion descriptiva |
| personal social               | construye su identidad                     | Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.   |                                  |                                 |
| <b>enfoques transversales</b> |  | <b>actitudes de los niños y docente</b>   |                                  |                                 |
| enfoque de derecho            |  | los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros  |                                  |                                 |

| MOMENTOS PEDAGOGICOS   |  |   |   |  | MATERIALES                |
|--|--|---|---|--|---------------------------|
| <p><b>INICIO</b> con los niños y niñas RECORDAMOS LO REALIZADO EL DIA ANTERIOR sobre lo dialogado la elección del proyecto mostramos el cuadro planificador y preguntamos ¿cómo podremos a hacer para planificar nuestro proyecto sobre el buen trato ¿Qué ideas trajeron de casa? ¿Cómo podremos encontrar información para conocer más sobre el buen trato?</p> <p>PROPOSITO: Les menciono que el día de hoy vamos a <b>PLANIFICAR NUESTRO PROYECTO</b>.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> mostramos el cuadro y lo rellenamos con las sugerencias de ellos haciendo hipótesis de lo que quieren realizar en este nuevo proyecto</p> |  |   |   |  | Materiales del MINEDU     |
| QUE SE SOBRE EL BUEN TRATO   | ¿QUE QUEREMOS SABER SOBRE EL BUEN TRATO ?  | ¿QUE HARIAMOS EN EL AULA PARA SABER SOBRE EL BUEN TRATO?  | DONDE BUSCO INFORMACION   | ¿QUE HAREMOS EN ESTE PROYECTO?           |                           |
| Debo compartir<br>No pelear<br>Ser buen amigo  | Como podre ser un buen amigo<br>Como controlar mis emociones<br>Como tratar a mi amigo<br>Como poder trabajar bien en equipo<br>Como cuidar a mi amigo | Hacer acuerdos del aula<br>Hacer un regalo a mi amigo<br>Hacer una canción de los amigos<br>Hacer carteles de cómo tratar bien a mi amigo<br>Una carta para mi amigo}<br>Una receta para mi amigo | INTERNET<br>LIBROS<br>AYUDA DE LOS PADRES<br>AYUDA DE LA MISS<br>TELEVISION | Murales de las emociones y de buen trato |                           |
| <p><b>CIERRE</b> Los estudiantes mencionan la importancia de su aprendizaje. Manifiesta su punto de vista cuando se toman decisiones colectivas en el aula. Hacemos preguntas de meta cognición ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo aprendimos? ¿Sera importante lo que aprendimos? ¿Por qué? ¿Para qué sirve lo que aprendimos hoy?</p>  |  |   |   |  | Hojas plumones mascararas |

### SESION 3: SOY UNICO Y ESPECIAL

#### II.- PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

| AREA                   | COMPETENCIAS                                     | DESEMPEÑOS   | EVIDENCIA APRENDIZAJE                           | INSTRUM DE EVALUACION            |
|------------------------|--|--|---|----------------------------------|
| COMUNICACION           | LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA | Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto). | valora sus características físicas y cualidades | Ficha de observacion Descriptiva |
| PERSONAL SOCIAL        | CONSTRUYE SU IDENTIDAD                           | Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones   |   |                                  |
| ENFOQUES TRANSVERSALES |  | ACTITUDES DE LOS NIÑOS Y DOCENTE   |   |                                  |

#### IV- MOMENTOS DE LA SESIÓN

| MOMENTOS PEDAGOGICOS   | MATERIALES |
|--|------------|
| <p><b>INICIO</b> Los niños y las niñas observan una cajita,(caja con un espejo adentro) en ella, les dice la maestra, se encuentra alguien único y muy especial. Luego que la maestra abre la cajita y describe a la persona que observa allí dentro, se lo pasara a los niños y niñas voluntarios/as, quienes también</p> | Lectura    |

|   |  |
|---|--|
| <p>mencionarán características de esta persona. Al final se les pregunta <b>Problematización.</b> ¿Quién es esa persona? ¿Conoces tus características físicas y cualidades?</p> <p><b>Propósito</b> Se les comunica que hoy aprenderán a describir las características y cualidades de las personas, a través de la lectura de un texto. Para ello, establecen sus acuerdos.</p> <p><b>DESARROLLO: Antes de la lectura)</b> los niños y las niñas en asamblea observan la hoja con el cuento, para que realicen sus predicciones acerca del contenido del texto, a través de preguntas: ¿Qué tipo de texto es? ¿Un cuento? ¿Una adivinanza? ¿Por qué dices que es un...? Luego se les muestra una lámina referente a la lectura del cuento (secuencia del cuento) ¿Qué observan? ¿Qué está haciendo?</p> <p>¿De qué creen que tratará? ¿Para qué creen que les he traído este texto?</p> <p>¿Este perrito estará feliz con sus características físicas o estará triste?, ¿por qué?</p> <p>Se anota las respuestas de los niños y niñas.</p> <p><b>(Durante la lectura)</b> leemos el cuento con los niños y las niñas, haciendo breves interrupciones para continuar con las predicciones y aclarar palabras que desconozcan.</p> <p><b>(Después de la lectura)</b></p> <p>Al finalizar el cuento, dialogamos en torno a las preguntas: ¿Qué animal era moti? ¿Son iguales un pastor alemán, un sabueso y un labrador? ¿En qué se diferencian?</p> <p>¿Cómo se sintió moti cuando lo rechazaron? ¿Qué hubieras hecho tú en el lugar de Moti?</p> <p>¿Crees que los otros perros debieron recibir a Moti de esa manera? ¿Por qué?</p> <p>Los niños y las niñas ordenan una secuencia de imágenes del cuento escuchado y mencionan con sus propias palabras lo que comprendieron del cuento expresando sus opiniones.</p> <p>Se invita a los niños y las niñas voluntarios/as a narrar el cuento con la secuencia de imágenes, utilizando referentes temporales.</p> <p>Concluimos en que cada persona es única e importante y cada uno sabe hacer muchas cosas como dibujar, pintar, jugar y con todo ello podemos ayudar a los demás. Cada niño(a) se dibuja realizando algo donde den a conocer lo que saben hacer mejor. Finalmente, la profesora escribirá lo que el niño dicte acerca de qué cosa hace mejor. Y lo pegara en el mural con el título "asi soy yo"</p> <p><b>CIERRE:</b> ¿Les gustó el cuento? ¿Por qué? ¿Qué aprendieron? ¿Cómo te has sentido hoy? ¿Por qué?</p> <p>Si hay alguien que no se siente bien o feliz puede venir a decírmelo y así ayudarnos a estar felices. Exhibimos los dibujos en el aula, a la altura de los niños, para que puedan mirarlos con comodidad.</p> | <p>Caja con espejo<br/>Hojas colores<br/>mural</p> |
|---|--|

## ANEXO

### CUENTO: "Moti, un perro especial"

¡Qué lindo día! Hoy nos mudamos con mis tíos a una casa más grande! ¡Tendré nuevos amigos y amigas! Moti no paraba de ladrar y saltar de emoción.

Apenas llegaron a la nueva casa, Moti bajó del carro rápidamente. Moviéndolo la cola y con su bolsita de juguetes en el hocico, quería buscar nuevos amigos.

Había una jauría de cachorros jugando en el parque. Moti le preguntó a su tío si podía ir con ellos. "Claro, anda mientras nosotros vemos en qué lugar colocamos las cosas", le respondió su tío.

Moti se acercó sin dejar de mover la cola. Los cachorros, al verlo dijeron: "¡No te acerques! ¡Qué te ha pasado! ¡No tienes pelo! No eres como nosotros que tenemos un pelo sedoso y suave. Tú eres todo rugoso"

Inmediatamente, la colita de Moti comenzó a caer. Se puso triste. Se dio media vuelta y se estaba yendo, cuando se dijo a sí mismo: "¿Porqué ustedes tienen pelo?".

El pastor alemán respondió muy orgulloso: "Yo lo tengo porque puedo guiar a los ciegos. Por mi largo pelaje, se pueden coger de mí...". Luego, cambiando de actitud, agregó: "Aunque, pensándolo mejor, muchos de ellos usan una correa, así que no necesitarían mi pelaje".

La sabuesa continuó: "Bueno, en realidad, el pelo me cuida del frío cuando ayudo a encontrar, con mi excelente olfato, a personas o animales perdidos".

Y el labrador manifestó: "Yo soy un buen nadador, por ello he podido salvar a personas que se estaban ahogando en mares y ríos, ya que mi pelo es resistente al agua".

Moti, finalmente, dijo: "Yo soy un perro peruano sin pelo. También me llaman viringo, chono, o calato. Así como ustedes ayudan a los demás, yo puedo jugar con los niños que tienen alergia, ya que no tengo pelo. Mi piel es caliente, por eso no tengo frío y puedo dar mi calor a las personas que lo necesitan. Además, como todos ustedes, soy un buen amigo y muy fiel...¿qué les parece si jugamos?".

## SESION 4: DECIMOS COMO NOS SENTIMOS

### II.- PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

| AREA                          | COMPETENCIAS                               | DESEMPEÑOS   | EVIDENCIA APRENDIZAJE                                  | INSTRUM DE EVALUACION |
|-------------------------------|--|--|--|-----------------------|
| Comunicación                  | SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA | Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer | Dibuja y Expresa sus emociones en diversas situaciones | Ficha de observacion  |
| Personal social               | Construye su identidad                     | Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.  |  |                       |
| <b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b> |  | <b>ACTITUDES DE LOS NIÑOS Y DOCENTE</b>  |  |                       |
| Enfoque de derecho            |  | los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros.   |  |                       |

### IV- MOMENTOS DE LA SESIÓN

| MOMENTOS PEDAGOGICOS  | materiales  |
|---|---|
| <p><b>RECEPCION:</b> Se recibe a los niños con afecto, los niños guardan sus loncheras y marcan su asistencia</p> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b> Asamblea del aula para organizar la jornada del día, tabular la asistencia y la fecha del calendario con la percepción del tiempo</p> <p><b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> <p style="text-align: center;"><b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b></p> <p><b>INICIO:</b> Los niños y niñas observan "LA CAJA DE EMOCIONES", se les invita a sacar lo que hay dentro. un niño o niña voluntario descubre un dado con caritas de distintos estados de ánimo, los lanza y los demás niños y las niñas observan y expresan lo observado, responden: ¿Cómo esta la carita del niño? ¿Cuándo te sientes así? ¿Quién te hace sentir triste, alegre, cólera, miedo? ¿Te gusta sentirte así? ¿Qué les podrías decir a las personas que te hacen sentir así? ¿Cómo se lo dirías? Se repite el juego invitando a otros niños a lanzar el dado y tratando de que todas las caritas con los diferentes estados de ánimo salgan en el juego.</p> <p><b>Problematización</b> Se invita a los niños a crear palabras que les hagan sentir feliz (a ellos y a sus compañeros) ¿Qué palabras o frase me gustaría que me dijera mamá, mi amigo o me dice mi mamá que me hace feliz? Los niños recuerdan y/o crean palabras bonitas. Los niños de forma libre suben a un altillo decorado por la docente y expresan libremente y a viva voz la palabra que le hace sentir bien.</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> La docente les comunica que hoy trajo un nuevo juego llamado "los caballeros" y que luego del juego los niños deberán comentar sus emociones y el cómo se sintieron.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Los niños salen al patio y se colocan a un extremo del mismo, uno de los niños asume el rol de caballero y se coloca delante del grupo. El juego consiste en que el caballero deberá atrapar a los niños quienes ante una señal de "CABALLERIZAS" salen corriendo tratando de llegar al otro extremo del patio y evitando ser atrapado por el caballero. Los niños que son atrapados se vuelven caballeros. Durante la actividad la docente observará las actitudes de los niños cuando corren para no ser atrapados, cuando son atrapados, cuando llegan al otro extremo del patio sin ser atrapados, si ayudaron a algún compañero, si agredieron a otro etc.</p> <p>Descansan por breves minutos echados en el suelo, luego son invitados a pasar al aula. Se ubican alrededor de la docente y de forma ordenada comentan sobre lo vivido en el juego. Luego la docente les pregunta ¿Cómo se sintieron cuando fueron atrapados? ¿Por qué? ¿Cómo se sintieron cuando el caballero no los atrapo y llegaron triunfantes al otro extremo del patio? ¿Por qué? ¿Cómo se sintieron los que no participaron? Los niños expresan las emociones sentidas frente a diversas situaciones vividas. La docente les dice que es bueno que ellos comuniquen lo que siente, lo que desean, lo que les molesta, les agrada para entenderlos y ayudarlos.</p> <p>Los niños reciben hojas y de forma libre dibujan lo vivido en la mañana. La docente se acercará a cada niño y les irá preguntando sobre su dibujo colocando lo que el niño le dice en la parte inferior de la hoja. Se coloca en el centro de cada mesita siluetas de caritas de diversas emociones y se invita a los niños a elegir la carita que refleja su sentir para que acompañe su dibujo.</p> <p><b>CIERRE:</b> Reunidos en asamblea los niños y las niñas responden a las preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Por qué debemos decir lo que sentimos? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué te gusto más? ¿Qué no te gusto?</p> | <p>Caja de emociones<br/>Colores<br/>Plumones<br/>Hojas crayolas<br/>material</p> |

## SESION 5: QUE HAGO CUANDO ESTOY TRISTE

### II.- PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

| AREA                   | COMPETENCIAS                               | DESEMPEÑOS   | EVIDENCIA APRENDIZAJE                              | INSTRUM DE EVALUACION |
|------------------------|--|--|--|-----------------------|
| Comunicación           | SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA | Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer | expresan diversas situaciones que les ponen triste | Ficha de observacion  |
| Personal social        | Construye su identidad                     | Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.  |  |                       |
| ENFOQUES TRANSVERSALES |  | ACTITUDES DE LOS NIÑOS Y DOCENTE   |  |                       |

### IV.- MOMENTOS DE LA SESIÓN

| MOMENTOS PEDAGOGICOS  | materiales  |
|---|---|
| <p><b>RECEPCION:</b> Se recibe a los niños con afecto, los niños guardan sus loncheras y marcan su asistencia</p> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b> Asamblea del aula para organizar la jornada del día, tabular la asistencia y la fecha del calendario con la percepción del tiempo</p> <p><b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> <p style="text-align: center;"><b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b></p> <p><b>INICIO:</b> Los niños sentados en asamblea recuerdan algunas normas y las señalan en el cartel de acuerdos, la docente indica a los niños que el día de hoy tienen la visita de una niña llamada Yatsumi que quiere pedirles ayuda, la docente presenta un títere que dice llorando "niños el día viernes me puse a llorar en la puerta del colegio y no quería ingresar" la niña lloraba desconsoladamente</p> <p><b>Problematización:</b> ¿Qué te paso? ¿Niños quisieran saber? ¿Les gustaría ayudar a Yasumi?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> La docente comunica a los niños que el día de hoy ayudaremos a Yasumi y que todos debemos estar atentos a lo que dirá Yatsumi.</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Los niños empiezan a hacerle preguntas a Yasumi y ella va respondiendo "diciendo que el globo que le había regalado la Miss el día anterior la mami le quito y que por eso lloraba y estaba triste" la maestra pregunta y los niños responden levantando la mano ¿Por qué lloraba? ¿Qué pasó con Yazumi? ¿Qué le podemos decir a la niña? ¿Qué le podemos decir a la mama? ¿Cómo podemos ayudar a Yasumi? Los niños dan diversas soluciones algunas la docente las escribe en la pizarra, al final llegan a una conclusión que Yasumi invite a su mama para hablar y que ellos le regalaran un globo, Yasumi acepta la ayuda y se compromete a venir con su mama. Luego la docente comunica a los niños que Yatsumi también tiene un juego que enseñarles para ello los niños reciben paletas de caritas con diferentes emociones y se les invita a jugar con Yasumi, ella va dando mensajes y los niños ponen y muestran la carita de la emoción que sienten cuando, por ejemplo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mi mamá me abraza</li> <li>- Mi papa no me escuchan</li> <li>- Mi mama me castigan.</li> <li>- Mis papas me dejan solo en casa</li> <li>- Mis amigos no juegan conmigo.</li> <li>- Mis amigos me gritan.</li> </ul> | <p>titere</p> <p>colores plumones</p> <p>paletas de emociones</p> |

La docente dice a los niños que es importante decir a papa o mamá a la maestra o a los amigos como se siente ¿Por qué a veces estamos felices, enojados, molestos o tristes? Los niños dibujan a un niño o niña mostrando una de las emociones y pegan en la pizarra.  
**CIERRE:** Sentados en círculo, responden a las preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo ayudamos a Yatsumi? ¿Cómo se sentía Yatsumi cuando llegó al aula? ¿Cómo se fue Yatsumi del aula? ¿Por qué? ¿Qué aprendió Yatsumi? ¿Qué debemos hacer cuando nos sentimos alegres, tristes, renegando?

## SESION 6: COMPRENDEMOS UN TEXTO DEL MONSTRUO DE COLORES

### II.- PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

| AREA                   | COMPETENCIAS                                     | DESEMPEÑOS   | EVIDENCIA APRENDIZAJE | INSTRUM DE EVALUACION            |
|------------------------|--|--|-----------------------|----------------------------------|
| COMUNICACION           | LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA | Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de las ilustraciones o imágenes que observa antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto). |                       | Ficha de observacion Descriptiva |
| PERSONAL SOCIAL        | CONSTRUYE SU IDENTIDAD                           | Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones   |                       |                                  |
| ENFOQUES TRANSVERSALES |  | ACTITUDES DE LOS NIÑOS Y DOCENTE   |                       |                                  |

### IV- MOMENTOS DE LA SESIÓN

| MOMENTOS PEDAGOGICOS   | MATERIALES   |
|--|--|
| <p><b>RECEPCION:</b> Se recibe a los niños con afecto, los niños guardan sus loncheras y marcan su asistencia</p> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b> Asamblea del aula para organizar la jornada del día, tabular la asistencia y la fecha del calendario con la percepción del tiempo</p> <p><b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> <p><b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b></p> <p><b>INICIO</b> Los niños y las niñas observan siluetas de monstruo pintado de diversos colores y se les pregunta ¿quién será? ¿porqué tendrá esos colores? ¿Porque su cara estar así? ¿Cómo creen que se siente?¿ustedes algunas vez se sintieron aso?¿cuándo? que les paso? (los niños comentan su vivencias)</p> <p><b>Problematización:</b> ¿Cómo podremos saber que le paso a este monstruo?</p> <p><b>Propósito</b> Se les comunica que hoy comprenderemos una lectura del monstruo de colores donde escucharemos con atención y luego responderemos a preguntas</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Antes de la lectura) los niños y las niñas en asamblea observan la hoja de la pasta del cuento, para que realicen sus predicciones acerca del contenido del texto, a través de preguntas: ¿Qué tipo de texto es? ¿Un cuento? ¿Una adivinanza? ¿Por qué dices que es un...?¿De qué creen que tratará? ¿Para qué creen que les he traído este texto? ¿ Se anota las respuestas de los niños y niñas.</p> <p><b>(Durante la lectura)</b> leemos el cuento con los niños y las niñas, haciendo breves interrupciones para continuar con las predicciones y aclarar palabras que desconozcan.</p> <p><b>(Después de la lectura)</b></p> <p>Al finalizar el cuento, dialogamos en torno a las preguntas: ¿cómo era el monstruo?¿ique colores tenia?¿cómo se ponía cuando estaba rojo? ¿Cómo se ponía cuando estaba...?</p> <p>¿Alguna vez ustedes se han sentido así?¿qué les paso para que se sientan así?¿qué hacen cuando están enojados? ¿Qué hacen cuando están..?</p> <p>Ustedes ¿Cómo creen que podre controlar mis emociones?¿Cómo pueden controlarse?</p> <p>Se les enseña los frascos don diversas caras y vacías y una canasta con pompones de colores los niños eligen un color pom pom y luego lo llevan al frasco y dirán diversas estrategias para controlar sus emociones como la tristeza la rabia el miedo</p> <p>Y en el otro caso que cosas les hace sentir en calma -en alegría- etc.</p> | <p>Lectura</p> <p>Caja con espejo</p> <p>Hojas colores mural</p> |

|  |  |
|--|--|
| <p>Se les entrega una silueta del monstruo y luego ellos lo pintan del color que quieran y ponen la cara de la emoción del monstruo de colores que más le guste</p> <p><b>CIERRE:</b> ¿Les gustó el cuento? ¿Por qué? ¿Qué aprendieron? ¿Cómo te has sentido hoy? ¿Por qué? ¿Será importante lo que aprendí hoy? ¿Para qué me sirve lo que aprendí hoy?</p> <p>. Exhibimos los dibujos en el aula, a la altura de los niños, para que puedan mirarlos con comodidad.</p> |  |
|--|--|

## SESION 7: JUGAMOS AGRUPAR LOS MONSTRUOS DE COLORES

### II.- PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

| AREA                          | COMPETENCIAS                    | DESEMPEÑOS   | EVIDENCIA APRENDIZAJE                                   | INSTRUM DE EVALUACION |
|-------------------------------|---------------------------------|--|---|-----------------------|
| MATEMATICA                    | Resuelve problemas de cantidad" | Establece relaciones entre los objetos de su entorno según sus características perceptuales al comparar y agrupar aquellos objetos similares que le sirven para algún fin, y dejar algunos elementos sueltos.          | Clasifican y agrupan los colores y formas los monstruos | Ficha de observacion  |
| personal social               | construye su identidad          | Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y las normas del mismo, sigue las reglas de los demás de acuerdo con sus intereses |   |                       |
| <b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b> |                                 | <b>ACTITUDES DE LOS NIÑOS Y DOCENTE</b>  |   |                       |
| Enfoque de derecho            |                                 | los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros.   |   |                       |

### IV- MOMENTOS DE LA SESIÓN

| MOMENTOS PEDAGOGICOS   | materiales  |
|--|---|
| <p><b>RECEPCION:</b> Se recibe a los niños con afecto, los niños guardan sus loncheras y marcan su asistencia</p> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b> Asamblea del aula para organizar la jornada del día, tabular la asistencia y la fecha del calendario con la percepción del tiempo</p> <p><b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> <p style="text-align: center;"><b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b></p> <p><b>INICIO:</b> Les recordamos la clase anterior de cómo era el monstruo de colores que colores tenía? ¿cómo era cuando estaba entreverado? Les mostramos dos monstruos y preguntamos ¿en qué son diferentes? ¿en qué son iguales? <b>Problematicación:</b> ¿Cómo podre ordenar los monstruos de colores?</p> <p><b>PROPÓSITO: LES MENCIONO QUE HOY AGRUPAREMOS LOS MONSTRUOS DE COLORES DISTINTAS FORMAS</b></p> <p><b>DESARROLLO: Familiarización con el Problema:</b> ¿preguntamos a los niños y volvemos a leer el problema ¿qué vamos a realizar? ¿cómo creen que lo podremos resolver?</p> <p><b>Búsqueda y ejecución De Estrategias</b> los niños dictan a la maestra las estrategias que pueden utilizar para resolver el problema .la maestra lo copia en un cuadro de estrategias.</p> <p><b>Socialización y Representación:</b></p> <p><b>Vivencial</b> SE Les entrega a los niños pelotas de colores y con cajás de colores de los monstruos de colores de diversos colores luego se les entrega figuras geométricas de diversos colores y tamaños y les decimos como creen que podrían agruparse por formas .por colores por tamaños por mímicas de caras (distintas por tipos -tamaños-formas) le decimos que somos monstruos y al sonido de un tambor (rápido lento) que ellos representaran con su cuerpo y cuando él la docente diga ordénense por.... ellos se juntaran buscando similitudes luego se les preguntara como se agruparon? ¿c de que otra forma podrían agruparse?</p> <p><b>Concreto</b> : la docente entregara material concreto donde agruparan por diversas característica los materiales</p> | <p>Siluetas</p> <p>Pelotas</p> <p>Bloques</p> <p>lógicos</p> <p>papelote</p> <p>Colores</p> <p>Plumones</p> <p>Hojas</p> <p>crayolas</p> <p>material concreto</p> <p>minedu</p> |

|  |  |
|--|--|
| <p><b>Gráfico</b> : se les entrega a los niños siluetas de los monstruos y figuras de diferentes tamaños formas donde los niños agrupan libremente ellos elegirán una forma de cual podrían clasificar) los grupos salen a explicar cómo decidieron agrupar sus productos</p> <p><b>Formalización reflexión:</b> niños se acuerdan cual era el problema que íbamos a resolver ¿qué hemos realizado? La docente lee otra vez cual era el problema ¿Las estrategias que planteamos nos sirvieron? La docente lee las estrategias antes planteadas por los niños contrastan sus hipótesis, entonces: ¿Cómo lo hicimos? ¿De cuantas formas nos hemos agrupado?</p> <p><b>Planteamientos de otros problemas:</b> ¿para qué me servirá lo que aprendí hoy? ¿Cómo podría solucionar otros problemas usando las estrategias que aprendí hoy? Lo trasladamos a varias situaciones como agruparían (casa-juguetes-aula etc.) ¿alguna vez tuvieron un problema similar o parecida como lo resolvieron?</p> <p><b>CIERRE:</b> Evaluación: pregunta: ¿que aprendimos hoy?¿cómo lo hicimos?¿cómo nos sentimos?¿qué dificultades tuvimos?</p> |  |
|--|--|

## SESION 8: TRATAMOS BIEN A NUESTROS COMPAÑEROS

### II.- PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

| AREA                          | COMPETENCIAS                               | DESEMPEÑOS   | EVIDENCIA APRENDIZAJE  | INSTRUM DE EVALUACION |
|-------------------------------|--|--|--|-----------------------|
| Comunicación                  | SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA | Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer | expresan acciones que harían para tratar bien a su compañero | Ficha de observacion  |
| Personal social               | Construye su identidad                     | Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.  |  |                       |
| <b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b> |  | <b>ACTITUDES DE LOS NIÑOS Y DOCENTE</b>  |  |                       |

### IV- MOMENTOS DE LA SESIÓN

| MOMENTOS PEDAGOGICOS   | materiales  |
|--|---|
| <p><b>RECEPCION:</b> Se recibe a los niños con afecto, los niños guardan sus loncheras y marcan su asistencia</p> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b> Asamblea del aula para organizar la jornada del día, tabular la asistencia y la fecha del calendario con la percepción del tiempo</p> <p><b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> <p style="text-align: center;"><b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b></p> <p><b>INICIO:</b><br/>Antes de la actividad la maestra buscará tres títeres con los que hará una representación sencilla sobre el maltrato y falta de respeto a los compañeros. Se les preguntara: ¿qué son? ¿Qué historia creen que nos traerán? ¿Cómo será la historia de los títeres? ¿cómo debo estar para entender la historia que harán estos títeres?</p> <p><b>Problematización:</b> ¿Cómo padre comprender la historia que escucharemos?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> La docente comunica a los niños que el día de hoy escucharemos una historia sobre el buen trato?</p> <p><b>DESARROLLO:</b> Se presentará una función de títeres, donde uno de ellos trata de una manera inadecuada a sus compañeros: los empuja, les quita sus objetos sin pedir permiso, se come la comida de su lonchera, etc.</p> <p>Terminada la función, preguntamos: ¿qué paso con los títeres? ¿Cómo se sintieron los compañeros agredidos? ¿Qué podrías hacer tú para que esa situación no continúe? La profesora alentará la participación de los niños contando sus experiencias y saberes con relación al argumento de la función de títeres. Se les preguntará si alguna vez han recibido algún mal trato. Se les explica que hay situaciones en la que nos equivocamos al tratar mal a otras personas, pero después nos damos cuenta que hicimos sentir mal al otro. Se les entregará la ficha (diversas acciones de mal trato</p> | <p>3 Títeres</p> <p>Papelógrafos, plumones, colores, crayolas, goma, tijeras.</p> |

|  |  |
|--|--|
| <p>entre sus compañeros y acciones buenas) y los invitamos a observar las ilustraciones y se les preguntará ¿qué ocurre en estas imágenes? Qué pasa con los niños? Cómo se están tratando? ¿Cómo se sentirán? Esperamos que los niños identifiquen las ilustraciones que reflejan situaciones de agresión y no respeto al compañero y que en la ficha hay situaciones positivas, que recortarán por las líneas punteadas. Luego las pegarán como cromos encima de la acción negativa que corresponda. Luego escriben encima de sus afiches lo que piensan sobre el trato respetuoso y amable.</p> <p><b>CIERRE:</b> Explicamos que hay situaciones por las que todos hemos pasado en las que nos equivocamos y tratamos mal a alguna persona, pero con la experiencia aprendemos y no repetimos la acción, ofreciendo cada uno de los niños, en forma voluntaria a tratar bien a todos los compañeros. La docente pregunta ¿Qué hemos hecho hoy? ¿Qué cuento hemos leído? ¿Cómo trabajaron? ¿Qué personaje les gustó más? ¿Qué hemos aprendido? ¿Qué debemos hacer si algo no nos gusta? ¿Cómo se sintieron con la actividad? ¿Qué lograremos con los carteles? ¿Por qué los hemos hecho? ¿A quién estaremos ayudando?</p> |  |
|--|--|

## SESION 9: JUGAMOS HACER CARRERA CON NUESTROS AMIGOS

### II.- PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

| AREA                                       | COMPETENCIAS   | DESEMPEÑOS  | EVIDENCIA APRENDIZAJE                                    | INSTRUM DE EVALUACION            |
|--|--|---|--|----------------------------------|
| MATEMATICA                                 | Resuelve problemas de cantidad   | Utiliza los números ordinales "primero", "segundo", "tercero", "cuarto" y "quinto" para establecer el lugar o posición de un objeto o persona, empleando material concreto o su propio cuerpo.                                | Coloca l el orden de llegada de la carrera de los amigos | Ficha de observacion descriptiva |
| PERSONAL SOCIAL                            | Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común.  | Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo |  |                                  |
| GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA | Reflexiona, con ayuda del docente, sobre aquello que necesita hacer para realizar una "tarea" de interés -a nivel individual o grupal- tomando en cuenta sus experiencias y saberes previos al respecto. |   |  |                                  |
| <b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>              |  | <b>ACTITUDES DE LOS NIÑOS Y DOCENTE</b>   |  |                                  |
| Orientación al bien Común                  |  | Los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.  |  |                                  |

### IV- MOMENTOS DE LA SESIÓN

| MOMENTOS PEDAGOGICOS  | MATERIALES   |
|---|--|
| <p><b>RECEPCION:</b> Se recibe a los niños con afecto, los niños guardan sus loncheras y marcan su asistencia</p> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b> Asamblea del aula para organizar la jornada del día, tabular la asistencia y la fecha del calendario con la percepción del tiempo</p> <p><b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> <p><b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b></p> <p><b>INICIO</b> se les hace recordar de las clase anteriores y se les pregunta ¿cómo debíamos tratar a nuestros amigos? ¿que como se sienten cuando los tratamos mal? ¿en qué momentos hay más problemas con nuestros amigos? ¿Por qué creen que pelean mucho cuando juegan? Como debemos hacer para no entrar en conflictos a la hora de jugar?</p> <p>si hacen una carrera ¿Cómo sabré quien es el que ganara? ¿qué tiene que hacer para ganar?</p> <p>p <b>Problematización:</b> ¿de qué forma podre saber quien ganara la carrera?</p> <p><b>Propósito:</b> Les menciono que hoy jugaremos a la carrera de los amigos viendo el orden de llegada y luego los evaluare atreves de preguntas</p> <p><b>DESARROLLO: Familiarización con el Problema:</b> ¿preguntamos a los niños y volvemos a leer el problema ¿qué vamos a realizar? ¿cómo creen que lo podremos resolver?</p> <p><b>Búsqueda y ejecución De Estrategias</b> los niños dictan a la maestra las estrategias que pueden utilizar para resolver el problema .la maestra lo copia en un cuadro.</p> <p><b>VIVENCIAL</b> la docente les propone jugar a la carrera de los amigos y decimos que se coloque en posición de carreras donde cada 5 niños correrán hacia la meta (colocar cintas en el piso de inicio y llegada) la docente acompaña la acción y cuando llegan les preguntaron ¿cómo llegaron? ¿qué posición tienen? Los niños se forman en la posición que llegaron éy se les pregunta quien llogo primero? ¿Quién</p> | <p>Dados</p> <p>chapas</p> <p>camino del inca</p> <p>Plumones</p> <p>Flechas</p> <p>Ficha</p> <p>Colores</p> <p>plumones</p> |

llego tercero? Etc. ellos cogerán paletas de orden de llegada. luego los niños propondrán como pueden hacer la carrera (saltando-con un pie-amarrados los pies etc..

**Concreto:** se les entrega a tiras con 10 cuadrados tipo camino del inca donde con dados avanzan hasta la meta en grupo con sus personajes representados por una chapa y colocan la posición de llegada el que llego primero segundo tercero marcando con plumón de pizarra en la mesa la docente acompaña la actividad con preguntas ¿en qué posición llegaron? ¿El en qué posición va? etc.

**Grafico** se les da una ficha con un punto de salida y de llegada y un sobre con siluetas pequeñas de niños y colocan de manera libre las posiciones colocando su ordinalidad 1° 2° 3° etc

**Formalización reflexión:** niños se acuerdan cual era el problema que íbamos a resolver ¿qué hemos realizado? La docente lee otra vez cual era el problema ¿Las estrategias que planteamos nos sirvieron? La docente lee las estrategias antes planteadas por los niños contrastan sus hipótesis, entonces: ¿Cómo lo hicimos? ¿Nos sirvió el orden de llegada? ¿por qué?

**Planteamientos de otros problemas:** ¿para qué me servirá lo que aprendí hoy? ¿Cómo podría solucionar otros problemas usando las estrategias que aprendí hoy? Lo trasladamos a varias situaciones como podrán poner la orden de llegada (casa-juguetes-aula etc.) ¿alguna vez tuvieron un problema similar o parecida como lo resolvieron?

**CIERRE:** Invitamos a los niños y niñas a formar la asamblea y preguntamos ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Será importante lo que aprendimos hoy? ¿Por qué? ¿Para qué nos sirve lo que aprendimos hoy? Cumplimos nuestro propósito?

## SESION 10: PALABRAS PARA HACER AMIGOS

### II.- PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

| AREA                          | COMPETENCIAS                               | DESEMPEÑOS   | EVIDENCIA APRENDIZAJE                                      | INSTRUM DE EVALUACION |
|-------------------------------|--|--|--|-----------------------|
| Comunicación                  | SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA | Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer | expresan diversas palabras de cortesía para con sus amigos | Ficha de observacion  |
| Personal social               | Construye su identidad                     | Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.  |  |                       |
| <b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b> |  | <b>ACTITUDES DE LOS NIÑOS Y DOCENTE</b>  |  |                       |

### IV- MOMENTOS DE LA SESIÓN

| MOMENTOS PEDAGOGICOS   | materiales   |
|--|--|
| <p><b>RECEPCION:</b> Se recibe a los niños con afecto, los niños guardan sus loncheras y marcan su asistencia</p> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b> Asamblea del aula para organizar la jornada del día, tabular la asistencia y la fecha del calendario con la percepción del tiempo</p> <p><b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> <p style="text-align: center;"><b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b></p> <p><b>INICIO:</b> Los niños y las niñas en asamblea reciben la visita de un papá del aula. Responden ¿quién ha venido al aula?:¿Porque habrá venido? Luego de escuchar la opinión de los niños les decimos : que el papá ha venido a contarnos que juego realizaba él cuando era pequeño. El papá, antes de comentar sus juegos, pide a los niños que le digan si alguna vez han jugado con latas y que otros juegos conocen. Luego de escuchar a los niños, les enseña una bolsa con latas vacías de leche y les cuenta los diversos juegos que realizó con ellas como: armar y derrumbar torres, hacían sancos de latas, caminaban por encima de ella, armaban torres y saltaban sobre ella sin derrumbarlas, etc. Finalmente les dice que conjuntamente con todos los papás del aula les gustaría que ellos también se diviertan por ello les viene trayendo muchas latas de colores.</p> <p>El padre de familia se despide de los niños y deja la bolsa de latas a la docente.La docente propone a los niños salir al patio a jugar.</p> <p><b>PROBLEMATIZACION:</b> como podre jugar con estas latas sin tener problemas ¿si hay un problema como pudo solucionarlo?¿que debo decir?</p> <p>Antes de salir al patio la docente da lectura a las normas que deberán tener presente durante el juego.</p> <p><b>PROPOSITO</b> La docente les informa que hoy agregarán algunas palabras mágicas a las normas ¿qué son palabras mágicas?¿que palabras se usarán? Los niños responden según sus saberes y la docente redondea la idea diciendo que "son palabras que se deben usar siempre en la casa, la escuela, en la calle para tener una buena convivencia y el respeto entre todos, por eso se les llama también palabras mágicas porque te ayudan a crear grandes amigos".</p> <p>Con los niños se elegirán las palabras que se deberán usar en el juego: gracias, por favor, permiso para que todos seamos grandes amigos.</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p>Los niños se desplazan al patio y se sientan en círculo alrededor de la docente ella les plantea la siguiente pregunta ¿Ahora como repartiremos estas latas? ¿Cuánto le deberá tocar a uno de ustedes? Los niños proponen sus ideas. Con ayuda de ellos se cuenta cuantas latas por color existe, expresan algunas características como los colores y tamaños. Se colocan las latas en el centro y se pide a las niñas que ingresen y cojan tres latas, 1,2 y 3 latas del color que ellas desean, luego ingresan los niños y hacen lo mismo, realizándose este proceso hasta que no haya latas en el centro.</p> | <p style="text-align: center;">3 Títeres</p> <p style="text-align: center;">Lámina</p> <p style="text-align: center;">Latas de colores</p> |

Los niños buscan su espacio de juego y deciden si agruparse o jugar solo. La docente, mientras va colocando pelotas en el centro del patio para que los niños que desean usarlo en su juego lo cojan libremente, los motiva a través de las siguientes preguntas ¿Qué juego podemos realizar? ¿Cómo lo haremos? ¿Con quién vamos a jugar? ¿Que palabras usaremos si queremos que el amigo nos preste su lata? ¿Qué le diremos si el amigo me presta su lata o me ayuda a armar mi torre? Y si no puedo pasar ¿Qué le diré a mi amigo?

Mientras los niños van jugando la docente recuerda las normas y el uso de las palabras de cortesía como gracias, por favor, permiso. Los niños juegan libremente. Antes de culminar la actividad la docente les comunica que es importante guardar las latas ordenándolos por color o tamaño, para ello ha preparado cajas forradas con papel de colores. Se pide que los niños agrupen, hagan hileras, torres, ordenen a su manera sus latas ya sea por color o tamaño para que "los guardadores de lata" niños colaboradores en el guardado de latas los recojan

Mientras los niños ordenan, agrupan las latas en sus sitios de juego, la docente observará lo que realizan, los apoya si lo solicitan y/o retroalimenta de forma reflexiva a través de preguntas.

Al terminar el juego dialogamos ¿ Les gusto el juego? ¿Por qué? ¿Fue divertido jugar con los amigos? ¿Por qué? ¿Cómo han jugado? ¿Cuándo jugamos con que carita estamos? ¿Qué palabra mágica usé? (La docente termina diciendo que nos sentimos felices cuando jugamos y nos respetamos con nuestros amigos.

Los niños regresan al aula y dibujan lo realizado con las latas y con sus amigos de grupo. Describen lo realizado

**CIERRE:** Reunidos en asamblea los niños y las niñas responden a las preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Por qué será importante decir las palabras mágicas? ¿Qué juego realizaste con las latas? ¿cómo lo jugaste? ¿Cómo ordenaste las latas? ¿Cómo te sentiste al jugar con tus amigos? ¿Qué te gusto más? ¿Qué no te gusto?

Mostrar un abrazo fuerte por el esfuerzo de los y las integrantes de los equipos "Todas y todos participamos y somos felices".

si hay alguien no se siente bien o feliz puede venir a decírmelo y con un abrazo de todos los amigos lo ayudarnos a estar feliz.

## SESION 11: DIALOGAMOS COMO NOS CUIDAMOS Y COMO CUIDAMOS A LOS OTROS

### II.- PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

| AREA                   | COMPETENCIAS                               | DESEMPEÑOS   | EVIDENCIA APRENDIZAJE               | INSTRUM DE EVALUACION |
|------------------------|--|--|-------------------------------------|-----------------------|
| Comunicación           | SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA | Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer | Decimos actitudes de cómo cuidarnos | Ficha de observacion  |
| Personal social        | Construye su identidad                     | Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.  |                                     |                       |
| ENFOQUES TRANSVERSALES |  | ACTITUDES DE LOS NIÑOS Y DOCENTE   |                                     |                       |

### IV- MOMENTOS DE LA SESIÓN

| MOMENTOS PEDAGOGICOS   | materiales   |
|--|--|
| <p><b>RECEPCION:</b> Se recibe a los niños con afecto, los niños guardan sus loncheras y marcan su asistencia</p> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b> Asamblea del aula para organizar la jornada del día, tabular la asistencia y la fecha del calendario con la percepción del tiempo</p> <p><b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> <p style="text-align: center;"><b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b></p> <p><b>INICIO</b></p> <p>Los invitamos a sentarse en círculo y les contamos que hoy queremos presentarles a dos amigos que querían visitar su aula para conocerlos. Podemos decir: "¡Oh! Ya llegaron mis invitados, escucho que están discutiendo, parece que están molestos. Vamos a ver qué pasa..."</p> <p>En ese momento, empezamos el diálogo de los títeres. A continuación, les presentamos una simple y breve situación de conflicto entre dos amigos. Para que esta situación sea significativa para nuestro grupo, podemos adaptar el diálogo libremente basándonos en situaciones de conflicto reales que hayamos observado durante la convivencia en el día a día. Al finalizar la presentación, nos despedimos de Miguel y Lucía, agradeciéndoles por su visita. A continuación, abrimos un espacio de diálogo para comentar acerca de la situación que hemos presentado. Podemos iniciar este diálogo diciendo: ¡Qué bueno que Miguel y Lucía ya se han amistado! A veces, los amigos también se pelean. ¿A ustedes alguna vez les ha pasado? ¿Alguna vez alguien ha hecho algo que no les ha gustado?</p> <p><b>PROBLEMATIZACION:</b> ¿cómo nos cuidaremos y cuidamos a nuestros amigos</p> <p><b>PROPÓSITO DEL DÍA :</b> el día de hoy aprenderemos comunicaremos como nos cuidamos y cuidamos a otros.</p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <p>Al finalizar la presentación, nos despedimos de Miguel y Lucía, agradeciéndoles por su visita. A continuación, abrimos un espacio de diálogo para comentar acerca de la situación que hemos presentado. Podemos iniciar este diálogo diciendo: ¡Qué bueno que Miguel y Lucía ya se han amistado! A veces, los amigos también se pelean. ¿A ustedes alguna vez les ha pasado? ¿Alguna vez alguien ha hecho algo que no les ha gustado?</p> <p>Tomando en cuenta la cantidad de niños, podemos dividir el grupo en dos y trabajar paralelamente con cada uno. Mientras un grupo dibuja, pinta o modela en otro espacio del aula; nos reunimos con el otro grupo y recogemos sus opiniones respecto a las acciones que les gustan de sus compañeros y las que no les gustan. Luego, ambos grupos intercambiarán los roles</p> | <p>3 Títeres</p> <p>Lámina</p> <p>Latas de colores</p> |

haciendo posible que todos pasen por la misma experiencia. Para elaborar las normas de convivencia, posibilitamos que todos den su opinión y digan lo que les gusta y lo que no. Para ello, anotamos sus ideas en dos papelógrafos grandes: uno con el título: "Lo que vale hacer para cuidarnos" y el otro: "Lo que no vale hacer para cuidarnos". Una vez que tenemos las ideas de los niños escritas, las sintetizamos para no tener más de tres acuerdos sobre lo que no vale hacer. De esta manera, será más fácil para los niños recordar las normas más importantes que nos permitan cuidarnos. Por ejemplo, si los niños dicen: "no vale pegar", "no vale jalar el pelo", "no vale patear"; lo podemos sintetizar con una sola norma que diga: "no vale hacer daño al compañero". Finalmente, nos reunimos en el espacio que hemos destinado para colocar las normas en nuestro mural de "Lo que vale hacer para cuidarnos" y "Lo que no vale hacer para cuidarnos". Permitimos la participación de todos, colocando sus dibujos y aquello que han preparado para este espacio. Cerramos este momento valorando que todos hayan participado haciendo juntos estas normas. Les indicamos que, cuando sea necesario, volveremos a este mural para recordar lo que vale y lo que no vale hacer; y que de esta manera, nos vamos a sentir bien cuidándonos y cuidando a nuestros amigos.

**CIERRE:**

Sentados en círculo, responden a las preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Cómo ayudamos a convivir mejor? ¿Cómo nos sentiremos conviviendo en armonía? ¿Qué debemos hacer con los acuerdos? ¿Por qué? ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué debemos hacer cuando nos sentimos alegres, tristes, renegando?

## SESION 12: NOS ORGANIZAMOS PARA TRABAJAR EN EQUIPO

### II.- PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

| AREA                          | COMPETENCIAS                               | DESEMPEÑOS   | EVIDENCIA APRENDIZAJE              | INSTRUM DE EVALUACION |
|-------------------------------|--|--|------------------------------------|-----------------------|
| Comunicación                  | SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA | Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer o agradecer | Expresamos como trabajar en equipo | Ficha de observacion  |
| Personal social               | Construye su identidad                     | Expresa sus emociones; utiliza palabras, gestos y movimientos corporales e identifica las causas que las originan. Reconoce las emociones de los demás, y muestra su simpatía, desacuerdo o preocupación.  |                                    |                       |
| <i>ENFOQUES TRANSVERSALES</i> |  | <i>ACTITUDES DE LOS NIÑOS Y DOCENTE</i>  |                                    |                       |

### IV- MOMENTOS DE LA SESIÓN

| MOMENTOS PEDAGOGICOS  | materiales   |
|---|--|
| <p><b>RECEPCION:</b> Se recibe a los niños con afecto, los niños guardan sus loncheras y marcan su asistencia</p> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b> Asamblea del aula para organizar la jornada del día, tabular la asistencia y la fecha del calendario con la percepción del tiempo</p> <p><b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> <p style="text-align: center;"><b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b></p> <p><b>INICIO</b> _Reunidos en asamblea recuerdan las normas del aula, la docente presenta una caja y pregunta a los estudiantes ¿Qué habrá? Los niños dan sus respuestas, luego cada uno tendrá que descubrir, para ello con los ojos vendados sacan de la caja a un animalito. Los niños exploran libremente los animalitos, luego la docente pregunta ¿Qué son? ¿Todas son iguales? ¿Quiénes son iguales? ¿Por qué?</p> <p><b>PROBLEMATIZACION:</b> ¿Cómo podemos formar una familia? ¿cómo trabajan las familias?</p> <p><b>PROPOSITO</b> hoy aprenderemos a resolver problemas trabajando en equipo</p> <p><b>DESARROLLO</b></p> <p>Los niños se agrupan de acuerdo al animalito que tiene, La maestra comunica a los niños que están formando familias y que cada familia tiene sus animalitos y estas familiar tienen un problema y que ellos se organizaran y resolverán el problema en equipo</p> <p>Los niños agrupados ahora en una familia, se toman de la mano ahora son un equipo ¿Qué debemos hacer en el equipo? ¿Cómo trabaja el equipo? La maestra señala que un equipo siempre se ayuda, se ponen de acuerdo, se organizan para trabajar juntos, y sobre todo se cuidan, luego los niños salen al patio, cada familia tiene un espacio destinado con diferentes materiales, la maestra da lectura al problema y pide a los niños que se organicen para resolver el problema. La docente se acerca a los equipos de trabajo y pregunta ¿cuál es el problema? ¿Qué harán para resolver el problema? ¿Quiénes resolverán el problema? ¿Todos están participando? Los niños dialogan dando múltiples soluciones utilizando diferentes materiales y se ponen de acuerdo para dar una solución. La docente observa a cada equipo registrando los hechos</p> <p>Luego en asamblea cada equipo explica su problema y como solucionaron.</p> <p><b>CIERRE:</b></p> <p>. En asamblea conversar con los niños sobre lo que aprendieron, Responden a las preguntas: ¿Qué aprendí hoy? ¿Cómo lo hicimos? ¿Resolvieron el problema? ¿Qué fue importante en la familia?</p> <p>Nos despediremos con un abrazo todos los integrantes del equipo, de la familia.</p> | <p>3 Títeres</p> <p style="text-align: center;">Lámina</p> <p>Latas de colores</p> |

**ANEXOS 1**

**CASO N 1**

La familia que tenía los gatitos estaban paseando por el campo y de pronto empezó a llover torrencialmente, y todos juntos decidieron

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

**CASO N 2**

La familia que tenía los conejitos se quedó sin agua, pero se enteraron que pasando el puente había un lugar donde podían sacar agua, pero el puente era delgado y frágil y todos juntos decidieron

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

**CASO N 3**

La familia que tenían sus perritos estaban jugando en el parque y el más pequeño de la familia se cayó el niño gritaba y gritaba y todos juntos decidieron...

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

## SESION 13: JUGAMOS EN EQUIPOS A ENCONTRAR EL TESORO DEL PIRATA

### II.- PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

| AREA                                       | COMPETENCIAS  | DESEMPEÑOS  | EVIDENCIA APRENDIZAJE  | INSTRUM DE EVALUACION            |
|--|---|---|--|----------------------------------|
| MATEMATICA                                 | RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN              | Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse. Establece relaciones espaciales al orientar sus movimientos y acciones al desplazarse, ubicarse y ubicar objetos en situaciones cotidianas. Las expresa con su cuerpo o algunas palabras -como "cerca de" "lejos de", "al lado de"; "hacia adelante" "hacia atrás", "hacia un lado", "hacia el otro lado"- que muestran las relaciones que establece entre su cuerpo, el espacio y los objetos que hay en el entorno. | Realiza diversos desplazamientos libremente buscando el tesoro | Ficha de observacion descriptiva |
| PERSONAL SOCIAL                            | Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. | Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas. Se pone de acuerdo con el grupo para elegir un juego y las reglas del mismo   |  |                                  |
| GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTÓNOMA |   | Reflexiona, con ayuda del docente, sobre aquello que necesita hacer para realizar una "tarea" de interés -a nivel individual o grupal- tomando en cuenta sus experiencias y saberes previos al respecto.  |  |                                  |
| <b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>              |   | <b>ACTITUDES DE LOS NIÑOS Y DOCENTE</b>   |  |                                  |
| Orientación al bien Común                  |   | Los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.  |  |                                  |

### IV- MOMENTOS DE LA SESIÓN

| MOMENTOS PEDAGOGICOS  | MATERIALES   |
|---|--|
| <p><b>RECEPCION:</b> Se recibe a los niños con afecto, los niños guardan sus loncheras y marcan su asistencia</p> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b> Asamblea del aula para organizar la jornada del día, tabular la asistencia y la fecha del calendario con la percepción del tiempo</p> <p><b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> <p><b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b></p> <p><b>INICIO</b> se les recuerda la clase anterior y se les pregunta icomo trabajan los amigos?¿cómo resulta trabajar en equipo ¿Cómo se sentían al solucionar lo problemas en equipo? Se les muestra un mapa de un pirata ¿qué es? ¿de quién será el mapa? ¿a dónde me llevará?¿qué direcciones tendré que tomar para encontrar el tesoro??¿Cómo se debe mover el pirata para encontrar su tesoro?¿a qué lados tendrá que moverse?</p> <p><b>Problematización:</b>¿ cómo podre desplazarme para llegar al tesoros?</p> <p><b>Propósito:</b> <b>HOY JUGAREMOS A DESPLAZARNOS PARA AYUDAR AL PIRATA A ENCONTRAR SU TESORO EN EQUIPO</b> y luego los evaluare atreves de preguntas</p> <p><b>DESARROLLO:</b> (colara en la pizarra primero un mapa echo con cuadrados y diversas imágenes dentro de posibles peligros y flechas pegadas indicando diversas direcciones)</p> <p><b>Vivencial concreto:</b> Sacamos un mapa en la pizarra y les decimos este es el mapa nos ayudara ¿Qué tiene?¿qué me indicaran esos cuadraditos?¿qué me señalan las flechas?¿dónde se encuentra los peligros?¿hacia dónde tendré que desplazarme o ir? ¿Qué serán esos cuadrados? ¿Para que servirán?. Muy bien sale un niño me pude ayudar como hacer primero niño siguiendo la indicación de las flechas pregunta ¿cuantos pasos dio para llegar?¿primer desplazamiento cual fue?(los niños dictan hacia adelante por ejemplo)la docente pregunta ¿y marcan su camino con seguimos hasta llegar a l tesoro ¿Hacia dónde se desplazó?¿cuantas flechas pondré?¿hacia dónde tendrá que señalar las flechas?¿Cuál tiene más pasos?¿siguió el camino correcto?</p> <p>Muy bien como todos quieren hacerlo sacare un mapa donde lo harán caminando por equipos .cada equipo ser a de 3 y pondrán el nombre sde su equipo</p> <p>(arrimamos las mesas y participaran En grupos de 3 salen los niños los demás se sienta en sus sillas alrededor si hay piso con loetas caminan en el piso) 1 camina otro marcara en el suelo por donde camino con plumón - otro dictara los pasos a seguir ayudándolo a leer las flechas de la pizarra y otro camina de acuerdo a lo que le dicten .cuando empiezan la docente pregunta:</p> | <p>Siluetas</p> <p>Mapa</p> <p>Plumones</p> <p>Flechas</p> <p>Ficha</p> <p>Colores</p> <p>plumones</p> |

¿hacia dónde se están desplazando? ¿cuántos pasos daré? ¿cuántas flechas hay? ¿adónde apuntarán las flechas? ¿cerca de que están? ¿lejos de que están? ¿a qué mano caminaré? (te pueden decir derecha o izquierda no es necesario si conocen bien)

¿A dónde avanzara primero? ¿cuántos contamos? ¿cerca de que están? ¿lejos de quien están? ¿a qué lado nuevo le podremos indicar? ¿Cuántos pasos hacia atrás? ¿(Todos cuentan los pasos y llegan su destino)?

**Grafico** se les entrega la ficha grafica hacen desplazamientos libres y dibujan las flechas con un plumón contando las flechas como lo hicieron al principio ¿se acompaña la actividad con preguntas ¿hacia dónde caminaste? ¿cuántos pasos diste? Cerca de que estuviste cuando estuviste acá? ¿Lejos de que estabas ahora?

**CIERRE:**

Invitamos a los niños y niñas a formar la asamblea y preguntamos ¿Qué hicimos hoy? ¿Cuál era el problema que teníamos que resolver hoy? ¿Nuestras estrategias nos sirvieron? ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué me servirá lo que aprendimos hoy? ¿Qué otras cosas podremos buscar? ¿Qué mapas podrán hacer en casa? ¿Que podrían buscar? ¿En la playa? ¿en los parques? etc. ¿Qué desplazamientos aprendí hacia donde poder desplazarme). Cumplimos nuestro propósito?

## SESION 14: ESCRIBIMOS UNA CARTA ESPECIAL PARA MI AMIGO

### II.- PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

| AREA                          | COMPETENCIAS  | DESEMPEÑOS  | EVIDENCIA APRENDIZAJE           | INSTRUM DE EVALUACION            |
|-------------------------------|---|---|---------------------------------|----------------------------------|
| COMUNICACION                  | ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA.               | Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento | Escribe una carta para su amigo | Ficha de observacion Descriptiva |
| Personal social               | Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. | Muestra en las actividades que realiza comportamientos de acuerdo con las normas de convivencia asumidos.   |                                 |                                  |
| <b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b> |   | <b>ACTITUDES DE LOS NIÑOS Y DOCENTE</b>   |                                 |                                  |
| Enfoque de derecho            |   | los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros.  |                                 |                                  |

### IV- MOMENTOS DE LA SESIÓN

| <b>MOMENTOS PEDAGOGICOS</b>  |                               |                                     |                         | <b>MATERIALES</b>  |
|--|-------------------------------|-------------------------------------|-------------------------|--|
| <p><b>RECEPCION:</b> Se recibe a los niños con afecto, los niños guardan sus loncheras y marcan su asistencia</p> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b> Asamblea del aula para organizar la jornada del día, tabular la asistencia y la fecha del calendario con la percepción del tiempo</p> <p><b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> <p style="text-align: center;"><b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b></p> <p><b>INICIO</b> Se les recuerda el proyecto que estamos realizando y se muestra una botella pintada y decorada que trae un mensaje y se les pregunta que será ¿¿Cómo es?¿que tendrá a dentro ¿¿Para quién ira dirigido este mensaje ? se abre la botella y se lee el mensaje y que es una carta de mi hija para mi dice .....”</p> <p>De que nos habló el mensaje ¿¿Para quién era ese mensaje ?¿podremos hacer una botella con un mensaje a nuestro amigo o amiga?¿que tipo de mensaje le tendremos que dar?</p> <p><b>PROBLEMATIZACION:</b> ¿ cómo podremos hacer una carta especial para mi amigo sobre nuestra amistad?</p> <p><b>Propósito</b> hoy vamos a escribir una carta especial para nuestro amigo</p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <p><b>PLANIFICACIÓN:</b> Con los niños completamos el siguiente cuadro realizando la planificación mediante preguntas:</p> |                               |                                     |                         | <p>Botellas<br/>Mensaje<br/>Hojas<br/>Plumones<br/>Colores</p> |
| ¿vamos a escribir?   | ¿A quién le vamos a escribir? | ¿Que debe decir el texto?           | ¿Dónde lo publicaremos? |  |
| especial   | Para los amigos               | Lo que sentimos por nuestra amistad | en una botella          |  |
| <p><b>TEXTUALIZACIÓN.</b> Se utiliza la estrategia de la botella preguntona se gira la botella y cuando le toque el pico algún niño en niño dirá el mensaje que le puede decir a sus amigos sobre su amistad los niños dicen diversos mensajes para sus amigos sobre su amistad sin decir a quien entregara la carta luego se les da un formato de carta y mensaje donde los niños escriben libremente y dibujan en su mensaje</p> <p><b>REVISION</b> la maestra lee el texto que los niños dictan. ¿Qué podemos cambiar? y lo copia tal cual el niño dicte Decoran sus dibujos y textos.</p> <p><b>PUBLICACION</b> doblamos los mensajes y lo introducimos dentro de las botellas.</p> <p><b>CIERRE:</b> Hacemos preguntas de meta cognición ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo aprendimos? ¿Sera importante lo que aprendimos? ¿Por qué ¿Para qué sirve lo que aprendimos hoy?¿para quién más podre hacer cartas ?</p>   |                               |                                     |                         |  |

## SESION 15: PREPARAMOS UNA RECETA DIVERTIDA PARA COMPARTIR CON LOS AMIGOS

### II.- PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

| AREA                          | COMPETENCIAS                               | DESEMPEÑOS   | EVIDENCIA APRENDIZAJE                                     | INSTRUM DE EVALUACION |
|-------------------------------|--|--|---|-----------------------|
| comunicación                  | SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA | Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer.<br>Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este. | Registran en su encuesta para hacer una receta a su amigo | Ficha de observacion  |
| Personal social               | CONSTRUYE SU IDENTIDAD                     | Reconoce sus intereses, preferencias, características físicas y cualidades, las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones.  |   |                       |
| <b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b> |  | <b>ACTITUDES DE LOS NIÑOS Y DOCENTE</b>  |   |                       |
| BÚSQUEDA DE LA EXCELENCIA     |  | Docentes y estudiantes comparan, adquieren y emplean estrategias útiles para aumentar la eficacia de sus esfuerzos en el logro de los objetivos que se proponen  |   |                       |

### IV- MOMENTOS DE LA SESIÓN

| MOMENTOS PEDAGOGICOS   | MATERIALES   |
|--|--|
| <p><b>RECEPCION:</b> Se recibe a los niños con afecto, los niños guardan sus loncheras y marcan su asistencia</p> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b> Asamblea del aula para organizar la jornada del día, tabular la asistencia y la fecha del calendario con la percepción del tiempo</p> <p><b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> <p><b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b></p> <p><b>INICIO:</b> se les muestra un libro gigante con un título "el compartir de los amigos" y se les dice que hoy he traído una linda historia para compartirles .por qué me han dicho que ustedes están haciendo un proyecto de los amigos y por eso les traje es historia se les muestra a los niños el libro solo la pasta y se les pregunta ¿de qué tratará la historia?¿cuál será el título? ¿conde sucederá la historia? Se les lee la lectura es una historia del compartir de los amigos" un día los amigos preparaban una rica receta de frutas secreta la llamaron así por que no sabían cual serían los ingredientes, porque tenía que ser los ingredientes que le gustaban a su amigo, por eso que los ingredientes eran especiales, entonces decidieron... ¿Qué creen que hicieron para saber? Si muy bien les preguntaron, al preguntarle los niños al ir a la mesa de los ingredientes con tanta emoción lo olvidaron y se dieron cuenta que lo habían olvidado por que..... ¿Qué creen que les falto hacer para no olvidarse? Si muy bien no lo habían apuntado y decidieron llevar un ahoja y anotar todos los ingredientes que a su amigo le gustaba ustedes saben cómo se llama eso. ps se llama hacer una encuesta eso nos ayuda a saber que les gusta a las personas .. y así hicieron la mejor receta del mundo para su mejor amigo lo decoraron con mucho amor y sus amigos se sintieron muy felices porque la receta eran muy diferentes y divertidas y lo mejor de todo que eran de sus frutas preferidas . lo entregaron con freses muy bonita sus amigos y así fue el aula que fue la más feliz porque desde ahí ¿cómo creen que se sintieron los amigos?..... Exacto todos felices y amigos por siempre ¿y ustedes son todos amigos? ¿Ustedes creen que podrán hacer una recata divertida?</p> <p>Un niño</p> <p><b>Problematización</b> ¿Cómo podre hacer mi receta divertida para mi amigo?</p> <p><b>Propósito:</b> hoy haremos una encuesta para hacer una receta divertida para mis amigos.(lo pego en el pizarra)</p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> | <p>Cuento libro</p> <p>Encuesta</p> <p>Lápiz</p> <p>Frutas cortadas y lavadas</p> <p>Platos descartables</p> |

**Antes del discurso:** Se les pregunta a los niños que debemos de hacer primero para saber a quién le hare mi receta divertida (*escogerán al amigo, si algún niño no tiene amigo se le pregunta como podremos solucionarlo. Quien de ustedes quisiera compartir con su migo?¿cómo tienen que ser los amigos*) ( )

La maestra muestra la ficha de encuesta ( *se refuerza que es la encuesta ficha con dibujo de las frutas y un recuadro para marcar*) con las frutas donde los niños marcaran las frutas que les gusta a su mejor amigo ¿Cómo le preguntare a mi amigo?¿qué preguntas le debo de hacer?¿podremos los dos hablar al mismo tiempo?¿cómo debemos preguntar?

**Durante el discurso** los niños en parejas se sienta y comienzan hacer las preguntas a su amigo preguntándole que frutas te gusta? La maestra acompaña la actividad con preguntas ¿dónde lo tienes que anotar?¿cómo lo marcaras?¿qué más le puedes preguntar?(*si esa fruta quiere mucho o poco*)¿cómo lo anotarías? luego en asamblea se les reúne y se les pregunta los que quieren expresar su entrevista del amigo de lo que les dijo lo expresan

**Después del discurso:** se les dice que ahora nos toca hacer la receta divertida pero antes digamos que cuidados debemos tener (*los niños expresan los cuidados a tener en la preparación(lavarse la mano .con las frutas y los utensilios)*) la maestra muestra a los niños las frutas en tazones con frutas donde ellos eligen las frutas que dice en su lista y comienzan hacer su ensalada de frutas decorándolo de manera creativa para su amigo pueden cortar algunas frutas (*las frutas están enteras las chicas y las grandes recortadas de diversos tamaños*)la maestra acompaña la actividad con preguntas ¿ qué dice tu encuesta?¿qué cantidad le echaras?¿cómo lo puedes decorar?¿tu que crees que le guste?

**Al terminar , lo dejan en un sitio su ensalada y hacen asamblea taparlo con una bolsa blanca**

**CIERRE:** Invitamos a los niños y niñas a formar la asamblea y preguntamos ¿les gusto lo que hicimos hoy? ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Sera importante lo que aprendimos hoy? ¿Por qué? ¿Nos habrá servido la encueta?¿Para qué más harían la encuesta? (lo llevas a diversas situaciones)Cumplimos nuestro propósito?

Los niños hacen la entrega de su ensalada a sus amigos y los que desean le expresan frases bonitas ¿qué le dirás a tu amigo?¿y tú que le contestarías?

## SESION 16: HACEMOS AFICHE DE BUEN TRATO

### II.- PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

| AREA                          | COMPETENCIAS  | DESEMPEÑOS  | EVIDENCIA APRENDIZAJE | INSTRUM DE EVALUACION |
|-------------------------------|---|---|-----------------------|-----------------------|
| COMUNICACION                  | ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA. | Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento | Afiche de buen trato  | Ficha de observacion  |
| personal social               | construye su identidad                                | Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula.   |                       |                       |
| <b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b> |   | <b>ACTITUDES DE LOS NIÑOS Y DOCENTE</b>   |                       |                       |
| Enfoque de derecho            |   | los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros.  |                       |                       |

### IV- MOMENTOS DE LA SESIÓN

| MOMENTOS PEDAGOGICOS  | materiales                  |                                    |                             |                         |           |                      |                                    |                |   |
|---|-----------------------------|------------------------------------|-----------------------------|-------------------------|-----------|----------------------|------------------------------------|----------------|---|
| <p><b>RECEPCION:</b> Se recibe a los niños con afecto, los niños guardan sus loncheras y marcan su asistencia</p> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b> Asamblea del aula para organizar la jornada del día, tabular la asistencia y la fecha del calendario con la percepción del tiempo</p> <p style="text-align: center;"><b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> <p><b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b></p> <p><b>INICIO:</b> Con los niños recordamos todas las actividades realizadas en el proyecto ¿cómo aprendimos a tratarnos entre amigos? ¿cómo solucionar los conflictos? ¿ustedes creen que en otras aulas tengan los mismos problemas que nosotros entre sus amigos? ¿cómo podremos avisar a los niños como deben tratarse entre amigos? ¿Que pondremos en nuestro mensaje? ¿qué pasaría si no ponemos los afiches?</p> <p><b>Problematización:</b> ¿Qué mensaje pondremos en nuestro afiche para que los niños promuevan el buen trato ?</p> <p><b>Propósito:</b> Les mencionamos que el día de hoy vamos a <b>ESCRIBIR AFICHES PARA PROMOVER EL BUEN TRATO ENTRE LOS NIÑOS</b></p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <p><b>.-PLANIFICACIÓN:</b> Con los niños elaboramos el cuadro de planificación mediante preguntas:</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>¿Qué vamos a escribir?</td> <td>¿Para quién vamos escribir?</td> <td>¿Para qué vamos a escribir?</td> <td>¿Dónde lo escribiremos?</td> </tr> <tr> <td>Un afiche</td> <td>Para todos los niños</td> <td>Para que aprendan a tratarse mejor</td> <td>En las paredes</td> </tr> </table> | ¿Qué vamos a escribir?      | ¿Para quién vamos escribir?        | ¿Para qué vamos a escribir? | ¿Dónde lo escribiremos? | Un afiche | Para todos los niños | Para que aprendan a tratarse mejor | En las paredes | Papelotes<br>Goma trozos<br>de papel<br>Colores<br>Plumones |
| ¿Qué vamos a escribir?  | ¿Para quién vamos escribir? | ¿Para qué vamos a escribir?        | ¿Dónde lo escribiremos?     |                         |           |                      |                                    |                |   |
| Un afiche   | Para todos los niños        | Para que aprendan a tratarse mejor | En las paredes              |                         |           |                      |                                    |                |   |
| <p><b>TEXTUALIZACIÓN.</b></p> <p>Invitamos a los niños y niñas a formar la asamblea para trabajar con la estrategia "la papa caliente"...el niño que se quede con la papa responden a la pregunta <b>¿qué podemos decir en nuestro afiche?</b>...los niños dan sus aportes.... Luego los invito a formar equipos de trabajo, Pido a los niños que dialoguen, luego proponen sus ideas para escribir en su afiche.... En grupos de a 4 un niño escribe a su manera el otro hace el dibujo de los amigos -y los dos decoran el afiche con papeles recortados en cuadrados de colores</p> <p>La docente acompaña la actividad con preguntas para que puedan textualizar según su nivel de escritura sus afiches. ¿por qué han escrito eso? ¿quieren repetir lo que han dicho? me dictan lo que han escrito y lo copio.</p> <p><b>REVISION:</b> leemos el texto dictado y con ayuda de los niños revisan....¿qué podemos cambiar ,hay algo más que desean agregar? ¿es lo que desean comunicar?</p>   |                             |                                    |                             |                         |           |                      |                                    |                |   |

**PUBLICACIÓN:** Luego se invita al grupo que desee salir a leer el afiche que proponen. Se les pregunta a los niños...¿ahora qué hacemos con los afiches? lo publican en las paredes del colegio Les mencionamos que es importante informar a los niños como deben tratar a sus amigos y como solucionar conflictos entre ellos.

**CIERRE:** Invitamos a los niños y niñas a formar la asamblea y preguntamos ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Será importante lo que aprendimos hoy? ¿Por qué? ¿Para qué nos sirve lo que aprendimos hoy? Cumplimos nuestro propósito?

## SESION 17: COMO NOS ORGANIZAMOS PARA LA EXPOSICION DE NUESTROS MURALES Y SOCIALIZAMOS

| AREA                          | COMPETENCIAS                    | DESEMPEÑOS  | EVIDENCIA APRENDIZAJE                | INSTRUM DE EVALUACION |
|-------------------------------|---------------------------------|---|--------------------------------------|-----------------------|
| MATEMATICA                    | Resuelve problemas de cantidad" | Utiliza el conteo hasta 10, en situaciones cotidianas en las que requiere contar, empleando material concreto o su propio cuerpo.                                 | Eligen el tema hablar en los murales | Ficha de observacion  |
| personal social               | construye su identidad          | Reconoce sus intereses, preferencias y características; las diferencia de las de los otros a través de palabras o acciones, dentro de su familia o grupo de aula. |                                      |                       |
| <b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b> |                                 | <b>ACTITUDES DE LOS NIÑOS Y DOCENTE</b>   |                                      |                       |
| Enfoque de derecho            |                                 | los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la reflexión sobre asuntos públicos, la elaboración de normas u otros.                      |                                      |                       |

### IV- MOMENTOS DE LA SESIÓN

| MOMENTOS PEDAGOGICOS  | materiales |         |    |          |  |  |  |  |  |                              |  |  |  |  |  |  |  |  |                                      |  |  |  |
|---|------------|---------|----|----------|--|--|--|--|--|------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--------------------------------------|--|--|--|
| <p><b>RECEPCION:</b> Se recibe a los niños con afecto, los niños guardan sus loncheras y marcan su asistencia</p> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b> Asamblea del aula para organizar la jornada del día, tabular la asistencia y la fecha del calendario con la percepción del tiempo</p> <p><b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> <p style="text-align: center;"><b>ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b></p> <p><b>INICIO:</b> Invito a los niños y niñas a sentarse en asamblea y les mostramos los murales que hemos realizado y un recuento de lo aprendido y de una caja sorpresa invito a sacar su contenido (siluetas de las diferentes temas que aprendimos en el proyecto y) y Preguntamos ¿Qué son? ¿Qué temas les gustaron más? ¿qué temas quisieran hablar en la exposición de murales?</p> <p><b>Problema:</b> ¿Cómo podemos hacer para escoger el tema que explicaran a los padres</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> Les menciono que hoy escogeremos el tema que expondrán de los murales. Luego los evaluaré a través de preguntas.</p> <p><b>DESARROLLO:</b></p> <p><b>Familiarización con el Problema:</b> ¿preguntamos a los niños y volvemos a leer el problema ¿qué vamos a realizar? ¿cómo creen que lo podremos resolver?</p> <p><b>Búsqueda y ejecución De Estrategias</b> los niños dictan a la maestra las estrategias que pueden utilizar para resolver el problema .la maestra lo copia en un cuadro.</p> <p>vivencial</p> <p>en asamblea los niños nos agrupamos y al sonar de la pandereta se colocan en la parte del mural que quieren exponer se les pregunta ¿dónde hay más? ¿cómo podremos hacer para que estén todas las murales tengan la misma cantidad? ¿qué pasaría si en un mural hay más y otra pocos? ¿cómo solucionamos esto? Luego se colocan en filas con su cuerpo en los murales y contamos las cantidades</p> <p><b>concreto</b> los niños en asamblea les damos unas baja lenguas donde colocaran su nombre a pegaran en el papelote un cuadro de conteo pego las imágenes y las enumero en el papelote</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 40%;">temas</th> <th style="width: 40%;">nombres</th> <th style="width: 20%;">to</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Como soy</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Decimos como nos sentimos monstro de colores</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Que hago cuando estoy triste</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Palabras que debo decir palabras mágicas</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Como nos organizamos para trabajar en equipo</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>COMO DEBO TARTAR A MIS AMIGOS</b></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p><b>gráfico</b> .se dibujan y colocan su nombre y pone en una tira los que expondrán en cada grupo lo pegan en el mural</p> <p><b>Formalización reflexión:</b> niños se acuerdan cual era el problema que íbamos a resolver ¿qué hemos realizado? La docente lee otra vez cual era el problema ¿Las estrategias que planteamos nos sirvieron? La docente lee las estrategias antes planteadas por los niños contrastan sus hipótesis, entonces: ¿Cómo lo hicimos? ¿Nos sirvió el cuadro de conteo? ¿Qué temas fueron elegidas? ¿por qué?</p> | temas      | nombres | to | Como soy |  |  | Decimos como nos sentimos monstro de colores |  |  | Que hago cuando estoy triste |  |  | Palabras que debo decir palabras mágicas |  |  | Como nos organizamos para trabajar en equipo |  |  | <b>COMO DEBO TARTAR A MIS AMIGOS</b> |  |  | <p>Siluetas<br/>papelote<br/>Colores<br/>Plumones<br/>Hojas<br/>Baja lenguas<br/>crayolas<br/>material<br/>concreto<br/>minedu</p> |
| temas   | nombres    | to      |    |          |  |  |  |  |  |                              |  |  |  |  |  |  |  |  |                                      |  |  |  |
| Como soy  |            |         |    |          |  |  |  |  |  |                              |  |  |  |  |  |  |  |  |                                      |  |  |  |
| Decimos como nos sentimos monstro de colores  |            |         |    |          |  |  |  |  |  |                              |  |  |  |  |  |  |  |  |                                      |  |  |  |
| Que hago cuando estoy triste  |            |         |    |          |  |  |  |  |  |                              |  |  |  |  |  |  |  |  |                                      |  |  |  |
| Palabras que debo decir palabras mágicas  |            |         |    |          |  |  |  |  |  |                              |  |  |  |  |  |  |  |  |                                      |  |  |  |
| Como nos organizamos para trabajar en equipo  |            |         |    |          |  |  |  |  |  |                              |  |  |  |  |  |  |  |  |                                      |  |  |  |
| <b>COMO DEBO TARTAR A MIS AMIGOS</b>  |            |         |    |          |  |  |  |  |  |                              |  |  |  |  |  |  |  |  |                                      |  |  |  |

**Planteamientos de otros problemas:** ¿para qué me servirá lo que aprendí hoy? ¿Cómo podría solucionar otros problemas usando las estrategias que aprendí hoy? Lo trasladamos a varias situaciones como podrán elegir y registrar cantidades (casa-juguetes-aula etc.) ¿alguna vez tuvieron un problema similar o parecida como lo resolvieron?

**CIERRE:** Invitamos a los niños y niñas a formar la asamblea y preguntamos ¿Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Será importante lo que aprendimos hoy? ¿Por qué? ¿Para qué nos sirve lo que aprendimos hoy? Cumplimos nuestro propósito?

## SESION 18: QUE SABIA Y QUE APRENDIMOS DEL PROYECTO

### II.- PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

| AREA                          | COMPETENCIAS                               | DESEMPEÑOS  | EVIDENCIA APRENDIZAJE                           | INSTRUMENTO DE EVALUACION        |
|-------------------------------|--|---|---|----------------------------------|
| COMUNICACION                  | Se comunica oralmente en su lengua materna | Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de algunas experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz con la intención de lograr su propósito: informar, pedir, convencer o agradecer. | Cartel de planificación evaluado por los niños. | Ficha de observación descriptiva |
| personal social               | CONSTRUYE SU IDENTIDAD                     | Toma la iniciativa para realizar acciones de cuidado personal, de manera autónoma, y da razón sobre las decisiones que toma. Se organiza con sus compañeros y realiza algunas actividades cotidianas y juegos según sus intereses.  |   |                                  |
| <b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b> |  | <b>ACTITUDES DE LOS NIÑOS Y DOCENTE</b>   |   |                                  |
| <b>derecho</b>                |  | Los niños consensuan en la reflexión sobre asuntos públicos para la elaboración de normas.  |   |                                  |

### IV- MOMENTOS DE LA SESIÓN

| MOMENTOS PEDAGOGICOS  | MATERIALES   |
|---|--|
| <p><b>RECEPCION:</b> Se recibe a los niños con afecto; guardan sus loncheras y "escriben " su asistencia</p> <p><b>ACTIVIDADES PERMANENTES:</b> Asamblea para organizar la jornada del día, tabular la asistencia, fecha del calendario con la percepción del tiempo</p> <p><b>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</b></p> <p style="text-align: center;"><b>.ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE</b></p> <p><b>INICIO:</b> Invitamos a los niños y niñas a la asamblea Conversamos sobre la ejecución del proyecto. Sacamos de nuestra bolsa sorpresa el papelote que hicimos en la planificación con los niños y preguntamos ¿Hemos cumplido con las actividades que se han planificado? ¿Cómo podemos saberlo?¿que aprendí en este proyecto ¿</p> <p><b>Problematización:</b> ¿qué haremos para saber que Aprendimos del proyecto de buen trato?</p> <p><b>PROPÓSITO:</b> les mencionamos que el día de hoy vamos a <b>EVALUAR NUESTRO PROYECTO</b></p> <p><b>DESARROLLO:</b> En nuestra asamblea, elegimos al moderador que entregara el micro mencionando los roles que deben cumplir cada uno... Luego mencionamos los acuerdos para realizar la asamblea.</p> <p>*Leemos el papelote de nuestra planificación lee lo que sabía que queríamos investigar , usamos la estrategia de micro hablador el que lo recibe participa con sus opiniones acerca de las actividades que hicimos en el proyecto, si se cumplieron las actividades planificadas y así se seguirán pasando a sus demás compañeros</p> <p>•Nos ponemos de acuerdo que código usaremos para evaluar nuestro proyecto propuestos por ellos. (carita feliz o chef)</p> <p>• se lee el cuadro planificador de su proyecto y mencionan los logros alcanzados en las actividades como lo aprendimos , las dificultades que se tuvieron durante el desarrollo de su proyecto y cómo podríamos mejorar el proyecto.</p> <p>*Cada niño y niña dibuja lo que más le gusto del proyecto y les preguntamos ¿Qué dibujaste en tu hoja?, ¿por qué dibujaste así?,¿qué otro dibujo pudieras haber realizado?, luego lo pegamos alrededor del papelote de su planificación. Invitamos algunos niños que puedan explicar sus dibujos a sus compañeros.</p> <p><b>FORMALIZACIÓN:</b> Les mencionamos que cuando iniciamos un proyecto es importante evaluarlo para ver si lo cumplimos y que podremos mejorar en otros proyectos</p> <p><b>CIERRE:</b> Qué aprendimos el día de hoy? ¿Cómo hemos evaluado nuestro proyecto? ¿por qué es importante evaluar nuestro proyecto? ¿Para qué nos sirve? ¿Qué podemos evaluar en casa?</p> | <p>Materiales del MINEDU</p> <p>Cuadro planificador plumones</p> <p>lápiz</p> <p>Papelógrafo</p> |



## ANEXO 04. Validación de los instrumentos por expertos

# UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN HUÁNUCO – PERÚ ESCUELA DE POSGRADO



Hoja de instrucciones para la evaluación

| <b>CATEGORÍA</b>   | <b>CALIFICACIÓN</b>          | <b>INDICADOR</b>   |
|--|------------------------------|--|
| <b>RELEVANCIA</b><br>El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido                           | 1. No cumple con el criterio | El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión  |
|  | 2. Bajo nivel                | El ítem tiene una alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide este  |
|  | 3. Moderado nivel            | El ítem es relativamente importante  |
|  | 4. Alto nivel                | El ítem es muy relevante y debe ser incluido   |
| <b>COHERENCIA</b><br>El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que están midiendo           | 1. No cumple con el criterio | El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión  |
|  | 2. Bajo nivel                | El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión   |
|  | 3. Moderado nivel            | El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo   |
|  | 4. Alto nivel                | El ítem tiene relación lógica con la dimensión   |
| <b>SUFICIENCIA</b><br>Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de esta | 1. No cumple con el criterio | Los ítems no son suficientes para medir la dimensión   |
|  | 2. Bajo nivel                | Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total   |
|  | 3. Moderado nivel            | Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente   |
|  | 4. Alto nivel                | Los ítems son suficientes  |
| <b>CLARIDAD</b><br>El ítem se comprende fácilmente, es decir, sus sintácticas y semánticas son adecuadas     | 1. No cumple con el criterio | El ítem no es claro  |
|  | 2. Bajo nivel                | El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras que utilizan de acuerdo a su significado o por la ordenación de los mismos |
|  | 3. Moderado nivel            | Se requiere una modificación muy específica de algunos términos de ítem.   |
|  | 4. Alto nivel                | El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada  |



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN  
HUÁNUCO – PERÚ  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO DE HABILIDADES  
BLANDAS



Nombre del experto: Admi Jehú Inocente Bonilla

Especialidad: Doctor En Educación

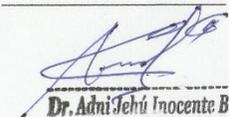
“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”

| DIMENSIÓN                                       | ÍTEM   | RELEVANCIA | COHERENCIA | SUFICIENCIA | CLARIDAD |
|---|--|------------|------------|-------------|----------|
| <b>Habilidades<br/>el trabajo en<br/>equipo</b> | Participa con responsabilidad en la toma de decisiones del equipo                            | 4          | 4          | 4           | 4        |
|   | Cumple los acuerdos durante el trabajo en equipo   | 4          | 4          | 4           | 4        |
|   | Acepta, las ideas de sus compañeros, aunque no estés de acuerdo                              | 4          | 4          | 4           | 4        |
|   | Pide ayuda a sus compañeros (as) de equipo cuando lo necesita                                | 4          | 4          | 4           | 4        |
|   | Participa activamente coordinando en las actividades que realiza su equipo.                  | 4          | 4          | 4           | 4        |
|   | Sustenta los trabajos realizados en coordinación con su equipo                               | 4          | 4          | 4           | 4        |
| <b>Habilidades<br/>para la<br/>comunicación</b> | Participa en la elaboración de normas de comportamiento con ideas claras                     | 4          | 4          | 4           | 4        |
|   | Mantiene buena disposición durante el desarrollo de los trabajos, según los acuerdos tomados | 4          | 4          | 4           | 4        |

|  |  |   |   |   |   |
|--|--|---|---|---|---|
|  | Expresa sus ideas relacionadas con el tema tratado con claridad y seguridad.     | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Manifiesta con asertividad y coherencia sus roles                                | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Demuestra sus habilidades comunicativas en el equipo de trabajo                  | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Utiliza un lenguaje claro y coherente durante la exposición de sus trabajos      | 4 | 4 | 4 | 4 |
| <b>Habilidades para la adaptabilidad</b> | Posee la capacidad de comprender otros puntos de vista que no sean igual al suyo | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Adapta sus reacciones y tácticas a las circunstancias de su entorno              | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Da mucha importancia a los cambios de su entorno                                 | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Aprecia los puntos de vista de sus compañeros                                    | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Es flexible con la opinión de sus compañeros                                     | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Se incomoda cuando le delega nuevas tareas                                       | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Trabaja con tranquilidad a pesar de tener compañeros que molestan                | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Acepta con facilidad los cambios y acuerdos de salón de clases.                  | 4 | 4 | 4 | 4 |

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI ( ) NO (X) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? \_\_\_\_\_

DECISIÓN DEL EXPERTO: El instrumento debe ser aplicado: SI (X) NO ( )

  
**Dr. Adni Jehú Inocente Bonilla**  
 Reg. N° A01863442

Firma y sello del experto



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN  
HUÁNUCO – PERÚ  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO DE HABILIDADES  
BLANDAS



Nombre del experto: Lucy Edith ARANDA MENDOZA

Especialidad: DOCTORA EN EDUCACIÓN

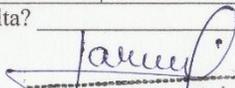
“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”

| DIMENSIÓN                                       | ÍTEM   | RELEVANCIA | COHERENCIA | SUFICIENCIA | CLARIDAD |
|---|--|------------|------------|-------------|----------|
| <b>Habilidades<br/>el trabajo en<br/>equipo</b> | Participa con responsabilidad en la toma de decisiones del equipo                            | 4          | 4          | 4           | 4        |
|   | Cumple los acuerdos durante el trabajo en equipo   | 4          | 4          | 4           | 4        |
|   | Acepta, las ideas de sus compañeros, aunque no estés de acuerdo                              | 4          | 4          | 4           | 4        |
|   | Pide ayuda a sus compañeros (as) de equipo cuando lo necesita                                | 4          | 4          | 4           | 4        |
|   | Participa activamente coordinando en las actividades que realiza su equipo.                  | 4          | 4          | 4           | 4        |
|   | Sustenta los trabajos realizados en coordinación con su equipo                               | 4          | 4          | 4           | 4        |
| <b>Habilidades<br/>para la<br/>comunicación</b> | Participa en la elaboración de normas de comportamiento con ideas claras                     | 4          | 4          | 4           | 4        |
|   | Mantiene buena disposición durante el desarrollo de los trabajos, según los acuerdos tomados | 4          | 4          | 4           | 4        |

|  |  |   |   |   |   |
|--|--|---|---|---|---|
|  | Expresa sus ideas relacionadas con el tema tratado con claridad y seguridad.     | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Manifiesta con asertividad y coherencia sus roles                                | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Demuestra sus habilidades comunicativas en el equipo de trabajo                  | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Utiliza un lenguaje claro y coherente durante la exposición de sus trabajos      | 4 | 4 | 4 | 4 |
| <b>Habilidades para la adaptabilidad</b> | Posee la capacidad de comprender otros puntos de vista que no sean igual al suyo | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Adapta sus reacciones y tácticas a las circunstancia de su entorno               | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Da mucha importancia a los cambios de su entorno                                 | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Aprecia los puntos de vista de sus compañeros                                    | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Es flexible con la opinión de sus compañeros                                     | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Se incomoda cuando le delega nuevas tareas                                       | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Trabaja con tranquilidad a pesar de tener compañeros que molestan                | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Acepta con facilidad los cambios y acuerdos de salón de clases.                  | 4 | 4 | 4 | 4 |

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI ( ) NO (x) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta?

DECISIÓN DEL EXPERTO: El instrumento debe ser aplicado: SI (x) NO ( )

  
 Dra. Educ. Lucy Edith Arendi Mendoza  
 C.M. N° 1020043825

Firma y sello del experto



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN  
HUÁNUCO – PERÚ  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO DE HABILIDADES  
BLANDAS



Nombre del experto: MARIA ELENA SOLSOL ACOSTA DE CHAVEZ

Especialidad: DOCTORA EN EDUCACION

“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”

| DIMENSIÓN                                       | ÍTEM   | RELEVANCIA | COHERENCIA | SUFICIENCIA | CLARIDAD |
|---|--|------------|------------|-------------|----------|
| <b>Habilidades<br/>el trabajo en<br/>equipo</b> | Participa con responsabilidad en la toma de decisiones del equipo                            | 4          | 4          | 4           | 4        |
|   | Cumple los acuerdos durante el trabajo en equipo   | 4          | 4          | 4           | 4        |
|   | Acepta, las ideas de sus compañeros, aunque no estés de acuerdo                              | 4          | 4          | 4           | 4        |
|   | Pide ayuda a sus compañeros (as) de equipo cuando lo necesita                                | 4          | 4          | 4           | 4        |
|   | Participa activamente coordinando en las actividades que realiza su equipo.                  | 4          | 4          | 4           | 4        |
|   | Sustenta los trabajos realizados en coordinación con su equipo                               | 4          | 4          | 4           | 4        |
| <b>Habilidades<br/>para la<br/>comunicación</b> | Participa en la elaboración de normas de comportamiento con ideas claras                     | 4          | 4          | 4           | 4        |
|   | Mantiene buena disposición durante el desarrollo de los trabajos, según los acuerdos tomados | 4          | 4          | 4           | 4        |

|  |  |   |   |   |   |
|--|--|---|---|---|---|
|  | Expresa sus ideas relacionadas con el tema tratado con claridad y seguridad.     | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Manifiesta con asertividad y coherencia sus roles                                | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Demuestra sus habilidades comunicativas en el equipo de trabajo                  | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Utiliza un lenguaje claro y coherente durante la exposición de sus trabajos      | 4 | 4 | 4 | 4 |
| <b>Habilidades para la adaptabilidad</b> | Posee la capacidad de comprender otros puntos de vista que no sean igual al suyo | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Adapta sus reacciones y tácticas a las circunstancias de su entorno              | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Da mucha importancia a los cambios de su entorno                                 | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Aprecia los puntos de vista de sus compañeros                                    | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Es flexible con la opinión de sus compañeros                                     | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Se incomoda cuando le delega nuevas tareas                                       | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Trabaja con tranquilidad a pesar de tener compañeros que molestan                | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Acepta con facilidad los cambios y acuerdos de salón de clases.                  | 4 | 4 | 4 | 4 |

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI ( ) NO (X) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? \_\_\_\_\_

DECISIÓN DEL EXPERTO: El instrumento debe ser aplicado: SI (X) NO ( )

  
 Dra. MARÍA E. SOLSOL ACOSTA DE CHAVEZ  
 C.M. N° 1000117492

Firma y sello del experto



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN  
HUÁNUCO - PERÚ  
ESCUELA DE POSGRADO  
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO DE HABILIDADES  
BLANDAS



Nombre del experto: Carmen Elizabeth Cruz Campos

Especialidad: Doctora en Gestión Pública y Gobernabilidad

“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”

| DIMENSIÓN                        | ÍTEM   | RELEVANCIA | COHERENCIA | SUFICIENCIA | CLARIDAD |
|----------------------------------|--|------------|------------|-------------|----------|
| Habilidades el trabajo en equipo | Participa con responsabilidad en la toma de decisiones del equipo                            | 4          | 4          | 4           | 4        |
|                                  | Cumple los acuerdos durante el trabajo en equipo   | 4          | 4          | 4           | 4        |
|                                  | Acepta, las ideas de sus compañeros, aunque no estés de acuerdo                              | 4          | 4          | 4           | 4        |
|                                  | Pide ayuda a sus compañeros (as) de equipo cuando lo necesita                                | 4          | 4          | 4           | 4        |
|                                  | Participa activamente coordinando en las actividades que realiza su equipo.                  | 4          | 4          | 4           | 4        |
|                                  | Sustenta los trabajos realizados en coordinación con su equipo                               | 4          | 4          | 4           | 4        |
| Habilidades para la comunicación | Participa en la elaboración de normas de comportamiento con ideas claras                     | 4          | 4          | 4           | 4        |
|                                  | Mantiene buena disposición durante el desarrollo de los trabajos, según los acuerdos tomados | 4          | 4          | 4           | 4        |

|  |  |   |   |   |   |
|--|--|---|---|---|---|
|  | Expresa sus ideas relacionadas con el tema tratado con claridad y seguridad.     | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Manifiesta con asertividad y coherencia sus roles                                | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Demuestra sus habilidades comunicativas en el equipo de trabajo                  | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Utiliza un lenguaje claro y coherente durante la exposición de sus trabajos      | 4 | 4 | 4 | 4 |
| <b>Habilidades para la adaptabilidad</b> | Posee la capacidad de comprender otros puntos de vista que no sean igual al suyo | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Adapta sus reacciones y tácticas a las circunstancias de su entorno              | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Da mucha importancia a los cambios de su entorno                                 | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Aprecia los puntos de vista de sus compañeros                                    | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Es flexible con la opinión de sus compañeros                                     | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Se incomoda cuando le delega nuevas tareas                                       | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Trabaja con tranquilidad a pesar de tener compañeros que molestan                | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Acepta con facilidad los cambios y acuerdos de salón de clases.                  | 4 | 4 | 4 | 4 |

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI ( ) NO (X) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? \_\_\_\_\_

DECISIÓN DEL EXPERTO: El instrumento debe ser aplicado: SI (X) NO ( )

  
**Dr. Carmen Elizabeth Cruz Campos**  
 Reg. N° 062-080274

Firma y sello del experto



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN  
HUÁNUCO – PERÚ  
**ESCUELA DE POSGRADO**  
VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO LISTA DE COTEJO DE HABILIDADES  
BLANDAS



Nombre del experto: Roger Habraham Tapia Trujillo

Especialidad: Dados en Gestión Pública y Gobernabilidad

“Calificar con 1, 2, 3 ó 4 cada ítem respecto a los criterios de relevancia, coherencia, suficiencia y claridad”

| DIMENSIÓN                                       | ÍTEM   | RELEVANCIA | COHERENCIA | SUFICIENCIA | CLARIDAD |
|---|--|------------|------------|-------------|----------|
| <b>Habilidades<br/>el trabajo en<br/>equipo</b> | Participa con responsabilidad en la toma de decisiones del equipo                            | 4          | 4          | 4           | 4        |
|   | Cumple los acuerdos durante el trabajo en equipo   | 4          | 4          | 4           | 4        |
|   | Acepta, las ideas de sus compañeros, aunque no estés de acuerdo                              | 4          | 4          | 4           | 4        |
|   | Pide ayuda a sus compañeros (as) de equipo cuando lo necesita                                | 4          | 4          | 4           | 4        |
|   | Participa activamente coordinando en las actividades que realiza su equipo.                  | 4          | 4          | 4           | 4        |
|   | Sustenta los trabajos realizados en coordinación con su equipo                               | 4          | 4          | 4           | 4        |
| <b>Habilidades<br/>para la<br/>comunicación</b> | Participa en la elaboración de normas de comportamiento con ideas claras                     | 4          | 4          | 4           | 4        |
|   | Mantiene buena disposición durante el desarrollo de los trabajos, según los acuerdos tomados | 4          | 4          | 4           | 4        |

|  |  |   |   |   |   |
|--|--|---|---|---|---|
|  | Expresa sus ideas relacionadas con el tema tratado con claridad y seguridad.     | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Manifiesta con asertividad y coherencia sus roles                                | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Demuestra sus habilidades comunicativas en el equipo de trabajo                  | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Utiliza un lenguaje claro y coherente durante la exposición de sus trabajos      | 4 | 4 | 4 | 4 |
| <b>Habilidades para la adaptabilidad</b> | Posee la capacidad de comprender otros puntos de vista que no sean igual al suyo | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Adapta sus reacciones y tácticas a las circunstancias de su entorno              | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Da mucha importancia a los cambios de su entorno                                 | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Aprecia los puntos de vista de sus compañeros                                    | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Es flexible con la opinión de sus compañeros                                     | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Se incomoda cuando le delega nuevas tareas                                       | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Trabaja con tranquilidad a pesar de tener compañeros que molestan                | 4 | 4 | 4 | 4 |
|  | Acepta con facilidad los cambios y acuerdos de salón de clases.                  | 4 | 4 | 4 | 4 |

¿Hay alguna dimensión o ítem que no fue evaluada? SI ( ) NO (✓) En caso de Sí, ¿Qué dimensión o ítem falta? \_\_\_\_\_

DECISIÓN DEL EXPERTO: El instrumento debe ser aplicado: SI (✓) NO ( )

  
 Dr. Roger Habrâham Tapia Trujillo  
 Reg. N° 052-086334

Firma y sello del experto

## **NOTA BIOGRÁFICA**

### **YENIFER YEISY AMBROSIO MARCELO**

Nacio en el distrito de amarilis, provincia y departamento Huánuco, el 23 de agosto de 1986, curso el nivel de educación primaria la institución integrada N° 34047 “Cesar Vallejo” del departamento de Cerro de Pasco, continuando los estudios del nivel de educación secundaria en la institución educativa emblemática “Nuestra Señora de las Mercedes” posterior a ello los estudios superiores de pregrado lo realizo en la Universidad Nacional Hermilio Valdizan Medrano en la facultad de ciencias de ciencias de la educación – Educación Básica en la especialidad de Educación Inicial.

Obteniendo el grado de bachiller y titulo en docente con especialidad en educación inicial, posteriormente obteniendo la maestría con mención en psicología educativa otorgado por la universidad “Cesar Vallejo”. Continuando con la superación profesional continuo los estudios de segunda especialización en la Universidad Hermilio Valdizan auspiciado por el Ministerio de Educación obteniendo la segunda especialización en Didáctica de la Educación Inicial

Actualmente docente nombrada desde el año 2018 en estos últimos años teniendo el cargo de la dirección en la Institución Educativa Inicial N° 782 – Huánuco, con el mismo empeño de seguir desarrollándose profesionalmente para el buen desarrollo de la practica pedagógica y poder estar a la vanguardia de los cambios constantes en la educación del Perú, culminando los estudios de posgrado y sustentando en el año 2022 la tesis titulado “neuropedagogia lúdica para el desarrollo de habilidades blandas” para optar el grado de doctor en ciencias de la educación.



### ACTA DE DEFENSA DE TESIS DE DOCTOR

En la Plataforma del Microsoft Teams de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Ciencias de la Educación, siendo las **20:30h**, del día **07 DE DICIEMBRE DE 2022**; la aspirante al **Grado de Doctor en Ciencias de la Educación**, Doña **Yenifer Yeisy AMBROSIO MARCELO**, procedió al acto de Defensa de su Tesis titulado: **NEUROPEDAGOGÍA LÚDICA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**, ante los miembros del Jurado de Tesis señores:

|                                      |            |
|--------------------------------------|------------|
| Dr. Amancio Ricardo ROJAS COTRINA    | Presidente |
| Dr. Ewer PORTOCARRERO MERINO         | Secretario |
| Dra. Laura Carmen BARRIONUEVO TORRES | Vocal      |
| Dr. Ciro Ángel LAZO SALCEDO          | Vocal      |
| Dr. Zósimo Pedro JACHA AYALA         | Vocal      |

**Asesor de tesis:** Dr. Edwin Roger ESTEBAN RIVERA (Resolución N° 1140-2021-UNHEVAL-FCE/D)

Respondiendo las preguntas formuladas por los miembros del Jurado y público asistente.

Concluido el acto de defensa, cada miembro del Jurado procedió a la evaluación de la aspirante al Grado de Doctor, teniendo presente los criterios siguientes:

- a) Presentación personal.
- b) Exposición: el problema a resolver, hipótesis, objetivos, resultados, conclusiones, los aportes, contribución a la ciencia y/o solución a un problema social y recomendaciones.
- c) Grado de convicción y sustento bibliográfico utilizados para las respuestas a las interrogantes del Jurado y público asistente.
- d) Dicción y dominio de escenario.

Así mismo, el Jurado planteó a la tesis **las observaciones** siguientes:

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

Obteniendo en consecuencia el Doctorando la Nota de..... **Dieciséis** ( 16 ),  
 Equivalente a ..... **B.UENO** ..... por lo que se declara ..... **APROBADA** .....  
**(Aprobado ó desaprobado)**

Los miembros del Jurado firman el presente **ACTA** en señal de conformidad, en Huánuco, siendo las **22:11** horas de 07 de diciembre de 2022.

  
 .....  
**PRESIDENTE**  
 DNI N° **04025628**

  
 .....  
**SECRETARIO**  
 DNI N° **4153365**

  
 .....  
**VOCAL**  
 DNI N° **22475887**

  
 .....  
**VOCAL**  
 DNI N° **22418668**

  
 .....  
**VOCAL**  
 DNI N° **22402184**

**Leyenda:**  
 19 a 20: Excelente  
 17 a 18: Muy Bueno  
 14 a 16: Bueno

(RESOLUCIÓN N° 2556-2022-UNHEVAL-FCE/D)



UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILO VALDIZÁN  
UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA  
EDUCACIÓN



## CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

*El que suscribe:*

***Dra. Clorinda Natividad Barrionuevo Torres***

### **HACE CONSTAR:**

*Que, la tesis titulada: **NEUROPEDAGOGÍA LÚDICA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**, realizado por el Doctorando en Ciencias de la Educación **Yenifer Yeisy AMBROSIO MARCELO**, cuenta con un **índice de similitud del 23%**, verificable en el Reporte de Originalidad del software **Turnitin**. Luego del análisis se concluye que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio; por lo expuesto, la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias, además de presentar un índice de similitud máxima de 30% establecido en el Reglamento General de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.*

*Cayhuayna, 15 de noviembre de 2022.*



***DRA. CLORINDA NATIVIDAD BARRIONUEVO TORRES***  
***DIRECTORA DE LA UNIDAD DE POSGRADO DE LA***  
***FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN***

NOMBRE DEL TRABAJO

**NEUROPEDAGOGÍA LÚDICA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL**

AUTOR

**Yenifer Yeisy AMBROSIO MARCELO**

RECUENTO DE PALABRAS

**14501 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**81583 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**64 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**166.0KB**

FECHA DE ENTREGA

**Nov 15, 2022 2:53 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**Nov 15, 2022 2:54 PM GMT-5****● 23% de similitud general**

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

- 22% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 15% Base de datos de trabajos entregados
- 0% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

**● Excluir del Reporte de Similitud**

- Material bibliográfico
- Coincidencia baja (menos de 14 palabras)
- Material citado

## ● 23% de similitud general

Principales fuentes encontradas en las siguientes bases de datos:

- 22% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 15% Base de datos de trabajos entregados
- 0% 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 | <b>repositorio.ucv.edu.pe</b><br>Internet  | 7%  |
| 2 | <b>repositorio.unheval.edu.pe</b><br>Internet  | 2%  |
| 3 | <b>cybertesis.unmsm.edu.pe</b><br>Internet   | 2%  |
| 4 | <b>repositorio.unu.edu.pe</b><br>Internet  | 1%  |
| 5 | <b>repositorio.uladech.edu.pe</b><br>Internet  | 1%  |
| 6 | <b>repositorio.upci.edu.pe</b><br>Internet   | 1%  |
| 7 | <b>Universidad Cesar Vallejo on 2022-08-02</b><br>Submitted works                    | <1% |
| 8 | <b>Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-12-16</b><br>Submitted works | <1% |

|    |   |     |
|----|---|-----|
| 9  | <b>repositorio.upp.edu.pe</b><br>Internet                                   | <1% |
| 10 | <b>alicia.concytec.gob.pe</b><br>Internet                                   | <1% |
| 11 | <b>dev.scielo.org.pe</b><br>Internet  | <1% |
| 12 | <b>Universidad Cesar Vallejo on 2018-08-22</b><br>Submitted works           | <1% |
| 13 | <b>1library.co</b><br>Internet  | <1% |
| 14 | <b>Universidad Tecnológica Indoamerica on 2022-07-24</b><br>Submitted works | <1% |
| 15 | <b>Universidad Catolica de Trujillo on 2021-05-06</b><br>Submitted works    | <1% |
| 16 | <b>hdl.handle.net</b><br>Internet   | <1% |
| 17 | <b>Universidad Abierta para Adultos on 2020-11-01</b><br>Submitted works    | <1% |
| 18 | <b>repositorioslatinoamericanos.uchile.cl</b><br>Internet                   | <1% |
| 19 | <b>repositorio.udec.cl</b><br>Internet                                      | <1% |
| 20 | <b>slideshare.net</b><br>Internet   | <1% |

|    |  |     |
|----|--|-----|
| 21 | <b>bibliotecas.unsa.edu.pe</b><br>Internet   | <1% |
| 22 | <b>Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote on 2019-12-05</b><br>Submitted works | <1% |
| 23 | <b>Pontificia Universidad Catolica del Peru on 2020-05-09</b><br>Submitted works     | <1% |
| 24 | <b>tesis.unap.edu.pe</b><br>Internet   | <1% |
| 25 | <b>repositorio.uncp.edu.pe</b><br>Internet   | <1% |
| 26 | <b>Universidad Cesar Vallejo on 2020-06-02</b><br>Submitted works                    | <1% |
| 27 | <b>Universidad San Ignacio de Loyola on 2020-11-27</b><br>Submitted works            | <1% |
| 28 | <b>Universidad Alas Peruanas on 2022-03-03</b><br>Submitted works                    | <1% |
| 29 | <b>repositorio.unsa.edu.pe</b><br>Internet   | <1% |
| 30 | <b>repositorio.autonoma.edu.pe</b><br>Internet                                       | <1% |
| 31 | <b>produccioncientificaluz.org</b><br>Internet                                       | <1% |
| 32 | <b>Atlantic International University on 2011-07-12</b><br>Submitted works            | <1% |

|    |   |     |
|----|---|-----|
| 33 | <b>Universidad Alas Peruanas on 2020-11-13</b><br>Submitted works | <1% |
| 34 | <b>repositorio.usanpedro.edu.pe</b><br>Internet                   | <1% |

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

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

|          |  |                      |  |           |          |  |           |   |
|----------|--|----------------------|--|-----------|----------|--|-----------|---|
| Pregrado |  | Segunda Especialidad |  | Posgrado: | Maestría |  | Doctorado | X |
|----------|--|----------------------|--|-----------|----------|--|-----------|---|

Pregrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

|                     |  |
|---------------------|--|
| Facultad            |  |
| Escuela Profesional |  |
| Carrera Profesional |  |
| Grado que otorga    |  |
| Título que otorga   |  |

Segunda especialidad (tal y como está registrado en SUNEDU)

|                     |  |
|---------------------|--|
| Facultad            |  |
| Nombre del programa |  |
| Título que Otorga   |  |

Posgrado (tal y como está registrado en SUNEDU)

|                                |                                    |
|--------------------------------|------------------------------------|
| Nombre del Programa de estudio | CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN           |
| Grado que otorga               | DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN |

### 2. Datos del Autor(es): (Ingrese todos los datos requeridos completos)

|                      |                                |   |           |  |                     |                          |                  |           |
|----------------------|--------------------------------|---|-----------|--|---------------------|--------------------------|------------------|-----------|
| Apellidos y Nombres: | AMBROSIO MARCELO YENIFER YEISY |   |           |  |                     |                          |                  |           |
| Tipo de Documento:   | DNI                            | X | Pasaporte |  | C.E.                |                          | Nro. de Celular: | 962900303 |
| Nro. de Documento:   | 43856090                       |   |           |  | Correo Electrónico: | Yenifer.230817@gmail.com |                  |           |

|                      |     |  |           |  |                     |  |                  |  |
|----------------------|-----|--|-----------|--|---------------------|--|------------------|--|
| Apellidos y Nombres: |     |  |           |  |                     |  |                  |  |
| Tipo de Documento:   | DNI |  | Pasaporte |  | C.E.                |  | Nro. de Celular: |  |
| Nro. de Documento:   |     |  |           |  | Correo Electrónico: |  |                  |  |

|                      |     |  |           |  |                     |  |                  |  |
|----------------------|-----|--|-----------|--|---------------------|--|------------------|--|
| Apellidos y Nombres: |     |  |           |  |                     |  |                  |  |
| Tipo de Documento:   | DNI |  | Pasaporte |  | C.E.                |  | Nro. de Celular: |  |
| Nro. de Documento:   |     |  |           |  | Correo Electrónico: |  |                  |  |

### 3. Datos del Asesor: (Ingrese todos los datos requeridos completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Asesor)

|  |                            |   |           |  |           |                     |                    |          |
|--|----------------------------|---|-----------|--|-----------|---------------------|--------------------|----------|
| ¿El Trabajo de Investigación cuenta con un Asesor?: (marque con una "X" en el recuadro del costado, según corresponda) | SI                         | X | NO        |  |           |                     |                    |          |
| Apellidos y Nombres:   | ESTEBAN RIVERA EDWIN ROGER |   |           |  | ORCID ID: | 0000-0003-4669-1268 |                    |          |
| Tipo de Documento:   | DNI                        | X | Pasaporte |  | C.E.      |                     | Nro. de documento: | 20719667 |

### 4. Datos del Jurado calificador: (Ingrese solamente los Apellidos y Nombres completos según DNI, no es necesario indicar el Grado Académico del Jurado)

|             |                                 |
|-------------|---------------------------------|
| PRESIDENTE: | ROJAS COTRINA AMANCIO RICARDO   |
| SECRETARIO: | PORTOCARRERO MERINO EWER        |
| VOCAL:      | BARRIONUEVO TORRES LAURA CARMEN |
| VOCAL:      | LAZO SALCEDO CIRO ANGEL         |
| VOCAL:      | JACHA AYALA ZÓSIMO PEDRO        |
| ACCESITARIO |                                 |

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

|  |
|--|
| a) Soy Autor (a) (es) del Trabajo de Investigación Títulado: (Ingrese el título tal y como está registrado en el Acta de Sustentación)   |
| <b>NEUROPEDAGOGÍA LÚDICA EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS EN NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL</b>   |
| b) El Trabajo de Investigación fue sustentado para optar el Grado Académico ó Título Profesional de: (tal y como está registrado en SUNEDU)  |
| <b>DOCTOR EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN</b>  |
| c) El Trabajo de investigación no contiene plagio (ninguna frase completa o párrafo del documento corresponde a otro autor sin haber sido citado previamente), ni total ni parcial, para lo cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias.   |
| d) El trabajo de investigación presentado no atenta contra derechos de terceros.   |
| e) El trabajo de investigación no ha sido publicado, ni presentado anteriormente para obtener algún Grado Académico o Título profesional.  |
| f) Los datos presentados en los resultados (tablas, gráficos, textos) no han sido falsificados, ni presentados sin citar la fuente.  |
| g) Los archivos digitales que entrego contienen la versión final del documento sustentado y aprobado por el jurado.  |
| h) Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a la Universidad Nacional Hermilio Valdizan (en adelante LA UNIVERSIDAD), cualquier responsabilidad que pudiera 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 la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Asimismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo 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 mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad Nacional Hermilio Valdizan. |

**6. Datos del Documento Digital a Publicar:** (Ingrese todos los **datos** requeridos **completos**)

|  |                          |   |                                    |  |
|--|--------------------------|---|------------------------------------|--|
| Ingrese solo el año en el que sustentó su Trabajo de Investigación: (Verifique la Información en el Acta de Sustentación)              |                          |   |                                    | 2022   |
| Modalidad de obtención del Grado Académico o Título Profesional: (Marque con X según Ley Universitaria con la que inició sus estudios) | Tesis                    | X | Tesis Formato Artículo             | Tesis Formato Patente de Invención               |
|  | Trabajo de Investigación |   | Trabajo de Suficiencia Profesional | Tesis Formato Libro, revisado por Pares Externos |
|  | Trabajo Académico        |   | Otros (especifique modalidad)      |  |

|  |                |        |             |
|--|----------------|--------|-------------|
| <b>Palabras Clave:</b><br>(solo se requieren 3 palabras) | NEUROPEDAGOGIA | LÚDICA | HABILIDADES |
|--|----------------|--------|-------------|

|  |                            |   |                          |  |
|--|----------------------------|---|--------------------------|--|
| Tipo de Acceso: (Marque con X según corresponda) | Acceso Abierto             | X | Condición Cerrada (*)    |  |
|  | Con Periodo de Embargo (*) |   | Fecha de Fin de Embargo: |  |

|   |    |    |   |
|---|----|----|---|
| ¿El Trabajo de Investigación, fue realizado en el marco de una Agencia Patrocinadora? (ya sea por financiamientos de proyectos, esquema financiero, beca, subvención u otras; marcar con una "X" en el recuadro del costado según corresponda): | SI | NO | X |
|---|----|----|---|

|  |  |
|--|--|
| Información de la Agencia Patrocinadora: |  |
|--|--|

El trabajo de investigación en digital y físico tienen los mismos registros del presente documento como son: Denominación del programa Académico, Denominación del Grado Académico o Título profesional, Nombres y Apellidos del autor, Asesor y Jurado calificador tal y como figura en el Documento de Identidad, Título completo del Trabajo de Investigación y Modalidad de Obtención del Grado Académico o Título Profesional según la Ley Universitaria con la que se inició los estudios.

**7. Autorización de Publicación Digital:**

A través de la presente. Autorizo de manera gratuita a la Universidad Nacional Hermilio Valdizán a publicar la versión electrónica de este Trabajo de Investigación en su Biblioteca Virtual, Portal Web, Repositorio Institucional y Base de Datos académica, por plazo indefinido, consintiendo que con dicha autorización cualquier tercero podrá acceder a dichas páginas de manera gratuita pudiendo revisarla, imprimirla o grabarla siempre y cuando se respete la autoría y sea citada correctamente. Se autoriza cambiar el contenido de forma, más no de fondo, para propósitos de estandarización de formatos, como también establecer los metadatos correspondientes.

|                      |                                |   |   |
|----------------------|--------------------------------|---|---|
| Firma:               |                                |  |  |
| Apellidos y Nombres: | AMBROSIO MARCELO YENIFER YEISY |   | Huella Digital  |
| DNI:                 | 43856090                       |   |   |
| Firma:               |                                |   |   |
| Apellidos y Nombres: |                                |   | Huella Digital  |
| DNI:                 |                                |   |   |
| Firma:               |                                |   |   |
| Apellidos y Nombres: |                                |   | Huella Digital  |
| DNI:                 |                                |   |   |
| Fecha: 18/03/2024    |                                |   |   |

**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 **calibri**, **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) y Declaración Jurada.
- ✓ Cada uno de los datos requeridos en este formato, es de carácter obligatorio según corresponda.