

INSTITUTO PEDAGÓGICO NACIONAL MONTERRICO

PROGRAMA DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE



**APLICACIÓN DEL MÓDULO “LUDIATENCIÓN” BASADO EN ACTIVIDADES
LÚDICAS MEJORA LOS TIPOS DE ATENCIÓN EN LOS NIÑOS DE TERCER
GRADO DE LA I.E.P VIRGEN DE LA CANDELARIA, DISTRITO DE VILLA
MARÍA DEL TRIUNFO, UGEL 01**

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

**COLLANQUI LARICO, José
ÑAHUI TOMAYLLA, Sadith
PALOMINO MUÑOZ, Angie Andrea
PANTOJA BOLIVAR, Rosario Trinidad**

Lima - Perú

2019

Agradecimiento y dedicatoria

Queremos manifestar nuestros más profundos agradecimientos a nuestra asesora de tesis Valeria Calagua Mendoza por su colaboración en la realización del presente trabajo, por la orientación, el seguimiento y la supervisión continua de la misma, pero sobre todo por la motivación y el apoyo recibido a lo largo de esta investigación. Además, al profesor Jesús Serrano Zuloaga por su apoyo y sugerencias en la aplicación de la misma. Asimismo, agradecemos a las autoridades de la Institución Educativa Virgen de la Candelaria por permitirnos realizar la aplicación de nuestra investigación en su institución.

Queremos dedicar este trabajo a Dios por siempre guiarnos y por el don que nos regaló para perseverar en esta carrera. A nuestras familias por impulsarnos a seguir adelante, apoyarnos en alcanzar este logro profesional y por el tiempo que se merecían y no les dimos.

Índice

Agradecimiento y dedicatoria	II
Índice.....	III
Índice de tablas	V
Índice de figuras.....	VI
Introducción	1
I. MARCO TEÓRICO	2
1. Planteamiento del problema	3
2. Antecedentes	6
3. Sustento teórico	9
3.1 La atención	9
3.1.1 Enfoques de la atención.	11
3.1.2 Redes neuronales de la atención	15
3.1.3 Componentes de la atención	18
3.1.4 Tipos de atención	20
3.1.5 La atención y el aprendizaje	24
3.2 Actividades lúdicas	31
3.2.1 Las actividades lúdicas y el juego.....	32
3.2.2 Características fundamentales de las actividades lúdicas	34
3.2.3 Clasificación de la actividad lúdica	36
3.2.4 El juego en los niños y niñas de 7 a 8 años.....	43
3.2.5 La escuela como espacio de trabajo lúdico.....	44
3.2.6 Perfil del docente para dirigir la actividad lúdica	47
3.2.7 Las actividades lúdicas en el aula	50
3.3 La atención y las actividades lúdicas.	53
3.3.1 Aprendizaje	53
3.3.2 Emociones.....	55
4. Objetivos	60

4.1 Objetivo general.....	60
4.2 Objetivos específicos	60
5. Hipótesis.....	61
5.1 Hipótesis general.....	61
5.2 Hipótesis específicas.	61
6. Variables	62
7. Definiciones operacionales	63
II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	66
1. Diseño	67
2. Criterios y procedimientos de selección de la población y muestra	68
3. Instrumentos	73
III. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	86
1. Análisis de resultados	87
2. Contrastación de hipótesis	92
2.1. Prueba de Wilcoxon.....	92
Conclusiones	97
Recomendaciones	98
Referencias.....	99
Apéndice	106

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Definiciones de la atención de diferentes autores.</i>	9
Tabla 2. <i>Resumen de los enfoques sobre la atención.</i>	15
Tabla 3. <i>Clasificación según el criterio de la atención.</i>	20
Tabla 4. <i>Número de estudiantes del tercer grado del nivel primario de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria.</i>	68
Tabla 5. <i>Grado de instrucción de las madres de familia de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E.P Virgen de la Candelaria.</i>	69
Tabla 6. <i>Oficios de los padres de familia de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E.P Virgen de la Candelaria.</i>	70
Tabla 7. <i>Conformación de las familias de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E.P Virgen de la Candelaria.</i>	71
Tabla 8. <i>Rango de percentiles de 8 años de edad del test de Percepción de diferencias.</i> 76	
Tabla 9. <i>Puntuaciones T para los datos del Stroop.</i>	81
Tabla 10. <i>Baremos de los niños de 7 a 10 años del test de Cinco dígitos.</i>	85
Tabla 11. <i>Resultados del pre test y post test obtenidos por los estudiantes de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria en la atención focalizada.</i>	87
Tabla 12. <i>Resultados del pre-test y post-test obtenidos por los estudiantes de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria en la atención selectiva.</i>	89
Tabla 13. <i>Resultados del pre-test y post-test obtenidos por los estudiantes de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria en la atención sostenida.</i>	90
Tabla 14. <i>Valores del tipo de atención focalizada, antes y después de la intervención.</i> ..	93
Tabla 15. <i>Valores del tipo de atención selectiva, antes y después de la intervención.</i>	94
Tabla 16. <i>Valores del tipo de atención sostenida, antes y después de la intervención.</i> ...	95

Índice de figuras

<i>Figura 1.</i> Estructuras del Sistema Nervioso relacionados con la atención.	17
<i>Figura 2.</i> Características del docente para dirigir la actividad lúdica.	49
<i>Figura 3.</i> Diagrama de flujo de la metodología para realizar la actividad lúdica.	52
<i>Figura 4.</i> Número de estudiantes del tercer grado del nivel primario de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria.	69
<i>Figura 5.</i> Grado de instrucción de las madres de familia de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E.P Virgen de la Candelaria.	70
<i>Figura 6.</i> Oficios de los padres de familia de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E.P Virgen de la Candelaria.	71
<i>Figura 7.</i> Conformación de las familias de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E.P Virgen de la Candelaria.	72
<i>Figura 8.</i> Campana de Gaus de los niveles de atención selectiva.	79
<i>Figura 9.</i> Resultados del pre-test y post-test obtenidos por los estudiantes de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria en la atención focalizada.	88
<i>Figura 10.</i> Resultados del pre-test y post-test obtenidos por los estudiantes de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria en la atención selectiva.....	89
<i>Figura 11.</i> Resultados del pre-test y post-test obtenidos por los estudiantes de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria en la atención sostenida.....	91

Introducción

La presente investigación titulada Aplicación del módulo “Ludiatención” basado en actividades lúdicas mejora los tipos de atención en los niños de la I.E.P Virgen de la Candelaria, se llevó a cabo con el propósito de contribuir al desarrollo de la atención, ya que está demostrado por los aportes de la neuroeducación, que sin la atención no puede haber aprendizajes.

El informe de este estudio consta de tres capítulos. El primero habla sobre el marco teórico, el planteamiento del problema, el sustento teórico de las variables de estudio, los objetivos, las hipótesis y las definiciones operacionales.

En el segundo capítulo se muestra la metodología de la investigación en la que se presenta el diseño experimental de tipo pre-experimental, los criterios y procedimientos de selección de la población y muestra. Como también la descripción de los instrumentos estandarizados de los tipos de atención como el test de Percepción y diferencias, test de Colores y palabras y por último, el test de Cinco dígitos.

Finalmente, en el tercer capítulo contiene la presentación y análisis de los resultados con la ayuda de tablas y gráficos obtenidos con el pre-test y post-test. Además, incluye las conclusiones que el equipo investigador llegó antes y después de la aplicación de la propuesta. Así mismo, las recomendaciones, referencias, el módulo y las sesiones que se aplicaron.

I. MARCO TEÓRICO

1. Planteamiento del problema

En el mundo entero diversos documentos que orientan las políticas y decisiones de gobierno de los países, reconocen la importancia de la educación por ser un derecho universal de la persona. Por esto, la Unesco (1990) realiza foros y conferencias, donde se aprobó la declaración mundial sobre “Educación para todos”, sin embargo, al no cumplirse las metas planteadas, realizó un foro mundial en Dakar (2000) cuyo objetivo fue continuar con las metas trazadas, teniendo como frase “Cumplir compromisos comunes”, obteniendo resultados positivos al culminar el plazo. Luego de ello, la ONU (2015) propuso objetivos de desarrollo sostenibles, siendo el objetivo cuatro “Garantizar una educación de calidad”.

En el Perú la ley N° 28044 Ley General de Educación, artículo 53°, expresa un marco de una educación de calidad con equidad e inclusiva y una gestión educativa descentralizada, que fortalece la autonomía de la institución. Por eso el Minedu (2016) facilita diversos documentos que promueven la mejora de la educación a través del Currículo Nacional que prioriza los valores y la educación ciudadana de los estudiantes para poner en ejercicio sus derechos y deberes, así como el desarrollo de competencias que les permitan responder a las demandas de nuestro tiempo apuntando al desarrollo sostenible. En este sentido el Minedu desde el año 2011 promueve “La Movilización Nacional por la Mejora de los Aprendizajes”, que tiene como slogan: “Todos podemos aprender, nadie se queda atrás”, con el objetivo de promover mejores oportunidades en la adquisición de competencias de las principales áreas en las escuelas.

Sin embargo, a pesar de los esfuerzos constantes de la implementación de las diferentes propuestas en la educación, no se logran aprendizajes esperados, los cuales se evidencian principalmente en los resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE).

Es por esto que al comparar los resultados de segundo grado de primaria de la ECE 2016 y 2018, últimas evaluaciones realizadas a nivel nacional, se observa que en la competencia de comprensión lectora, hubo una reducción de 8.6% en el nivel satisfactorio, lo que significa que menos estudiantes logran aprendizajes esperados para su ciclo sin estar preparados para asumir nuevos retos del siguiente año. Así mismo se observa que en la competencia de resolución de problemas hubo un incremento en el nivel inicial con un

26.4%, que implica que más estudiantes solo logran aprendizajes básicos para su ciclo. Ambos reportes son preocupantes, ya que los resultados deberían ser positivos, por la implementación de diferentes estrategias de los documentos pedagógicos, capacitaciones, recursos educativos, mejoras en la infraestructura, evaluaciones e incentivos a los docentes, entre otros. Entonces las preguntas que surgen al ver los resultados son ¿Qué es lo que ocurre en las aulas? ¿Por qué no se observa buenos resultados? ¿Qué debemos realizar para mejorar los aprendizajes?

Diariamente se observa en las aulas niños desatentos y distraídos por diversos factores: problemas familiares, cansancio, falta de interés, entre otros. Esto se evidencia cuando se quedan quietos y desconectados, otros que se mueven permanentemente, algunos que juegan en clase o reaccionan a cada estímulo externo e interno, fomentando el desorden, el cual dificulta la ejecución de las sesiones de aprendizaje (Mora, 2013), viéndonos en la necesidad de levantar la voz para decir: ¡Hagan silencio!, ¡Escuchen!, ¡Presten atención!, etc. Los docentes de todos los niveles, requerimos la atención de los alumnos y alumnas, pidiéndoles que permanezcan sentados, participando de un intercambio por periodos prolongados, esperando que se entusiasmen con una misma estrategia o propuesta a lo largo del tiempo y a la vez que mantengan su interés por la actividad (Sarlé, 2010). Por ello los docentes deben tener la habilidad de captar la atención de los estudiantes, ser quienes propicien la mejora de la atención, porque con la atención se aprende y memoriza en los primeros 65 milésimas de segundo para adquirir el conocimiento (Mora, 2013). Según García (2013) define la atención como un mecanismo que pone en actividad diversos procesos atencionales para poder seleccionar un estímulo del medio y así dar respuesta. Por tal motivo, Mora (2015) afirma que “Sin atención no hay aprendizaje”, siendo sin duda una frase genuina que expresa la realidad de la educación, volviéndose entonces una necesidad para los estudiantes y los maestros, ya que la atención es como un foco de luz que alumbra al estímulo que tenemos enfrente, y deja de lado todo lo demás, convirtiéndose en un factor importante para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por consiguiente, los docentes tenemos que cuestionarnos ¿Cuántos minutos de atención exigimos de los alumnos en clase? ¿Conocemos estrategias que mejoran la atención?

Los niños y niñas de la I.E.P Virgen de la Candelaria, no son ajenos a esta realidad, aunque atienden en el momento de inicio de las sesiones de aprendizaje, luego de un tiempo

prolongado suelen perderlo, focalizando su atención en otros estímulos del ambiente como: ruidos provenientes del exterior, ambientación, temperatura en el aula, entre otros, dificultando el proceso de enseñanza-aprendizaje. No obstante, la atención debe desarrollarse por no ser un proceso cognitivo totalmente innato (García, 2013), con el entrenamiento, práctica sistemática y una buena estimulación como actividades lúdicas, los estudiantes van a ir mejorando, adaptándose y modificando sus conexiones neuronales, es decir que logrará mejores aprendizajes (García, 2009).

Como equipo investigador una de las estrategias para captar la atención de los estudiantes es la implementación de actividades lúdicas, teniendo en cuenta que esta se diferencia del juego, ya que el juego es libre y espontáneo, mientras que la actividad lúdica tiene objetivos, son planificados, con límite de tiempo y reglas establecidas, también, propician aprendizajes de manera divertida. Aunque muchos docentes y padres no conocen el término adecuado para referirse a los juegos con fines educativos, como lo es la actividad lúdica que ayudan a lograr habilidades motrices, cognitivas, lingüísticas, socio-afectivas, estimulando su creatividad y curiosidad (Mercado, 2009). Además, favorece la capacidad de atención impulsada por ser del interés intrínseco del niño (Paredes, 2003).

Por todo lo expuesto anteriormente se plantea la siguiente pregunta: ¿Cuál es la mejora de la aplicación del módulo “Ludiatención” basado en actividades lúdicas en los tipos de atención en los niños de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria del distrito de Villa María del Triunfo, UGEL 01?

2. Antecedentes

Las siguientes investigaciones que se muestran tienen un vínculo con las variables de atención y actividades lúdicas.

Entre ellas destaca en el ámbito nacional el estudio realizado por Zavala (2018) en su tesis de maestría señala que las actividades lúdicas favorecen significativamente la atención y concentración, este estudio se realizó con 40 niños de tercer grado de una institución educativa de Lima Metropolitana y al igual que la investigación se planteó una propuesta metodológica para desarrollar la atención y concentración; sin embargo sólo considera la atención selectiva y la mide a través del test de Caras.

Otro estudio relevante es el presentado por Borja (2012), la semejanza que existe con nuestra investigación es la atención selectiva y sostenida, además la aplicación del test de Percepción y diferencias el cual es una adaptación peruana. El aporte es la recomendación de utilizar actividades lúdicas las cuales estarán insertadas en las sesiones de clase para poder mejorar la atención de los estudiantes de primaria.

También destacan en el ámbito internacional la investigación de Cid et al. (2016) de la Universidad Católica de la Santísima Concepción Facultad de Educación Pedagogía de Educación Diferencial - Chile, presentó la tesis que lleva por título “Atención selectiva, atención sostenida, inhibición y flexibilidad cognitiva en niñas y adolescentes de 12 a 14 años con TDAH predominio de falta de atención” para optar el grado académico de Licenciado en Educación. Se utilizó como muestra 26 estudiantes pertenecientes al Programa de Integración Escolar (PIE), por ello se aplicaron test de atención D2, test de colores y palabras y test de los Cinco dígitos, para poder realizar un análisis estadístico descriptivo de las medidas y desviaciones estándar por grupo de edad y muestra global. La semejanza que existe con nuestra investigación es el marco teórico de la variable de atención selectiva y sostenida; también la aplicación del instrumento del test de y Colores palabras para medir la atención selectiva. El aporte hacia nuestra investigación es la información y la aplicación del instrumento del test de los Cinco dígitos y el test de Colores y palabras para medir la atención sostenida y selectiva.

Morales (2013) Universidad Técnica de Abanto Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación Carrera de Educación Básica - Ecuador, presentó la tesis que lleva por título “Las actividades lúdicas y su influencia en la inteligencia emocional de los estudiantes de los cuartos grados de Educación General Básica de la escuela Centro Escolar Ecuador de Cantón Ambato, provincia de Tungurahua” para optar el grado académico de Licenciada en Ciencias de la Educación. El problema de dicha investigación es ¿Cómo influye las actividades lúdicas en la inteligencia emocional de los estudiantes de los cuartos grados de educación general básica de la escuela Centro Escolar Ecuador de la ciudad de Ambato? Se utilizó una muestra de 43 estudiantes del cuarto grado, paralelos A y B y 18 docentes de Educación Básica de la Escuela Centro Escolar Ecuador, por ello implementó un manual de actividades lúdicas para desarrollar la inteligencia emocional en los estudiantes. La semejanza que existe con nuestra investigación es el marco teórico de la variable de actividad lúdica indica que su principal característica es que tiene un propósito educativo; también el uso de diferentes juegos de acuerdo a la clasificación que eligieron en el manual con su respectivo procedimiento y objetivos para cada uno de ellos. El aporte hacía nuestra investigación es la información y la implementación de las actividades lúdicas de acuerdo a los juegos de la clasificación que le da.

Pérez (2008) Universidad Complutense de Madrid Facultad de Psicología Departamento de Psicología Básica II (Procesos Cognitivos)-España, presentó la tesis que lleva por título “Desarrollo de los procesos atencionales” para optar el grado académico de Doctor. El planteamiento de dicha investigación es analizar precisamente el proceso y las fases de adquisición de las capacidades atencionales básicas, como la habilidad para mantener la atención en una actividad o la de seleccionar la información relevante entre un conjunto de distractores, teniendo en cuenta las semejanzas y diferencias del procesamiento según la modalidad sensorial de la información. Se utilizó una muestra de 163 sujetos, de los cuales 83 fueron niños y 80 niñas, con edades que oscilan desde los 3 hasta los 10 años. Por ello implementó la aplicación de materiales y métodos con tareas específicas para luego evaluar la atención sostenida, selectiva, visual y auditiva. La semejanza que existe con nuestra investigación es el marco teórico de la variable de atención ya que explica las redes atencionales del tipo de atención sostenida de la misma forma de la selectiva visual y auditiva. El aporte hacia nuestra investigación es la información de las corrientes sobre la

atención y estructura en un cuadro de doble entrada, así como la aplicación de diferentes instrumentos como el test de Colores y palabras. La diferencia radica en el grado académico, ya que es un trabajo con mayor complejidad, por centrarse en la psicología, por otro lado, su muestra está compuesta por niños entre los 3 hasta los 10 años.

3. Sustento teórico

3.1 La atención

El término y la definición de la atención ha sido cambiante y hasta eludida por algunos autores a lo largo de la historia de la Psicología, por tal motivo se presentan las diferentes definiciones en la tabla 1.

Tabla 1. *Definiciones de la atención de diferentes autores.*

Autores	Definiciones
James (1918)	Es la toma de posesión de la mente, en forma clara y vívida, de un solo objeto de entre los simultáneamente posibles.
Neville y Moray (1970)	La atención es un complejo campo que engloba al menos las siguientes subáreas: Concentración mental, Vigilancia, Atención Selectiva, Búsqueda, Activación, Disposición mental o Set y Análisis por Síntesis.
Hilgard (1977)	Recurso de procesamiento disponible para la realización de tareas.
Luria (1984)	Proceso selectivo de la información necesaria de la consolidación de los programas de acción elegibles y el mantenimiento de un control permanente sobre el curso de los mismos.
Norman y Shallice (1986)	Subraya el papel de la atención como un mecanismo de supervisión y control del procesamiento.
Cairo (1988)	La atención como la concentración de la conciencia de un modo sostenido sobre una determinada actividad u objeto, lo cual permite o garantiza un claro reflejo del mismo.
García (1997)	Mecanismo que pone en actividad diversos procesos atencionales como el de selección, distribución y mantenimiento.
Posner y Rothbart (2007)	Sistema modular compuesto por tres redes neurales integradas: Red Atencional Posterior, Red Atencional Anterior y Red de Vigilancia.

Fuente: tomado de la tesis de posgrado “Desarrollo de los procesos atencionales”, Madrid 2003.

Luego de conocer algunas de las diferentes definiciones de la atención, en la presente investigación se ha tomado el aporte de la autora García (1997), ya que presenta las definiciones de los tipos de atención de forma clara y precisa, además lo relaciona con actividades para desarrollarla y mejorar el aprendizaje en los niños; mediante la activación y funcionamiento de los procesos atencionales como el de selección, distribución y mantenimiento.

Procesos atencionales

- **Procesos selectivos:** el ambiente en el que los estudiantes se encuentran les ofrece diversos estímulos, como el ruido del patio, sus compañeros dentro del aula, entre otros; por ello este proceso implica dos actos: el primero, que seleccione el estímulo según su interés y el segundo, que pueda omitir los estímulos irrelevantes para poder focalizar la atención en una actividad, direccionando nuestra respuesta solo para responder y atender uno de ellos, excluyendo los distractores.
- **Procesos de distribución:** cuando recibimos muchos estímulos del entorno en el que nos encontramos, tenemos la capacidad de responder a varias tareas a la vez que el medio nos exige, siendo un claro ejemplo cuando el estudiante puede estar escuchando la clase del profesor y al mismo tiempo tomando apuntes o cantan mientras pintan, dibujan o escriben.
- **Procesos de mantenimiento o sostenimiento:** se da cuando presta atención a alguno de los estímulos del medio, y si este se lleva a cabo por un tiempo relativamente amplio, se refiere directamente a la atención sostenida, pero para ello se requiere que nuestro Sistema Nervioso se encuentre en estado de vigilancia, un claro ejemplo de ello, es cuando los estudiantes permanecen atentos durante una hora pedagógica que consta de 45 minutos. También cumple una serie de funciones importantes, según García (2013):
 - ✓ Prevenir sobrecargas de estímulos en el Sistema Cognitivo.
 - ✓ Seleccionar la información más importante de diferentes fuentes.
 - ✓ Activar y dirigir la mente a los estímulos relevantes.
 - ✓ Procesar y analizar estímulos recibidos.

3.1.1 Enfoques de la atención

Los enfoques para conocer y definir la atención inician en el siglo XIX, debido a que la psicología se establece formalmente como una ciencia. Para ello, la atención tuvo que pasar por diferentes períodos donde su investigación llegó a prodigiosos estudios, pero en otras, a diferencia se muestra su total abandono, incluso en algún tiempo se llegó a negar su existencia, sin embargo, cada marco conceptual que la define ha servido como aporte hasta el día de hoy.

El estudio en el estructuralismo. Fue el primer enfoque que analizó la atención desde la perspectiva de unirla a la conciencia. Por ello, (Wundt, citado por Castillo, 2009) definió la atención como una actividad interna del organismo que activa ideas, es decir claridad de conciencia. Por ende, aclara los estímulos recibidos como imágenes, sensaciones y sentimientos, que son el componente de la conciencia, y que aprehende con mayor transparencia. Además, para comprender el estado de conciencia de cada persona, utilizó la introspección que permite mirarse internamente para conocer los estados de ánimo y poder reflexionar sobre ellos. Pero este método fue propiamente declinado debido a sus inconsistencias y falta de objetividad.

Con este método se distinguen tres clases de procesos atencionales:

- **Procesos apercibidos:** son los componentes que definen la conciencia y son las sensaciones, las imágenes y los sentimientos. Estos son los que se encuentran en el foco atencional y tienen mayor importancia.
- **Procesos percibidos:** son estímulos que se perciben, estando fuera del foco atencional.
- **Espacio de conciencia:** es la cantidad de estímulos hacia el interior que pueden ser percibidos en un solo acto. Conocida también como la amplitud atencional.

Los estructuralistas estudiaron dentro de la atención la amplitud y las fluctuaciones perceptuales. La amplitud explica la capacidad de atender varios estímulos a la vez, para ello realizaron diversos estudios donde demostraron que los sujetos puestos en investigación fueron capaces de atender de 6 a 7 estímulos al mismo tiempo. También afirmaron que la amplitud o capacidad para atender la información recibida del exterior no

es fija, ya que puede variar de acuerdo a las estrategias que los sujetos utilizan para captar diversos estímulos.

La fluctuación de la atención se refiere, también a los periodos donde la atención capta o percibe la información del ambiente a través de los sentidos. Diferentes estudios demostraron que la persona se encuentra en momentos aptos para captar estímulos y otros en las que no, porque la atención no es fija ni constante.

Enfoque del funcionalismo. Uno de los autores que estudió y definió conceptualmente la atención fue James. Él señaló que la atención es “Tomar de la mente, de forma clara y vívida, uno entre varios objetos posibles que aparecen simultáneamente” (James, citado por Castillo, 2009). Para ello, relaciona la atención con el interés, ya que resalta que solo atendemos aquello que nos interesa.

Además, este autor señala que, al ocurrir un acto atencional en el organismo se activan diferentes procesos fisiológicos. Uno de ellos es la acomodación y la adaptación que necesita de los componentes del Sistema Nervioso Periférico, como el de los sentidos. También en el proceso de preparación o anticipación se procesa la información que se ha atendido y ocurre en la corteza cerebral. Por lo tanto, se habla que la atención cuenta con todo un mecanismo de células cerebrales que se activan cuando hay un estímulo.

La clasificación se basa en tres criterios que luego desembocará en seis variedades de la atención y éstas son:

- **Atención sensorial pasiva inmediata:** es activada por estímulos sensoriales y depende del impacto que cause en la persona, sobresaliendo en la niñez.
- **Atención sensorial pasiva derivada:** se relaciona a la importancia o significado de un estímulo de la persona, es decir se activará dependiendo de la experiencia adquirida por cada uno.
- **Atención intelectual pasiva inmediata:** se da cuando los estímulos que captan la atención son internos, tales como los pensamientos que aísla a la persona de la información que recibe del exterior.
- **Atención intelectual pasiva derivada:** es cuando un estímulo tiene por sí mismo algo que resulta interesante y permite que solo se centren en ello.
- **Atención sensorial activa:** ocurre cuando la persona desea recibir intencionalmente un estímulo del exterior, que puede ser débil o potente.

- **Atención intelectual activa:** se lleva a cabo cuando la persona se esfuerza por mantener la atención en un determinado estímulo durante un tiempo prolongado.

Enfoque de la reflexología. Los aportes se basan en su carácter fisiológico y genético, ya que menciona que la atención cuenta con mecanismos neurofisiológicos para la atención voluntaria, es decir el Sistema Activador Reticular Ascendente (SARA), que mantiene el organismo en estado de alerta o activación que va desde el tallo encefálico, sigue al tálamo y finalmente llega a la corteza. También cuenta con el SARA que desempeña su función en el lóbulo frontal del cerebro, hasta llegar al tono muscular. Ambas vías se activan cuando una persona está en contacto con un estímulo. Todo lo mencionado anteriormente se debe a la atención voluntaria, pero cuando se refiere a la involuntaria los psicólogos la relacionan con la respuesta de orientación, que es la primera reacción del organismo por el estímulo recibido.

Enfoque del conductismo. Como para el conductismo era importante investigar aquello que se observaba de la persona, es decir la conducta que mostraba, la atención al cumplir procesos internos del organismo, no fue relevante su estudio. Por lo tanto, este fenómeno no quedó del todo relegado, ya que sus aportaciones se basaron en la respuesta de orientación de la atención y en el concepto de arousal (activación del cerebro). Por ello, entendieron que, al haber atención frente a un estímulo, el sujeto mostraba una conducta atencional, ya que se evidenciaría conductas motoras. Entonces se definió que arousal es la activación fisiológica que pone a un sujeto en estado de alerta frente a emociones intensas como a un punto intermedio extremo de ausencia total o estado de muerte.

Enfoque de la escuela Gestalt. Mostró un desinterés generalizado por la atención, llegando incluso a negar su existencia, ya que su modo de ver la atención era intrínseco de la percepción. Los estímulos u objetos del entorno son percibidos como estructuras completas, agrupándolos por: proximidad, similitud, cierre y destino común de la buena forma. Finalmente, no logran explicarlo como proceso cognitivo, siendo su estudio innecesario.

Enfoque del paradigma cognitivo. Hubo un cambio del conductismo, para que la mente procese información y se vuelva importante. Por tal motivo, se centran en estudiar dimensiones como:

- **Selectiva:** se presenta cuando se realiza una tarea o selección de un estímulo, ignorando lo innecesario. Los estudios se dieron desde los años cincuenta, donde señala que la atención es más visual.
- **Mecanismo de distribución de recursos:** los procesos de la atención se desencadenan al realizar diferentes tareas.
- **Sostenida:** estar concentrados a las señales en una tarea y requiere que el organismo se encuentre activo.

Es importante la voluntad de las personas al atender, sin embargo, puede variar por los estímulos, saliendo a flote la atención involuntaria, siendo importante conocer los procesos básicos:

Procesamiento de la información: es la secuencia de actividades desde que un estímulo es seleccionado para luego emitir una respuesta frente al mismo.

Etapas de información: se desarrolla a través de fases discretas relacionándose con otras. La persona receptora tiene una capacidad limitada al captar estímulos.

Formas de procesar la información:

- **Serial vs. paralelo:** la forma serial supone procesar uno por uno los estímulos dependiendo de sus características y en paralelo asume procesar diferentes estímulos simultáneamente al observar diferentes características.
- **Holístico vs analítico:** en la forma holístico la atención procesa como un todo integral y en lo analítico se procesan en relación de sus características.
- **Discreto vs continuo:** en la forma discreto tiene estadios para operar que luego guarda al almacenamiento y en continuo no es necesario que esté completa para ser almacenada.
- **Automático vs controlado:** en la forma automático la atención es limitada para ejecutar, sin embargo, después de practicarla es más fácil, es decir requieren escasa atención y en controlado consumen atención y son consciente, y ambos procesos pueden estar en una tarea.

Frente a todo lo expuesto en los enfoques de la atención, se resume en la tabla 2.

Tabla 2. *Resumen de los enfoques sobre la atención.*

ENFOQUE	OBJETO DE ESTUDIO	AUTORES
Estructuralismo	• Relación de la atención con la conciencia.	• Wundt • Titchener
Funcionalismo	• Funciones mentales.	• James
Reflexología	• Carácter fisiológico y genético.	• Pavlov • Sokolov
Conductismo	• Fenómeno interno y no observable de la conducta.	• Watson • Berlyne, entre otros.
Gestalt	• Estímulos percibidos del medio.	• Escuela de la Gestalt
Paradigma Cognitivo	• La mente procesa información.	• Shanon • Weaver

Fuente: Recopilado del libro La Atención de Castillo (2009).

3.1.2 Redes neuronales de la atención

El sistema cognitivo tiene redes neuronales que son de vital importancia en el desarrollo de diferentes funciones atencionales para afrontar complejidades estímulares. Las redes de la atención o sistemas de regiones cerebrales provienen del modelo originalmente de Posner y Peterson que se basa en redes cognitivas que son independientes con funciones diferentes, pero que pueden interactuar entre sí por estar interconectadas. Las redes neuronales son: orientación, alerta fásica, vigilancia y control ejecutivo atencionales.

La red de orientación es bastante grande y está formada: por la corteza parietal que se relaciona con orientación encubierta y manifiesta, el surco presenta la corteza frontal que participa en la utilización voluntaria de señales viso-espacial al igual que la corteza parietal, el colículo superior se sitúa en el cerebro medio que se relaciona en el cambio de atención y por lo contrario el núcleo pulvinar del tálamo participa en el acoplamiento de la atención. Es decir, orienta la atención en la ubicación de fuentes estímulares por medio de la

detección de fuentes del estímulo sensorial (letreros de salida, sirena de ambulancia, ubicar a alguien, etc.).

La vigilancia, segunda red atencional, se define como la capacidad de lograr y mantener un estado de alerta como en la sorpresa de un alumno en el desenlace de la clase de laboratorio. Los niveles de vigilancia oscilan en las actividades diarias llegando en su punto más alto en la concentración y por lo contrario cayendo en el sueño. Implica las regiones cerebrales: corteza frontal y parietal derechas. El área frontal se activa en un estado de alerta, aunque no haya estimulación (Luna, et al., 2016).

Por último, tenemos la red ejecutiva relacionada con los procesos de control que tiene un concepto amplio, ya que por estudios de neuroimagen con tareas para dicha red han activado varias regiones: la corteza cingulada anterior y el área motora suplementaria, la corteza orbitofrontal, la corteza prefrontal dorsolateral, así como secciones de los ganglios basales y el tálamo.

Uno de los conceptos centrales es sobre la coordinación voluntaria de los recursos en la ejecución de tareas nuevas o no estructuradas. Como tal, involucra cambios de tarea, control inhibitorio, resolución de conflictos, detección de errores, distribución de recursos de atención, planificación, procesamiento de los estímulos novedosos y la ejecución de las acciones nuevas (Fernández, 2014, p.8).

En otras palabras, se encarga del comportamiento voluntario, el cual permite regular pensamientos, emociones o acciones para la focalización y selección de estímulos según la importancia de la actividad que se realice: en el proceso de resolución de una tarea o problema concreto, analizar un texto o seguir la explicación del maestro.

Por ser el cerebro un órgano complejo, al darse la atención se lleva a cabo la participación de muchas estructuras cerebrales, como la participación del Sistema Nervioso como observamos en la figura 1:

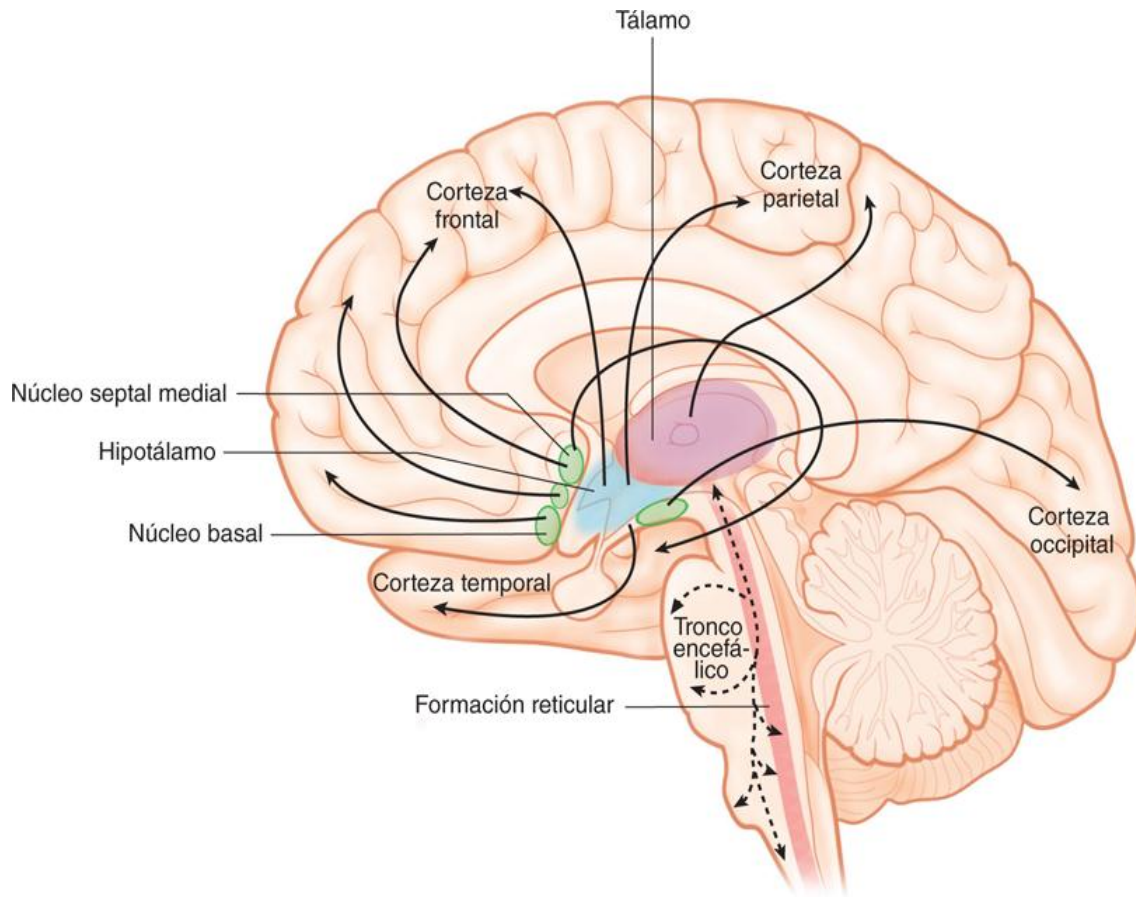


Figura 1. Estructuras del Sistema Nervioso relacionados con la atención.

Fuente: Kim E. Barrett, Susan M. Barman, Scott Boitano, Heddwen L. Brooks: Ganong. Fisiología médica.

- La formación reticular, los colículos superiores, el tálamo, el cíngulo anterior, el lóbulo parietal posterior y lóbulo frontal.
- Tálamo: percibe los estímulos sensoriales del exterior y guía la información para que sea procesada.
- Hipotálamo: registra mensajes sensoriales internos como: hambre, sueño, sed, y otros ritmos biológicos.
- La formación reticular: está ubicada en el centro del tallo cerebral, quien tiene como función de emitir hasta la corteza los estímulos o impulsos que se dan de los cambios cíclicos y de esta forma la mantiene en vigilia.

- Los colículos superiores: se encargan de los movimientos oculares que aportan la modalidad visual, es decir que se logra moverse de un objeto a otro. Por otro lado, el colículo inferior se encarga del auditivo.
- El giro del cíngulo. es la estructura de la corteza cerebral que incorpora el contenido emocional a la información para responder adecuadamente.
- La corteza prefrontal: se encarga de la inhibición o demora de respuesta de las estructuras cerebrales primitiva como del hipocampo.
- Región frontal: recibe información a través de una forma visual-espacial mediante procesos de exploración.

Estas estructuras cerebrales trabajan en conjunto para que se dé el proceso de atención, sin embargo, cada una tiene una función específica y diferente de la otra.

3.1.3 Componentes de la atención

Debido a que está demostrado que la persona atiende a diversos estímulos que se reciben del ambiente, encontramos características que explican cómo son estas propiedades:

- **Amplitud:** cada estudiante, puede atender a más de una cosa a la vez, un proceso o una respuesta, ya que mediante la percepción recibimos información por todos nuestros sentidos, por ejemplo: podemos atender al mismo tiempo una serie de 16 letras en un periodo breve o incluso realizar varias tareas difíciles que hayan captado nuestro proceso atencional. Además, todo ello se podrá llevar a cabo si se ha practicado la atención mediante estrategias meta-atencionales. Sin embargo, no debemos olvidar que el organismo cuenta con una capacidad limitada para asimilar los estímulos, es por ello que puede realizar un número limitado de tareas.
- **Oscilamiento:** el tiempo de atención para alguna actividad o tarea puede variar acorde a la persona y se le llama desplazamiento de la atención, porque no es fija ni inmóvil, dejando una actividad para pasar a otra y produciendo un descenso significativo, aunque cambia de acuerdo a la práctica y rapidez de forma apropiada. Llamada también flexibilidad atencional, debido a la reorientación de nuestra atención por distracciones.

- **Intensidad:** cuando un estímulo capta nuestra atención, puede variar por periodos largos o cortos, todo esto va a depender del nivel de vigilia o alerta con el que se encuentre el organismo, también conocido con el nombre de fluctuaciones de la atención. Consta de tareas con un alto nivel de dificultad, el cual implica un esfuerzo mental considerable.
- **Control:** se lleva a cabo cuando tienen objetivos o metas específicas que le permiten dar respuesta a una actividad o tarea. Por ello requiere de un determinado esfuerzo de los estudiantes para orientar su atención frente a un estímulo, inhibir los distractores del medio, mantenerla a pesar del cansancio o aburrimiento y reorientarla cuando se distraen.
- **Orientación atencional:** es una capacidad básica que se requiere para dirigir nuestra atención hacia determinados estímulos y es básica debido a que cualquier niño lo tiene desde el momento de nacer, es decir no es completamente innata. En algunas ocasiones se da de forma involuntaria, debido a las características e intensidad con la que reciben los estímulos del ambiente. Puede ser voluntaria por los objetivos y metas que se proponen los estudiantes o hacia donde desean orientar su atención. Pero, en algunos casos los niños y las niñas pueden desengancharse de la actividad que están realizando por otra más atractiva, ya que los estímulos cuentan diferentes rasgos atrayentes:
 - ✓ **El tamaño:** los objetos de gran tamaño llaman más la atención en un porcentaje que oscila entre un 42% - 60% del niño.
 - ✓ **La posición:** la mitad superior izquierda del campo visual es la que capta mayor atención del niño.
 - ✓ **El color:** los estímulos que suelen ser más relevantes para los estudiantes son los que tienen color, a diferencia de los tonos en blanco y negro.
 - ✓ **La intensidad:** cuando los estímulos son muy intensos en lo visual y auditivo, es probable que llame más la atención del niño.
 - ✓ **El movimiento:** los estímulos movibles captan antes y con mayor rapidez la atención a diferencia de los inmóviles.

- ✓ **La complejidad:** para que un estímulo capte la atención del niño va a depender de la dificultad de información, ya que los estímulos complejos atraen más su atención que los no complejos.
- ✓ **La novedad:** los estímulos más novedosos o inusuales atraen más la atención que los familiares. Carga emocional son estímulos positivos o negativos, lo cual atraen más la atención que el neutro.

1.1.4 Tipos de atención

Las personas cada día nos encontramos expuestos a varios estímulos que se encuentran en nuestro ambiente y es gracias a los procesos cognitivos como la atención, que se pueden realizar algunas tareas o actividades eficazmente; ya que debemos de atender para poder responder a las diversas fuentes de información en un mismo periodo de tiempo.

Los tipos de atención se clasifican según diferentes criterios como:

Tabla 3. *Clasificación según el criterio de la atención.*

CRITERIO DE CLASIFICACIÓN	TIPOS DE ATENCIÓN		
Origen y naturaleza según el estímulo	interna	externa	
Modalidad sensorial	visual	auditiva	
Respuestas motoras y fisiológicas	abierta	encubierta	
Actitud de la persona	voluntaria	involuntaria	
Interés del sujeto	selectiva	dividida	sostenida

Fuente: Recopilado del libro Psicología de la Atención de García (1995).

Atención interna vs externa: la información que recibimos, para ser procesada emana desde los sentimientos, recuerdos, pensamientos, emociones, etc. También puede denominarse como autofocalización o atención interna. Por ello es necesario que el estudiante cuando ingrese al aula deje de lado acontecimientos que puedan afectar su atención, en vez de seguir la secuencia de la ejecución de la sesión del docente, los estímulos internos van a influenciar y el proceso de enseñanza aprendizaje no podría llevarse a cabo. Por otro lado, la atención externa tiene como origen los estímulos que pertenecen al ambiente en el que el alumno se encuentra y la fuente de información recibida

puede ser desde el ruido dentro y fuera del aula, objetos visualmente llamativos por los colores, forma, tamaño, etc.

Atención visual vs atención auditiva: los sistemas sensoriales son las estructuras que permiten a un organismo recibir información del ambiente. De las diversas modalidades sensoriales las más relevantes son la auditiva y la visual. Ambas se diferencian debido a que mientras la información visual la recibimos mediante la espacialidad, la auditiva está en momentos temporales aislados, es decir que todo lo que se ve es información recibida, se procesará de manera conjunta, a diferencia de la auditiva que se lleva a cabo serial o secuencialmente. En lo que se infiere que el estudiante podrá integrar diversos estímulos al unísono y para ello los docentes utilizan los materiales didácticos para su aprendizaje. Asimismo, en esta modalidad para que se dé este tipo de atención, el alumno va a requerir de los movimientos sacádicos del ojo (arriba- abajo) para seleccionar lo que llame su atención.

Por el contrario, los receptores auditivos, una vez superado su umbral, recogen toda estimulación auditiva de forma indiscriminada, y tan sólo cuando esta llega al cerebro a nivel central, actúan los mecanismos selectivos.

Atención abierta vs encubierta: luego de haber establecido diversos tipos de atención podemos denominar atención abierta cuando el estímulo es observable y encubierta cuando no es observable de forma directa.

Atención voluntaria vs involuntaria: se llama atención voluntaria cuando los estímulos que se recibe del medio son seleccionados por su relevancia, esto implica que es importante para los niños y niñas cuando deciden voluntariamente prestar atención a lo que cautiva o llama su interés y es a la vez beneficioso para los docentes cuando presentan algún material en el proceso de enseñanza-aprendizaje y puede inhibir lo que es inapropiado para él o ella. Además, en alguna tarea, el rendimiento se ve mediatizado por factores motivacionales o emocionales que permite concentrarse o por el contrario que nos distraiga e influya negativamente.

Por otro lado, está la atención involuntaria o primaria que se da cuando no hay algún mecanismo atencional en marcha, pero estudios demuestran que no se puede hablar de una atención totalmente involuntaria debido a que la respuesta de orientación (R O) puede ser delimitada por procesos de pensamiento, y no solo por estímulos externos.

Además, encontramos tipos de atención según los mecanismos implicados y son: focalizada, selectiva, dividida y sostenida (García, 2013).

Atención focalizada. Es cuando se recibe un estímulo del ambiente que llega a las personas con intensidad, además es el primer tipo de atención que se desarrolla en los niños y niñas, un claro ejemplo de ello sería cuando los estudiantes de educación inicial o cualquier otro nivel, se encuentran en el aula y de pronto aparece la maestra vestida de un animal, cantando una canción, les muestra un objeto de interés para ellos, entre otros, ellos reaccionan inmediatamente centrando su atención a lo que para ellos es novedoso y entretenido. También la atención focalizada es llamada atención involuntaria porque los niños y niñas no necesitan inhibir ningún otro estímulo. Por ello se conoce como la capacidad de enfocarse en las propiedades de un solo estímulo que se recibe del ambiente, en una determinada actividad o tarea.

Atención selectiva. Se entiende en centrarse en una información en respuesta a la exigencia de una actividad o situación presentada, es decir, llevar a cabo la selección y luego enfocarse en la información importante según la demanda de lo necesario en el momento. El desplazamiento de la atención se produce muy rápido al percibir una orientación de forma intencionada (cuando deseas realizar una actividad en particular) o por un reflejo (cuando tu atención es dirigida hacia un objeto o una acción imprescindible) donde se precede la orientación de una forma latente y disimulada del enfoque de los órganos sensoriales.

Las variables que influyen en la selección del tipo de atención responden al contexto o la necesidad que se requiere, también se debe destacar la tarea que se realiza, porque va a requerir de energía dependiendo si es fácil (una rutina) o es exigente (actividad novedosa), asimismo es importante saber que influye en su selección la carga afectiva.

La atención selectiva se presenta en múltiples momentos al percibir un entorno visual o auditivo donde escoge un solo elemento y suprime los demás. También la atención selectiva se puede apoyar de una modalidad sensorial para ser productiva. En conclusión, la atención centrada o selectiva es la preferencia y utilización de la estrategia más adecuada a la circunstancia.

Atención dividida. Se requiere del uso de conjunto de muchas operaciones intelectuales al llevar a cabo diferentes estímulos o tareas donde hay informaciones

importantes o simplemente para adaptarse a las necesidades del propio cuerpo o del ambiente. También la definen como la capacidad de que el organismo responda a varias actividades con calidad referente al grado de dificultad (Puente, 2003).

Asimismo, para Servera y Galván (2001) la atención dividida hace referencia a “una doble capacidad: la de cambiar rápidamente de tarea en función de las demandas y la de atender simultáneamente a dos o más tareas. En el primer caso se habla de flexibilización u oscilamiento atencional, mientras que en el segundo se habla de distribución de recursos y de efectos de interferencia.” (p. 73)

Sin embargo, existen límites al realizar varias tareas, ya que reduce el rendimiento o la eficacia del procesamiento de diferentes estímulos por la interferencia, esto se debe porque el cerebro solo procesa una cantidad limitada de información. No obstante, la práctica y entrenamiento mejora la atención dividida.

La atención dividida en conclusión será la capacidad del cerebro que permite atender a diferentes estímulos del ambiente, esto se realiza por las oscilaciones en la atención que permite cambiar de uno a otro estímulo o la capacidad que los sucesos se ejecuten con éxito simultáneamente. Es importante saber que también depende del tipo de tarea, si es rutinaria o nueva, no tendrá que usar mucha de su atención a comparación de una tarea nueva o con mucha dificultad.

Atención sostenida. Mantener durante mucho tiempo la atención en una situación absolutamente en calma, conlleva una disminución estable de la eficacia. Al contrario, si un acontecimiento externo perturba la situación, el nivel de eficacia inicial se da durante un tiempo relativamente breve. Por último, cuando se alteran fases de pausa y de detección, el nivel de eficacia se mantiene. Por tanto, significa que, en un trabajo no solo perceptivo, sino también cognitivo, es preciso introducir pausas o distraerse de vez en cuando, pero, ello no quiere decir que haya que distraerse continuamente o estar en un entorno ruidoso para trabajar, por simple que sea la tarea a llevar a cabo García (2013).

El tipo de atención está estrechamente relacionado con el ámbito escolar y por ende a las tareas, ya que al estudiante se le exige estar en alerta durante el mayor tiempo posible.

Las tareas de atención sostenida implican responder a estímulos con alta tasa de aparición, donde lo importante no es la duración de la tarea, sino es la tasa de estimulación

al ser elevada y continua, pero donde se dificulta la atención es en la eficacia con la que se ejecuta la tarea.

3.1.5 La atención y el aprendizaje

Dentro de los procesos cognitivos básicos, encontramos la atención, memoria, percepción, aprendizaje entre otros. Pero cabe resaltar que estos se relacionan entre sí, ayudando al proceso de enseñanza-aprendizaje. Mediante los procesos atencionales anteriormente señalados, los estudiantes reciben la información del medio, y estas llegan al Sistema Nervioso para pasar a las redes atencionales lo cual emitirá una respuesta según la intensidad del estímulo. Por ello si como docentes queremos que los niños realicen una actividad o tarea con dificultad, necesitaremos que su atención sea prolongada, pero si la tarea es un repaso o un conocimiento ya adquirido, su atención puede estar dispersa a lo largo del tiempo. Debemos tener en cuenta que los niños se encuentran en la niñez con un pensamiento operacional concreto, y que aún le dificulta mantener su atención. Es necesario saber que se deben dar pausas y volver a presentar estímulos para que se logre la atención y un buen aprendizaje.

Desde el ámbito escolar uno de los objetivos del profesor es captar y mantener la atención de sus alumnos durante toda su clase, pero una de las desventajas es que los tipos de atención en ellos no son tan desarrollados. Los alumnos pueden mantener la atención sostenida aproximadamente entre 10 y 20 minutos (Tokuhamu, 2011), entonces sería necesario que los bloques no superen de la capacidad de la atención del estudiante para que se logre un buen procesamiento y consolidación de la información.

Minedu (2017) se debe utilizar una motivación novedosa y relevante (canciones, juegos, dinámicas, preguntas, etc.) al inicio de todas las sesiones para despertar la curiosidad del niño (se activa las redes atencionales de alerta), el cual enciende la emoción, quien necesita de la atención para la creación de conocimiento. Se plantea que al inicio se debe despertar el interés del alumno, luego a la mitad de la clase propiciar la reflexión de la información y al finalizar revisar todo lo aprendido.

Actualmente existen múltiples estrategias o herramientas pedagógicas para captar y mantener la atención que conlleva cambio y novedad. Algunas de esas estrategias serían

utilizar historias, predicciones, debate, vídeos, imágenes. También se debe conocer que con la emoción con la que el profesor dicta su clase transmitirá energía que le ayudará a que su estudiante se concentre, empaticé, sea creativo y mantenga gusto por las actividades. Goleman (2013) dice que: “hablar de sueños y metas positivas estimula centros cerebrales que nos abren nuevas posibilidades. Pero si la conversación cambia a lo que deberíamos corregir en nosotros, esos centros se desactivan”.

Todo niño requiere de la atención para atender a alguien o algo y de la misma forma ser atendido, por ello evidenciar que un niño presta atención se manifiesta mediante su respuesta de orientación, como cuando gira la cabeza, una mirada o hace un gesto a algo que le interese. Carminati (2012) también cuando se le pide que recuerde algún suceso o algo material, lo primero que hace es evocar desde sus recuerdos, ya que si aquello se relacionó con sus emociones podrá describirlo con mayores detalles debido a que su atención le va a permitir registrar su medio con mayor reflexión. Además, se debe recordar que los niños se encuentran en constante aprendizaje formal e informal en el contexto que se encuentre, convirtiendo a la atención como una llave mágica que abrirá las puertas de su cerebro. Carminati (2012) asimismo para que los niños y niñas puedan mantener su atención hacia estímulos relevantes, por ello desde los 3 años hacia los 13 años de edad, irá progresivamente desarrollándose hasta alcanzar niveles de ejecución similares a los de los adultos (Rueda, 2012).

El desarrollo evolutivo de la atención es gradual y evolutivo, por ende, mientras el niño crece sus mecanismos atencionales también van desarrollándose.

A partir de los 4 a 11 años es donde se da una mayor cantidad de destrezas en los niños, debido al desarrollo del sistema nervioso central y la mielinización de las neuronas, también es cuando el niño o niña se encuentra en la escuela y adquiere los conocimientos y aprendizajes.

Para los niños desde la infancia le resulta más fácil llevar a cabo el proceso de atención focalizada, ya que atienden a sus intereses y motivaciones y les es complejo ignorar distractores. La edad, la interacción con el medio, son factores que permiten que la atención evolucione y mejore de tal forma que el individuo sea más reflexivo, use estrategias y sea capaz de atender por una mayor cantidad de tiempo.

Para que la atención pueda desarrollarse y llevar a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje, se debe tener en cuenta lo siguiente:

- **Desarrollo evolutivo del niño.** Cuando las edades de los niños oscilan de 6 a 8 años se encuentran en la segunda infancia (6-11 años). Donde Gesell lo denomina como una especie de aquietamiento, es decir la llegada de una cierta tranquilidad a través de períodos prolongados de calma y concentración. Los aprendizajes a esta edad serán de gran importancia y decisivos. En el desarrollo psicomotor ya casi son capaz de dominar la totalidad de su cuerpo y tiene una mejor motricidad fina siendo de gran importancia para el inicio de la escritura. El juego varía según la edad entre los 6 y 7 años, ya que prefieren actividades donde utilicen las piernas (correr, saltar, jugar a la pelota, etc.) y a los 8 años priorizan movimientos armónicos, de ingenio y de habilidad. Como empiezan a relacionarse con más niños de su edad dejan de ser egocéntricos y eso les ayuda a aumentar su capacidad de pensar y descubrirse a sí mismo.

En el desarrollo cognitivo según Piaget (1991) se encuentran entre la etapa operacional concreta (7 a 10 años), donde poco a poco van modificando el tipo de pensamiento que antes utilizaban para ser más lógicos, es decir será capaz de razonar y comprender objetivamente en el entorno en que se encuentra; y referente al lenguaje cada vez ya va pronunciando correctamente, sin embargo no todos los ritmos son iguales y algunos tendrán dificultades en la pronunciación de algunos fonemas como la /r/, /s/, /z/ o /ch/ y necesitarán de otro año para lograrlo. No obstante, el vocabulario va en aumento en relación a lo que debe aprender o por interés. Alcanzará el concepto de operaciones concretas en seriación y clasificación, por consecuencia su atención se centrará en cantidades y ya no solo en cualidades de los objetos.

En el desarrollo socio-afectivo sigue teniendo una relación positiva con su familia y al ingresar al colegio empezará a tener mayores relaciones interpersonales, adaptándose mejor a la realidad, siendo más razonable y reflexivo al aceptar las reglas, acuerdos y normas en clase y en los juegos. Por tal motivo, favorece a la autonomía para realizar sus deberes en todos los ámbitos como en casa, colegio y con los padres.

- **Factores que mejoran la atención.** Los procesos cognitivos básicos, como (percepción, memoria, aprendizaje y atención) según Ortiz (2009) cuentan con una característica esencial de no ser innatos, esto quiere decir que los factores genéticos y hereditarios no son suficientes para mejorar y modificarlas, por ello es importante el aprendizaje, la práctica continúa e interacción con el medio ambiente. Para mejorar y estimular la atención se requiere de algunos factores según García (2013), como:
 - ✓ Controlar los estímulos físicos ambientales en el aula, ya que este es reiteradamente el lugar donde los estudiantes adquieren conocimientos y aprendizajes. Por ello, la temperatura del aula debe fluctuar entre los 22°-24°, para que el ambiente este ventilada y favorezca la atención.
 - ✓ Eliminar distractores dentro del aula para que focalicen su atención en estímulos relevantes y no en ruidos, juguetes, ambientación recargada, entre otros.
 - ✓ El orden exterior del entorno físico es importante porque facilita el orden mental y ahorra tiempo para que los estudiantes puedan realizar otras actividades o tareas, además, contribuye a que tengan una mayor claridad y eficacia para seguir las indicaciones de la maestra. Es necesario crear rutinas, seguir un programa de trabajo y tener un horario estable.
 - ✓ En el caso del sueño, que el estudiante duerma sus ocho horas, beneficia su capacidad de focalizar la atención y seleccionar los estímulos relevantes del aula. De lo contrario, su nivel de activación desciende aumentando la susceptibilidad a los efectos distractores, mostrándose inquieto y sin interés en la clase.
 - ✓ Que el estudiante realice ejercicios de respiración y relajación, mejora la atención y contrarresta el estrés que es un factor negativo, evitando estímulos que podrían ser importantes para su aprendizaje. Así como el estado de atención y la ansiedad afectan sus emociones y las funciones cognitivas mencionadas anteriormente.

- **Plasticidad cerebral.** El cerebro de un niño desde sus primeros años, realiza grandes cambios mediante la estimulación y la interacción con el ambiente. Debido a ello las conexiones neuronales, se dan con neuronas que se encuentran cerca y las que están a larga distancia. Por ello los docentes, tienen una gran e importante actuación, ya que se puede decir que son los encargados de dirigir el cerebro para que se lleve a cabo estas conexiones.

Mientras se da el proceso madurativo cerebral algunas neuronas pueden conectarse, eliminar o generar nuevas o estructurarse entre sí, es decir que el incremento de estas conexiones neuronales sin alguna finalidad en concreto, mediante el proceso de enseñanza-aprendizaje van a adquirir funcionalidad cualitativa por la calidad de sinapsis o cuantitativa, referida a la cantidad o número de estas, por lo que no está de más tener en cuenta que las áreas frontales del cerebro son las esenciales para llevar a cabo el aprendizaje, ya que “son los cerebros más sanos los que cambian con frecuencia, pero sin olvidar que la plasticidad cerebral se va a dar durante todas las etapas de la vida” (Ortiz, 2009, p.37).

La educación debe prestar atención a la plasticidad cerebral, por lo que esta dice que la maduración del cerebro se da en tiempos y zonas diferentes, ya que las zonas cerebrales ubicadas cerca de la línea media son las que maduran en primera instancia y se relacionan con el proceso básico para adaptarse al medio que lo rodea, siendo más específicos, con las sensaciones y el movimiento.

Izaguirre (2015) dice: “El incremento de las transferencias sinápticas se van a dar mediante un modelo llamado constante de aprendizaje. Pero al pasar de los años la velocidad del aprendizaje disminuye debido a la pérdida de la neuroplasticidad” (p.206).

Además, nos señala que gracias a la estimulación del ambiente que va a interactuar con el cerebro ayuda al incremento de nuevas sinapsis y tomando en cuenta los ritmos diferentes de aprender de los estudiantes, ya que como docentes conocen que no todos aprenden de la misma forma ni interactúan ni asimilan la información recibida, aunque la experiencia y enseñanza del maestro sea igual para todos.

Por otro lado, para que el cerebro pueda procesar la información recibida mediante estímulos es importante el descanso adecuado y no solo a la hora del sueño por las noches, sino algunos minutos durante el día.

- **Estimulación cognitiva.** Todo ser humano durante el paso del tiempo, va desarrollando diferentes capacidades como: cognitivas, funcionales, motoras, emocionales y psicosociales, ya que esto le permite adaptarse al medio en el que se encuentra y realizar diversas actividades. Una de estas capacidades antes mencionada es la función cognitiva que ayuda a los estudiantes a imaginar, recordar, conocer, reconocer, entre otros. Gracias a los nuevos estudios de la neurociencia, indica que el cerebro puede modificar su propia organización estructural y funcionamiento para dar respuestas a los acontecimientos del entorno. Por ello hablar de plasticidad cerebral es de vital importancia, porque de esa forma comprendemos que el cerebro es plástico, lo que se puede interpretar que es susceptible a sufrir cambios en su funcionamiento si está debidamente estimulado y en las condiciones necesarias para que se puedan dar las conexiones neuronales.

La capacidad cognitiva puede ser trabajada para su desarrollo, mejora del funcionamiento, y así poder transformarlas en una habilidad, hábito o destreza y dejar de lado la idea que el desarrollo del Sistema Nervioso solo va a depender de los factores genéticos y hereditarios, sino del aprendizaje y la interacción que existe entre los estudiantes en el ambiente (García, 2009).

El cerebro es un músculo que necesita acción y se da mediante el entrenamiento cognitivo y las capacidades cognitivas respondiendo favorablemente al ejercicio y práctica constante y repetida.

También se conoce que el mayor aumento de conexiones neuronales se da en la etapa de la infancia, ya que se da la maduración intensiva del organismo, y de manera inversa esta plasticidad cerebral para adaptarse al medio va disminuyendo a lo largo de la vida.

Bajo algunos programas que son utilizados para la estimulación cognitiva si se dan en condiciones apropiadas y sistematizadas, el cerebro del estudiante va a modificar sus estructuras favorablemente y en definitiva estará dispuesto a aprender, con una educación que cuente con objetivos y finalidad en los primeros

años de la etapa escolar, que es cuando el estudiante está en constante aprendizaje y se le pide que atienda, observe, comprenda, recuerde nombres de objetos, lugares, alfabeto, entre otros. Es posible que las funciones cognitivas sean estimuladas mediante materiales y recursos educativos como: imágenes, láminas juegos, actividades lúdicas, juguetes, música, fichas, estrategias, y más si estas son novedosas, va a aumentar la motivación del estudiante en su rendimiento escolar y aprendizaje.

La estimulación cognitiva es importante porque ofrece un conjunto de técnicas que ponen al sujeto a ejercitar sus capacidades y mantener la mente en forma, ya que estas no son totalmente innatas, y mediante el aprendizaje y la práctica van a modificarse. Algunas estrategias de estimulación cognitiva se pueden dar mediante intervenciones informales. Es decir, con actividades de la vida diaria, recreativas, etc., que implica un entrenamiento cognitivo aun no siendo este su objetivo fundamental abierto para todos los estudiantes que tengan una condición específica como: trastorno, síndrome o simplemente tengan necesidades educativas básicas.

3.2 Actividades lúdicas

Mercado (2009) señala que son las actividades que el docente planifica para lograr un aprendizaje cognitivo, emocional, social y motriz. Por tanto, están estructuradas y planificadas previamente por el facilitador docente para su realización en el campo, materializándose en el juego, en el mismo instante que el jugador decida participar voluntariamente. Las actividades lúdicas están estrechamente relacionadas con los principios fundamentales del juego, el jugar por jugar, porque utilizan los diferentes tipos de juegos, para buscar un fin que beneficie a un determinado grupo de personas que principalmente son los estudiantes, utilizando las reglas como punta de lanza para lograr el objetivo trazado a partir de lo que el docente designe. Por lo dicho anteriormente no excluye a personas que tengan más edad llegando incluso a la etapa de la ancianidad, pero en este caso las actividades ya no llevarían el nombre de actividad lúdica, porque no hay un coordinador que dirija y dé una pauta para la realización de los juegos ni principalmente un propósito educativo, en esta etapa simplemente se le llama recreación (Mercado, 2009).

La actividad lúdica afianza en los estudiantes de primaria las capacidades de la memoria y atención, ya que propicia una enseñanza-aprendizaje por y para la vida (Mamani, 2013). Todas las actividades divertidas que se realiza en la etapa de la infancia ocasiona que vaya puliendo todas las actitudes, características que nos definen como persona (Minedu, 2015). Vigotski (citado por Mamani et al, 2013) señala que es esencial para que el estudiante logre grandes progresos en su enseñanza-aprendizaje.

Las actividades lúdicas se valen de diversos juegos que existen en la actualidad, adecuándose a los requerimientos que el docente necesite para lograr su meta establecida, considerando el nivel de habilidad, destreza, capacidad y dinámica de trabajo del grupo (Mercado, 2009). Esto potencia y afianza muchas habilidades que los seres humanos poseemos, pero que no lo trabajamos en su debido momento del desarrollo evolutivo, por tanto, se ve reflejado cuando los niños realizan cualquier actividad lúdica y se aprecia los diferentes estilos y tiempo que ellos utilizan para lograr culminar la actividad. Sin embargo, en la actualidad en las aulas utilizan las actividades lúdicas, pero no en gran medida, eso quiere decir que no designan un tiempo adecuado y extenso para realizarlas, convirtiéndolos en sencillos juegos de motivación y en consecuencia, no tienen un

adecuado afianzamiento de todas las potencialidades que los niños poseen, concentrándose en lo cognitivo.

Diferenciamos principalmente dos clases de actividad lúdica motrices como: el juego espontáneo y juego dirigido. La primera produce en los niños y niñas el estado de ánimo como la alegría y sensación a la libertad por lo tanto difícilmente produce un fin educativo. En la segunda, favorece la formación integral de los estudiantes debido a que dirige la intensión en la realización en cada actividad (Lora, 2008).

3.2.1 Las actividades lúdicas y el juego

Para Garvey (1985) definir el juego es imposible ya que algunos lo definen como un tipo o diversas acciones; menciona como ejemplo que el hecho de saltar, arrojar algún objeto, perseguir a alguien e imitar el modo de hablar de alguna persona o sus movimientos, son actividades que pueden ser llamados juegos, pero también pueden tener un camino no lúdico por tanto no tiene una intensión de jugar. Sarlé (2001) el juego ayuda al niño a desarrollar su pensamiento, imaginación y creatividad; proporciona en su entorno formas de responder a diversas preguntas con las que se enfrenta y a la vez construir nuevos conocimientos. El juego provee la elaboración de diversas experiencias, equilibrio y dominio de él mismo; además le permite comunicar, cooperar con otras personas e incrementar el conocimiento que tiene del mundo social.

Mercado (2009) señala que mientras que el juego es espontáneo y surge de manera natural, sin ánimo de competir que implique ganar o perder, puede ser ficticio ya que ellos proponen sus reglas, además de tener una duración indefinida, esto lo deciden los jugadores si lo consideran necesario, sin la imposición de una persona externa que quiera tener el papel de mediador. También es autotélica, quiere decir que cada jugador se impone un objetivo personal, pero sin ánimos de competencia, donde implique pisotear a los demás para ganar a toda costa, como ejemplo tenemos algunas expresiones comunes mencionadas por los niños y niñas: ¡voy a ganarle!, ¡acabaré rápido!, etc.

Luego de tener claro los diversos conceptos de juego por algunos autores, ahora podemos enmarcar claramente la diferenciación que tiene el juego con actividad lúdica. Mercado (2009) indica la diferencia más notable que tiene la actividad lúdica con el juego, es que este persigue un objetivo educativo, que, en esta investigación, permite conocer la relación que tiene con la atención. Las actividades lúdicas están previamente planificadas, considerando las habilidades que tiene cada estudiante en el aula, contiene reglas establecidas a seguir, estas son supervisadas constantemente por el planificador o facilitador que funge de árbitro y al final es evaluado de una manera cualitativa o cuantitativa mediante la técnica de la observación. (Mercado, 2009) Las actividades lúdicas mayormente se pueden apreciar en las sesiones de clase, aunque muchos de los docentes lo confunden con el juego, y lo utilizan para tener y mantener el interés de los estudiantes en clase. También no se debe confundir las actividades lúdicas con juegos de recreación, ya que la recreación simplemente es la utilización del tiempo libre de las personas, mediante los juegos. Poniendo un ejemplo, si unas personas están trabajando y tienen mucho estrés, y si culminan su trabajo y tienen un poco de tiempo libre antes de ir a su hogar, estos lo utilizarán para recrearse y aprovecharlo mediante los juegos recreativos. (Mercado 2009) hace una clara diferenciación entre el juego y las actividades lúdicas, por esa razón se eligió como el principal referente de la variable que es “Actividades lúdicas”. Esta diferenciación es fundamental ya que nos orienta por caminos claros que como docentes propiciamos la enseñanza-aprendizaje, realicemos un uso coherente y apropiado de ellos para que beneficie al estudiante que es el objetivo de todo educador. La principal diferencia entre las actividades lúdicas con el juego es que estos tienen un objetivo a lograr, mientras que los juegos solo utilizan su tiempo libre para desestresarse o simplemente pasar el rato. (Puig, 2007) La principal prioridad de la actividad lúdica es brindar diversión y placer a las personas, pero también tiene un fin didáctico donde la enseñanza se da de manera eficiente, dinámica, entretenida y mantiene el interés, mediante la utilización de las diferentes clases de juegos que existe.

Lora (2008) menciona sobre los juegos desde el punto de vista de la psicomotricidad, que permite potenciar las habilidades que el cuerpo humano posee, mejorando de manera integral: cuerpo y mente. Nos señala que el juego al principio del desarrollo humano es beneficioso ya que comienza a afianzar su autoestima y la socialización con los demás.

Esto se puede evidenciar en los primeros años de vida hasta el nivel inicial en donde la metodología que se usa para enseñar a los niños son en su mayoría juegos libres, pero en estos juegos se muestra la falta de autocontrol, organización y respeto hacia los demás; por tanto, si continúa a lo largo de su vida no va a contribuir a su formación y trae como consecuencias que en el futuro se convierta en un niño egoísta y con actitudes violentas (Lora, 2008). Por ello, el juego dirigido es una necesidad en el ámbito educativo ya que el niño en la infancia es incapaz de tener un completo control de sí mismo, sin poder organizarse con los demás en una actividad. Por consiguiente, el Minedu (2015) señala que es muy importante el acompañamiento de una persona mayor para que dirija e imponga normas para el desarrollo de la actividad y si es necesario proponerles nuevas situaciones de juego en donde los niños reforzarán su toma de sus propias decisiones. El rol del adulto es dar las reglas de los juegos y ayudar a que se cumplan. Durante la realización de la actividad lúdica las reglas refuerzan el normal funcionamiento del juego y regulan la conducta de los niños en el desenvolvimiento con sus demás compañeros propiciando así una participación armoniosa. El cumplimiento de las reglas se ve automáticamente reflejado en el niño a través de su desenvolvimiento corporal, la utilización de sus habilidades con sus compañeros y los gestos.

Lora (2009) menciona que si el niño no está maduramente desarrollado, emocional o intelectualmente, no va a ser capaz de controlar los diversos movimientos finos o gruesos, mostrando rasgos de violencia que le impida cumplir con su objetivo de ganar el juego.

3.2.2 Características fundamentales de las actividades lúdicas

Mercado (2009) presenta que al momento de realizar la actividad lúdica, propicia las siguientes características en la interacción de los sujetos. Además, estas características pueden transformarse en un dispositivo “ideal” para enriquecer las posibilidades cognitivas, lingüísticas, emocionales y sociales de los niños, si se dan en situaciones de juego con otros, las que se vuelve necesario establecer pautas, acordar decisiones, colaborar, discutir y sostener en el transcurso de las acciones que suceden. Se diferencian las actividades lúdicas planificadas, supervisadas y evaluadas de aquellas “jugar por jugar”, y no por eso resultan menos interesantes. Las características son: construcción social,

objetivo, regla interna o externa, coordinador implícito - explícito y tiempo – espacio definido.

- **Construcción social:** el juego pierde su carácter espontáneo porque entra a dirigir el docente, que estructura y planifica, una serie de pasos para implementar el juego que ayudará a cumplir su objetivo, por ejemplo: cuando el docente planifica los pasos y actividades a seguir en las sesiones de clase.
- **Objetivo:** el docente juega un papel muy importante, ya que propone una actividad lúdica para cumplir una meta establecida. Por ejemplo, desea que sus estudiantes afiancen su noción de cantidad de este modo se impone un objetivo que es ”conocer los números” para lograrlo por medio de una actividad lúdica.
- **Regla interna o externa:** es implementado mediante la mediación del docente junto con el grupo de estudiantes o simplemente desempeñando el papel de árbitro estableciendo las reglas de la actividad lúdica.
- **Coordinador implícito o explícito:** el docente está presente activamente durante el juego, supervisa su normal desarrollo y está presente a un lado de la actividad, pero siempre con la predisposición de observarlos para que se cumpla las reglas. Por ejemplo, en la realización de la actividad lúdica “Carrera de sacos” se encarga de difundir las reglas a los estudiantes antes y durante de la actividad lúdica para que esta se lleve a cabo con normalidad en cualquier ambiente. También los supervisa constantemente.
- **El tiempo y espacio definido:** es el lugar y horario establecido en la que se realiza la actividad lúdica, este es definido por el docente, tomando en cuenta los diferentes factores intervinientes como: el clima, estado de ánimo de los estudiantes, etc. Por ejemplo, el docente toma en cuenta el espacio del aula, si esta es pequeña va a optar a llevarlos al patio si la actividad implica el desplazamiento de los estudiantes.

3.2.3 Clasificación de la actividad lúdica

Según Andreu (2006) la clasificación de las actividades lúdicas es un debate donde diversos especialistas mantienen diferentes posturas y cada autor lo puede jerarquizar en capacidades, edad de los participantes, material utilizado, etc. Luego de un análisis de la clasificación, menciona que los juegos contienen esquemas motores del comportamiento humano y esquemas sensorio-perceptivos universales; es decir juegos de: salto de altura, salto de longitud, agilidad motriz y destreza perceptivas, entre otros, además juegos de características físicas con la combinación de movimientos y objetos utilizados, como en el salto de la cuerda, las carreras de sacos, la marcha sobre zancos, etc. Responden a las características que tienen en común. La práctica lúdica infantil se divide en dos categorías: la primera responde al juego de reglas tradicionales que se caracteriza por incluir reglas supraindividuales, convencionales, algunas modificadas con respecto a las tradicionales y obligatorias para los estudiantes. Algunos juegos pueden ser los de escondite, canicas, la bola al cazador; la segunda categoría de juegos se basa en esquemas de comportamiento la cual responde a la universalidad de ciertos esquemas motrices en este punto están los juegos de relación y de comunicación; juego de máscaras y disfraces, juegos de relación madre-hijo, adivinanzas y enigma, juegos de diálogo, juego de elocución, juegos sin sentido. Las dos categorías presentadas son las experiencias de juegos acumuladas a través de los siglos, en el seno de diversas culturas y comunidades humanas estos juegos estimulan la personalidad del niño y fomentan su alegría de vivir.

Como se mencionó anteriormente la actividad lúdica tiene un enfoque educativo por ese motivo el juego se define como actividad lúdica.

Según el Minedu (2009) en la guía “La hora del juego libre en los sectores” clasificó los juegos en:

- **Juego motor.** Está asociado al movimiento y la experiencia realizada con el cuerpo y las sensaciones que generan en el niño, los diversos juegos motores que realizan los niños son: saltar en un pie, jalar la soga, lanzar una pelota, correr, columpiarse, empujarse, entre otros. A los niños les gusta este tipo de juego porque en esta etapa buscan ejercitarse y conseguir el dominio de su cuerpo, también porque cuentan con mucha energía los cuales lo evidencian realizando diversos y distintos

movimientos. Es recomendable que los niños que realicen este juego lo practiquen en el aire libre ya que tienen el espacio suficiente para realizar todo tipo de movimiento y que ese espacio esté acompañado por túneles, rampas, escaleras u otros obstáculos que sea un reto para ellos, debido a que es un apoyo para desarrollar su psicomotricidad.

- **Juego social.** Se determina porque predomina la interacción con otras personas, es fundamental que un niño pueda estar en contacto con otras personas así podrá tener una mayor comunicación, relacionarse con afecto, calidez y soltura. Algunos ejemplos de socialización: juego de roles, hablar cambiando el tono de voz, juego de las escondidas, juego de reflejar las imágenes en un espejo y juego de abrazarse; ahora si se habla de niños más grandes se observan reglas y la obligación de esperar un turno.
- **Juego cognitivo.** Este tipo de juegos activa la curiosidad intelectual del niño, esto inicia cuando un bebé entra en contacto con algún objeto que está en su entorno por lo que busca explorar y manipular, más adelante se convierte para el niño en interés, el cual es un intento por solucionar un problema la idea de estos juegos es que demande la participación de su inteligencia y que no solo su objetivo sea manipular.
- **Juego simbólico.** Engloba a todos los ejercicios de diferentes capacidades de la experiencia del niño. Aporta en la transformación de objetos el cual crea situaciones y un mundo imaginario, por lo que se basa en la imaginación, experiencia e historia de nuestra vida, en pocas palabras es el juego que se diferencia en “como si” o “decía que”. Por ejemplo, José encuentra una caja de cartón y se sienta encima de esa caja, el cual le da una simulación de un carrito es como decir “como si” fuera un carrito. Carlitos juega con Carla y le propone: decía que tú y yo somos primos y nos vamos de viaje solos y sin permiso de nuestros padres. El juego simbólico abarca el reconocimiento de un mundo real versus un mundo irreal y la comprobación de que los demás distinguen ambos mundos. El niño al tener idea del mundo real e irreal puede decir esto es juego. Desde que un niño tiene entre 12 a 15 meses sobresale la habilidad de representar situaciones imaginarias; por tanto, el niño tiene la capacidad de recordar imágenes o símbolos producidos de

actividades que se imita; esta nueva capacidad permite al niño desarrollar su aprendizaje.

Existen muchas clasificaciones de los juegos, estos son algunos de los autores que Paredes (2003) señala que clasifican los juegos: Stern (1977), Piaget (1986), Chance (1979), Wehman (1979), Wallon (1980). Sin embargo, se ha optado trabajar con la clasificación de Mercado (2009), este autor clasifica 12 tipos juegos, incluyendo a aquellos que se juegan desde tiempos antiguos. Para la presente investigación se ha elegido 9 de ellos, debido a que responden a los indicadores de la variable de estudio. Estos son: juego de ingenio, juego de puntería, juego de habilidad, juego tradicionel, juego sensorio-perceptivo, juego de azar, juego cooperativo, juego de construcción y juego fisiológico. Aunque el autor lo denomina “juego”, en este trabajo se le dará un carácter educativo, por lo que se le llama a cada uno de ellos “actividades lúdicas”.

- **Actividad lúdica de ingenio.** Los juegos de ingenio son aquellos que pretenden buscar soluciones a las situaciones conflictivas, mediante la inteligencia, la deducción, la inducción y casualidad, como: acertijos, identificación de gráficos, sopa de letras, crucigramas, entre otros; estos son realizados mayormente de manera individual, por tanto, hay que ser muy minuciosos. Quien oriente este tipo de juegos debe acompañar, ya sea que acierten o den una aproximación a la solución correcta o buscar diversas estrategias que ayuden a la consolidación de la respuesta. Destaca en estos juegos, el interés de dar una conclusión al problema, movilizandolo la reflexión y los conocimientos que la persona posee; se puede interactuar con otros mediante la actividad realizada. Da valor al desarrollo del juego en el cual está presente el problema y la solución, que son las principales características de este tipo. El niño es dirigido y acompañado por el docente para propiciar las posibilidades de llegar a la meta, pero la idea es que ellos se desenvuelvan solos.

Según Batlari (2012) los juegos mentales ayudan a formar y afianzar las estructuras mentales y por ende los procesos que en ella se da. El juego siempre ha sido una de los instrumentos a la cual el hombre ha recurrido. Comparándolo con el reino animal, por ejemplo, los leones recurren al juego para desarrollar sus habilidades de cazador que son innatos en ellos. Para nuestro caso propicia la ejercitación del lenguaje y el pensamiento. Frecuentemente a los estudiantes les

encanta pensar al momento de desarrollar el juego, por eso esta categoría de ingenio tiene como característica principal usar el pensamiento, esto marca una clara diferencia de los demás tipos de juegos mencionados. La manera en la que se desarrolla el juego de ingenio es tener constantemente activado la mente esto quiere decir, no quitar el foco de atención en la actividad que se está realizando. Estar en constante búsqueda de solución a una situación retadora, problemática, aprovechando la destreza natural que todo ser humano posee, esperando a ser usada y afianzada por los niños y niñas. Este tipo de juego no solo se centra en los niños, también trasciende a los jóvenes.

- **Actividad lúdica de puntería.** Esta actividad pone énfasis a la ejercitación de las habilidades motoras finas y gruesas, ya que para atinar al blanco no solo hace uso de las extremidades, sino que también realiza los movimientos con la totalidad del cuerpo. Para realizar estos movimientos finos y cumplir el objetivo hace uso de la coordinación viso-motora, debido a que constantemente está ajustando la distancia en la que se encuentra el sujeto y la meta al que quiere llegar (Sarlé, 2008). También cabe recalcar que no solo se trata de una actividad lúdica individual ni de realizar actividades motoras, debido a que interviene otros factores como la interacción, socialización e intercambio de emociones con los compañeros.
- **Actividad lúdica de habilidad.** Son aquellas actividades en las que sobresalen la aptitud y destrezas inherente a la persona, afianzadas en el transcurso de todo el desarrollo del niño; en estos juegos no es indispensable tener habilidades más bien es reconocerla, utilizarla y regenerarla. Muchas veces estos juegos de habilidades son asociados con el trabajo de lateralidad, para ello es de sumo interés que el cuerpo y posibles movimientos del sujeto sean reconocidos por ellos. Al momento de proponer al niño diversos juegos de habilidades no se debe desorientar con otros ejercicios o pseudojuegos. Para poder incitar y fortalecer el desarrollo motor humano se puede realizar trabajos corporales como: topografía corporal, partes, tamaños, texturas y posibilidades de movimientos. No dejemos de lado que esta habilidad solo tiene que ser movimientos físicos y corporales. Dentro del grupo de estos juegos tenemos a la construcción y otros. Un ejemplo de esta clase de actividad lúdica es el clásico “Rompecabezas” que los docentes utilizan muchas

veces al iniciar el tema de una clase, sin conocer que lo que estamos utilizando es una actividad lúdica y que el docente tiene una intención educativa. Y así hay una infinidad de actividades lúdicas que los docentes pueden utilizar y adaptar para lograr el aprendizaje.

- **Actividad lúdica tradicional.** Trascienden en el tiempo, pueden cambiar de nombre, pero las reglas son las mismas en todas las sociedades y partes del mundo en la que se puede apreciar. Ahora bien, algunos autores como Andreu (2006) señala que no se sabe a ciencia cierta cómo estas actividades lúdicas tradicionales se difundieron por toda Asia y Europa, señala que se pudieron difundir por los mercaderes que comercializaban distintos tipos de productos viajando de país en país, otra situación que plantea es que la gente empezó a emigrar de un pueblo a otro, debido a las conquistas de unos reinos a otros. Hay distintas posiciones en la que se difundieron estas actividades lúdicas tradicionales. En el Perú se juega “La gallinita ciega” y “El trompo” que provienen de Asia y Europa; y en algunos lugares tienen otros nombres, sin embargo, las reglas se mantienen. En el aula se aprecian actividades lúdicas tradiciones como “Yaces” que las niñas usualmente juegan en el recreo. Los docentes utilizan este juego para trabajar cantidades de manera lúdica, ya que esta consiste en recoger determinada cantidad de yaces al lanzar y coger una pelotita. Además, se puede trabajar la igualdad de derechos, ya que los niños también se animan a participar de esta actividad a pesar de que haya opiniones machistas de que solo las niñas deben jugar ese juego.
- **Actividad lúdica senso-perceptivo.** Son aquellas que estimulan los sentidos, son interesantes propuestas que trabajan de manera completa, ya sea motriz como en lo cognitivo; estas actividades no solo pueden ser representados por dinámicas de estimulación de los sentidos, sino que la idea es tomar conciencia de ellos, distinguiendo unos de otros y la afinidad en la interpretación de los mismos. En estas actividades lúdicas compromete a todos los sentidos, memoria, imaginación y creatividad. Neus (2007) señala que cuando llegan a la edad de 6 años sus habilidades como los campos de la percepción están constituidos por dos caminos: el mundo que los rodea y su propio cuerpo. Con la ayuda de la construcción mental como son la imaginación, se dan cuenta que se pueden valer de distintas

perspectivas, dando un ejemplo, el niño se da cuenta que el movimiento del cuerpo no tiene el mismo significado, diferencian lo que ven desde arriba, encima o abajo, utilizando los sentidos como la vista, tacto, olfato, gusto, etc. Sistematiza toda la información recibida del exterior, entra en funcionamiento procesos como el análisis visual, síntesis perceptiva y la estructuración espacio temporal. Por tanto, al desarrollar continuamente el cuerpo va mejorando la representación mental, aumentando la facilidad de realizar abstracciones mentales. Un ejemplo es “La gallinita ciega”, los docentes lo utilizamos para tratar el tema de la empatía hacia personas que tienen esta discapacidad. Los aprendizajes se pueden lograr con dichas actividades lúdicas y con la disposición que el docente tenga para trabajar en el aula.

- **Actividad lúdica de azar.** Están relacionadas a la suerte y a la emoción de no saber lo que está por venir. Estas actividades son muy beneficiosas para la salud mental, ya que no solo se debe ejercitar el cuerpo sino también el cerebro. Esto ayuda a afianzar la memoria, la atención y las opciones que los niños tomen para solucionar sus problemas en el día a día. Al realizar estas actividades lúdicas producen en el cerebro gran cantidad de la sustancia denominada “dopamina”, produciendo, alegría, motivación, felicidad. Por ejemplo, en el aula, los docentes utilizan muchas veces la actividad lúdica del “Bingo” para trabajar diferentes temas en distintas áreas. Al realizar esta actividad lúdica se nota la emoción, alegría de los niños de ganar, no necesariamente un premio, sino la sensación de que son ganadores, cada vez que sacamos una tarjeta con una de las opciones del bingo todo el aula se vuelve un campo de alegría, hay frases como ¡Me falta poco para ganar!, preguntan a sus compañeros ¿Cuántos te faltan?, otros ¡Ya gané a pesar de que le faltan! lo grita de emoción, el docente aprovecha esos espacios para realizar preguntas de saberes previos y reflexivos de su tema. Así de ese modo se producen aprendizajes en los niños de manera lúdica y divertida, sin que el docente exprese un monólogo largo y aburrido.
- **Actividad lúdica cooperativo.** Requiere que los participantes se involucren con el grupo, apoyando y combinando cada integrante sus habilidades. Así, uniendo fuerzas y colaborando con cada integrante para conseguir el objetivo común del

juego. Muchos autores concuerdan que el juego cooperativo libera en el niño la agresividad física porque su finalidad es ganar, también beneficia en el intercambio de papeles de los participantes dentro de la actividad, los participantes toman una responsabilidad de acuerdo a sus propias capacidades y los participantes sienten satisfacción al momento de ser involucrados a la actividad lúdica; además para Parlebas (1988) pone énfasis que el juego de cooperación ayuda al niño ser más solidario con sus compañeros de grupo.

En las edades de 6 a 8 años facilita el medio de superación del egocentrismo propio del subperiodo preoperatorio, da oportunidades para la toma de conciencia con la relación de diferentes perspectivas por parte de sus compañeros de equipo, orienta al niño la exploración de los posibles movimientos y progreso de la competencia motriz en el que se establece comunicación y enlaza el carácter lúdico del juego (Piaget, 1991). En resumen, favorece al participante a poder buscar soluciones dinámicas, creativas e interactivas en un ámbito libre de presiones, a la vez permite las relaciones cordiales, empáticas y constructivas de los integrantes de una actividad, propicia el aprendizaje de valores morales y destrezas de carácter social, mejora en el niño la valoración del éxito ajeno, impulsa al niño a tener una conducta de ayuda y comunicación e intercambio de información con sus compañeros. Un ejemplo de actividad de cooperación es saltar la soga, cada equipo conformado por tres participantes serán parte de la actividad, comienza el primer participante y a las cuatro vueltas que da la cuerda ingresa el segundo y luego el tercero, una vez que estén los tres participantes saltando encima de la soga se comienza a cronometrar. Si la soga no es saltada por alguno de los participantes, entonces el grupo pierde y continua el siguiente equipo.

- **Actividad lúdica de contrucción.** Sarlé (2008) señala que los bebés inician desde al explorar con diversos objetos y los presentan armando torres, en los niños más pequeños se evidencia en el momento que desafían las leyes de estabilidad y equilibrio, en los más grandes al momento de construir algún objeto como aviones, barcos y torres, haciendo uso de material concreto y empleando el uso de la tecnología. Piaget (1959) dice que el juego de construcción esta inherente en diferentes edades.

Según Bantulá (2007) el docente debe ser el guía y animador del juego de construcción y poder incentivarlos durante la actividad, ya que favorecerá en el niño la estimación recíproca, la empatía, comunicación y confianza. Sarlé (2008) pone hincapié que más predomina los juegos de construcción en los jardines de infantes, ya que se evidencia más cantidad de materiales, zonas y áreas con espacios destinados al juego.

- **Actividades lúdicas fisiológicos.** En la etapa de la niñez es importante seguir los ritmos, porque están desarrollando sus habilidades de manera integral (Lora, 2008). La importancia de esta actividad lúdica es que estimula el sistema cardiaco. Los profesores de educación física realizan actividades de calentamiento antes de empezar sus ejercicios dinámicos y repetitivos, estas ejecuciones mayormente son de traslado de ida y vuelta a diferentes velocidades, ranas, estirar los brazos luego bajándolos, agachando la parte superior del cuerpo, saltar lateralmente de ida y vuelta. Y así una serie de ejercicios que se realizan alguna vez en la época escolar. Por eso se plantea esta clasificación para introducir a partir de la utilización, el Sistema cardiaco, como previamente el ejemplo de educación física, estos ejercicios en lugar de que sean repetitivos pueden ser actividades divertidas. Por ejemplo: el juego “La cadenita” consiste en que los niños se ubiquen por todo el patio, en donde solo hay una pareja que tiene el objetivo de atrapar a cada uno de los estudiantes, uniéndolos a la cadena. Para comenzar la pareja unida en una cadena con sus brazos solo tiene que correr para atrapar a un niño, uniéndolo, y así sucesivamente aumentará la cadena hasta atrapar a todos los niños. Los estudiantes se trasladan velozmente por toda el área, estimulando su Sistema cardiaco de una manera divertida y no monótona.

3.2.4 El juego en los niños y niñas de 7 a 8 años

Todo docente debe ser consciente del desarrollo evolutivo de los niños y niñas, tomando en cuenta las características, cualidades, para la realización de una actividad lúdica que tenga un impacto positivo educativo (Minedu, 2015). Cada estudiante tiene una característica que los identifica, por lo tanto, son únicos y diferentes, tienen sus propias

particularidades, gustos, interés, preferencias y habilidad; pero hay características comunes que los diferencian según sus edades respondiendo a su nivel de desarrollo y madurez (Puig, 2007).

Piaget (1991) ha realizado una descripción sobre los tipos de juegos los cuales se van manifestando cronológicamente en la infancia. Por ello, estableció estadios evolutivos, uno de ellos es a partir de los 6 hasta los 12 años, donde el que más predomina es el juego reglado. Los niños más pequeños, suelen jugar por su cuenta sin considerar las acciones de sus compañeros, piensan en ganar lo cual conlleva a un ambiente de competitividad; pero las personas mayores se organizan para realizar la actividad y tienen en cuenta las acciones positivas de sus compañeros. A esa edad es un enlace para la socialización que enseña al niño a ganar, perder, esperar turnos y respetar normas a la vez el niño considera las opiniones de sus compañeros o también las acciones realizadas por sus compañeros.

Los juegos son elementales en el aprendizaje de los niños por lo que aportan en el conocimiento y en la mejora de su habilidad, además favorece al desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión.

En la etapa Operacional concreta él pierde sus características egocéntricas, el cual se manifiesta en que el niño se ponga en lugar del otro compañero, por lo que percibirá una situación desde otro punto de vista; esta característica en el desarrollo del niño es fundamental, porque le permite participar en actividades más difíciles y abstractas como los juegos sofisticados: naipes, ajedrez, entre otros juegos.

3.2.5 La escuela como espacio de trabajo lúdico

Hablar del juego es enlazarlo hacia los niños y por supuesto esto se da desde que son bebés, el juego se ha ido evidenciando como una actividad lúdica el cual ocasiona que el niño pueda sentir satisfacción al aprender, por tanto es recomendable implementarlo en la escuela, ya que con ello se podrá fomentar un mayor interés en ellos y mejorar su aprendizaje de manera divertida y a la vez contribuye a su formación integral, fortaleciendo el desarrollo sensorial-motriz, cognitivo-intelectual y afectivo-social; según Mercado (2009) dice que el juego debe ser placentero, no debe cargarse de contenido y exigencia; la idea es que sea un juego didáctico donde el niño sentirá la satisfacción de realizar la

acción. Cuando el juego es realizado por estudiantes, ejecutado en el aula o en el patio de la institución educativa, ayuda al niño a romper límites, haciendo que tenga conciencia de ayudar desde el aspecto social, formación de comunidad, solidaridad y creatividad. La actitud del profesor es decisiva a la hora de interpretar las actividades lúdicas como un espacio de realización personal y no un campo de batalla donde hay vencedores y vencidos. Como dice Puig (2007) se debe saber ganar y perder.

El docente es clave fundamental en la realización de la actividad lúdica, porque debe utilizar un criterio objetivo en el momento de la planificación de la sesión de clase, por lo tanto, debe estar en constante actualización sobre las últimas investigaciones que se publican en la actualidad sobre esta materia. Ya que, al considerar las recomendaciones de estas, logra un producto de calidad, obteniendo grandes resultados que se verán reflejados en el desempeño de los estudiantes en el día a día en la escuela (Mamani et al., 2013). También, se debe considerar la participación de los padres de familia en la realización de estas actividades, principalmente porque ellos son los que facilitan los materiales a los niños para que el docente pueda utilizarlos en el aula o fuera de ella, según lo requiera.

La actividad lúdica es esencial para el niño, puesto que es uno de los medios de expresión más importante y favorece el aprendizaje vivencial, donde el niño va adquiriendo valores morales, ambientales, culturales y preparándolo para la vida adulta; el juego compromete mayor o menor grado de libertad. Para un niño jugar es una forma natural y normal como divertirse y a la vez acumular experiencias donde se asimila un nuevo aprendizaje, desarrollando capacidades, competencias y valores. Los niños juegan para crecer, amar, conocer, comprender, soñar, inventar y descubrir para poder estar con ellos mismos y con otros. A nivel físico, los niños y niñas aprenden tirando objetos y jugando a coger, desarrollando su equilibrio, la necesaria habilidad manual y su psicomotricidad; si se enfoca en los juegos tradicionales, se fomentan el ejercicio, crecimiento global y la salud física; a nivel afectivo, el juego permite en función de sus necesidades e intereses que acceda a la magia y la transformación al resaltar la alegría y el gusto de estar con los demás. A nivel psíquico, se evidencia el momento de reír, pasarlo bien, hacer algo a su gusto, con el solo hecho de cumplir su objetivo del juego, ello produce mucha seguridad y posibilita que el niño consolide su autoestima y la afirmación del yo,

los cuales son aspectos importantes y básicos que lo conlleva a conseguir la madurez y desarrollo (Lora, 2009).

El juego tiene una importancia indispensable en el niño, no es un desperdicio de tiempo, sino que es significativo para la vida (Andreu, 2006), empezando desde la Educación Inicial, pero esto se da hasta la adultez, ya que contribuye bastante en la integración que el ser humano tendrá con la sociedad. El desarrollo infantil está vinculado con el juego por ser una actividad natural donde el niño dedica su mayor tiempo posible; a través de ello el niño desarrolla su personalidad o sus habilidades sociales, ampliando así su capacidad intelectual y psicomotor; además conocer sus posibilidades y limitaciones. Si se habla del desarrollo cognitivo, se puede decir que muchos estudios e investigaciones sobre las actividades lúdicas comprueban que las formaciones de los procesos psíquicos convierten al juego en una base de desarrollo cognitivo del niño, ya que ayuda al conocimiento de sí mismo mediante la experiencia obtenida por el juego; siendo así pieza importante en el desarrollo intelectual. Entre el jugar y aprender no hay mucha diferencia, por lo que cualquier juego, presenta nuevas exigencias para el niño, se convertirá en aprendizaje, además se aprende con facilidad porque los niños están predispuestos a recibir, por ser un placer para ellos. En conclusión, la etapa infantil es importante en la formación del individuo por ser inherente al niño, por tal motivo debe ser incorporado al medio escolar.

Luego de exponer todo lo anterior, cabe recalcar que el Minedu (2015) diseñó una propuesta llamada “Guía lúdica y apertura a la educación formal” en donde señala claramente la intención de los juegos. Define a la actividad lúdica como juegos que tiene una intención educativa, en este caso esta guía tiene como objetivo reinserir a los estudiantes en caso de un desastre natural, ya que como ocurrió en el terremoto de Pisco en el año 2007 en donde afectó a muchas regiones y se reportó pérdidas humanas considerable, se observó en los estudiantes que regresaron a sus labores en la escuela que estaban desmotivados, que eran reacios a realizar cualquier actividad que el docente le proponía, entonces el Ministerio llegó a la conclusión de que los estudiantes estaban psicológica y emocionalmente afectados por la desgracia que pasaron. A partir de ello surgió esta propuesta para ser aplicados en caso de desastres naturales en todo el país por los docentes.

La Unesco (2016) luego de ocurrir los incendios forestales que un año anterior había ocurrido en Chile, diseñó una propuesta lúdica llamada “Guía apertura lúdica del currículum” en toda la Educación Básica Regular de ese país se aplicó los juegos durante un año, y se llegó a la conclusión de que esta guía ayudó a reintegrar a los estudiantes a la escuela de manera positiva, cambiando la actitud de desánimo, miedo y confusión que presentaban. Por eso esta organización está incentivando para que se aplique esta clase de guías en todas las escuelas de Iberoamérica en caso de que se presenten ese tipo de desastres. Los juegos tienen un rol muy importante en la educación, que contribuye a la formación de manera integral de los estudiantes, además, está respaldado por instituciones importantes del Perú y del mundo.

Mercado (2009) señala que los juegos tradicionales están clasificados desde el punto de vista de la sociología (estudio de la sociedad) abocados a investigar la influencia que tiene en la sociedad. El impacto que se ve en valores, emociones y conductas que tiene una sociedad. Él clasifica a estos juegos como “juegos multiculturales” a pesar que estos responden a un carácter de muchos tipos de juegos que el autor propone. Por ello se ve desde un punto de vista sociológico. La característica principal es que estos son pasados de generación en generación y este tiene reglas específicas que se mantienen y a veces es modificado levemente de acuerdo al contexto en el que se encuentran.

3.2.6 Perfil del docente para dirigir la actividad lúdica

Mercado (2009) menciona que, para la realización de la actividad lúdica en el aula de manera idónea, el perfil del docente debe de cumplir con las siguientes características:

- **Seguridad:** se debe transmitir a los estudiantes siempre esa sensación de que todo está controlado y así transmitirles ese espacio de confianza, sin dejar de lado el espacio donde se va a llevar a cabo la actividad lúdica, por ejemplo: si el juego implica el desplazamiento de todo el cuerpo se va a necesitar un lugar amplio en donde el aire circule y mantenga el lugar ventilado, sin que el eco de las voces no resuene molestando a las demás aulas que están alrededor. Pero si el juego implica la utilización de movimientos motores finos como doblar papeles, escribir, armar bloques en una mesa, tranquilamente se puede utilizar un espacio reducido como es

el aula de clases. Por eso el criterio lógico que maneja el docente es crucial porque además de propiciar aprendizajes cognitivos y emocionales, también está a cargo de la seguridad integral de los niños.

- **Simpatía:** los niños deben recibir ese sentimiento de encontrar agradable la presencia del docente para que así todo el grupo sienta un clima acogedor en el espacio en donde se están desarrollando. La neurociencia dice que cuando el estudiante observa una emoción las neuronas llamadas espejo, ubicadas en el Sistema Nervioso Central, hace que el estudiante imite, replique la emoción que está recepcionando, propiciando un ambiente cordial con sus compañeros; lo mismo sucede con las emociones negativas como lo es el enojo, grito y llanto por eso debemos tener mucho cuidado para que estas emociones no afloren en el docente, durante la actividad lúdica.
- **Aplomo:** el docente debe tomar decisiones y dirigir sin apuros y con mucha serenidad en la realización de la actividad, nunca tomando decisiones espontáneas que afecte la intención y objetivos establecidos previamente durante la etapa de la planificación.
- **Confianza en sí mismo:** la persona quien dirige la actividad lúdica debe tener la autoestima bien enmarcada para que al momento de establecer las reglas los niños sientan que deben cumplirlas. Sin embargo, si esto no se diera todos los objetivos establecidos por el docente no se cumplirán, por esto es de vital importancia que la estabilidad emocional del docente esté en perfectas condiciones al implementar la actividad lúdica.

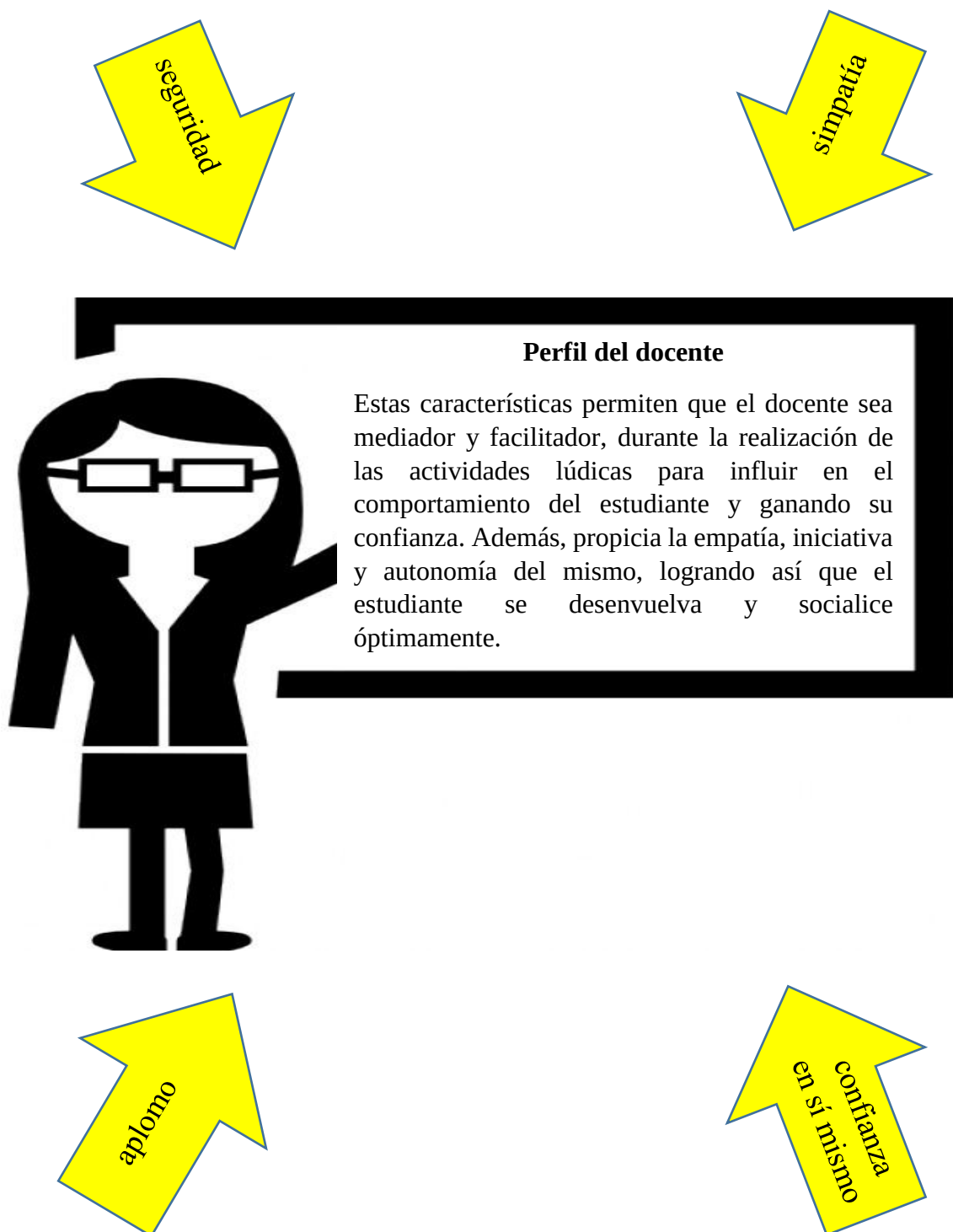


Figura 2. Características del docente para dirigir la actividad lúdica.

Fuente: elaboración propia

3.2.7 Las actividades lúdicas en el aula

Mercado (2009) da pautas a seguir para que la actividad lúdica se lleve a cabo de manera óptima y ordenada, logrando cumplir las metas propuestas en el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Estas constan de 12 puntos fundamentales:

- **Pasos previos:** señala que los docentes deben de repasar lo planificado previamente, llegar temprano para verificar los materiales y las condiciones en las que se encuentra para su uso. También tener autoconvencimiento que la actividad lúdica brindará momentos de placer en los niños, no dejando de lado la concentración y planeamiento de las posibles interrupciones y complicaciones que puedan surgir. Siempre se tiene que fomentar la integración y la apropiación del juego por parte de los niños.
- **Preparación:** el docente debe preparar una adecuada actividad lúdica considerando la edad de los estudiantes y siempre tener un plan B, en otras palabras, contar con un juego que reemplace al anterior.
- **Palabra clara:** la manera en la que el docente debe dirigirse a los estudiantes tiene que ser con entonación y dicción suave que invite a los estudiantes a desenvolverse en un ambiente cálido y alegre.
- **Disposición:** el docente debe de considerar que cada estudiante deba de observar, oír y disfrutar el juego. Por eso recomienda disponer a los estudiantes de manera circular o dependerá de la clase de juego.
- **Detectar a los tímidos o retraídos:** esto se da al principio del juego para que el docente se pueda acercar al estudiante y utilizarlo como cómplice de la actividad, así se va a ir integrando poco a poco en los juegos, sin llegar a exponerlo a situaciones incómodas.
- **Ubicación:** si el juego va a ser realizado afuera del salón se debe considerar la posición del sol y la temperatura para así no exponerlos mucho tiempo a los rayos solares que son muy dañinos.
- **Cuidados:** esto dependerá de la decisión del docente y también considerar las opiniones de los niños. Ser consiente siempre de los peligros que pueda tener el

exterior o el interior del espacio en donde se realiza la actividad, para tener un plan de prevención y seguridad.

- **Comienzos:** primero se debe de presentar el juego a los participantes, aclarar las dudas que surjan en las reglas y si es necesario hacer un ejemplo de la dinámica. Se debe propiciar un vínculo social mediante la interacción con ellos, exponer el objetivo a lograr de las actividades y remarcar el mensaje y la enseñanza.
- **Evitar cansancio:** se debe prevenir y estar atento en el desenvolvimiento de los participantes y evitar en todo momento la competencia entre ellos. Principalmente la falta de respeto, si esto se da inmediatamente se debe parar el juego y hacer preguntas reflexivas y recalcar las reglas de convivencia para poder volver a la continuación del mismo.
- **Cierre reflexivo:** esto se debe dar por parte del docente y también construirlo conjuntamente con el grupo, así poder brindar un aprendizaje trascendente para la vida.
- **Alternativas:** tener siempre presente que si el juego propuesto no está cumpliendo el objetivo planteado a los estudiantes no les parecerá interesante, por lo que hay que considerar cambiar el juego en el momento y así continuar con las actividades previstas. Al final se debe cumplir los objetivos previstos o puede tener un final abierto y realizar la reflexión con ellos.
- **Socializar:** el docente en todo el tiempo que dura la actividad debe socializar con los estudiantes y así generar la realización de más juegos en el futuro, incentivando así el entusiasmo y expectativas en ellos.

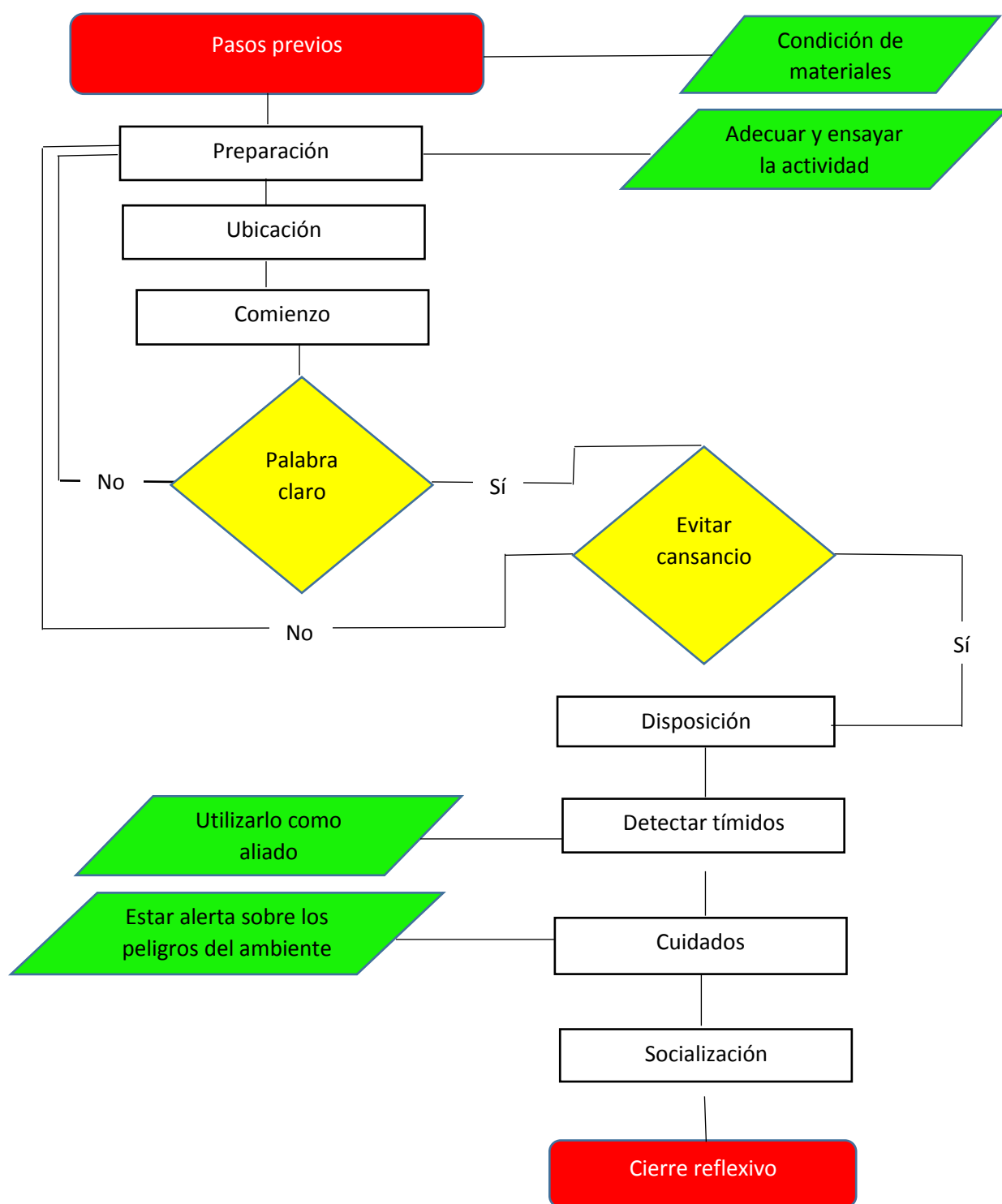


Figura 3. Diagrama de flujo de la metodología para realizar la actividad lúdica.

Fuente: elaboración propia

3.3 La atención y las actividades lúdicas

Expuesto anteriormente el marco teórico de cada variable se presentará la relación que tiene la atención con las actividades lúdicas.

Tanto la atención y las actividades lúdicas se relacionan por ser un medio para la adquisición de aprendizajes, ya que esta es muy importante para los estudiantes, debido a que los desarrolla como ciudadanos autónomos que puedan solucionar problemas reales, interactuando con las personas de su entorno y cumpliendo sus objetivos (Mamani et al., 2013). En la actualidad la sociedad requiere que el sujeto se desenvuelva en diversos ámbitos ya sea laboral, social, personal e intelectual; debido al avance de la tecnología que crea nuevas profesiones en la que requiere que los sujetos logren tomar decisiones, demostrando autoestima que les ayuda a abrir muchas oportunidades.

3.3.1 Aprendizaje

Para lograr una estimulación de la atención de manera dirigida, reglado y con propósito educativo, las actividades lúdicas se pueden plantear desde cualquier edad, ya que por un lado se irá mejorando y optimizando su funcionamiento. Por ello menciona Rotger (2012, p.114) “Los docentes deben ser diseñadores del aprendizaje y entrenadores de la atención”.

Los docentes al poner en práctica las actividades lúdicas en el aula requieren de algunos recursos y materiales, que pueden ser estructurados o informales. García (2009) Cuando se habla de materiales estructurados se refieren a Láminas, fotografías o tarjetas, fichas de trabajo, material manipulativo entre otros. Por otro lado, los materiales informales pueden ser juegos cotidianos, pasatiempos, lectura o actividades de la vida diaria.

El estudiante debe cumplir los cuatro pilares del aprendizaje que son: conocer, hacer, convivir y ser. Para que el estudiante sea un ciudadano autónomo que tome sus propias decisiones. Por ejemplo, si un adolescente llevará por nombre “José”, que vive en un lugar humilde como en las faldas de un cerro en la que carece de los servicios básicos como la luz, de pronto se queda sin agua y se da cuenta que el tubo ha sufrido una ruptura, tiene que solucionar ese problema y recurre a sus conocimientos que obtuvo en su colegio, sabe que la presión del agua es muy fuerte y sus manos no podrá cerrar el flujo de líquido. Pero

recuerda que si lo obstruye con un objeto sólido como la rama gruesa de un árbol lo logrará. Entonces toma la decisión de actuar y realizar todo lo que en un principio planificó, solucionando el problema. Sin embargo, escucha el reclamo de su vecino que le manifiesta que la fuga de su tubería mojó toda su sala, entonces, inteligentemente José le propone una solución en la que todos salen ganando, evitando así una discusión sin sentido y contribuyendo a una convivencia armoniosa con su comunidad. Para solucionar el último problema, él tuvo que recurrir a su inteligencia emocional para controlar esas reacciones abruptas que muchas personas no logran, en otras palabras, cumplió con el último pilar de la educación que es el saber “Ser”.

“Los docentes deben ser diseñadores del aprendizaje y entrenadores de la atención” (Rotger, 2017, p.114). Andreu y García (2000) dice que en manos del docente está el aprendizaje de sus estudiantes, ya que el objetivo de todo docente es que sus clases sean divertidas y que éstas propicien mejoras en todas las áreas, además en la lengua extranjera o cualquier otra, por tanto, para que se visualicen esas mejoras es importante aplicar en el aula actividades lúdicas atractivas y motivadoras, aquellas que capten la atención de sus estudiantes y que logren aprendizajes. Por ejemplo: la docente en el tema de “Uso de la g” hace uso de sacos de arroz, donde deben de saltar con el saco de un punto a otro y al completar su llegada el estudiante deberá completar una palabra con la letra “g” o “j”, por tanto, esta actividad lúdica será muy recreativa para el estudiante y a la vez tendrá un fin educativo ya que pondrá en práctica un tema de comunicación.

La actividad lúdica mejora en los estudiantes la socialización, el trabajo en equipo y el aprendizaje entre otros. Paredes (2013) dice que la actividad lúdica favorece en la acción de relajarse al momento de realizar cada experiencia vivida junto a sus compañeros, además va conociendo su entorno social; además ayuda al estudiante a captar su atención, por lo que será un medio para mantenerlo distante de los miedos recurrentes del colegio, específicamente el fracaso escolar.

3.3.2 Emociones

Las personas antes de que nazcan interactúan con su progenitora, una vez que llegan al mundo su organismo se encuentra predispuesto a relacionarse en el ambiente y recibir varios estímulos, por ende, inicia la adquisición de aprendizajes formales e informales como hablar, caminar, leer, etc. De la misma forma irá modelando su cerebro para aumentar el número de conexiones neuronales posibles, a este fenómeno se le conoce como plasticidad cerebral. Por ello se sabe que el cerebro está dispuesto a aprender en todo momento, asimismo puede lograr habilidades y convertirlas en destrezas, solo si este es reforzado diariamente (García, 2009). Por lo tanto, la relación entre atención y actividades lúdicas se da cuando se estimula a los niños con objetivos previamente establecidos como es la intencionalidad de mejorar su atención.

Para ello se debe llevar a cabo mediante una secuencia ordenada y sistematizada (García, 2009) teniendo en cuenta:

- El moderador en el aula debe ser el docente, ya que es necesario dirigir las actividades y supervisar que se logren los objetivos.
- Se debe poner en práctica las actividades lúdicas de manera continua, es decir diariamente en un periodo de aplicación de dos a tres veces por semana con una duración de 20 a 30 minutos, ya que si no hay tal constancia la atención no podría ser mejorada y no valdría la pena aplicarlas parcialmente.
- Las actividades lúdicas deben ser continuas, es decir que su clasificación se basa de acuerdo a los objetivos y habilidades a desarrollar; los ejercicios que correspondan a cada actividad deben ser continuas, hasta que se consoliden para luego variar y combinarlas con otra clasificación.

Estos recursos y materiales van a depender de la actividad lúdica que se trabaje, además del sentido a estimular como el visual, táctil o auditivo, debido que cada una de sus características va a depender que los niños puedan entrenar y mejorar su atención. De la misma forma se pueden utilizar materiales reciclables porque servirán para cumplir con la actividad. Por ello es indispensable que el niño se emocione y realice la tarea de la manera más natural posible y de esa forma no solo se trabaje la atención sino estará experimentando

sensaciones, experiencias y pensamientos nuevos sobre el espacio en el que se encuentra para lograr un mejor desarrollo cognitivo a favor de sus aprendizajes (García, 2013). De esta manera las actividades lúdicas son una herramienta que van a potenciar y favorecer habilidades cognitivas de memoria, atención, aprendizaje, entre otros. Para ello se debe tener en cuenta los intereses y habilidades de los niños.

Cada vez que se requiera entrenar la atención mediante actividades lúdicas en los niños y para que esta sea eficaz y motivadora el docente debe seguir pautas (García, 2013) como:

- El ambiente físico donde se encuentre el niño, debe estar limitado de estímulos que captan su atención y le impidan realizar la actividad que se le ha solicitado; así que el ambiente debe ser tranquilo y con pocos objetos distractores a la vista, teniendo únicamente los materiales o recursos a utilizar.
- Las emociones y todo lo que los niños expresen al momento de realizar la actividad lúdica es importante, ya que ello permite que la experiencia vivida le proporcione placer y disfrute, por ende, es un requisito indispensable que el material cause en el niño interés y motivación.
- Se debe tener en cuenta que el tiempo de atención por cada niño es diferente, por lo que dependerá de su desarrollo; asimismo el desarrollo biológico y maduración juegan un rol importante ya que los niños cuentan con un periodo de atención más breve que el adulto. Por ende, las actividades no deben ser extremadamente prolongadas y luego tener un tiempo para que los niños se relajen y descansen.
- Las actividades presentadas por el docente deben ser sencillas, de tal forma que los niños puedan culminar con la tarea, por ello la exigencia cognitiva debe ser gradual, es decir que en principio requiere de poca atención y esfuerzo, y si no logra hacerlo se puede continuar al día siguiente.
- Las indicaciones de la actividad deben ser repetidas constantemente durante la aplicación de la misma, para que los niños puedan comprender lo que deben hacer, también tienen que ser claras y precisas, si estas requieren de mucho esfuerzo mental para recordar.
- Mantener el contacto directo con los niños mientras ellos realizan las actividades es muy beneficioso, de esa forma se podría asegurar que ellos están prestando atención.

- Lograr que los estudiantes escuchen para que progresen en sus aprendizajes.
- La destreza por parte del docente para convertir la clase en un cuento, una historia llena de magia y aventura, capturando a los niños de principio a fin necesita de novedad, sorpresa y complejidad, entre otros.

Las actividades planteadas por el docente deben ser trabajadas gradualmente, es decir que su complejidad tiene que ir de manera creciente, desde indicaciones sencillas hasta las más complejas. También la actitud que debe mantener el adulto con el niño va a favorecer la relación afectiva de ambos, es por ello que se recomienda lo siguiente:

- Cada actividad que el niño realice debe ser animada al ejecutarlas correctamente o con equivocaciones y recibir palabras positivas para que de esta manera se sientan cómodos y tranquilos en el ambiente que se encuentren.
- Los niños ponen en práctica sus emociones al realizar cualquier actividad, pero si estos se sienten examinados podrá interferir en la ejecución de la misma, por ende, más que ponerlos a prueba se le debe dar espacios para que logren resolver problemas de forma autónoma.
- El docente no debe resaltar los errores cometidos por los niños en la ejecución de la actividad, al contrario, tiene que facilitar a que el niño realice de nuevo la actividad y así este pueda darse cuenta por sí solo en lo que se ha equivocado y pueda mejorar.
- Los docentes al aplicar las actividades lúdicas deben tratar a los niños de forma correcta, es decir hablarles con respeto, recordando que son personas al igual que ellos y por ende deben demostrar respeto, paciencia, comprensión y tolerancia.
- Cuando los niños realizan las actividades lúdicas, lo esencial no es la ejecución correcta de la misma, sino que el niño vaya fortaleciendo su autoestima mediante la motivación, ya que lo importante no es tener resultados perfectos.

Según García (2013) para mejorar la atención, es necesario el juego, ya que es una actividad natural de todo niño y una de las formas más entretenidas para ellos. Pero no es solo un acto de entretenimiento, sino que desde pequeños el juego y manipular ayuda a realizar muchas acciones, como: chupar, tirar algún objeto, golpear contra la pared, etc. Por

ello el niño empieza a experimentar continuamente la curiosidad en descubrir nuevas experiencias, lo que le permite desarrollar un pensamiento eficaz; y además fomentar la comunicación y el lenguaje, ya que siempre se utilizan palabras y gestos.

Por tal motivo, muchas investigaciones consideran que el juego, desde un punto psicológico, aporta al desarrollo cognitivo, por ser uno de los factores más importantes, debido que las principales experiencias de aprendizaje se adquieren durante el mismo.

Por ende, el juego es un instrumento educativo, que bien utilizado, fortalece el aprendizaje, ayudando al desarrollo cognitivo para la adquisición de habilidades cognitivas, como es la atención.

En relación del interés y de las habilidades de los niños, podemos incorporar diferentes herramientas de estimulación, como puede ser la implementación de diversos tipos de juegos, como: manipulativos, de mesa, de estrategia, que generen la memorización, pensamiento, atención y la concentración. El término juegos cambia de nombre a actividades lúdicas, cuando tienen un fin educativo, según Mercado (2009).

Según Mora (2013) la curiosidad, se define como la fuerza para salir del aburrimiento, aislamiento, hacia el descubrimiento de conocimientos, por saber o aclarar algo específico, es decir es el mecanismo cerebral que percibe lo irregular del entorno. Por ello, todo lo diferente enciende la emoción y abre las ventanas de atención, foco necesario para la creación de conocimiento, el cual por sobresalir llama la atención. Un ejemplo claro con el objetivo de despertar la curiosidad, es el juego, porque activa al cerebro, despertando la atención al utilizar el movimiento corporal y la percepción.

Los docentes para elevar el estado de ánimo de los estudiantes y mejorar su atención en la clase deben solicitarles realizar ejercicios leves en el aula que al incrementar el flujo sanguíneo cerebral ayudará a mejorar su atención, como lo hará el empezar las clases con actividades divertidas (Izaguirre, 2015, p. 104).

La actividad lúdica tiene mucha relación con las capacidades físicas y psíquicas; en las físicas tenemos agilidad, fuerza, resistencias, etc., y en las psíquicas la atención, percepción, memoria e imaginación. Si hablamos de la atención se dice que a través de ello el niño puede mantenerse concentrado por sí mismo alrededor de 15 minutos, ya que la actividad lúdica es utilizada por los educadores en la didáctica para propiciar no solo la diversión sino el aprendizaje.

El juego no solo debe ser implementado por la voluntad innovadora y motivadora de los docentes, sino que tiene que contar con la voluntad de toda la comunidad educativa, debido a que se necesitan materiales que se puedan utilizar en diferentes momentos o por todos en cualquier momento que se requiera y de esa manera dar un gran apoyo a la enseñanza-aprendizaje divertida y alegre de los estudiantes (Mamani et al., 2013).

La actividad que transmite la energía por las redes del cerebro y codifica se llama emoción que es lo que produce en la persona la sensación de grandes expectativas en la vida. Debido a que los estímulos conducen a que el individuo sea más activo en sus quehaceres diarios y no se conviertan en alguna actividad monótona. Por ende, la emoción y curiosidad son un factor importante para aprender y más cuando se ama aprendiendo, resaltando la atención en su realización (Mora, 2013).

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

Determinar el efecto del módulo “Ludiatención” en la mejora de los tipos de atención de los niños de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria, distrito de Villa María del Triunfo, UGEL 01.

4.2 Objetivos específicos

- Identificar los tipos de atención en los niños de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria a partir de los resultados del pre-test.
- Desarrollar los tipos de atención en los niños de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria a través del módulo “Ludiatención”.
- Identificar la mejora de los tipos de atención en los niños de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria a través de los resultados del post-test.
- Determinar el efecto de la aplicación del módulo “Ludiatención” de los niños de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria comparando los resultados obtenidos del pre-test y pos-test.

5. Hipótesis

5.1 Hipótesis general

La aplicación del módulo “Ludiatención” basado en las actividades lúdicas mejora los tipos de atención en los niños de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria, distrito de Villa María del Triunfo, UGEL 01.

5.2 Hipótesis específicas.

- La aplicación del módulo “Ludiatención” basado en las actividades lúdicas mejora la atención focalizada.
- La aplicación del módulo “Ludiatención” basado en las actividades lúdicas mejora la atención selectiva.
- La aplicación del módulo “Ludiatención” basado en las actividades lúdicas mejora la atención sostenida.

6. Variables

a. **Variable dependiente:** tipos de atención

Garcia (2013) señala que la atención es un proceso cognitivo que pone en marcha otros procesos cognitivos como el aprendizaje y la memoria, respondiendo a los estímulos que captan nuestro interés. Esta autora plantea que en la atención se distinguen cuatro tipos de atención que ayudarán al sujeto a percibir y procesar la información del medio. Cada uno de estos tipos de atención constituyen en conjunto la atención de un sujeto los cuales son: atención focalizada, selectiva, sostenida y dividida.

En la presente investigación se tomó en cuenta solamente tres tipos de atención: focalizada, selectiva y sostenida, ya que su desarrollo corresponde a la edad de los sujetos de la muestra. En cambio, la atención dividida es más compleja pues supone atender a dos estímulos diferentes en el mismo momento y con la misma eficacia, por eso este tipo de atención se presenta en los estudiantes de secundaria (Ortiz, 2009).

b. **Variable independiente:** actividades lúdicas

Mercado (2009) señala que la actividad lúdica está inmersa en la vida escolar de los estudiantes diferenciándose del juego por ser reglado, tiene un objetivo educativo y la dirige un docente. En cambio, el juego es libre, espontáneo y autotélico es decir que el sujeto se autoimpone un objetivo a lograr al momento de jugar (Paredes 2003). Al implementar las actividades lúdicas en el aula se logra habilidades motrices, cognitivas, lingüísticas y socio-afectivas, estimulando su creatividad y curiosidad (Mercado, 2009). Además, favorece la capacidad de atención impulsada por ser del interés intrínseco del niño (Paredes, 2003).

En la presente investigación se ha tomado nueve de los doce tipos de actividad lúdica propuestos por Mercado (2009), debido a su correspondencia con los indicadores de los tipos de atención que se buscó desarrollar.

7. Definiciones Operacionales

Atención focalizada: es una capacidad por la que el estudiante capta el interés de manera involuntaria, es la primera atención, esta atención se desarrolla hasta los 6 o 7 años. Según la adaptación peruana de Delgado (citado por Borja, 2018) se mide en 7 niveles los cuales se describen a continuación:

Muy alto: el estudiante logra centrar su observación en un solo estímulo en su totalidad; no se distrae por otros estímulos externos y es capaz de discriminar todos los componentes y detalles del objeto que se encuentra en un grupo.

Alto: el estudiante logra centrar su observación en un solo estímulo en su totalidad, además discrimina la mayoría de componentes y detalles del objeto que se encuentra en un grupo.

Medio alto: el estudiante logra centrar su atención en un solo estímulo en su totalidad, sin embargo, solo discrimina algunos componentes y detalles del objeto que se encuentra en un grupo.

Medio: el estudiante centra su observación en un solo estímulo, pocas veces se distrae con otros estímulos externos, sin embargo, discrimina parcialmente componentes y detalles del objeto que se encuentra en un grupo.

Medio bajo: el estudiante centra parcialmente su observación en un solo estímulo, se distrae por otros estímulos externos y todavía le cuesta discriminar componentes del objeto que se encuentra en un grupo.

Bajo: el estudiante tiene dificultad para logra centrar su observación en un solo estímulo en su totalidad, se distrae por otros estímulos externos y no discrimina componentes del objeto que se encuentra en un grupo.

niveles	intervalo
muy alto	91 - 99
alto	71 - 90
medio alto	61 - 70
medio	40 - 60
medio bajo	30 - 39
bajo	10 - 29
muy bajo	1 - 9

Atención selectiva: es seleccionar voluntariamente un objeto específico del ambiente, inhibiendo otros; es decir excluir estímulos irrelevantes para así procesar información importante o de interés.

Alto: el estudiante es capaz de inhibir todos los distractores y realizar tareas. Es capaz de reconocer el estímulo señalado con velocidad.

Normal alto: el estudiante es capaz de inhibir la mayoría de los distractores y realizar tareas. Es capaz de reconocer el estímulo señalado con velocidad.

Normal medio: el estudiante tiene dificultad para inhibir los distractores y realizar tareas. Es capaz de reconocer parcialmente el estímulo señalado con velocidad.

Bajo: el estudiante no logra inhibir los distractores para realizar tareas ni es capaz de reconocer el estímulo señalado.

niveles	intervalo
alto	66 - 80
normal alto	51 - 65
normal medio	35 - 50
bajo	0 - 34

Atención sostenida: es la capacidad de prolongar el foco atencional por un tiempo largo y mantener el organismo en un estado de vigilancia o activo.

Muy alto: el estudiante mantiene su atención durante un tiempo prolongado y es capaz de alternar tareas con respuestas múltiples con una tasa mínima de errores.

Medio alto: el estudiante mantiene su atención durante un tiempo prolongado y es capaz de alternar tareas con respuestas múltiples con una tasa media baja de errores.

Medio bajo: el estudiante mantiene con dificultad su atención durante un tiempo prolongado y es capaz de alternar parcialmente tareas con respuestas múltiples con una tasa medio alta de errores.

Bajo: el estudiante mantiene con dificultad su atención durante un tiempo prolongado. Sin embargo, no alterna tareas con respuestas múltiples, teniendo una tasa media alta de errores.

Muy bajo: el estudiante no es capaz de mantener su atención durante un tiempo prolongado, no alterna tareas con respuestas múltiples con una tasa alta de errores.

niveles	intervalo
muy alto	80 - 99
medio alto	50 - 80
medio bajo	15 - 50
muy bajo	2 - 15
bajo	0 - 2

II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

1. Diseño

La presente investigación es de enfoque cuantitativo, porque reúne información para comprobar las hipótesis, basado en la medición numérica y análisis estadístico para conocer las variables y comprobar la veracidad (Hernández et al, 2010).

El nivel es experimental porque permite al investigador controlar las variables y conocer los efectos de ella, manipulándolos de manera continua (Hernández, 2014), y de diseño pre-experimental, ya que en la “I.E.P Virgen de la Candelaria” centro de aplicación de la presente investigación y solo existe un aula por grado de estudio.

Por esto, se evaluó en los estudiantes de la muestra, a través del pre-test para conocer el nivel de desarrollo del tipo de atención, luego se aplicó el módulo “Ludiatención” en los niños de tercer grado de Educación Primaria de la I.E.P Virgen de la Candelaria del distrito de Villa María del Triunfo y finalmente, se volvió evaluar a los estudiantes mediante el post-test, con el fin de comparar los resultados y determinar la eficacia del módulo.

Siendo el diseño:

$$O_1 \text{ X } O_2$$

Donde:

O_1 : Resultados obtenidos de la aplicación del pre-test a los estudiantes del tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria.

X: Aplicación del módulo “Ludiatención”.

O_2 : Resultados obtenidos de la aplicación del post-test a los estudiantes del tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria.

2. Criterios y procedimientos de selección de la población y muestra

Marco poblacional

Toda investigación debe ser clara y precisa, ya que está expuesto a diferentes intercambios de opiniones, y por tal motivo debe haber una buena definición para que tenga una fácil comprensión y el cual dé un proceso simple de selección de muestra (Hernández, 2014).

Marco muestral

La presente investigación responde al tipo de muestreo no probabilístico por conveniencia, ya que el grupo ha de tener una fácil accesibilidad y proximidad a los sujetos investigados, beneficiando con la reducción de tiempo y ahorro monetario para recoger resultados.

La población de esta investigación corresponde a una muestra censal, ya que toda la población está incluida y forma parte del estudio (López, 1998). Pues, existe solo un aula por grado en el centro de práctica de la I.E.P Virgen de la Candelaria.

Por tal motivo la muestra abarcó a los 18 estudiantes del tercer grado. Para conocer más sobre los estudiantes se ha tenido en cuenta la nómina del colegio para poder describir el grado de instrucción, trabajo y conformación de la familia.

Tabla 4. *Número de estudiantes del tercer grado del nivel primario de la Institución Educativa Parroquial Virgen de la Candelaria.*

Sexo	f	%
Femenino	7	39
Masculino	11	61
Total	18	100

Fuente: Nómina de estudiantes de la I.E Virgen de la Candelaria de V.M.T 2019

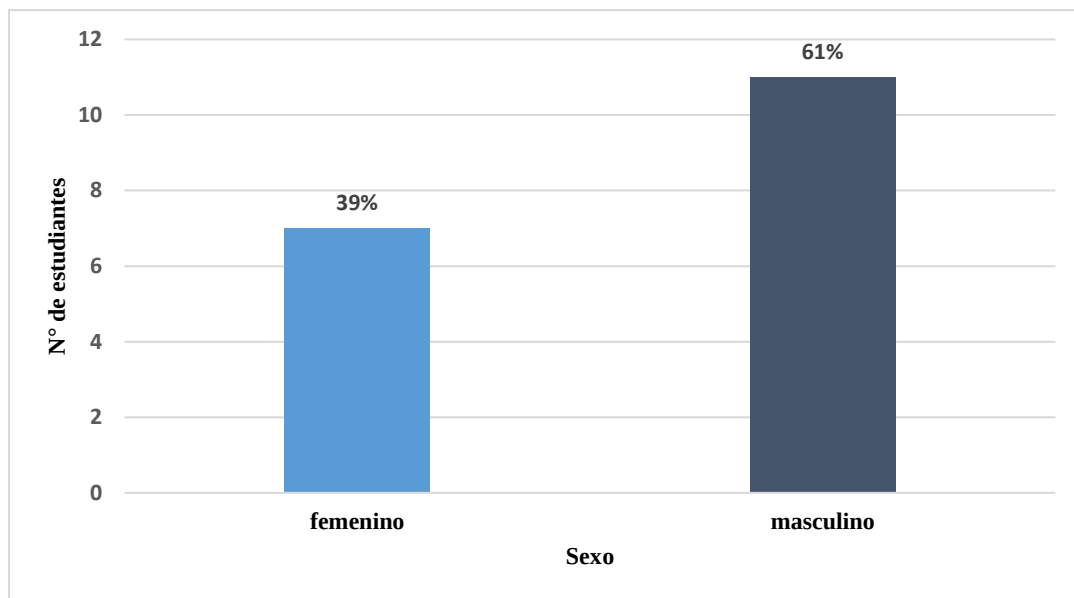


Figura 4. Número de estudiantes del tercer grado del nivel primario de la I.E.P Virgen de la Candelaria.

En la tabla 4 y figura 4 de una muestra de 18 estudiantes donde el mayor porcentaje de estudiantes son varones con una diferencia mayor de 22% que las mujeres las cuales conforman un 38% del total de los estudiantes del tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria.

Tabla 5. Grado de instrucción de las madres de familia de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E.P Virgen de la Candelaria.

Grado de instrucción	Madres	%
Primaria	10	56
Secundaria	7	39
Superior	1	6
Total	18	100

Fuente: nómina de estudiantes de la I.E.P Virgen de la Candelaria de V.M.T 2019.

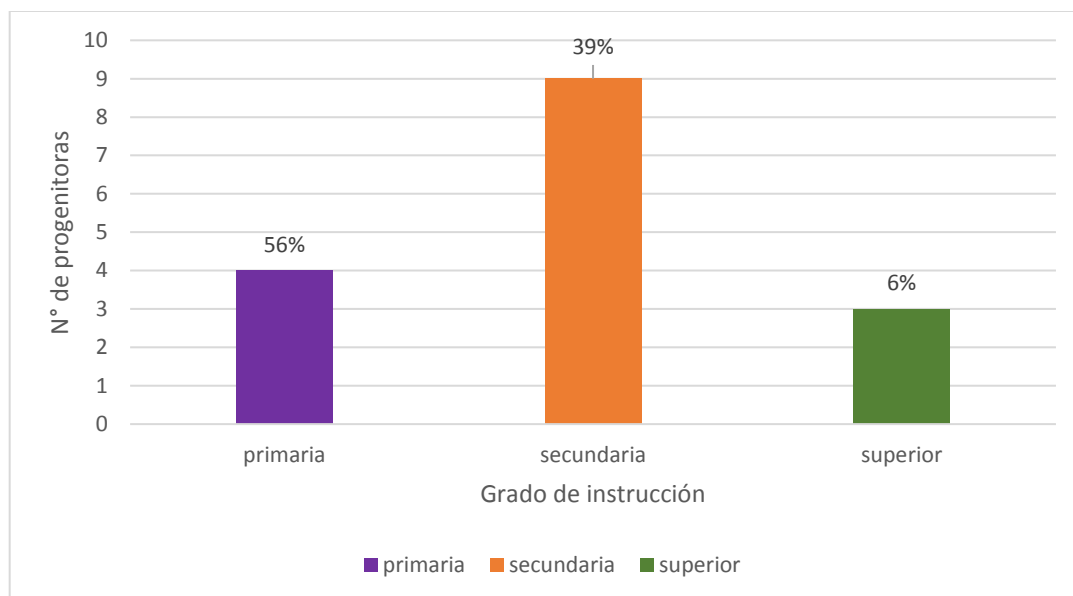


Figura 5. Grado de instrucción de las madres de familia de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E.P Virgen de la Candelaria.

La tabla 5 y figura 5 muestra 18 madres de familia, donde el 55% culminaron el nivel primario, también se observa que el 39% terminó el nivel secundario y solo el 6% lograron el nivel superior de un total de 18 madres de familia de los estudiantes del tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria.

Tabla 6. Oficios de los padres de familia de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E.P Virgen de la Candelaria.

Oficios	<i>f</i>	%
Comerciante	2	11
Chofer	4	21
Albañil	5	27
Mototaxista	1	6
Vendedora	3	17
Carpintero	1	6
Empleado	1	6
Mecánico	1	6
Total	18	100

Fuente: nómina de estudiantes de la I.E.P Virgen de la Candelaria de V.M.T 2019.

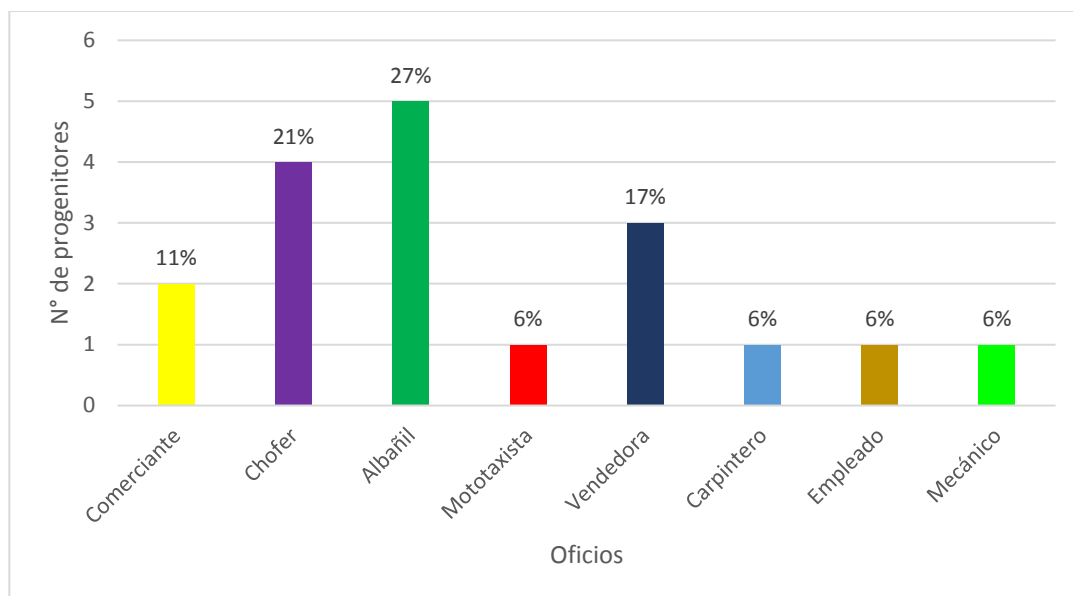


Figura 6. Oficios de los padres de familia de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E.P Virgen de la Candelaria.

La tabla 6 y figura 6 presenta los oficios de los padres de familia que sustentan económicamente el hogar, se observa que el 48% de los padres de familia son albañiles y choferes, además otros oficios que desempeñan son: comerciantes, mototaxista, vendedores, carpintero, empleado y mecánico. Se evidencia que la mayoría de los papás son los que sustentan su hogar.

Tabla 7. Conformación de las familias de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E.P Virgen de la Candelaria.

Conformación de la familia	<i>f</i>	%
Ambos padres y hermanos	11	61
Madre y hermanos	6	33
Padre y hermanos	1	6
Total	18	100

Fuente: nómina de estudiantes de la I.E.P Virgen de la Candelaria de V.M.T 2019

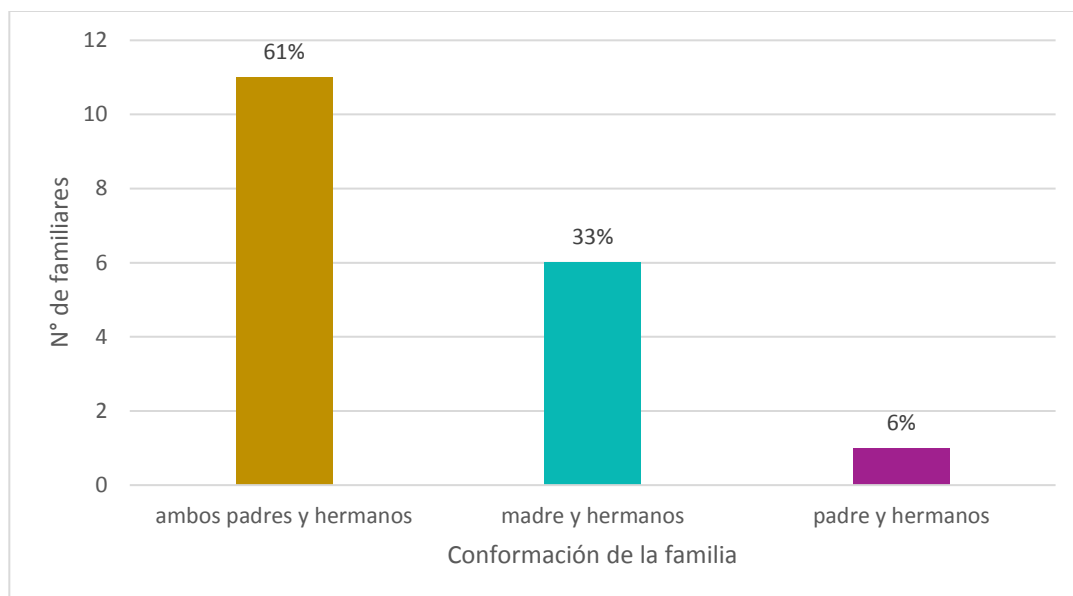


Figura 7. Conformación de las familias de los estudiantes del tercer grado de primaria de la I.E.P Virgen de la Candelaria.

La tabla 7 y figura 7 de una muestra de 18 familias, el 61% cuenta con ambos padres y hermanos, mientras que el 33% cuentan con madre y hermanos. Finalmente, el 6% solo cuenta con una familia que está conformado por padre y hermanos se observa que la conformación de las familias que más predomina es el ambos padres y hermanos con una diferencia de 28% que el de madre y hermanos.

3. Instrumentos

García (2013) plantea que el nivel de desarrollo de los tipos de atención se puede medir a través de diversos instrumentos. En esta investigación se consideró trabajar con tres instrumentos, uno por cada tipo, para medir el desarrollo de los tipos de atención. Los cuales son: test de Percepción de diferencia (Caras), que mide la atención focalizada, test de Colores y palabras que evalúa la atención selectiva y test de Cinco dígitos que mide la atención sostenida. A continuación, se describe cada uno de los instrumentos mencionados.

Instrumento 1: test de Percepción de diferencias

Objetivo:

- El test de Percepción de diferencias evalúa la capacidad de la persona para percibir rápido y correctamente las imágenes.
- Además, la semejanza y diferencia de los patrones estimulantes parcialmente ordenados.
- Evaluar rapidez.

Descripción:

El test de Percepción de diferencias fue creado por Thurstone (2012), tiene una duración de 3 minutos, consta de 60 elementos gráficos, cada uno de ellos está formado por tres dibujos esquemáticos de caras con la boca, cejas y pelo representados con trazos elementales. Dos de las caras son iguales y la tarea consiste en determinar cuál es la diferente y tacharla.

La prueba es aplicable a partir de los 6 a 7 años, a todos los niveles, y requiere poca formación cultural para comprender las instrucciones.

De esta forma se han elaborado nuevos baremos para cada una de las puntuaciones a partir de los datos de aplicaciones en población escolar llevadas a cabo en los últimos años en España y Argentina.

Para la aplicación del test de Percepción de diferencias serán necesarios los siguientes materiales:

- Manual: en él se incluyen las instrucciones de aplicación, corrección e interpretación.
- Ejemplar autocorregible: contiene los elementos de la prueba y está diseñado para anotar en él las respuestas y poder proceder a su corrección.
- cronómetro
- lapicero o lápiz

Adaptación peruana

Adaptación peruana del test de Percepción de diferencias: en el Perú el test fue adaptado por Delgado y colaboradores en el año 2004, en el que se trabajó con una muestra de 1533 niños de los dos sexos de 6 a 11 años de edad, que estudiaban en instituciones educativas estatales y privadas de Lima Metropolitana.

Validez:

Este test ha sido estudiado en numerosos análisis factoriales. Los resultados indican que su varianza se distribuye principalmente entre los factores "P" (rapidez de percepción) y "S" (inteligencia espacial).

Por ejemplo, en los estudios de Thurstone (1941), aparece con saturaciones en torno a 0,40 en factores de rapidez perceptiva, y con saturaciones algo menores en factores espaciales.

Los datos indican, en resumen, que la prueba es buena medida de la aptitud perceptiva y, en segundo lugar, de los aspectos perceptivos de la inteligencia espacial.

Confiabilidad:

El coeficiente de fiabilidad es como se sabe; un estadístico que indica la precisión o estabilidad de los resultados. Señala la cuantía en que las medidas de la prueba están libres de errores casuales. Así el coeficiente de 0,90 quiere decir que, en la muestra y condiciones usadas, el 90 por 100 de la varianza de la prueba se debe a la auténtica medida y solo el 10 por 100 a errores aleatorios.

Administración:

Para la aplicación del test de Percepción de diferencias, se tuvo que realizar en grupo, con una duración de 3 minutos. Las indicaciones se les dio a todos los estudiantes antes que comenzarán a desarrollar el test.

Calificación:

Las puntuaciones a calcular son las siguientes:

1. Aciertos (A). Número total de aciertos del sujeto se concederá un punto por cada una de las caras que aparecen tachadas en la hoja de copia (respuestas correctas).
El número total de marcas correctas será el número de aciertos.
2. Errores (E). Número total de errores del sujeto se contará cada una de las cruces que haya marcado el sujeto y que no tachen ninguna cara (cruces en los espacios en blanco).
El número total de marcas en espacios en blanco será el número de errores.
3. Aciertos netos (A-E). Se calcula restando al número total de aciertos el número total de errores del sujeto. De esta forma se obtiene una medida más precisa de la eficacia en sus respuestas a la prueba.

Tabla 8. *Rango de percentiles de 8 años de edad del test de Percepción de diferencias.*

Percentil	8 años
4	8
8	9
12	11
16	12
20	13
24	
25	14
28	15
32	16
36	
40	17
44	18
48	
50	19
52	
56	
60	20
64	
68	21
72	23
75	
76	24
80	
84	26
88	27
92	30
96	37
97	38
98	42
99	47
n=1533	

Fuente: tesis Niveles de atención en escolares de 6 a 11 años de una Institución Educativa Primaria del distrito de Ventanilla, 2018.

Instrumento 2: test de Colores y palabras

Objetivo:

El objetivo del test es medir la capacidad de inhibir la interferencia, es decir, la capacidad del individuo para controlar la interferencia que producen las respuestas previamente automatizadas y no intencionadas, a favor de otras respuestas controladas y voluntarias demandadas por la situación.

Descripción:

El test de Colores y palabras o como su nombre original es Stroop and Word Test fue creado por Charles (2001). Su duración es de 5 minutos y se aplica desde los 7 a 80 años de edad.

La prueba consta de tres láminas, conteniendo cada una 100 elementos distribuido en cinco columnas de 20 elementos.

Lámina 1 lectura de palabras: está formada por las palabras “ROJO”, “VERDE” y “AZUL” ordenadas al azar e impresas en tinta negra. No se permite que la misma palabra aparezca dos veces consecutiva. La tarea del sujeto consiste en leer las palabras en voz alta lo más rápido posible.

Lámina 2, nominación de colores: consiste en 100 elementos iguales (cuatro letras X en mayúscula) impresos en tinta azul, verde o roja. El mismo color no aparece dos veces consecutivo. Los colores no siguen el mismo orden de las palabras de la primera lámina. La tarea del sujeto consiste en nombrar los colores en voz alta lo más rápido posible.

Lámina 3, condición de interferencia: consiste en las palabras de la primera lámina impresas y en los colores de la segunda, mezclada ítem por ítem. No coincide en ningún caso el color de la tinta con el significado de la palabra. La tarea del sujeto consiste en mencionar el color de la tinta con que está escrita la palabra, en voz alta, lo más rápido posible.

Validez:

La validez del test de Colores y palabras en Colombia se hizo la validación en su población esta fue calculada a través de r de Pearson entre las subescalas de Stroop y el TMT-B. El Análisis paralelo de horn y el ACP arrojaron evidencia de tres componentes que explican el 86.84% de la varianza. Las correlaciones r de Pearson, el Stroop y TMT-B fueron significativas a 0.01 con valores de -0.41 para P; -0.35 para C; de -0.40 para PC, y de -0.14 para interferencia. La confiabilidad encontrada fue superior a 0.70 en todas las láminas del Stroop. La validez discriminante no halló diferencias entre hombres y mujeres, pero si para edad, estrato y escolaridad. En Puerto Rico también se validó el test, debido a los estrictos estándares de normalización de la EIWN-R se seleccionó la misma como criterio concurrente en la validación para Puerto Rico de la Prueba Stroop. La EIWN-R-PR consiste de doce subpruebas y ofrece tres cocientes intelectuales: verbal, de ejecución y total con altos coeficientes de confiabilidad de 92, 88 y 94, respectivamente. Esta prueba también ofrece indicadores de las funciones neuropsicológicas medidas por la Prueba Stroop, tales como atención y libertad de distracción, lo que permitió el análisis correlacional de ambas medidas. La confiabilidad para ambas pruebas validadas en estos países tiene una gran validez con la versión española de este instrumento, haciendo viable la aplicación en Perú.

Confiabilidad:

La fiabilidad del test de Colores y palabras se ha mostrado muy consistente en las diversas versiones existentes. En todos los casos, los investigadores han usado el método test-retest con tiempos comprendidos entre un minuto y 10 días entre las dos aplicaciones. Jensen (1965) obtuvo índice de 0,88, 0,79 y 0,71 para las tres puntuaciones directas. Golden (1975) obtuvo valores 0,89, 0,84 y 0,73 (N - 450) en la versión colectiva y de 0,86, 0,82 y 0,73 (N-30) en aplicación individual. La fiabilidad que se obtuvo con sujetos sometidos a las dos formas (N-60) fue de 0,89, 0,81 y 0,69.

Administración:

La aplicación de este test se dio con una duración promedio de 5 minutos por cada estudiante, antes de empezar la prueba se les dio la indicación a los niños las veces que sea necesario para que entiendan cual es la tarea que realizarán en la prueba, ya que los niños tienen su propio ritmo para comprender la indicación, esto se repitió durante las tres pruebas que tiene. El ambiente en la que se realizó la prueba fue un lugar silencioso en la que el ruido y la distracción de segundas personas se evitó al máximo.

Calificación:

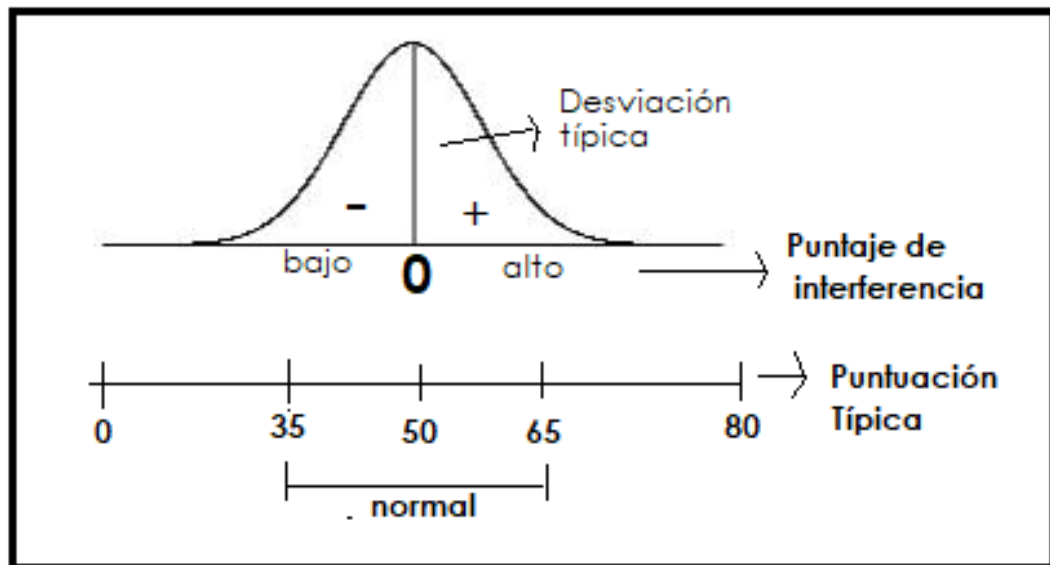


Figura 8. Campana de Gaus de los niveles de atención selectiva.

Fuente: test de Palabras y colores.

Para los niveles de atención se realizó una interpretación del documento por parte del equipo investigador, para obtener los niveles de atención selectiva por lo cual se ha obtenido el nivel bajo, normal bajo, normal alto y alto. Esto se ha obtenido con la ayuda de la Campana de Gaus y las especificaciones puntuales para el procesamiento de los datos que da el test. Los datos principales que se utilizaron fueron los siguientes. Primero, la desviación típica que es de 10 con una media de 0, señala que los valores de la interferencia (resistencia a los estímulos externos) son más fuertes a medida que el puntaje de alternancia

se aleje del cero, pero si por lo contrario se aleja hacia los números negativos el índice de interferencia menor. Ahora en el test la baremación es en puntuación típica que es la forma de medir la atención selectiva. Para realizar los intervalos es necesario obtener los niveles, para eso, el test nos da otro dato importante que lo siguiente. La atención es normal de 35 a 65 en la puntuación típica. Por lo tanto, contrastamos estos valores con el resultado de los valores de la interferencia que está en el baremo así que interpretamos esos valores y lo pasamos a puntuación típica que es de 0 a 80 con una media de 50. Finalmente obtenemos los niveles ya mencionados.

En cada lámina se consignan los ítems correctamente realizados en el tiempo correspondiente. De este modo, se obtienen tres puntuaciones principales:

- **P** es el número de palabras correctamente leídas en la primera lámina (lámina, lectura de palabras).
- **C** que es el número de colores correctamente nominados en la segunda lámina (lámina 2, nominación de colores).
- **PC** que es el número de ítems correctamente nominados en la tercera lámina (lámina 3, condición de interferencia).
- Los errores no se cuentan, pero producen una puntuación total algo menor ya que hace que el sujeto repita el elemento.

Tabla 9. *Puntuaciones T para los datos del Stroop.*

Puntuaciones directas (edad corregidas)				
Puntuaciones	Palabra	Color	Color-Palabra	Interferencia
80	168	125	74	30
78	164	122	72	28
76	160	119	70	26
74	156	116	68	24
72	152	113	66	22
70	148	110	64	20
68	144	107	62	18
66	140	104	60	16
64	136	101	58	14
62	132	98	56	12
60	128	95	54	10
58	124	92	52	8
56	120	89	50	6
54	116	86	48	4
52	112	83	46	2
50	108	80	44	0
48	104	77	42	-2
46	100	74	40	-4
44	96	71	38	-6
42	92	68	36	-8
40	88	65	34	-10
38	84	62	32	-12
36	80	59	30	-14
34	76	56	28	-16
32	72	53	27	-18
30	68	50	25	-20
28	64	47	23	-22
26	60	44	21	-24
24	56	41	19	-26
22	52	38	17	-28
20	48	35	15	-30

Fuente: tomado del manual 3era edición Stroop test de Colores y palabras, Madrid 2001.

Instrumento 3: test de Cinco dígitos

Objetivo:

El FTD utiliza cinco cantidades como simples unidades cognitivas recurrentes dentro de unas tareas de dificultad creciente; y esto le permite medir en cualquier idioma la velocidad y la eficiencia mental del sujeto y reconocer inmediatamente la disminución de velocidad y de eficacia que caracteriza al sujeto con dificultades neurológicas.

Las cuatro situaciones del test proporcionan información sobre algunos procesos mentales. Cuatro de ellos pueden ser especialmente relevantes para los diagnósticos neuropsicológicos:

1. La velocidad general del procesamiento cognitivo.
2. La fluidez verbal (es decir, la facilidad para encontrar las palabras).
3. La atención sostenida del sujeto y su reacción ante el esfuerzo sostenido.
4. La capacidad del sujeto para movilizar el esfuerzo cognitivo adicional necesario para inhibir las respuestas involuntarias y alternar deliberadamente entre dos operaciones mentales diferentes.

Descripción:

El test de Cinco dígitos fue creado por Sedó (2007), tiene una duración de 5 minutos, consta de cuatro situaciones, que se presenta visualmente en la forma de una página de 50 ítems contenidos en pequeños recuadros (cinco por línea), que forman una matriz de 10 líneas sucesivas. Cada ítem representa grupos o conjuntos de uno a cinco signos (dígitos o asteriscos), y el sujeto tiene que leer o contar esos grupos de signos y dar, por tanto, una serie de 50 respuestas. El examinador anota el tiempo (t) empleado por el sujeto y el número de errores cometidos (E) a la mitad y al final de cada tarea (es decir, después de 25 y de 50 ítems). En cada una de las cuatro partes los signos de cada recuadro se presentan en un formato espacial similar al de los naipes.

Las cuatro partes del test difieren claramente en su nivel de dificultad: las partes de lectura y conteo, que son operaciones básicas, no requieren un gran esfuerzo intencional por parte del sujeto, mientras que en el de lección y alternancia requieren un control mental activo.

La parte de lectura es la más sencilla y presenta dígitos en cantidades que corresponden exactamente a sus valores y el sujeto solamente necesita reconocer y leer esos valores. La parte de conteo presenta grupos de uno a cinco asteriscos, y el sujeto tiene que reconocer el conjunto y contar el número de los asteriscos existentes.

En elección sujeto tiene que contar los grupos de dígitos de valor conflictivos, y esto se requiere mantener atención el de contar a pesar de la interferencia de la lectura; e inhibir su tendencia involuntaria a leer los números. Por último, en alternancia uno de cada cinco grupos está rodeado por un marco más grueso, el sujeto debe alternar entre dos operaciones, contando el 80% de ítems, pero rompiendo esta rutina cognitiva cada vez que llega al marco más grueso y realizando aquí el esfuerzo de leer conscientemente los números del grupo y de ahí regresa a seguir contando los grupos de dígitos.

La prueba se aplica a partir de los 7 años en adelante. Los materiales que se necesitan para la aplicación son: manual, cuadernillo de estímulos (con los elementos de la prueba) para el sujeto, hoja de anotación para el examinador, lápiz y cronómetro.

Validez:

En las primeras fases de la construcción, y en distintos países, se ha analizado la estructura interna del FDT y sus relaciones con instrumentos que miden constructos similares, así como su capacidad para discriminar entre casos normales o clínicos de distinta etiología. Se trataba de conocer el comportamiento del instrumento en cada país y de modo diferencias entre distintas lenguas y culturas.

Fiabilidad:

En el caso del test de Cinco dígitos se ha usado el procedimiento de las dos mitades (corrección posteriormente los índices con la fórmula de Sperman - Brown). Así en la muestra clínica con 126 casos de McLachlan (2004) se empleó esa técnica de las dos mitades, y los índices resultantes se encuentran en la primera columna

Validez:

En las primeras fases de la construcción, y en distintos países, se ha analizado la estructura interna y sus relaciones con instrumentos que miden constructos similares, así como su capacidad para discriminar entre casos normales o clínicos de distinta etiología. Se trataba de conocer el comportamiento del instrumento, en cada país y de modo diferencias entre distintas lenguas y culturas.

Administración:

La aplicación de este test tiene una duración promedio de 5 minutos por cada estudiante, antes de empezar se da la indicación a los niños las veces que sea necesario para que entiendan cual es la tarea que realizarán, ya que los niños tienen su propio ritmo para comprender la indicación, esto se repitió durante las cuatro pruebas que tiene. El ambiente en que se realiza es en un lugar silencioso en la que el ruido y la distracción de segundas personas.

Calificación:

Para obtener las puntuaciones del test de Cinco dígitos, en primer lugar, deben contarse los errores cometidos por el sujeto en cada una de las partes del test. En la parte de la prueba, lectura, cuente los círculos o marcas de errores que haya empleado para señalar los errores del sujeto en la primera fila y anote el total en el recuadro. Repita la operación en la segunda fila. Sume los errores de ambas filas y traslade los totales a las casillas correspondiente del resumen de puntuaciones. Repita el mismo procedimiento en cada una de las restantes tres partes del test.

Además, es necesario obtener dos puntuaciones complementarias, la de inhibición de la respuesta y la de la flexibilidad mental. El cálculo de estas puntuaciones es muy sencillo y hay que hacerlo con las puntuaciones directas (PD), no con las derivadas (percentiles Pc o decatipos De): se trata de calcular las diferencias siguientes:

- Inhibición = elección - lectura
- Flexibilidad = alternancia - lectura

Finalmente, atendiendo a qué ámbito de aplicación puede ser tanto clínico, laboral y el escolar, en los baremos se han empleado dos escalas derivadas muy conocidas en este

ámbito: la de las puntuaciones percentiles y de tipo ordinal (va desde 1 a 99) y la de puntuaciones típicas, lo cual se interpretarán los resultados en baremos para poder ubicarlos en los niveles: muy bajo, bajo, medio bajo, medio alto, alto y muy alto.

Tabla 10. *Baremos de los niños de 7 a 10 años del test de Cinco dígitos.*

PC	Puntuaciones directas
	alternancia
99	<42
98	42-43
97	44
96	45
95	46-49
90	50-51
85	52-54
80	55
75	56-57
70	58-59
65	60
60	61
55	62-63
50	64-65
45	66-67
40	68-70
35	71
30	72-74
25	75-76
20	77-80
15	81-83
10	84-87
5	88-91
4	92-95
3	-
2	96
1	>96
M	66,83
Dt	13,87

Fuente: tomado del Manual FDT. Test de los Cinco dígitos, Madrid 2007.

III. PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

1. Análisis de resultados

En el capítulo siguiente se muestran los resultados del pre-test y post-test, de los instrumentos aplicados que miden los tipos de atención, presentados en el capítulo anterior. Asimismo, se presentan el análisis realizado a partir de la interpretación de las tablas y gráficos estadísticos.

Tabla 11. *Resultados del pre test y post test obtenidos por los estudiantes de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria en la atención focalizada.*

Niveles	Intervalos	Pre-test		Post-test	
		f	%	f	%
Muy alto	91 - 99	0	0	1	6
Alto	71 - 90	2	11	9	50
Medio alto	61 - 70	2	11	4	22
Medio	40 - 60	4	22	2	11
Medio bajo	30 - 39	2	11	1	6
Bajo	10 - 29	4	22	1	6
Muy bajo	1 - 9	4	22	0	0
Total	-	18	100	18	100

Fuente: test de Percepción y diferencias aplicados en junio y octubre 2019.

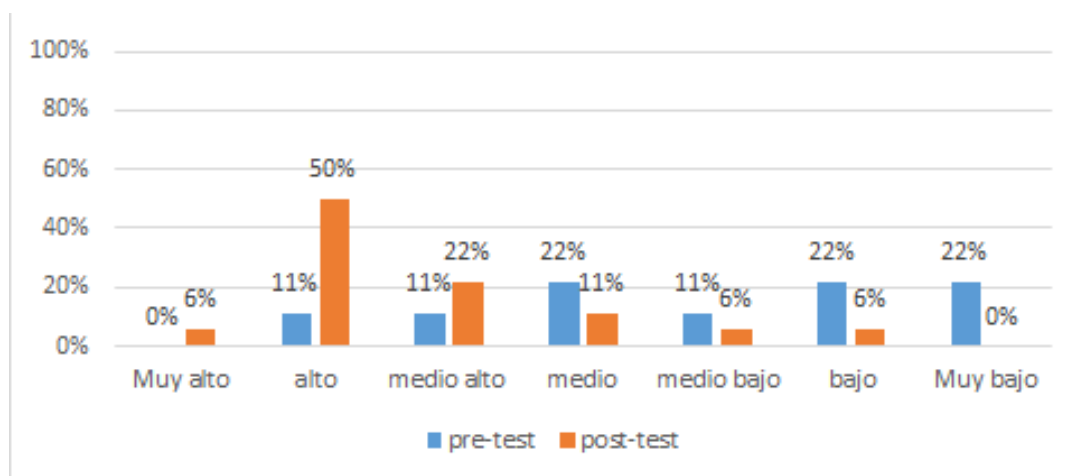


Figura 9. Resultados del pre-test y post-test obtenidos por los estudiantes de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria en la atención focalizada.

En la tabla 11 y figura 9, se observan los resultados obtenidos del test de percepción y diferencias, antes y después de la aplicación del módulo “Ludiatención”. Del 100 % de los estudiantes del tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria, se observa un incremento del 39% en el nivel alto, pasando del 11% en el pre-test al 50% en el post-test; asimismo, hay un incremento del 11% en el nivel medio alto, pasando del 11% en el pre-test al 22% del pos-test; también se observa un incremento del 6% en el nivel muy alto pasando de 0% en el pre-test a un 6 % en el post-test. Por consiguiente, se aprecia una disminución del 22% en el nivel muy bajo, pasando del 22% en el pre-test a un 0% en el post-test; así mismo disminuyó un 16% en el nivel bajo, pasando de un 22% en el pre-test a un 6 % en el post-test; además disminuyó un 11% en el nivel medio, pasando de un 22% en el pre-test a un 11 % en el post-test; finalmente disminuyó el 5% en el nivel medio bajo, pasando de un 11% en el pre-test a un 6% en el post-test.

Es importante considerar que 14 sujetos equivalentes al 78% de estudiantes del tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria, se ubican en los niveles medio alto, alto y muy alto, lo cual muestra el desarrollo de la atención focalizada, ya que logran centrar su observación en la totalidad de un solo estímulo que pueda encontrar en su entorno y que este sea significativo; también logra no distraerse parcialmente por algún estímulo externo

al realizar una actividad o tarea y son capaces de discriminar componentes y detalles del objeto que se encuentra en un grupo.

Tabla 12. Resultados del pre-test y post-test obtenidos por los estudiantes de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria en la atención selectiva.

Niveles	Intervalos	Pre-test		Post-test	
		f	%	f	%
Alto	66- 80	1	6	2	11
Normal alto	51-65	10	56	9	50
Normal bajo	35-50	6	33	7	39
Bajo	0-34	1	6	0	0
Total	-	18	100	18	100

Fuente: test de Colores y palabras aplicados en junio y octubre 2019.

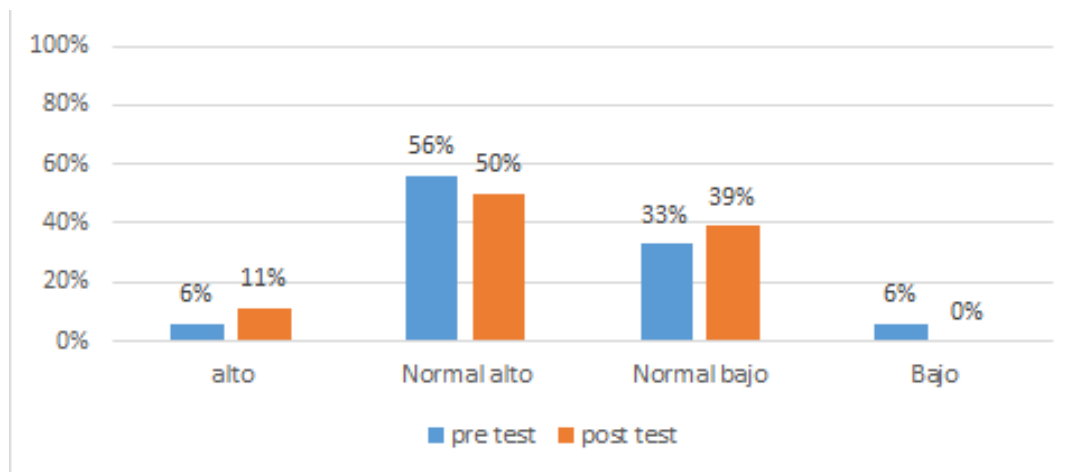


Figura 10. Resultados del pre-test y post-test obtenidos por los estudiantes de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria en la atención selectiva.

En la tabla 12 y figura 10, se observan los resultados obtenidos del test de Colores y palabras, antes y después de la aplicación del módulo “Ludiatención”. Del 100 % de los estudiantes del tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria, se observa un incremento del 6% en el nivel alto, pasando del 5% en el pre-test al 11% en el post-test; asimismo, hay un incremento del 6% en el nivel normal bajo, pasando del 33% en el pre-test al 39% del pos-test. Por consiguiente, se aprecia una disminución del 6% en el nivel normal alto, pasando del 56% en el pre-test a un 50% en el post-test; finalmente, disminuyó un 6% en el nivel bajo, pasando de un 6% en el pre-test a un 0 % en el post-test.

A partir de los datos obtenidos, se puede interpretar que 11 sujetos equivalente al 61% de estudiantes del tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria se encuentran en los niveles normal alto y alto, lo cual muestra el desarrollo de la atención selectiva, ya que los estudiantes serán capaces de inhibir los distractores que les impidan realizar efectivamente una actividad o tarea. También podrán reconocer el estímulo señalado con velocidad. De la misma forma en este tipo de atención requiere de exigencia cognitiva para seleccionar el estímulo indicado.

Tabla 13. *Resultados del pre-test y post-test obtenidos por los estudiantes de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria en la atención sostenida.*

NIVELES	Pre-test		Post-test	
	f	%	f	%
Muy alto	0	0	2	11
Medio alto	2	11	5	28
Medio bajo	5	28	10	56
Bajo	5	28	1	5
Muy bajo	6	33	0	0
Total	18	100	18	100

Fuente: test de Cinco dígitos aplicados en junio y octubre 2019.

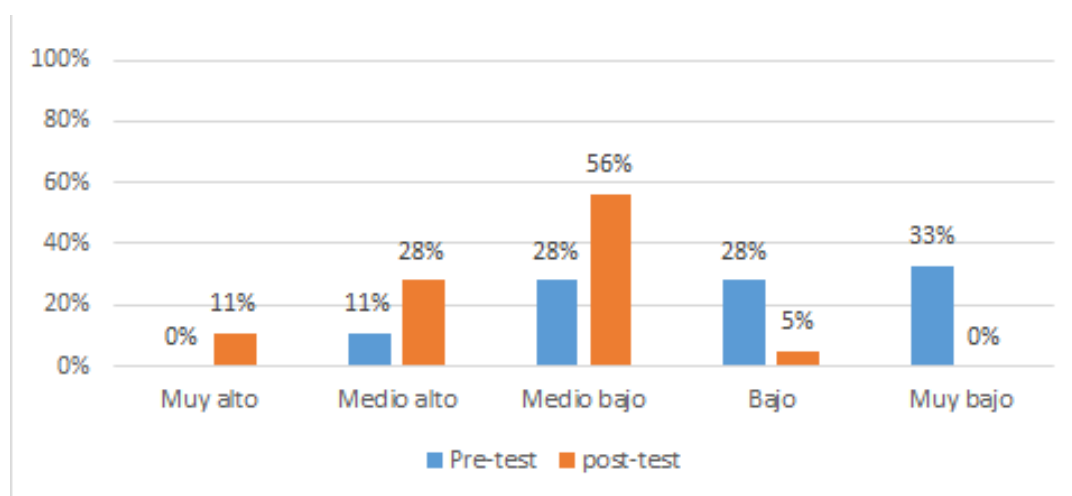


Figura 11. Resultados del pre-test y post-test obtenidos por los estudiantes de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria en la atención sostenida.

En la tabla 13 y figura 11, se observan los resultados obtenidos del test de los Cinco dígitos antes y después de la aplicación del módulo “Ludiatención”. Del 100 % de los estudiantes del tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria, se observa un incremento del 28% en el nivel medio bajo, pasando del 28% en el pre-test al 56% en el post-test; asimismo, hay un incremento del 17% en el nivel medio alto, pasando del 11% en el pre-test al 28% del pos-test; también se observa un incremento del 11% en el nivel muy alto, pasando de 0% en el pre-test a un 11% en el post-test. Por consiguiente, se aprecia una disminución del 33% en el nivel muy bajo, pasando del 33% en el pre-test a un 0% en el post-test; finalmente disminuyó el 23% en el nivel bajo, pasando de un 28% en el pre-test a un 5% en el post-test.

Es importante considerar que 7 sujetos equivalentes al 39% de estudiantes del tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria, se ubican en los niveles medio alto y muy alto, lo cual muestra el desarrollo de la atención sostenida, ya que el estudiante mantendrá su atención durante un tiempo prolongado para realizar la tarea asignada voluntariamente, dependiendo de la complejidad y características de esta. De la misma forma será capaz de alternar tareas con respuestas múltiples con una tasa mínima de errores, es decir que podrá mantener su organismo en estado de alerta ante determinados estímulos cuya aparición sean inesperados.

2. Contrastación de hipótesis

Consiste en que la hipótesis sobre los resultados de la población es comparada de acuerdo al valor estadístico obtenido en base a la muestra, lo cual da paso a aceptar o rechazar el supuesto original (Salinas, 1993). Para realizarlo se plantearon las siguientes hipótesis estadísticas:

H0: La aplicación del módulo “Ludiatención” basado en las actividades lúdicas no mejora los tipos de atención en los niños de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria del distrito de Villa María del Triunfo, UGEL 01.

H1: La aplicación del módulo “Ludiatención” basado en las actividades lúdicas mejora los tipos de atención en los niños de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria del distrito de Villa María del Triunfo, UGEL 01.

Para realizar la contrastación de la hipótesis se utilizó el estadígrafo de contraste: la prueba de Wilcoxon, debido a que es utilizada para comparar los resultados de muestras pequeñas menor a 30.

2.1. Prueba de Wilcoxon

La prueba de Wilcoxon permite comparar dos muestras y relacionar los resultados obtenidos antes y después de la aplicación de la propuesta.

Se realiza el cálculo con la siguiente fórmula considerando que la hipótesis es bilateral y de dos colas, con nivel de significancia de 0,5.

$$z = \frac{T - \frac{n(n+1)}{4}}{\sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}}$$

Donde:

T: valor crítico

n: número de muestra

z: distribución normal estándar

Sin embargo, el equipo investigador considera pertinente el uso del Software SPSS 25 debido a que da una mayor exactitud.

Tabla 14. *Valores del tipo de atención focalizada, antes y después de la intervención.*

Nº	Pre-test	Post-test
1	11	16
2	8	8
3	23	40
4	40	68
5	7	8
6	1	4
7	23	40
8	13	20
9	4	4
10	23	40
11	60	88
12	60	88
13	20	32
14	20	32
15	25	44
16	40	68
17	11	16
18	30	50

Fuente: resultados de test de Percepción y diferencias, 2019.

Después, se registra los datos en el programa SPSS obtenemos el valor de Z y P que es el valor de significancia.

Estadísticos de prueba ^a	
Z	-3,526 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000
P	

El valor obtenido en $Z = -3,526^b$ y $P = 0$. Al obtener el valor $P < 0,05$, que es menor al valor de significaciones establecido, entonces se rechaza hipótesis nula. Por lo tanto, hubo efecto en la intervención.

Tabla 15. *Valores del tipo de atención selectiva, antes y después de la intervención.*

Nº	Pre-test	Post-test
1	49	58
2	47	49
3	70	68
4	54	49
5	78	60
6	53	54
7	55	51
8	33	48
9	50	54
10	54	58
11	54	58
12	57	66
13	51	58
14	45	52
15	54	49
16	61	51
17	48	54
18	46	52

Fuente: Resultados de test de Colores y palabras, 2019.

Después, se registra los datos en el programa SPSS obtenemos el valor de Z y P que es el valor de significancia.

Estadísticos de prueba^a	
Z	-,426 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,670
P	

El valor obtenido en $Z = -,426^b$ y $P = 0,670$. Al obtener el valor $P > 0,05$, que es mayor al valor de significaciones establecido, entonces se acepta la hipótesis nula. Por lo tanto, no hubo efecto en la intervención.

Tabla 16. *Valores del tipo de atención sostenida, antes y después de la intervención.*

Nº	Pre-test	Post-test
1	10	70
2	25	20
3	1	20
4	2	45
5	4	15
6	1	4
7	10	50
8	60	70
9	25	20
10	1	85
11	20	85
12	50	75
13	10	15
14	1	30
15	30	50
16	15	30
17	1	20
18	1	15

Fuente: resultados del test de Cinco dígitos, 2019.

Después, se registra los datos en el programa SPSS obtenemos el valor de Z y P que es el valor de significancia.

Estadísticos de prueba^a	
Z	-3,464 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001
P	

El valor obtenido en $Z = -3,464^b$ y $P = 0.001$ Al obtener el valor $P < 0,05$, que es menor al valor de significaciones establecido, entonces se rechaza hipótesis nula. Por lo tanto, hubo efecto en la intervención.

Al tener la aceptación de dos pruebas en la hipótesis alternativa y una en la hipótesis nula, se concluye que sí hubo una intervención y por tanto se acepta la hipótesis alternativa general: La aplicación del módulo “Ludiatención” basado en las actividades lúdicas mejora los tipos de atención en los niños de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria del distrito de Villa María del Triunfo, UGEL 01.

Conclusiones

Al culminar la presente investigación se concluye que:

1. Los tipos de atención como la focalizada, selectiva y sostenida se desarrollaron a través de la aplicación del módulo “Ludiatención” en los estudiantes del tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria, confirmando lo que dice Lora (2018) al señalar que las actividades lúdicas fortalecen el carácter, aprendizaje, trabajo y mejora sus habilidades cognitivas.
2. La atención focalizada se puede mejorar con el entrenamiento, esto demuestra lo que señala García (2013) al afirmar que se puede desarrollar la maduración de los procesos de control atencional, mediante la orientación y fijación hacia un estímulo, ya que los niños cuentan con la atención focalizada desde los primeros años de vida de manera involuntaria y automática. Esto se evidenció en que el 78% de los estudiantes del tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria, se ubicaron en los niveles medio alto, alto y muy alto luego de la aplicación del módulo “Ludiatención”.
3. La atención sostenida se logra desarrollar en su totalidad a partir de los siete a nueve años, esto confirma lo que dice García (2013) al señalar que la atención sostenida no ser completamente innata, si no que debe acompañarse de entrenamiento continuo. Por esto se comprobó que sólo el 9% de los estudiantes del tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria, mejoraron su atención sostenida ubicándose en los niveles medio alto y muy alto.
4. La atención selectiva es la capacidad de elegir del ambiente un estímulo e inhibir otros, esto confirma lo que menciona Pérez (2008) al señalar que la atención selectiva es un proceso complejo, que se logra adquirir y desarrollar completamente en la adolescencia. Por ello se comprobó que su mejora resultó nula en los estudiantes del tercer grado de la I.E.P. Virgen de la Candelaria.

Recomendaciones

1. Se recomienda que los docentes implementen la enseñanza y desarrollo de la atención, en las sesiones de aprendizaje en relación con los aportes de la neuroeducación, ya que se debe priorizar la adquisición de conocimientos y de la misma forma entrenar la atención, conociendo el funcionamiento del cerebro.
2. Se recomienda el diseño consciente de las sesiones de aprendizajes para que las clases sean innovadoras y divertidas, teniendo en cuenta la relación y contacto que el estudiante debe tener con su entorno, mediante el acompañamiento del docente que debe tener una actitud motivadora y alegre.
3. Se recomienda que el módulo aplicado en la presente investigación es válido para ser utilizada en diferentes grados de Educación Primaria, porque los estudiantes mediante las actividades lúdicas se motivan y divierten a continuar con la clase y por ende a adquirir nuevos aprendizajes.
4. Se recomienda otorgar un tiempo de 20 a 30 minutos diarios para aplicar las actividades lúdicas en las sesiones de enseñanza aprendizaje para la mejora de la atención, las cuales no necesitan estar solo inmersas en el horario de clase, sino también en el hogar con ayuda de los padres.

Referencias

- Alvarado, F. (2016). " *Aplicación de fábulas para mejorar la atención concentración de a comprensión lectora en los alumnos del primer grado educación primaria en la I.E.E Rafael Narváez Cadenillas de la ciudad de Trujillo en el 2012*". Tesis de pre-grado, Universidad Nacional de Trujillo, La Libertad- Perú.
- Andreu, E. (2006). *La actividad Lúdica infantil en el mediterráneo*. Sevilla, España: Wanceulen.
- Bailina, S., et al. (2012). *Actas del primer ciclo 'ADELE' 2011-2012: Curso de formación para docentes E/LE* Editorial
- Bajo, T., Fuentes, L., Lupiáñez, L. & Rueda, C. (2016). *Libro Homenaje a Pío Tudela. Chapter: 5*, Alianza Editorial.
- Bantulá, J (2007). *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona, España: Paidotribo
- Batló, J. (2012). *Juegos que agudizan el ingenio: Enigmas sorprendentes y muy divertidos*. Madrid, España: Narcea S.A.
- Bernabeu, N & Goldstein A, (2010) *Creatividad y aprendizaje – El juego como herramienta pedagógica*. Editorial Narcea.
- Borja, C. (2018). *Niveles de atención en escolares de 6-11 años de una institución educativa primaria del distrito de Ventanilla*. (Tesis de grado). Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú.
- Boujon, C. & Quaireau, C. (2004). *Atención, aprendizaje y rendimiento escolar. Aportaciones de la psicología cognitiva y experimental*.
- Carminati, M. & Waipan, L. (2012). *Integrando la Neuroeducación al aula*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Bonum.
- Carminia, M. (2012). *Niveles de atención en escolares de 6-11 años de una Institución Educativa Primaria del distrito de Ventanilla, para optar el grado académico de*

maestro de Educación- Mención en psipedagogía de la Infancia. Universidad San Ignacio De Loyola, Facultad de educación - Callao.

Castillo, M. (2009). *La atención*. Madrid, España: Editorial Pirámide.

Charles, J. (2001) *Stroop Test de Colores y Palabras*. Madrid, España: Tea

Cid, N., Pinilla, C., Quezada, S. & Santana, P. (2016). *Atención selectiva, atención sostenida, inhibición y flexibilidad cognitiva en niñas y adolescentes de 12 a 14 años con TDAH predominio de falta de atención*. (Tesis de grado). Universidad Católica de la Santísima Concepción, Concepción, Chile.

Díaz, C. (2016). *Funciones básicas y atención - concentración en niños y niñas del segundo grado de una Institución educativa estatal del distrito de Huanchaco de la provincia de Trujillo*. Tesis para obtener el grado de maestría en Educación, Universidad Privada Anterior Orrogo, Trujillo, Perú.

Díaz, S. (2012). *“Actividades lúdicas en la formación de valores en niños de primer año de educación básica de la Unidad Educativa “San Jorge” Cantón Quito- en el periodo lectivo 2011-2012”*. Tesis de grado para la obtención del Grado de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Profesora Parvularia, Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.

Fernández, A. (2014). Neuropsicología de la atención. Conceptos, alteraciones y evaluación. *Argentina de Neuropsicología*, 25, 1-28. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/273970215_Neuropsicologia_de_la_atencion_Conceptos_alteraciones_y_evaluacion

Fondep. (28 de mayo de 2012). *Fondep se suma al compromiso por “La movilización Nacional por la Mejora de los Aprendizajes”*. Recuperado de <https://www.fondep.gob.pe/ministerio-de-educacion-lanza-la-movilizacion-nacional-por-la-mejora-de-los-aprendizajes/>

García, J. (2009). *Estimulación cognitiva*. Madrid, España: NEUROHEALTH.

García, G. J. (1997). *Psicología de la atención*. Editorial Síntesis. España

- García, J. (2013). *Mejorar la atención en el niño*. Madrid, España: Editorial Pirámide.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid, España: Ediciones Morata.
- Goleman, D. (2013). *Desarrollar la atención para alcanzar la excelencia*. Editorial Kairós.
- Guillén, J.C. (2014). *La atención en el aula: de la curiosidad al conocimiento. Educación con Cerebro*.
- Hernández, R., Fernández., C. & Bapista, P. (2010). *Metodología de la investigación 5ta edición*. México D.F, México. McGRAW-HILL/INTERAMERICANA.
- Hernández, R., Fernández., C. & Bapista, P. (2014) *Metodología de la investigación 6ta edición*. México D.F, México: McGraw-Hill/INTERAMERICANA.
- Izaguirre, M. (2015). *Neuroproceso de la enseñanza y del aprendizaje: metodología de la aplicación de la neurociencia en la educación*. Lima, Perú: Editorial Tarea.
- Thurstone, L. (2012) *CARAS-R. Test de Percepción de Diferencias*. Madrid, España: Editorial TEA.
- López, E. (1998). *Las historias de vida y la investigación biográfica. Fundamentos y metodología*. Madrid, España: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Lora, J. (2008). *Yo soy mi cuerpo: Un cambio radical en el sistema educativo*. Lima, Perú: Lars Editorial S.A.C.
- Luna, F., Marino, J., Macbeth, G. & Lupiáñez, J. (2016). ¿Cómo estás atención? ¿Cuáles son? y ¿cómo se evalúan las redes neuronales de la atención?. ResearchGate, 1-4. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/289528226_Como_estas_atencion_Cuales_son_y_como_se_evaluan_las_redes_neuronales_de_la_atencion
- Magallanes, M. G., & Torres, G. M. (2006). *Juegos y rondas infantiles*. Lima: COPYRIGHT.
- Mamani, C., Rivera, J. & Caroena, E. (2009) *El juego en la Educación Primaria e Infancia*
- Mamani, J., Olivera, O., & Cárdenas, E. (2013). *El juego en la educación infantil y primaria. Puno, Perú: Depósito legal en la biblioteca nacional del Perú*.
- Maureen, M. & Monge, S. (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Recuperado de: www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf

- Muñoz, M. & Blázquez, A., (2009). *Estimulación cognitiva y rehabilitación neuropsicológica*. Lima- Perú: Editorial UOC.
- Mercado, L. (2009). *Juego y recreación en educación*. Córdoba, Argentina: Editorial Brujas.
- Mora, F. (2013). *Neuroeducación: solo se puede aprender aquello que se ama*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Morales, E. (2013). *Las actividades lúdicas y su influencia en la inteligencia emocional de los estudiantes de los cuartos grados de educación general básica de la escuela centro escolar Ecuador del Cantón Ambato*, (Tesis de grado). Universidad Técnica de Ambato, Tungurahua, Ecuador.
- Minedu. (2009). *La hora del juego libre en los sectores: Guía para educadores de servicios educativos de niños y niñas menores de 6 años*. Recuperado de <http://repositorio.minedu.gob.pe/handle/123456789/4904>
- Minedu. (2015). *Guía lúdica y apertura a la educación formal: Guía de actividades con uso de kids educativos para atender emergencias*. Lima, Perú: Ministerio de Educación.
- Minedu. (2017). *Currículo Nacional*. Recuperado de http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf
- Minedu. (2018). *Ley general de educación*. Recuperado de http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf
- Minedu. (2011). *Ley general de educación*. Recuperado de http://www.minedu.gob.pe/p/ley_general_de_educacion_28044.pdf
- Neus, A. (2007). *La educación psicomotriz. Cuerpo, movimiento, percepción, afectividad: una propuesta teórico-práctica*. Barcelona- España: Biblioteca de Infantil.
- Nóminas de estudiantes (2019) Virgen de la Candelaria de 1er grado a 6to grado.
- Ortiz, T. (2009). *Neurociencia y educación*. Madrid-España: Alianza Editorial.

- ONU. (2015). *Objetivo de desarrollo sostenible*. Recuperado de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- Parlebas, J. (1988). *Juego cooperativo y educación física: Teoría de la actividad lúdica*. Barcelona, España: Editorial Paidotribo.
- Paredes, J. (2003). *Juego luego soy: Teoría de la actividad lúdica*. Madrid, España: Editorial Wanceulen.
- Pérez, E. (2008). *Desarrollo de los procesos atencionales*. (tesis de posgrado). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.
- Piaget, J. (1991). *Seis estudios de psicología*. Barcelona, España. Editorial Labor. S. A
- Puente, A. (2003). *Cognición y aprendizaje. Fundamentos psicológicos*. Madrid, España: Editorial Pirámide.
- Puig, I. (2007). *Juegos para pensar*. Barcelona, España: OCTAEDRO, S.L.
- Rotger, M. (2017). *Neurociencias Neuroaprendizaje. Las emociones y el aprendizaje*
Nivelar estados emocionales y crear un aula con cerebro. Córdoba, Argentina: Editorial, Editorial Brujas.
- Rosselló, L. (1994). *Psicología de la atención. Manual introductorio al estudio del mecanismo atencional*. University of the Balearic Island.
- Rueda, R., Conejero, A. & Guerra, S. (2016). *Educación la atención desde la neurociencia*. ResearchGate, 6. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/302066835_Educacion_la_atencion_desde_la_neurociencia
- Salinas, J. (1993). *Análisis estadístico para la toma de decisiones en administración y economía*. Lima, Perú: Universidad del Pacífico
- Sarlé, P. (2001). *Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil*. Buenos Aires, Argentina: Novedades Educativas.

- Sarlé, P. (2008). *Enseñar en clave de juego*. Buenos Aires, Argentina: Novedades Educativas.
- Sarlé, P. (2013). *Lo importante es jugar*. Buenos Aires, Argentina: HOMO SAPIENS.
- Sedó, M. (2007). *Manual FDT. Test de los Cinco Dígitos*. Madrid, España: Editorial TEA.
- Serrada, M. (2007). *Integración de actividades lúdicas en la atención educativa del niño hospitalizado*. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/356/35603908.pdf>
- Servera, M. & Galván, M. (2001). Problemas de impulsividad e inatención en el niño. Propuestas para su evaluación. *Recuperado de* <https://sid.usal.es/idocs/F8/FDO7598/impulsividad.pdf>
- Servera, M. & Galván, M. (2001). *Problemas de impulsividad e inatención en el niño*. Centro de Investigación y Documentación Educativa: Ministerio de Educación,
- Téllez, A., Téllez, H., Mendoza, M., Butcher, E., Pacheco, C. & Tirado, H (2002). *Atención, aprendizaje y memoria. Aspectos psicobiológicos*. México D.F.: Editorial Trillas.
- Tokuhami, T. (2011). *Mind, brain, and education science. A comprehensive guide to the new brain-based teaching*. W. W. Norton & Company.
- Unesco. (1990). *Declaración mundial sobre educación para todos y marco de acción para satisfacer las necesidades básicas de aprendizaje*. Recuperado de http://www.unesco.org/education/pdf/JOMTIE_S.PDF
- Unesco. (2000). *Foro mundial sobre educación*. Recuperado de https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000121117_spa
- Unesco. (2016). *Guía apertura lúdica del currículum: Reconstruir sin ladrillos*. Lima, Perú: Ministerio de Educación.
- UMC. (2018). *Resultado de evaluación censal de estudiantes*. Recuperado de <http://umc.minedu.gob.pe/ece2018/>

Zavala, G. (2018). *Efecto de las actividades lúdicas en atención y concentración de estudiantes de primaria, Lima. 2016.* (Tesis de posgrado). Universidad César Vallejo, Lima, Perú.

Apéndice

Ludiatención



Índice

1. Fundamentación

2. Metodología

3. Objetivos

4. Descripción

5. Cronograma

6. Sesiones

Fundamentación

La siguiente propuesta contiene un conjunto de actividades lúdicas que han sido recopiladas e implementadas en las sesiones de clases con la intención de que los estudiantes de Educación Primaria desarrollen sus mecanismos de atención en el aula como: atención focalizada, atención selectiva y atención sostenida. Las actividades Lúdicas se diferencian del juego porque tiene un fin educativo y es reglado (Mercado,2009).

Esta propuesta ha sido aplicada en todas las áreas curriculares de la Educación Básica Regular ya que su finalidad es desarrollar la atención y otras habilidades como: motrices, cognitivas, lingüísticas, socio-afectivas de los estudiantes y a la vez exploren su creatividad y curiosidad. Es importante resaltar que la actividad lúdica está inmersa en la vida escolar de los estudiantes diferenciándose del juego por ser reglado, tiene un objetivo educativo y la dirige lo dirige un docente (Mercado, 2009). En cambio, el juego es libre, espontáneo y autotélico, es decir que el sujeto se autoimpone un objetivo a lograr al momento de jugar (Paredes, 2003).

Las actividades lúdicas que se trabajaron son:

-Actividad lúdica de ingenio. Los juegos de ingenio son aquellos que pretenden buscar soluciones a las situaciones conflictivas, mediante la inteligencia, la deducción, la inducción y casualidad; estos son realizados individualmente, por tanto, hay que ser muy minuciosos. Quien oriente este tipo de juegos debe de incitar la solución, ya sea acertar o dar una aproximación a la solución correcta o mejor buscar diversas estrategias que ayuden a la consolidación de la respuesta.

-Actividad lúdica de puntería. Esta actividad pone énfasis a la ejercitación de las habilidades motoras finas y gruesas ya que para atinar al blanco no solo hace uso de las extremidades, sino que también realiza los movimientos la totalidad de el cuerpo. Para realizar esto movimientos finos y cumplir el objetivo hace uso de la coordinación visomotora, debido a que constantemente está ajustando la distancia en la que se encuentra el sujeto y la meta al que quiere llegar (Sarlé, 2008).

-Actividad lúdica de habilidad. Son aquellas actividades en las que sobresalen la aptitud y destrezas inherente a la persona, afianzado en el transcurso de todo el desarrollo del niño

es presentada como motivación; en estos juegos no es indispensable tener habilidades más bien es reconocerla, utilizarla y regenerarla. Muchas veces estos juegos de habilidades son asociados con el trabajo de lateralidad, para ello es de sumo interés que el cuerpo y posibles movimientos del sujeto sean reconocidos por ellos.

-Actividad lúdica tradicional. Esta clase de actividad lúdica son las que trascienden en el tiempo, pueden cambiar de nombre, pero las reglas son las mismas en todas las sociedades y partes del mundo en la que se puede apreciar. Ahora bien, algunos autores como Andreu (2006) señala que no se sabe a ciencia cierta cómo estas actividades lúdicas tradicionales se difundieron por toda Asia y Europa, señala que se pudieron difundir por los mercaderes que comercializaban distintos tipos de productos viajando de país en país, otra situación que plantea es que la gente empezó a emigrar de un pueblo a otro, debido a las conquistas de unos reinos a otros.

Actividad lúdica senso-perceptivo. Las actividades lúdicas senso-perceptivo son aquellos que estimulan los sentidos, son interesantes propuestas que trabajan de manera completa, ya sea motriz como en lo cognitivo; estas actividades no solo pueden ser representados por dinámicas de estimulación de los sentidos, sino que la idea es tomar conciencia de ellos, distinguiendo unos de otros y la afinidad en la interpretación de los mismos.

-Actividad lúdica de azar. Las actividades lúdicas de azar siempre están relacionadas a la suerte y a la emoción de no saber lo que está por venir. Estas actividades son muy beneficiosas para la salud mental, ya que no solo se debe ejercitar el cuerpo sino también nuestro cerebro.

-Actividad lúdica cooperativo. Son llamadas actividades lúdicas cooperativas lo que requiere que los participantes se involucren con el grupo, apoyando y combinando cada integrante sus habilidades. Así, uniendo fuerzas y colaborando con cada integrante para conseguir el objetivo común del juego.

-Actividad lúdica de contrucción. Sarlé (2008) para un niño realizar un juego puede significar acumular objetos todo sea por a actividad lúdica de construcción inicia desde los bebés en el que comienzan a explorar diversos objetos y los presentan armando torres, en los niños más pequeños se evidencia en el momento que desafían las leyes de estabilidad

y equilibrio, en los más grandes al momento de construir algún objeto como aviones, barcos y torres haciendo uso de material concreto empleando el uso de la tecnología.

-Actividades lúdicas fisiológicos. En la etapa en la niñez es importante seguir los ritmos que marcan las actividades fisiológicas de los niños, ya que son primaria están desarrollando sus habilidades de manera integral (Lora, 2008).

Metodología

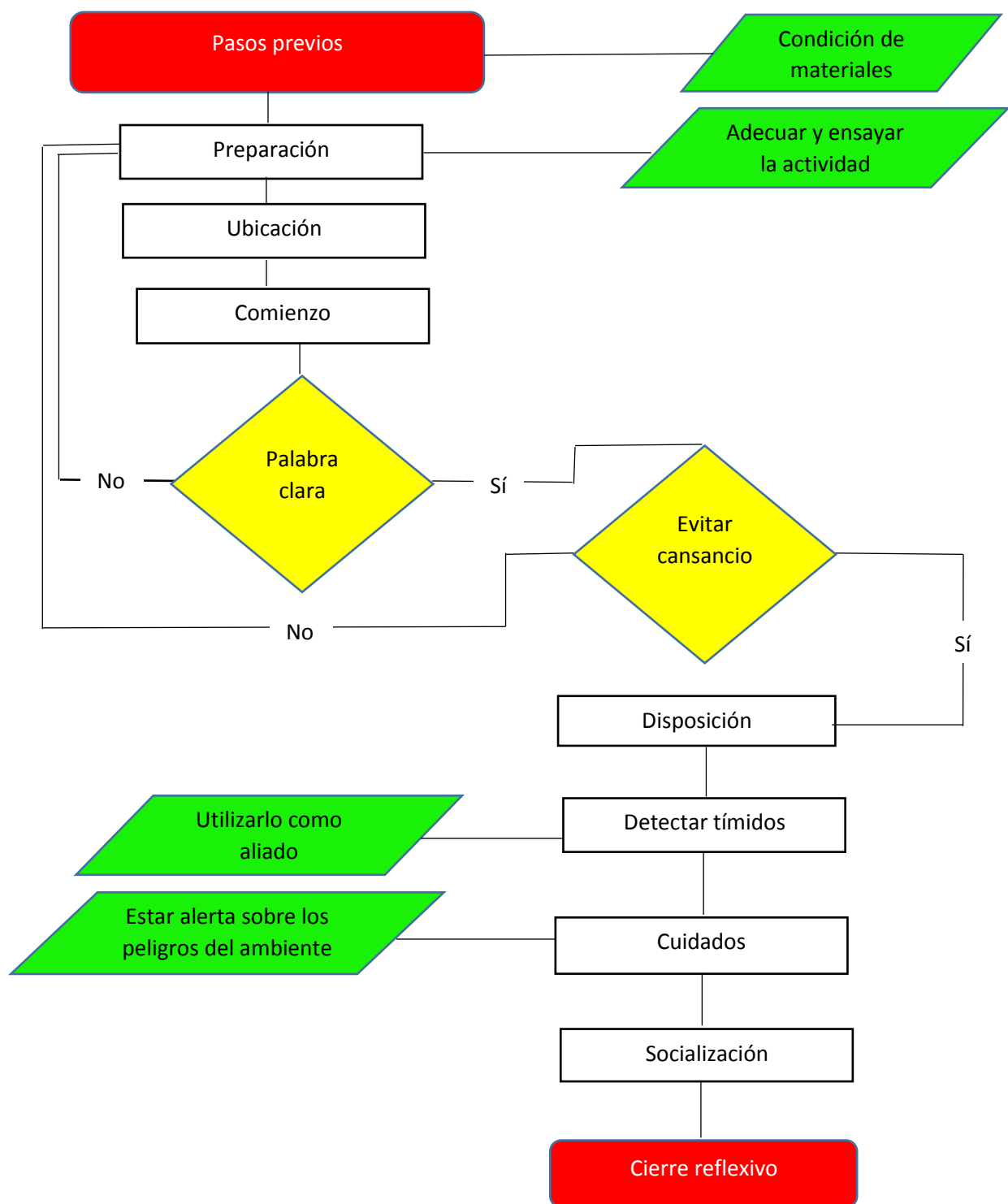
La implementación de la propuesta “Ludiatención” en las sesiones de aprendizaje y su posterior ejecución está apoyado en las actividades lúdicas. Esta manera de utilizar las actividades lúdicas en las aulas propuesta por Mercado (2009), es el procedimiento por la que el docente debe seguir para propiciar la enseñanza en los niños y niñas. Además, es la principal prioridad para los educadores. Cabe remarcar estas actividades trabajan otros factores como lo son: comunicación, socialización, el manejo de emociones, el trabajo en equipo, valores, hábitos, la expresión corporal y el fortalecimiento del esquema corporal (Mercado, 2009).

Cada sesión de aprendizaje cuenta con 12 actividades lúdicas que pueden ser de ingenio, habilidad, senso-perceptivo, puntería, tradicional, senso-perceptivo, azar, cooperativo, construcción, fisiológico

Mercado (2009) da pautas a seguir para que la actividad lúdica se lleve a cabo de manera óptima y ordenada, logrando cumplir las metas propuestas en el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Estas constan de 12 puntos fundamentales:

- **Pasos previos:** los docentes deben de repasar lo planificado previamente, llegar temprano para verificar los materiales y las condiciones en las que se encuentra para su uso. También tener auto-convencimiento que la actividad lúdica brindará momentos de placer en los niños.
- **Preparación:** el docente debe preparar una adecuada actividad lúdica considerando la edad de los estudiantes y ensayar la actividad lúdica anticipadamente.
- **Palabra clara:** la manera en la que el docente debe dirigirse a los estudiantes tiene que ser con entonación y dicción suave que invite a los estudiantes a desenvolverse en un ambiente cálido y alegre.
- **Disposición:** el docente debe considerar que cada estudiante deba observar, oír y disfrutar el juego. Por eso, recomienda disponer a los estudiantes de manera circular en rondas. Esto va a depender de la clase de juego que van a jugar.

- **Detectar a los tímidos o retraídos:** utilizarlo como cómplice de la actividad, así se va a ir integrando poco a poco en los juegos, sin llegar a exponerlo a situaciones incómodas.
- **Ubicación:** si el juego va a ser realizado afuera del salón se debe considerar la posición del sol y la temperatura.
- **Cuidados:** ser consciente siempre de los peligros que pueda tener el exterior o el interior del espacio en donde se realiza la actividad, para tener un plan de prevención y seguridad.
- **Comienzos:** primero se debe de presentar el juego a los participantes, aclarar las dudas que surjan en las reglas y si es necesario hacer un ejemplo de la dinámica del juego.
- **Evitar cansancio:** se debe prevenir y estar atento en el desenvolvimiento de los participantes y evitar en todo momento la competencia entre ellos. además, evitar que el estudiante observe cualquier desánimo del docente.
- **Cierre reflexivo:** esto se debe dar por parte del docente y también construirlo conjuntamente con el grupo, así poder brindar un aprendizaje trascendente para la vida.
- **Alternativas:** tener siempre presente que si el juego propuesto no está cumpliendo el objetivo planteado a los niños y niñas no les parecerá interesante, por lo que hay que considerar cambiar el juego en el momento y así continuar con las actividades previstas. El final del juego, al cumplir los objetivos previstos, puede tener un final abierto si realizar la reflexión con ellos.
- **Socializar:** el docente en todo el tiempo que dura la actividad debe socializar con los estudiantes y así generar la realización de más juegos en el futuro, incentivando así el entusiasmo y expectativas en ellos.



Objetivos

- ✓ Mejorar los tipos de atención: focalizada, selectiva y sostenida a través del módulo “ludiatención”.
- ✓ Implementar actividades lúdicas para insertar en las sesiones de aprendizaje.
- ✓ Proponer actividades lúdicas en las áreas curriculares de la Educación Regular Básica.
- ✓ Propiciar un ambiente social, armonioso y lúdico en la que el estudiante se sienta partícipe de ello.

Descripción

Esta propuesta fue creada a partir de la clasificación de actividades lúdicas que propone Mercado (2009). En el cual aborda la actividad lúdica como un gran aliado en las aulas ya que el ser humano aprende jugando. Despertando el interés, disposición y atención en los estudiantes.

Las actividades lúdicas tomadas en cuenta son: ingenio, puntería, habilidad, tradicional, senso-perseptivo, azar, cooperativo, construcción y fisiológico. Las cuales se aplicaron en 12 semanas y se insertaron en 48 sesiones de aprendizaje. El número de sesiones fueron trabajadas de acuerdo a los tipos de atención focaliza, selectiva y sostenida.

Cronograma

El siguiente cronograma presenta la cantidad de sesiones de aprendizajes aplicadas en el módulo “Ludiatención” para mejorar los tipos de atención en los niños de tercer grado.

Número de sesiones	Área	Tipo de actividad lúdica	Tiempo
17	Comunicación (9) Personal (4) Religión (3) Matemática (1)	Ingenio	9 horas y 90 min
3	Comunicación (1) Matemática (1) Ciencia (1)	Puntería	1 horas y 30 min
7	Comunicación (4) Arte (2) Ciencia y tecnología (1)	Habilidad	4 horas y 90 min

1	Comunicación (1)	Tradicional	45 min
3	Comunicación (1) Matemática (1) Religión (1)	Senso- perceptivo	1 horas y 30 min
5	Comunicación (3) Personal (1) Religión (1)	Azar	3 horas
3	Comunicación (2) Personal (1)	Cooperativo	1 hora y 45 min
4	Comunicación (3) Arte (1)	Construcción	2 horas y 15 min
5	Personal (1) Religión (1) Arte (3)	Fisiológico	3 horas

LEYENDA DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

ÍCONOS	ACTIVIDADES LÚDICAS
	Ingenuo
	Puntería
	Habilidad
	Tradicional
	Senso-perceptivo
	Azar
	Cooperativo
	Construcción
	Fisiológico

Matriz de Consistencia

Título: Aplicación del módulo “Ludiatención” basado en actividades lúdicas mejora los tipos de atención en los niños de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria, distrito de Villa María del Triunfo, UGEL 01.

Tipo de investigación:

Pre-experimental
O1 X O2

Programa:

Educación Primaria

Integrantes:

COLLANQUI LARICO, José
ÑAHUI TOMAYLLA, Sadith
PALOMINO MUÑOZ, Angie Andrea
PANTOJA BOLIVAR, Rosario Trinidad

Problema	Objetivo general	Hipótesis general	Variables	Instrumentos
¿Cuál es la mejora de la aplicación del módulo “Ludiatención” basado en actividades lúdicas en los tipos de atención en los niños de	Determinar el efecto del módulo “Ludiatención” en la mejora de los tipos de atención de los niños de tercer grado de la I.E.P Virgen de la	La aplicación del módulo “Ludiatención” basado en las actividades lúdicas mejora los tipos de atención en los niños de tercer grado de la I.E.P	<u>Variable dependiente:</u> Tipos de atención <u>Variable independiente:</u> La aplicación del módulo “Ludiatención” basado en actividades lúdicas	-Test de Percepción y diferencias. -Test de Colores y palabras. -Test Cinco dígitos. (Pre-test) (Post-Test)

tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria del distrito de Villa María del Triunfo, UGEL 01?	Candelaria, distrito de Villa María del Triunfo, UGEL 01.	Virgen de la Candelaria, distrito de Villa María del Triunfo, UGEL 01.				
	Objetivos específicos	Hipótesis específicas	Categoría		Indicadores	Items
	-Identificar los tipos de atención en los niños de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria a partir de los resultados del pre-test. -Desarrollar los tipos de atención	-La aplicación del módulo “Ludiatención” basado en las actividades lúdicas mejora la atención focalizada. -La aplicación del módulo “Ludiatención”	Tipos de atención	Atención focalizada	-Observa detenidamente cada cara y las partes que lo componen. -Discrimina la cara diferente de cada grupo.	-Marca la cara que es distinta a las demás.

	módulo Ludiatención de los niños de tercer grado de la I.E.P Virgen de la Candelaria comparando los resultados obtenidos del pre-test y pos test.				-Alternar entre dos operaciones.	
--	---	--	--	--	-------------------------------------	--

Sesiones

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

“Conocemos los sinónimos”

I. DATOS GENERALES

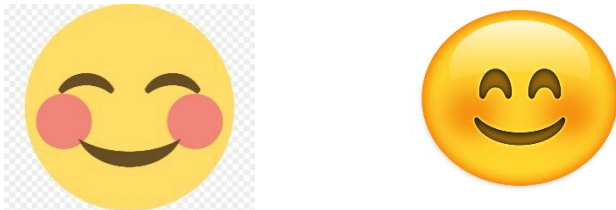
- A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar
 B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia
 C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua
 D. **GRADO:** 3° **NIVEL:** Primaria
 E. **ÁREA:** Comunicación
 F. **FECHA:** 24- 06- 2019 **HORA:** 45 min.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA - Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber.	R.V - sinónimos	Reconoce el sinónimo de cada premisa y completa la oración.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales				
Actitudes	-Los niños leen silenciosamente. -Los niños muestran respeto en la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (10 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
---------------------	-----------------------	--------

Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) Motivación Establecemos los acuerdos para el trabajo del día. • Levantamos la mano para participar. • Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. • Trabajamos ordenadamente. • Observan un emoji de carita feliz y responde a la siguiente pregunta ¿cómo está la carita?  Los estudiantes responden y el docente coloca las cartillas según sus respuestas. Se muestran las siguientes palabras en tarjetas y luego se pegan en la pizarra: feliz, contento, alegre, sonriente. FELIZ CONTENTO ALEGRE SONRIENTE Escuchan: chicos ¿Qué palabra le corresponde al Emoji? ¿Por qué? ¿En qué se diferencia las palabras feliz y alegre? ¿Alguna vez se han puesto a pensar por qué algunas palabras se escriben diferente, pero tienen el mismo significado? Conflicto Cognitivo: ¿Si todos los días utilizamos diferentes palabras que tienen el mismo significado? ¿Cómo se llamará a ese grupo de palabras? Propósito de la sesión: El día de hoy vamos a utilizar palabras sinónimas para completar las oraciones. Título de la sesión: “Conocemos los sinónimos”.	- Emoji - tiras de papel Memònimo de palabras	10min. 15min 10min 10min
Desarrollo (25 minutos)		
Problemática Escuchan: muy bien chicos como en el ejemplo del significado de los emojis, todo ese conjunto de palabras que tienen el mismo significado se llaman “Sinónimos” pero ¿Qué será los sinónimos? Muy bien chicos los sinónimos son las palabras que tienen igual significado. Por ejemplo: si digo ¡Qué delicioso pastel!; ¡Qué rico pastel!; ¡Andrés tiene un bonito juguete!; ¡Andrés tiene un hermoso juguete! ¿Tendrán el mismo significado? muy bien, claro las palabras: rico y delicioso, son sinónimos, así como bonito y hermoso; son palabras sinónimas. Ahora Vamos a realizar una divertida actividad lúdica ¡Espero se diviertan!  Actividad lúdica: “Memonimo” Reciben las fichas de colores y las colocan volteadas de manera que no vean las palabras que están escritas. Los posicionan 4 x 3 fichas. Escuchan: muy bien chicos, esta actividad lúdica se llama “Memonino” que consiste en que se formará equipos de 3 estudiantes. Cada trío recibirá 12 fichas de colores que contienen palabras, las cuales estarán volteadas y colocas encima de la carpeta. Cuando diga ¡comiencen! Un integrante deberá de voltear una ficha y leer la palabra, luego, voltear otra ficha. en ese momento tiene que fijarse y observar si el significado tiene relación con la primera palabra de la ficha que volteó. si no acierta, entonces devuelve la ficha volteada a su lugar para que otro integrante del equipo continúe jugando. Recuerden que deben estar muy atentos a la ficha y palabra que contiene cada ficha que voltee su compañero para que luego tengan la oportunidad de voltear la ficha que realmente tenga el mismo significado. -Ejemplo: Escojamos una palabra ¡Flaco! ¿Cuál será la palabra que tenga el mismo significado? ¡Delgado! Muy bien podemos observar que flaco y delgado 		

se escriben diferentes, pero tienen el mismo significado. Por lo tanto son: SINÓNIMOS! <table border="1"> <tr> <td>bello</td><td>hermosa</td><td>paz</td></tr> <tr> <td>rápido</td><td>limpio</td><td>veloz</td></tr> <tr> <td>amable</td><td>tranquilidad</td><td>moderno</td></tr> <tr> <td>nuevo</td><td>pulcro</td><td>cordial</td></tr> </table> -Responden: ¿Les gustó el juego? ¿Qué estrategias emplearon para recordar las palabras? ¿Qué palabras han relacionado? ¿Por qué? ¿Cuál es el significado de cada palabra relacionada? ¿Es necesario tener un vocabulario amplio? ¿Cómo puedo conseguir eso? Escuchan: ¿Cuál es el sinónimo de bello, paz, limpio, veloz, nuevo? Responden: de bello, es hermoso; de paz, es tranquilidad; de limpio, es pulcro; de rápido es veloz; y de nuevo, es moderno. - Se forman 4 grupos de 5 estudiantes y se le entrega un palote con oraciones incompletas, donde cada equipo tendrá que completar las oraciones con las palabras encontradas en el “Manonino”. Completamos - Carlitos busca la _____ del aula de tercero. - Los alumnos del tercer grado son _____ jugando fútbol. - Miss Sadith es _____ con sus alumnos del tercer grado. - José estuvo muy _____ al momento de hacer el examen de matemática. - Carmen y Rosa mantienen muy _____ el aula. PLANIFICACIÓN - Reciben la ficha de aplicación · Utilizamos sinónimos” (anexo 1) - Escuchan: chicos ahora vamos a completar las oraciones utilizando una palabra similar. REVISIÓN - Escuchan: Muy bien chicos, ahora debemos saber si está bien, y para eso vamos a intercambiar las fichas con el compañero de lado para corregir. - Responden: ¿Qué son los sinónimos? - Escuchan: Sinónimos son palabras que tienen el mismo significado. CIERRE - Observan las siguientes caras (feliz, aburrido, triste o estresado) y escogen una de ellas para luego responder a la siguiente pregunta ¿Cómo te has sentido en la clase? Y ¿Porqué?     Cierre (10 minutos)	bello	hermosa	paz	rápido	limpio	veloz	amable	tranquilidad	moderno	nuevo	pulcro	cordial	Papelotes Ficha aplicativa Imágenes	
bello	hermosa	paz												
rápido	limpio	veloz												
amable	tranquilidad	moderno												
nuevo	pulcro	cordial												

Tarea - Resuelven las actividades el libro de razonamiento verbal páginas 8, 9 y 10. Transferencia - Responden: ¿Para qué te servirá aprender sinónimos? ¿Cuándo aplicarías lo aprendido? ¿Qué debes tener en cuenta? Metacognición: - Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?		
--	--	--

V. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Reconoce el sinónimo de cada premisa y completa la oración.	Incorpora un vocabulario que incluye sinónimos y algunos términos propios de los campos del saber. - Incorpora sinónimos en las oraciones. (1pt) - Completa la oración. (1pt)	A=2 B=1 C=0 F= Falta

VI. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)

Para el estudiante:

- - Sinónimo. Recuperado de https://4.bp.blogspot.com/-SX6Nw6F7ODQ/WLA4MTorJ_I/AAAAAAAAQIw/IMa9DH2K64EQG8LEMotEj_Ebf3PQoTo2wCLcB/s1600/p01c%2B-%2Bsinonimos.png

VII. ANEXOS



UTILIZAMOS SINÓNIMOS



Escribe las siguientes oraciones, cambiando las palabras en **negrita** y subrayadas por su sinónimo.

Sinónimos son palabras que tienen igual o parecido significado.

1. Mi mamá me relató un cuento divertido.

2. Los niños estaban aburridos.

3. Si uso el ascensor llegaré pronto.

4. Este delantal es muy bonito.

5. El robusto deportista salió victorioso.

6. Los alumnos juegan fútbol.

7. El ilustre escritor ganó un premio.

8. El médico cura a los enfermos.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

“¡Todos opinamos!”

I. DATOS GENERALES

- A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar
 B. **ASESORA DE PRÁCTICAS:** Rosalina Yapias
 C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua
 D. **GRADO:** 3°
 E. **ÁREA:** Comunicación
 F. **FECHA:** 25- 05- 2019

NIVEL: Primaria

HORA: 90min

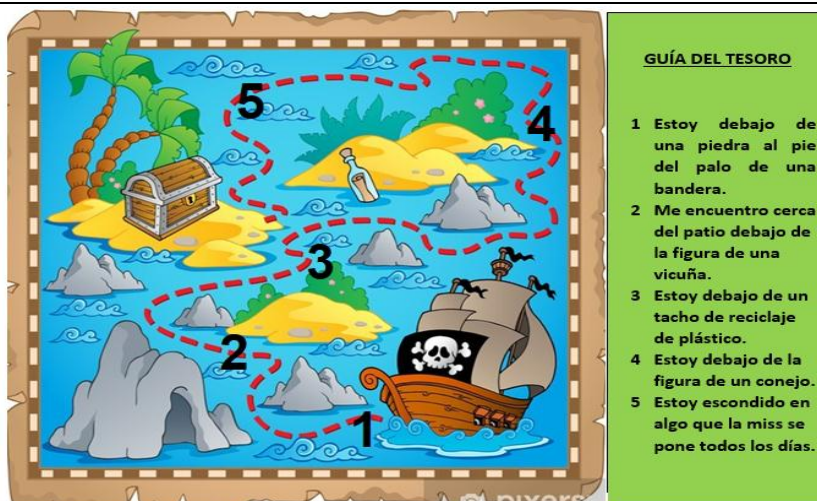
II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA - Obtiene información del texto oral. - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. - Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Opina como hablante y oyente sobre preguntas o exclamaciones de la empatía en el ámbito escolar, a partir de su experiencia.	Signo de interrogación y exclamación	Socialización sobre la empatía.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			

Enfoques transversales	Atención a la diversidad y orientación al bien común
Actitudes	-Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar. -Los niños muestran respeto al escuchar los trabalenguas de sus compañeros. -Los niños dan una opinión crítica constructiva y palabras de felicidades por su presentación a su compañera

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (15 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) Motivación • Establecemos los acuerdos para el trabajo del día. • Levantamos la mano para participar. • Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. • Trabajamos ordenadamente. • Observan un video de hormigas https://www.youtube.com/watch?v=jCiZkNneXns. • Responden: ¿Qué observaron en el video? ¿Qué estaban haciendo las hormigas? ¿Para qué creen que están recolectando la comida? ¿Todos tienen el mismo carácter o manera de actuar? ¿Qué actitud tenía el que ayudó a la hormiga que estaba perdida? ¿Esa hormiga se habrá puesto en el lugar de la otra para luego reflexionar y ayudarla? ¿Por qué? ¿Él habrá estado en una situación similar? ¿Por qué? • Cuando la hormiga grita: ¡Desastre! ¡Me he perdido! ¡No puedo seguir el rastro! emociones transmite? ¿Tristeza, alegría, enojo, angustia, miedo? • Ahora cuando la hormiga dice: ¿Rodear la hoja? ¿No creo que podamos hacerla? emoción transmite? ¿Duda, miedo, alegría, tristeza? Conflicto cognitivo: ¿Cómo crees que se llamen esos signos escritos que expresan emociones y dudas? ¿Por qué? Propósito de la sesión: El día de hoy opinamos sobre el uso de los signos de exclamación e interrogación para reflexionar sobre la empatía en la escuela. Título de la sesión: “¡Todos opinamos!”	-papel - imágenes -cajas -parlante -usb	10min
Desarrollo (60 minutos) ANTES DEL DISCURSO  Actividad lúdica “El tesoro del pirata Empatía” • Escuchan: ¡Chicos! Lo que vamos a hacer es salir del salón a buscar el tesoro del pirata Empatía, pero para esto cada equipo será representado por un color.  • Se reúnen en el patio para recibir el mapa y escuchan la canción para empezar la búsqueda. (https://www.youtube.com/watch?v=6MURV9Yy92U&list=PLgr1rVrntTytsGPg5CU91w9W0JcvuNar) • Escuchan: ¡Para empezar!, recibirán pistas, que son las guías del tesoro, para encontrar los sobres con enunciados de preguntas o		



exclamaciones del pirata, pero, para esto, al momento de encontrar el sobre tendrás que reunirte con tu equipo y sacar la tarjeta con el enunciado, oración y completar con un plumón el signo que corresponde, ya sea signo de interrogación o exclamación, y ponerlo en una de las cajas todas las que encuentres (caja interrogativa o exclamativa) hasta llegar al final del mapa. Chicos ¿Están listos? ¡Empecemos!

- Sobres de las tarjetas verde, amarillo, mostaza, turquesa.



30min

Equipo amarillo

- Cada tarjeta (un recuadro) va en un sobre del color amarillo y estará ubicado en un lugar del colegio.

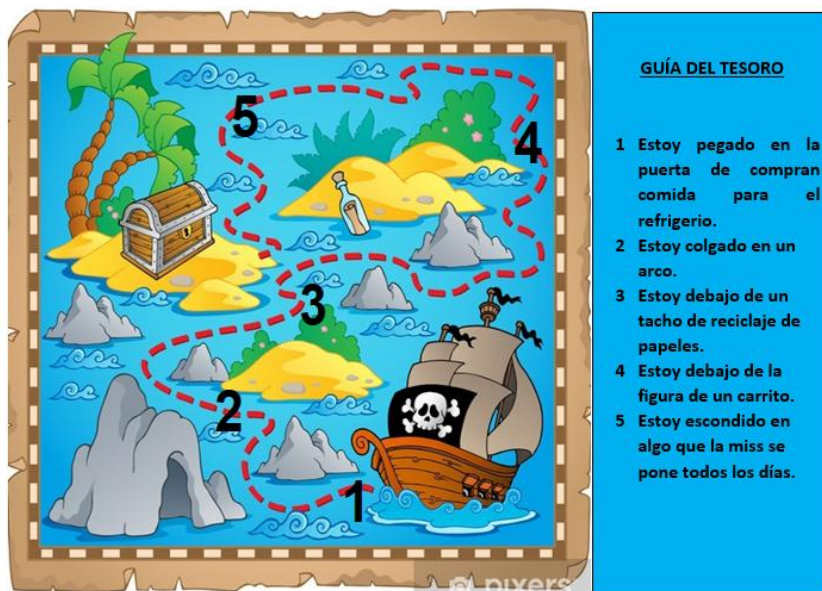
Qué es la empatía	Será entender las emociones de otras personas
Sigue adelante compañero	Será ayudarse entre sí
Vamos, tú puedes ganar	

Equipo verde

- Cada tarjeta (un recuadro) va en un sobre del color verde y estará ubicado en un lugar del colegio.

Qué es la empatía	Será entender las emociones de otras personas
Sigue adelante compañero	Será ayudarse entre sí
Vamos, tú puedes ganar	

Equipo Turquesa



- Cada tarjeta (un recuadro) va en un sobre del color turquesa y estará ubicado en un lugar del colegio.

Equipo mostaza

- Cada tarjeta (un recuadro) va en un sobre del color mostaza y estará ubicado en un lugar del colegio.
- Escuchan: Muy bien chicos, lo hicieron genial.
- Los estudiantes regresan al salón.

Qué es la empatía	Será entender las emociones de otras personas
Sigue adelante compañero	Será ayudarse entre sí
Vamos, tú puedes ganar	

- Responden. ¿Les gustó el juego? ¿Cómo se llama?
¿Anteriormente lo habían jugado? ¿Fue fácil seguir las indicaciones de la guía del tesoro? ¿Qué les pareció lo más difícil de realizar? ¿Por qué? ¿Con qué signos los completaron? ¿Fue fácil identificar cuál de los dos signos les correspondía? ¿Qué hicieron para más seguros? ¿Qué nos dicen los mensajes de las tarjetas? ¿Qué será un signo de exclamación? ¿Cuándo utilizan los signos de interrogación? ¿Qué son los signos de interrogación? ¿Y cuándo se utilizan los signos de exclamación?
- Leen y corrigen las oraciones o frases del pirata Empatía.
- El docente muestra las tarjetas que los niños encontraron durante la búsqueda del tesoro.

Escuchan: ¡Muy bien chicos! ahora vamos a verificar si los signos que

Qué miedo	Cómo sigue tu abuelita
No puedo creerlo	Te gustó la película
Vamos, tú puedes ganar	



pusieron en los enunciados y oraciones de cada tarjeta son correctos.

Escuchan: Muy bien chicos, escribieron los signos en los enunciados que correspondía. Ahora., los signos de exclamación e interrogación se utilizan para encerrar enunciados con sus signos de interrogación y exclamación. para poder expresar sentimientos de asombro o deslumbramiento. Como su nombre los dice exclamación, esto significa un fuerte emociones para destacar o enfatizar algo. Por ejemplo, si llega el cumpleaños de mi mamá y le digo: ¡Feliz cumpleaños! ¿Qué signo le corresponde?, bien chicos le corresponde el signo de exclamación. Pero para tener más información vamos a leer una ficha informativa.

- Reciben una ficha informativa (**Anexo1**)
- Escuchan: Ahora saben que es necesario saber pronunciar las oraciones o frases correctamente al utilizar los signos de interrogación o exclamación.
- Tenemos algunas tarjetas que hablan de la empatía ¿Qué será empatía? ¿Se da en la escuela? ¿Ustedes son empáticos? ¿Al

hablar cómo demostramos a la empatía? ¿El adecuado uso de los signos que aprendimos nos ayudará a ser empáticos? ¿Por qué? DURANTE DEL DISCURSO - Comentan sobre la empatía. DÉSPUES DEL DISCURSO - Opinan sobre las frases o oraciones sobre la empatía. Cierre (15 minutos) Transferencia - Responden: ¿Será necesario aprender a pronunciar correctamente las oraciones con los signos de interrogación o exclamación?, ¿Cuándo aplicarías lo aprendido? y ¿Qué debo tener en cuenta? Metacognición: - Responden: ¿Qué aprendieron sobre los signos de interrogación o exclamación?, ¿De qué manera aprendieron?, ¿Les pareció fácil o difícil?, ¿Cuál de las estrategias que les gustó más?	10min
	15min

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Opina sobre preguntas o frases exclamativas de la empatía.	Opina como hablante y oyente sobre preguntas o exclamaciones de la empatía en el ámbito escolar, a partir de su experiencia. - Opina sobre la empatía en la escuela. - Opina sobre frases exclamativas de la empatía. - Opina sobre las frases interrogativas de la empatía.	A= 3 B= 1-2 C= 0 F= falta

V. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)
- Conocemos Los Signos de Interrogación y Exclamación. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/374327206/Sesion-de-Aprendizaje-Conocemos-Los-Signos-de-Interrogacion-y-Exclamacion>

Para el estudiante:

- Empatía. Recuperado de <https://www.significados.com/empatia/>

VI. ANEXOS

Anexo1



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

“Practiquemos nuestra danza”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Arte

F. **FECHA:** 25- 06- 2019

HORA: 2 hrs y 15 min.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Explica las técnicas que ha usado y las maneras en que siente que su trabajo es exitoso en la coreografía de la danza de Uro Qapic.	Coreografía de la danza Uro Qapic.	Coreografía de la danza Uro Qapic.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta; plantea alternativas de cómo se organizará y elige la más adecuada.			
Enfoques transversales	Atención a la diversidad y orientación al bien común			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (35 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
- Mueven todas las mesas y sillas para que tengan un espacio en el centro de su salón y puedan moverse. Motivación  Actividad lúdica “Rompecabeza” Cada grupo de 3 estudiantes reciben un rompecabezas referente a la danza Uro Qapic los cuales pueden ser (un paisaje, campesinos, oveja y un puma) deberán de armar el rompecabezas lo más rápido posible. (Anexo 1)  - Responden: ¿Qué observan? ¿En qué lugar los has visto? ¿Recuerdas a qué danza pertenece? - Observan el video de la DANZA: URO QAPIC de AYACUCHO (https://www.youtube.com/watch?v=ISMGYCEuXho) - Responden: ¿Todos los pasos te parecen fáciles? ¿Cuáles te parecen difíciles? ¿Por qué? Conflicto Cognitivo - Responden: ¿Será importante conocer más de las danzas? ¿Por qué? - Escuchar las indicaciones de la maestra. - Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. - Utilizamos todo nuestro cuerpo en los pasos de la danza. Propósito de la sesión: El día de hoy practicamos la coreografía de la Danza Uro Qapic para explicar las técnicas que utiliza. Título de la sesión: “Practiquemos nuestra danza”	rompecabezas - imágenes - usb -televisor -parlante	5min 15min
Desarrollo (85 minutos) PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA - Responden: ¿Sabes cuál habrá sido el origen de esa danza? - Escuchan la reseña histórica de la danza URO QAPIC. (anexo 2) - Responden: ¿Qué opinas de la reseña? ¿Qué es lo que más te llama la atención? ¿Qué harías tú si fueras el campesino? ¿De qué forma atraparías al animal? ¿Pedirías ayuda? ¿A quiénes? Entonces, ¿Cuál es el origen de la Danza Uro Qapic? - Observan 4 hojas con dibujos de monigotes sobre los primeros pasos básicos a aprender de la danza. (anexo 3) - Responden: ¿Qué observamos? ¿Podrás realizarlos? ¿Dónde podríamos practicarlos? ¿Cómo debe ser el espacio? ¿Qué materiales necesitaremos? ¿Quién nos enseñará? - Salen al patio para practicar la danza. - Escuchan: vamos a realizar cada paso con una duración de 5 minutos, con descanso intermedios de cada 10 minutos. Recuerden que debemos de observar detalladamente los pasos para lograr aprenderlos. - El primer paso consiste en saltar de izquierda a derecha levantando las rodillas intercaladamente. - En el segundo paso saltamos doblando la rodilla de la pierna derecha en el mismo lugar. - Tercer paso tenemos que saltar con las piernas sin doblar intercaladamente izquierda y derecha en el mismo lugar. - El último es avanzar con el paso 2 y dirigir el brazo derecho a su izquierda. - Responden: ¿Quién pudo explicar lo que hemos realizado? ¿Por qué será tan importante aprender los pasos? ¿Dónde demostraremos nuestra coreografía final? - Momento de RELAJACIÓN. Realizan una pequeña dinámica de relajación donde estira su cuerpo y cierran los ojos y se concentran en su respiración.	-imágenes -silbato -música -parlante	15min 10min
Cierre (15 minutos)		

Metacognición: - Responden: ¿Qué hemos hecho hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Les ha gustado? Transferencia - ¿Por qué es importante saber el origen? ¿Qué pasaría si yo no sabría cómo se inició o porqué es tan importante una danza? ¿Dónde podrías demostrar los pasos que has aprendido?		10mi
--	--	------

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Coreografía de la danza Uro Qapic.	Explica las técnicas que ha usado y las maneras en que siente que su trabajo es exitoso en la coreografía de la danza de Uro Qapic. • Explica los pasos que ha realizado. (1pt) • Explica cómo se ha sentido al realizar los pasos. (1pt)	A= 2 B= 1 C= 0 F= falta

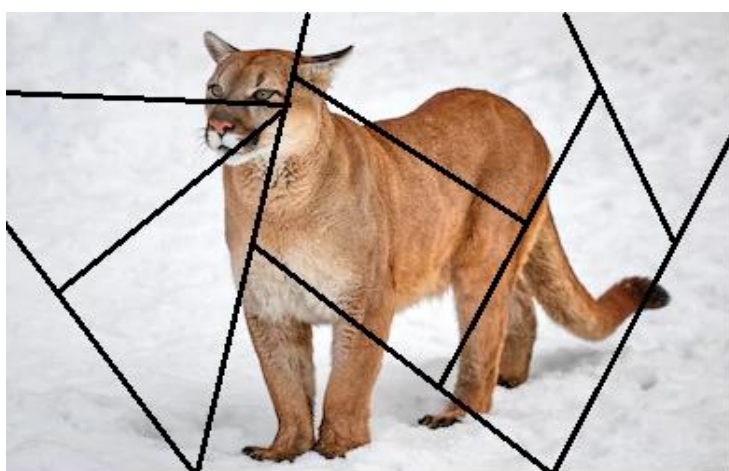
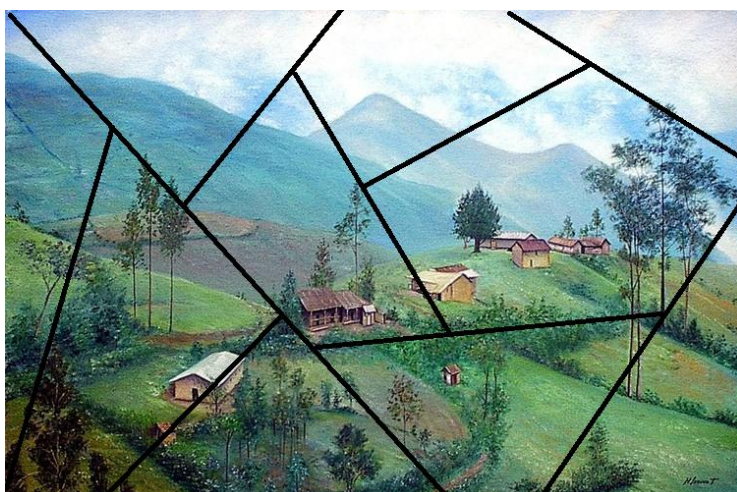
V. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. *Currículo Nacional (2017)*.
- *Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)*
- DANZA URO QAPEC - AYACUCHO. Recuperado de <https://resenasdanzasperu.blogspot.com/2016/07/danza-uro-qapec-ayacucho.html>

VI. ANEXOS

Anexo 1



Anexo 2

RESEÑA HISTORICA DE LA DANZA URO QAPEC DE AYACUCHO

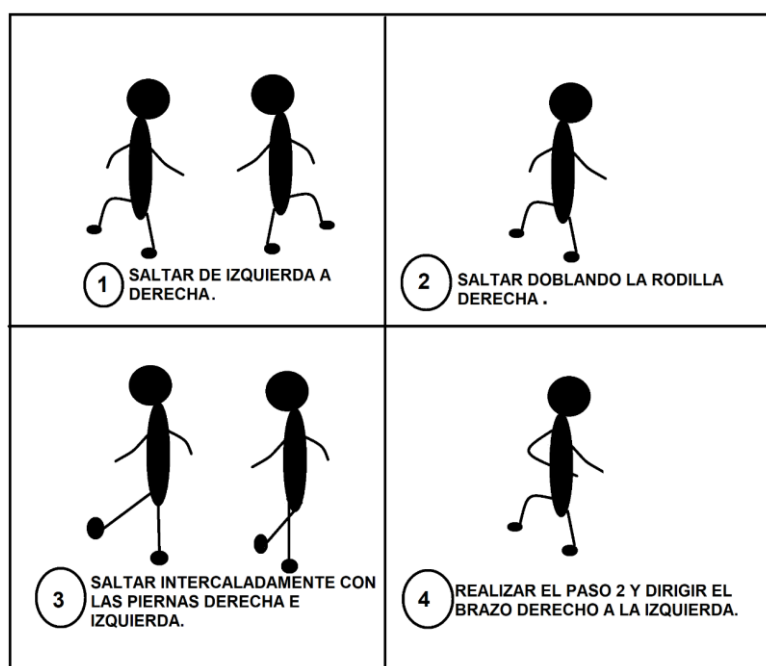
Danza costumbrista campesina del distrito de Carhuanca, provincia de Vilcashuaman departamento de Ayacucho, esta danza se baila entre los meses de agosto-septiembre durante el tiempo de sequía en este distrito, donde URO (puma) baja hacia los rebaños de las comunidades para alimentarse de los diferentes ganados, aves de corral y pequeños ganados existentes de la zona, llevárselos y ocultarlos entre montañas y profundos abismos que existe en la zona.

Los pobladores cansados y preocupados por la desaparición de sus animales, deciden atrapar o cazar a este animal salvaje URO (puma), y de esta manera poner fin al problema que los aqueja.

Durante las noches salen tanto los varones como las mujeres para cazarlo, llevando sogas, palos, lanzas, warakas(honda), chacchando sus cocas y tomando su agua ardientes por el frío, esperan la aparición del puma, donde después de muchos días, con mucho esfuerzo y valentía logran atrapar a este animal salvaje URO, donde después de muchos días, con mucho esfuerzo y valentía logran atrapar a este animal salvaje URO (puma), donde quedando alguno pobladores heridos por los mordiscones y garras del animal.

Contento por haber capturado al URO lo festejan cantando y bailando al compás de los melodiosos cánticos, para que al final del atardecer liberen al animal y se retiren con sus respectivas parejas a sus hogares.

Anexo 3



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

“Conocemos la sílaba tónica y átona”

I. DATOS GENERALES

A. DOCENTE: José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. ASESORA DE PRÁCTICA: Rosalina Yapia

C. ASESORA DE TESIS: Valeria Calagua

D. GRADO: 3°

NIVEL: Primaria

E. ÁREA: Comunicación

F. FECHA: 28- 06- 2019

HORA: 2 horas y 15 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA - Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	Utiliza recursos ortográficos silaba átona y tónica que contribuyen a dar sentido a su texto, e incorpora algunos recursos textuales.	Sílabo tónica y átona	Distingue en una palabra la sílaba tónica y átona.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales				
Actitudes	-Los niños leen silenciosamente. -Los niños muestran respeto en la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (10 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
----------------------------	------------------------------	---------------

Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) • Establecemos los acuerdos para el trabajo del día • Levantamos la mano para participar. • Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. • Trabajamos ordenadamente. Motivación • Observan la palabra CAMELO y dos imágenes de un hombre fuerte y otro débil. • Responden: ¿Qué observamos? ¿Qué relación tienen las imágenes con la palabra? • Escuchan: ¡chicos! Ahora vamos a realizar una dinámica que se llama “Juego de palmadas”, que consta que un alumno mencione una palabra y dirá a otro para que lo separe por sílabas con palmadas y que diga cuántas sílabas tiene y luego se le dirá a otra persona para que vuelva a empezar, pero con la última sílaba y así sucesivamente hasta que todos participen. • Responden: ¿Cuántas sílabas tiene la primera palabra? ¿Cómo se llama cuándo tiene 1 sílaba o 2, etc.? ¿Cómo pronunciamos las sílabas de una palabra? ¿Para qué nos sirve separar las sílabas? ¿Por qué es importante conocer las sílabas tónicas y átonas? Conflicto Cognitivo: ¿Todas las palabras tienen la misma fuerza al pronunciarlas? ¿Por qué? Propósito de la sesión: El día de hoy vamos a utilizar recursos gramaticales para distinguir la sílaba tónica y átona. Título de la sesión: “Conocemos la sílaba tónica y átona”.	-tira de papel imágenes	15
Desarrollo (25 minutos) Problemática • Responden: ¿Qué sílaba es la más fuerte en la palabra? • Escuchan: ahora vamos a darle una tonalidad y alargar las palabras y es súper fácil para reconocer las palabras tónicas (fuerza de voz) y las demás sílabas (sílabas átonas). Por ejemplo: caramelo – meeeeeeeeeeeee – lo / cua – deeeeeeeeeee – no / can – cioooooooooooooón • Escuchan: chicos así es más fácil para reconocer la sílaba tónica que es la que se alarga al darle entonación musical. Ahora vamos a saber ¡Qué es la sílaba tónica y átona exactamente! ¡Vamos! • Escriben el mapa conceptual de la sílaba. Actividad lúdica “Encuentra la palabra” Muy bien chicos ahora que ya saben qué es la sílaba átona y tónica, vamos a realizar un juego muy divertido para eso vamos a salir al patio. Tienen que realizar el juego “Encuentra la palabra”, La actividad lúdica consiste primero en formar 4 equipos de cuatro personas. El docente tiene una cajita de las palabras.	-caja -tarjetas de palabras	30 min

FELIZ	MENTIR
HONESTIDAD	PAZ
VALORES	AMIGOS
PERSONALIDAD	RESPETAR
NIÑO	AMOR



Tarjetas de palabras

Yo voy a sacar y mostrar a los equipos participantes una tarjeta al azar, este tiene escrito una palabra. El grupo debe formar la palabra y representarla en fila con cada participante sujetando una letra. El equipo que termine formar la palabra más rápido gana un punto. Por ejemplo, si saco una tarjeta de la caja y muestro una palabra por ejemplo "casa". Voy a decir ¡Empiecen! Y luego, ustedes buscan las letras para formar la palabra en la baraja de cartas que contiene una cantidad suficiente de tarjetas con las letras del Abecedario.

Esta barajan (cada recuadro es una tarjeta con letra) está ubicada encima de una silla.

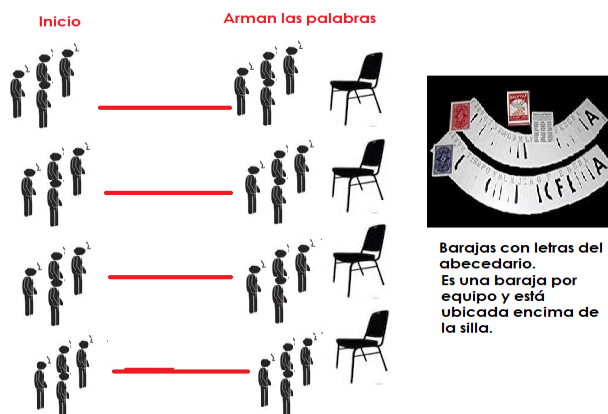


A	I	Q
B	J	R
C	K	S
D	M	T
E	N	U
F	L	V
G	O	W
H	P	X
	Y	Z

Una vez contruidos la palabra tienen que formarse en una fila y mostrarme esa sílaba, lo importante es que cada participante muestre una letra.



- Distribución de la actividad lúdica en el patio de la escuela.



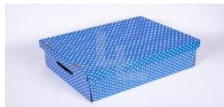
Escuchan: ¡Muy bien chicos! Ahora que nos hemos divertido respondan estas preguntas.

- Responden:

¿Les gustó el juego? ¿Qué les dificultó más? ¿Cómo lo hiciste? ¿Qué tuvieron en cuenta para realizar el juego? ¿Trabajaron en equipo? ¿por qué? ¿Alguna vez lo haz jugado este juego? ¿Cómo organizaron las letras en el naípe de tarjeta? ¿Creen que la organización de cada letra es importante? ¿Por qué? ¿Tuvieron alguna ventaja? ¿Cómo cuál? ¿Amigos, dónde queda el mayor tono de voz? ¿Y de las demás palabras? ¿Y el menor tono de voz? ¡Muy bien chicos! ¡Ahora vamos a realizar la siguiente actividad!

15 min

- El reto de hoy es escribir un párrafo de estilo libre utilizando las palabras que han armado en la actividad lúdica “Encuentra la palabra” ¡Ahora estamos listos para empezar!
- Recibe cada grupo una caja de palabras: honestidad, valores, personalidad, niño, mentir, paz, amigos, respetar, plátanos, jirafa, tambor y álbum. Que previamente armaron en la actividad lúdica.



PLANIFICACIÓN

- Escuchan: cada uno tendrá que sacar una palabra y luego completar la ficha.

PALABRAS	SEPARACIÓN	CLASE	SÍLABA TÓNICA (ROJO) / SÍLABA ÁTONA (AZUL)

- Resuelven la ficha.
- Escuchan: ahora debemos escoger una de las palabras para realizar un párrafo sobre la honestidad con las palabras que estaban en la caja.
- Escriben el párrafo.

REVISIÓN

- Entregan el borrador de su texto a su maestra.

CIERRE

- Escogen una de las caras (feliz, aburrido, triste o estresado) que transmiten como se han sentido y comparten del porqué de su elección.

Cierre (10 minutos)

Tarea

- Resolver el libro de actividades las páginas 15, 16 y 17.

Transferencia

- Responden: ¿Para qué te servirá aprender las sílabas tónicas y átonas? ¿Cuándo aplicarías lo aprendido? ¿Qué debes tener en cuenta?

Metacognición:

- Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?

15 min

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Distingue en una palabra la sílaba tónica y átona.	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos sílaba átona y tónica que contribuyen a dar sentido a su texto, e incorpora algunos recursos textuales. - Utiliza las palabras tónicas y átonas. - Distingue la sílaba tónica. - Distingue la palabra átona.	A=3 B=12 C=0 F= Falta

V. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)
- Corefo. Libro del área. (2019)

Para el estudiante:

- *Sílaba tónica y átona. Recuperado de <http://blogs.blanquerna.edu/disseny-universal-aprenentatge-intervencio-educativa/unitat-didactica-el-acento-travieso/>*

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

“Historia de la Comunidad”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Personal social

F. **FECHA:** 20- 06- 2019

HORA: 45 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
CONSTRUYE INTERPRETACIONES HISTÓRICAS • Comprende el tiempo histórico. • Elabora explicaciones sobre procesos históricos.	Secuencia de hechos con imágenes utilizando categorías temporales (ahora y después) describe algunas características que muestran los cambios en diversos aspectos de la historia de la localidad.	Historia de la Comunidad	- Realiza una secuencia del cambio que quisiera de su localidad.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA • Define meta de aprendizaje • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta; plantea alternativas de cómo se organizará y elige la más adecuada.			
Enfoques transversales				
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

II. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (10 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
Motivación - Establecemos los acuerdos para el trabajo del día - Levantamos la mano para participar. - Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. - Trabajamos limpios y ordenadamente en el aula. - Observan imágenes del colegio desde el año 2010 y fechas de años.	-usb -parlante -televisor	10min

		20min
• Escuchan: ¡Muy bien! Ahora que ya se divertieron observando e identificando las diferencias de las imágenes. Voy hacer algunas preguntas. • Responden: ¿Qué les ha parecido la actividad lúdica? ¿Fue fácil encontrar las diferencias? ¿Qué representa las imágenes? ¿Al igual que encontraste la diferencia de estas imágenes te diste cuenta cómo cambió tu comunidad? ¿Qué cambios habrá tenido en muchos años? ¿Cuáles será? ¿Será importante identificarlas? ¿Tus padres abuelos te contaron alguna vez cómo era el lugar? ¿Te llamó la atención su historia? ¿Si lo recuerdas nos los puedes compartir?		5min
ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN • Escuchan: ¡Chicos ahora hemos invitado a una persona especial! A continuación, nuestro invitado especial nos contará un poco sobre cómo era antes la comunidad. • Reciben al invitado con un saludo de bienvenida y palmas. • Escuchan un poco sobre cómo era virgen de Candelaria cuando llegó a vivir el invitado especial que se llama Juan que es el dueño de la tienda de la esquina.		
Bueno, hola chicos, yo llegué en el año 2000 y toda esta zona era un arenal inhóspito, no había agua ni luz, habías bandas de traficantes de terrenos que manejaban armas de fuego, por ese motivo nosotros los pobladores siempre andábamos temerosos. Porque los policías a veces llegaban para desalojar a los invasores que están más arriba de la “J” y los traficantes de terrenos se enfrentaban a los policías con armas. Sentimos que en la municipalidad y en las autoridades locales había mucha corrupción porque nunca venían ni intervenía, solo nos cobraban una cuota por estar aquí instalado. La invasión solo llevaba hasta la D, digamos hasta donde está la posta de ahí en adelante solo había pocas cada sin habitar. Toda esta comunidad en la mayor parte era un criadero de chanchos, aunque actualmente eso ha disminuido. Donde está ubicado la posta solo era un enorme tanque de reservorio de agua en la que toda la comunidad se abastecía de agua, cargando grandes baldes a brazo partido. Luego en el año 2004 durante el segundo gobierno de Alan García, en su campaña “agua para todos” nosotros solicitamos que nos instales este servicio básico y vital. A partir de ahí contamos con agua, años después contamos con el servicio de luz. Actualmente, la comunidad ha construido escaleras y pavimentado con piso falso las calles y vivimos tranquilos, solo el clima nos afecta en nuestra salud, gracias chicos.	Historia	
• Le hacen algunas preguntas al invitado especial y le entregan un certificado de agradecimiento por su tiempo. • Escuchan: ahora que han escuchado un poco sobre la historia de la comunidad, van a dibujar cómo les gustaría que mejore. • Dibujan como se encuentra ahora y qué le falta para que fuera un mejor lugar. • Responden: ¿Qué vas a dibujar? ¿Por qué? ¿Será importante que haya cambios en tu comunidad?		
TOMA DE DECISIONES • Responden: ¿Cuidas los lugares que existen en tu localidad? ¿Cómo?		
Cierre (5 minutos)		
Metacognición: • Responden: ¿Qué aprendiste?, ¿De qué manera aprendiste? Aprendizaje para la vida		15 min

• Responden: ¿Me servirá esta clase en algún momento? ¿Dónde aplicarás lo aprendido?		
--	--	--

V. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Realiza una secuencia del cambio que quisiera de su localidad.	Secuencia de hechos con imágenes utilizando categorías temporales (ahora y después) describe algunas características que muestran los cambios en diversos aspectos de la historia de la localidad . • Secuencia imágenes de su colegio • Describe su comunidad. • Secuencia en dibujo su mejora de la comunidad.	A= 3 B= 2-1 C= 0 F= falta

VI. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. *Currículo Nacional* (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)
- MINEDU. *Libro de Personal Social* (2016).
- Historia de la comunidad. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Primaria/Sesiones/Unidad05/SegundoGrado/integrados/2G-U5-Sesion04.pdf>
- Proyecto de Candelaria. Recuperado de <http://ongastrolabio.blogspot.com/p/ah-la-candelaria.html>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

“Aprendemos palabras opuestas”.

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Comunicación

F. **FECHA:** 28- 06- 2019

HORA: 45 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA - Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	Incorpora un vocabulario que incluye antónimos y algunos términos propios de los campos del saber.	R.V - Antónimos	Utiliza el antónimo de una palabra en una oración	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	Atención a la diversidad y orientación al bien común			
Actitudes	-Los niños leen silenciosamente. -Los niños muestran respeto en la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (10 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
- Establecemos los acuerdos para el trabajo del día - Levantamos la mano para participar. - Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. - Trabajamos ordenadamente. Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) Motivación	- Emoji - tiras de papel	

Escuchan: Niños y niñas vamos a ponernos de pie para cantar una canción llamada "opuestos", yo iniciare cantando y diré una palabra y ustedes deberán decir la palabra opuesta y a la vez tendrán que realizar la acción. CANCIÓN: OPUESTOS Yo conozco un juego que se juega así, cuando yo digo arriba ustedes dicen abajo (agachados) cuando yo digo abajo ustedes dicen arriba (parados) . Yo conozco un juego que se juega así, cuando yo digo adelante, ustedes dicen atrás (salto atrás) cuando yo digo atrás, ustedes dicen adelante (salto adelante). Yo conozco un juego que se juega así, cuando yo digo izquierda, ustedes dicen derecha (mano a la derecha) cuando yo digo derecha, ustedes dicen izquierda (mano izquierda) -Responden: ¿Qué hemos realizado? ¿qué palabras utilizamos? ¿qué palabra es opuesta a arriba? ¿qué palabra es opuesta a adelante? ¿qué creen que vamos a aprender el día de hoy? -Conflicto Cognitivo: ¿Todas las palabras tendrán opuestos? ¿por qué? Propósito de la sesión: El día de hoy vamos a incorporar palabras antónimas para completar las oraciones. Título de la sesión: "Aprendemos palabras opuestas".	-canción	15min.
Desarrollo (25 minutos)	-Tarjetas de palabras	
Problemática ¡Muy bien chicos! Ahora voy a mostrar algunas palabras en estas tarjetas y ustedes me van a decir su contrario. ¡Empecemos! Comprar Lleno Corto Apagar Alegre Dulce Nuevo Difícil Dormir Fuerte Actividad lúdica - "Cruciopuestos" -Escuchan: ¡Chicos recuerden que una palabra puede tener más de un antónimo o sinónimo! Niños y niñas ahora van a recibir un crucigrama con palabras y ustedes deberán completarlo con palabras opuestas. (Anexo 1) -Responden: ¿Qué hemos realizado? ¿Qué palabras hemos relacionado? ¿Por qué? ¿Cuál es el significado de cada palabra relacionada? ¿Es necesario tener un vocabulario amplio? ¿Cómo puedo conseguir eso?	-Logo de las actividad lúdica -Ficha de aplicación	10min
PLANIFICACIÓN Observan un papelógrafo con la explicación de los antónimos. Escuchan: Niños y niñas el significado de la palabra "antónimo" proviene de "anty", que significa "contrario" u "opuesto", y "ónimo", que significa "nombre". <u>Los Antónimos</u> Los antónimos son palabras que significan lo contrario. Viene de las palabras: ANTI = CONTRARIO NOMIO = nombre -Escuchan: ¡Chicos! Ahora copien lo que está en el papelógrafo que es el significado de los antónimos. Recordemos otra vez que unas palabras pueden tener más de un antónimo o sinónimo. -Escuchan: Niños y niñas, ahora cada grupo va a recibir una palabra y ustedes deberán crear una oración utilizando la palabra y su opuesto. Por ejemplo: (limpio) Los niños y niñas de tercer grado <u>ensuciaron</u> sus mesas al preparar ensalada de frutas, pero al terminar <u>limpiaron</u> el aula.	- papelógrafo	10min

RÁPIDO SUBIR CALOR OBEDIENTE		
- Escuchan: Niños y niñas ahora vamos a socializar las oraciones que han creado. REVISIÓN - Escuchan: Niños y niñas ahora van a intercambiar sus oraciones con otros compañeros para corregir. Los antónimos: Son palabras que tienen significados contrarios, entre sí, es decir quieren decir lo opuesto.	-Emojin	5min
CIERRE Escogen una de las caras (feliz, aburrido, triste o estresado) que transmiten cómo se han sentido y comparten del porqué de su elección.    	-libro	
Cierre (10 minutos)		
Tarea - Resolver el libro las páginas 8, 9 y 10 del libro de razonamiento verbal. Transferencia - Responden: ¿En qué momento de mi vida podría aplicar lo aprendido? Metacognición: - Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?		15 min

V. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Utiliza el antónimo de una palabra en una oración	Incorpora un vocabulario que incluye antónimos y algunos términos propios de los campos del saber. - Incorpora antónimos en la oración. (1pt) - Escribe una oración utilizando. (1pt)	A=2 B=1 C=0 F= Falta

VI. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)

Para el estudiante:

Ortografía antónimo.recuperado de

<https://docs.google.com/file/d/0B00tiEvBUyLfQXp4bIB4bDVWN28/edit?pli=1>

Cruciopuestos

• Escribe el opuesto de cada palabra en el lugar que corresponde.

8

1

2

3

4

5

6

7

9

10

HORIZONTAL :
 1.- fácil
 2.-último
 3.-noche
 4.-luz
 5.-lejos
 6.-fuera
 7.-vivir

VERTICAL:
 8.-calor
 9.-negro
 10.-más



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

“Escribimos un texto”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Comunicación

F. **FECHA:** 02- 07- 2019

HORA: 2 horas y 15 min

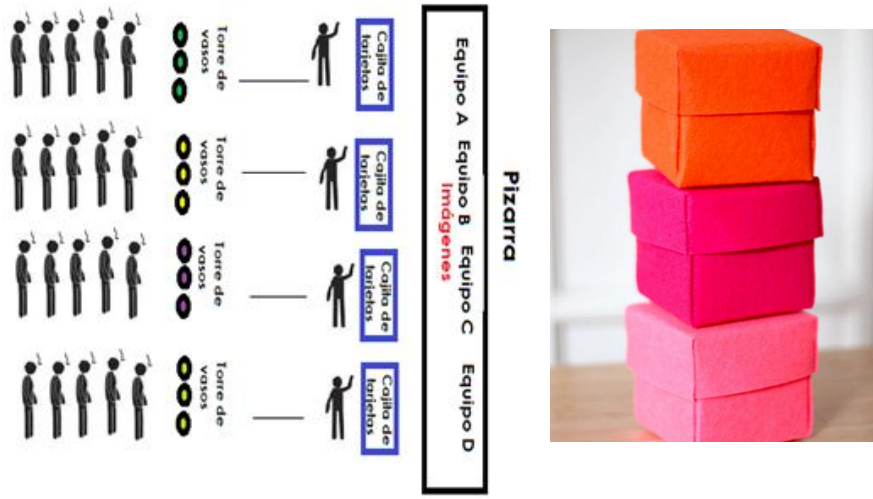
II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA - Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	Escribe un texto con dos párrafos de forma coherente y cohesionada. Ordena las ideas en torno a la honradez y las desarrolla para ampliar la información, sin contradicciones, reiteraciones innecesarias o digresiones.	Párrafo y texto	Escribir un texto narrativo con tres párrafos sobre la honradez.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	Atención a la diversidad y orientación al bien común			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (20 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) - Establecemos los acuerdos para el trabajo del día - Levantamos la mano para participar. - Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. - Trabajamos ordenadamente. - Limpiamos el salón al final de la clase. Motivación - Reciben una ficha de lectura. (Anexo 1)	Lectura	10min.

- Escuchan: ¡Chicos! Empezaremos la clase con una hermosa lectura sobre “El ladrón de pasteles”. - Responden: ¿Quién es el personaje principal? ¿Qué le gusta hacer a Alba? ¿Últimamente que le está pasando? ¿Por qué crees que su hermano le mintió? ¿Qué opinas sobre la actitud de su hermano? ¿Qué tipo de texto es? ¿Cuántos párrafos tiene? ¿Cómo sabes que es un párrafo? Conflicto Cognitivo: - Responden: ¿Cuántos párrafos se necesita como mínimo para que sea un texto? Propósito de la sesión: El día de hoy escribimos dos párrafos para crear un texto sobre la honradez. Título de la sesión: “Escribimos un texto”	papelógrafo	
Desarrollo (60 minutos) PLANIFICACIÓN - Escuchan: ¡Chicos! El reto del día de hoy vamos a crear un cuento sobre la honradez y para eso vamos a leer un texto muy interesante. Para esto van a recibir una ficha de lectura (ANEXO 1) Responden: ¿Quién era Alba? ¿Qué le gustaba hacer en casa? ¿En qué momento del día se comía las tartas y pasteles que preparaba? ¿Cómo se dio cuenta que sus tortas desaparecían en las mañanas? ¿A quiénes preguntó si se los habían comido? ¿Qué le dijo su Hermano Miguel? ¿Qué acciones tomó Alba para atrapar al ladrón de pasteles? ¿Por qué Alba escogió la noche para atrapar al ladrón? ¿Qué hubieras hecho tú si estuvieras en el lugar de Alba? ¿A quién hubieras recurrido para atrapar al ladrón? ¿Crees que la mentira que le dijo Miguel a Alba está bien? ¿Por qué? ¿Tú alguna vez has mentido a alguien para conseguir algo que quieres? ¿Puedes mencionar un ejemplo? ¿Crees que las disculpas de su hermano es suficiente para reparar el robo de los pasteles de Alba? ¿Consideras que decir mentiras para conseguir algo no importa que sea pequeño está bien? - Escuchan: luego de haber comprendido el texto e identificado la estructura o partes que tiene que tener un cuento que son el inicio, nudo y desenlace. ¡Sigamos!  Actividad lúdica “Armamos un texto” - Escuchan: Bien chicos, luego de haber disfrutado leyendo este hermoso cuento. ¡Llegó el momento de las actividades Lúdica! Esta actividad de titula “Armamos un texto” pero antes de recordar que al inicio de un párrafo siempre empieza con una mayúscula y al final termina con un punto. Deben leer las partes del texto de forma que sea coherente y lógica en el orden de sucesos.  Escuchan: ¡Bien chicos! Ahora vamos a divertirnos. Los materiales que vamos a utilizar son: Materiales: - Vasos - Caja 6 tiras de oraciones - imágenes Escuchan: En este momento tienen que formarse en 4 equipos y formarse en 4 columnas. En la pizarra está pegada la imagen de la parte del texto que tienen que armar. (ANEXO2) El primer participante de la columna de cada equipo, tendrá que armar la primera fila de vasos en una mesa, cuando yo lo indique, para luego dirigirse a la cajita de tarjetas, tomando una tira que contiene una oración para finalmente, pegar esa oración en la pizarra y regresará al final de la columna de su equipo y el siguiente participante tiene que hacer lo mismo pero ya tiene que ordenar coherentemente el párrafo. Así sucesivamente hasta terminar de formar correctamente el párrafo del texto titulada “La moneda de oro”. El texto está conformado por 5 párrafos, el cual después de armarlos, el quinto leerá el párrafo que ya han armado. Distribución de la actividad lúdica		



5min

10min

Responden: Luego de haber armado el texto ¿De qué se trata el texto que les tocó armar? ¿Fue fácil armarlo? ¿Por qué? ¿Había indicios de cuál era el inicio y el fin del texto en las tiras? ¿Cuáles eran? ¿De qué no habla el texto “La moneda de oro”? ¿Quién era Samuel? ¿Quién era el anciano? ¿Qué le dijo el padre de Samuel? ¿Qué hizo Samuel cuando al anciano se le cayó una moneda de oro? ¿Por qué lo hizo? ¿Qué valor demostró Samuel al devolver la moneda que no era suya? ¿Ustedes consideran que son honestos? ¿Me pueden decir una acción de honestidad que ustedes recuerden que haya realizado recientemente? ¿Creen que las personas son honestas? ¿Por qué?

- Responden: Buen trabajo chicos ¿Se entienden los párrafos? ¿Qué se necesita para hacer un párrafo?
- Escuchan: Chicos, ahora van a recibir una ficha informativa. **(Anexo 3)**
- Escuchan: chicos, pero antes de eso tenemos que completar un cuadro que va en relación cuando siempre vamos a escribir.
- Observan el papelógrafo y responden.

¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿A quién le voy a escribir?

10min

Responden: ¿Qué vamos a realizar? ¿Qué debemos tener en cuenta?
Escuchan: Chicos para poder escribir nuestro párrafo hay que tener en cuenta los códigos de corrección de texto.

- Escuchan: muy bien chicos ahora sí podemos empezar.

CONOCEN LOS CÓDIGOS DE CORRECCIÓN DE LOS TEXTOS:

↓

Mayúscula al iniciar la oración.

↑

Minúscula después del inicio.

●

Punto final: cierra la idea.

●

Punto seguido: continúa la idea.

TEXTUALIZACIÓN

- Escuchan: Para poder realizar nuestro cuento de la honradez, el trabajo será individual sé que ustedes podrán hacer un hermoso cuento el cual tendrá tres párrafos a más. ¡Ahora sí, comencemos!
- Chicos Ahora van a recibir una hoja bond para realizar nuestro primer borrador.

REVISIÓN

- Escuchan: Muy bien chicos, ahora me entregan su hermoso cuento de la honradez para que pueda ver cómo está la redacción.

CIERRE Escogen una cara (feliz, aburrido, triste o estresado) pegadas en la pizarra y comparte porqué se siente o se ha sentido así en la clase.    		10min
Cierre (10 minutos)		
Transferencia - Responden: ¿Dónde escribirías textos? ¿Qué debes tener en cuenta? Metacognición: - Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?		

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Escribir un texto con tres párrafos sobre la honradez.	Escribe un texto con dos párrafos de forma coherente y cohesionada. Ordena las ideas en torno a la honradez y las desarrolla para ampliar la información, sin contradicciones, reiteraciones innecesarias o digresiones. - Escribe un texto sobre la honradez. (1pts) - Escribe 2 párrafos sobre la honradez. (1pts)	A= 2 B= 1 C= 0 F= falta

IV. REFERENCIAS

Para el docente: - Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017). - Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017) - Cuento: El ladrón de pasteles. Recuperado de www.cuentoscortos.com/cuentos-originales/el-ladron-de-pasteles Para el estudiante: - Corefo. Libro de actividades. (2019)

EL LADRÓN DE PASTELES

Alba era una niña a la que le encantaba la repostería y que de mayor quería ser pastelera. En su casa siempre había algún bizcocho, pastel o tarta porque siempre que podía preparaba uno para comérselo en la merienda y compartirlo con toda la familia.

Alba hacía pasteles de chocolate, bizcochos de limón, tarta de queso y un montón de cosas más. Los hacía con mucho cariño y esmero y siempre le quedaban muy bonitos porque los decoraba haciendo formas y añadiendo virutas de chocolate y detalles de colores.

Un día, Alba empezó a darse cuenta de que estaba pasando algo extraño. Cuando hacía un pastel siempre lo dejaba reposar por la noche para comerlo con la familia al día siguiente, pero desde hacía unos días todo lo que encontraba por la mañana era un trocito de pastel en vez del pastel entero. ¡Alguien se estaba comiendo sus pasteles!

- Mamá, ¿Te has comido tú el pastel que preparé? – preguntó Alba

- No cariño, yo no he sido – respondió su madre

- ¿Has sido tu papá?

- No, yo tampoco

Alba sabía que algo raro estaba pasando, así que esperó a que llegara a casa su hermano Miguel para preguntarle. Y cuando por fin llegó, Alba se quedó muda con la historia que le contó su hermano:

- Alba, yo creo que sé lo que está pasando. Verás, hay un monstruo grande y gordiñón que por las noches se mete en las casas y se come todos los pasteles, las tartas y los bizcochos que preparan los niños. Estoy segurísimo de que el monstruo se ha enterado de lo ricos que están tus postres y te los está robando.

Alba se quedó muy sorprendida, pero pensó que podía ser cierto, así que pensó un plan para dar un escarmiento al monstruo ladrón de pasteles.

Alba se puso manos a la obra y preparó dulces de todos los colores, formas y sabores.

- El monstruo de los pasteles se va a dar un festín con todas estas ricas tartas, pero lo que no sabe es que lo voy a pillar con las manos en la masa – pensó Alba

Estuvo haciendo tartas todo el día y, como siempre, las dejó reposar en la cocina y se fue a la cama después de cenar.

Cuando todo estaba tranquilo y su familia dormía, Alba se levantó y se escondió en un armario de la cocina a esperar, valientemente, al monstruo ladrón de pasteles.

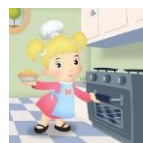
De repente, escuchó un ruido y cuando estuvo segura de que era el monstruo, abrió rápidamente el armario, salió de un salto y lanzó a la cara del monstruo dos tartas enormes llenas de nata y un montón bolitas de chocolate.

- ¡¡¡Aaaaahh!!! –gritó el monstruo

- ¡Qué daño me has hecho! ¡Y además me has dado un susto tremendo!

- ¡Miguel! ¿Eres tú? ¡La historia del monstruo era mentira! – le contestó Alba muy enfadada

Su hermano Miguel, se dio cuenta de que no había estado bien mentir a su hermana y con la cara llena de nata y chocolate, le pidió perdón muy avergonzado. Miguel aprendió la lección: siempre es mejor contar la verdad que una mentira, porque al final, ¡de todo se entera uno!



Anexo 2 IMÁGEN DEL TEXTO PEGADO EN LA PIZARRA

1. TEXTO EN TIRAS DE PAPEL PARA ARMARLO

	GRUPO A Samuel fue al mercado, Su padre le había dado unas monedas para comprar comida. En el mercado también había puestos de telas y joyas. Al llegar decide comprar pan y huevos, pero esto le costaría todo lo que tenía, cuando de pronto pasó un anciano con túnica roja y bastón que caminaba delante de él.
	GRUPO B Vio que se le cayó una moneda de oro. Samuel cogió la moneda. Pensó en todas las cosas que podía comprar con ella, pero no sabía qué hacer. Pensó que tal vez podría comprar mantas para su mamá; sin embargo ¿Sería esto lo correcto? Algo le decía que no. Al final, Samuel tomó una decisión.
	GRUPO C Corrió hasta el anciano y le dijo que se le había caído su moneda, él le agradeció y le pidió un favor a Samuel, que era llevar una carta al palacio, él no podía ya que estaba cansado por su avanzada edad. También le dijo que no debía leerlo. Para llegar al palacio debía cruzar el bosque.
	GRUPO D Al llegar al bosque se encontró con la fuente de tentaciones, en ella se encontraba una estatua que hablaba y le empezó a realizar preguntas sobre qué decía en la carta, él imaginó en lo que podría pasar si lo abría, así que decidió seguir su camino y no caer en las tentaciones de la estatua.
PROFESORA: Al llegar al palacio, se encuentra con el rey y le entrega la carta, el rey estaba contento porque Samuel había cumplido su palabra de no abrir la carta y de haber devuelto la moneda de oro al anciano de túnica roja, el rey era una persona anciana sin hijos. Lo que el rey quería era una persona honesta y buena para nombrarlo como su heredero. Así Samuel se volvió el nuevo rey.	

Anexo 3

TEXTO

Es el mensaje completo de un mismo tema y relacionado entre sí.

PÁRRAFO

Expresa una idea o un pensamiento que se caracteriza y diferencia de otros párrafos por tener un punto y aparte. Es decir, un párrafo puede estar constituido por una o más oraciones, pero lo que lo diferencia de otro párrafo es el punto aparte.

Así como ocurre con la cantidad de oraciones dentro de un párrafo, la cantidad de párrafos dentro de una redacción dependerá del tema a abordar. Así, existirán temas que son más cortos y temas que son más extensos.



“Practiquemos nuestra danza”

I.DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Arte

F. **FECHA:** 02- 07- 2019

HORA: 2 horas y 15 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Explica las técnicas que ha usado y las maneras en que siente que su trabajo es exitoso en la coreografía de la danza de Uro Qapic.	Coreografía de la danza Uro Qapic.	Coreografía de la danza Uro Qapic.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta; plantea alternativas de cómo se organizará y elige la más adecuada.			
Enfoques transversales	Atención a la diversidad y orientación al bien común			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (35 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
• Escuchar las indicaciones de la maestra. • Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. • Utilizamos todo nuestro cuerpo en los pasos de la danza. • Mueven todas las mesas y sillas para que tengan un espacio en el centro de su salón y puedan moverse. Motivación  Actividad Lúdica “Circuito loco”. La actividad comienza posicionando todos los materiales en un circuito que está distribuido de la siguiente manera. Cada equipo tendrá un circuito igual, este está formado por un túnel de tela, un palo de escoba, conos, aros y finalmente por un palo de escoba posicionada en la parte final del circuito. 	- imágenes - usb -televisor -parlante	5min

Escuchan: ¡Muy bien chicos! vamos a comenzar con la actividad lúdica. Divídanse en cuatro equipos de 5 y 4 integrantes. La actividad lúdica consiste en que dos integrantes del equipo tienen que sujetar el túnel de tela que mide tres metros de largo, y el equipo se irá intercalando para que todos tengan su turno en participar en el circuito. Para pasar el circuito primero, el primer participante de cada equipo se deslizará por el túnel. Segundo, se encontrará con un palo de escoba al que tienen que dar 4 vueltas posicionando la frente de su cabeza en la parte superior del palo de escoba. Tercero, tienen que recorrer de izquierda a derecha observando los obstáculos de conos evitando pisarlas y tirarlas. Finalmente tomarán el aro para encasillarlo dentro de un palo de escoba que estará a 3 metros de distancia. El equipo que encasille más aros gana. Bueno chicos a la cuenta de tres ¡Comiencen! Materiales a usar de para la actividad lúdica. Escuchan: Luego de realizar la actividad lúdica que estuvo muy divertida. -Responden: ¿Les gustó la actividad lúdica? ¿Qué parte del circuito loco les gustó más? ¿Encestar los aros al cono fue fácil? ¿Qué estrategia utilizaron para lograr encestarla? Luego de girar alrededor del palo de escoba ¿Fue fácil o difícil pasar evitando los conos? ¿Hicieron caer algunos? ¿Se requiere habilidad para realizar esta divertida actividad lúdica? ¿Quieren intentarlo una vez más? ¿Están cansados? ¿Por qué? ¿Qué tuvieron que hacer para estar muy cansados? ¿Están sudando? ¿Por qué será? ¿Cómo está el latido de su corazón? ¿Es rápido o lento? ¿Por qué? Conflicto Cognitivo -Responden: ¿Creen que realizar movimientos antes de realizar las técnicas de la danza es importante? ¿Por qué? Propósito de la sesión: El día de hoy practicamos los pasos de la coreografía de la Danza Uro Qapic para explicar las técnicas que utiliza. Título de la sesión: "Practiquemos nuestra danza"	-imágenes -silbato -música parlante	15min 15min
Desarrollo (85 minutos) PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA -Responden a la siguiente pregunta: ¿Cuál será la importancia de realizar estos estos movimientos antes de realizar la práctica de la danza? Escuchan: ¡Muy bien chicos! La importancia de realizar estos movimientos es para que nuestros músculos no sufran una rotura interna, por estar sin calentar el cuerpo sin movimientos. Por ejemplo, es por eso que los futbolistas siempre antes de enfrentarse a un equipo rival realizar 15 minutos de calentamiento y estiramiento de los músculos del cuerpo, sino como dije antes, la consecuencia de nos calentar antes de realizar un ejercicio fuerte es lesionarse. -¡Ahora! Recordando la clase pasada, hemos podido ver que la danza Uro Qapic tiene movimiento suaves, veloces y fuertes. En esa clase solo hemos empezado con los movimientos suaves y lo realizamos en nuestra misma ubicación. Pero ahora vamos a realizar los movimientos veloces. Estos movimientos veloces los vamos a realizar con los mismos pasos que hemos aprendido la clase pasada. Pero con la diferencia que vamos a desplazarnos unos tres metros de la		10min

plataforma de la cancha para realizarlo. Por eso era necesario que calienten su cuerpo con la divertida actividad lúdica. ¡Ahora a comenzar! -¿Ahora recuerdan los monigotes sobre los primeros pasos básicos para aprender la danza? 1 SALTAR DE IZQUIERDA A DERECHA. 2 SALTAR DOBLANDO LA RODILLA DERECHA. 3 SALTAR INTERCALADAMENTE CON LAS PIERNAS DERECHA E IZQUIERDA. 4 REALIZAR EL PASO 2 Y DIRIGIR EL BRAZO DERECHO A LA IZQUIERDA. -Salen al patio para practicar la danza. -Escuchan: vamos a realizar cada paso con una duración de 5 minutos, con descanso intermedios de cada 10 minutos. Recuerden que debemos de observar detalladamente los pasos para lograr aprenderlos. ✓ El primer paso consiste en saltar de izquierda a derecha levantando las rodillas intercaladamente. ✓ En el segundo paso saltamos doblando la rodilla de la pierna derecha en el mismo lugar. ✓ Tercer paso tenemos que saltar con las piernas sin doblar intercaladamente izquierda y derecha en el mismo lugar. ✓ El último es avanzar con el paso 2 y dirigir el brazo derecho a su izquierda. -Responden: ¿Quién pudo explicar lo que hemos realizado? ¿Por qué será tan importante aprender los pasos? ¿Dónde demostraremos nuestra coreografía final? -Momento de RELAJACIÓN. Realizan una pequeña dinámica de relajación donde estira su cuerpo y cierran los ojos y se concentran en su respiración.		10min
		15min 5min
		30min
		5min 10min
Cierre (15 minutos) Metacognición: - Responden: ¿Qué hemos hecho hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Les ha gustado? Transferencia - ¿Por qué es importante saber el origen? ¿Qué pasaría si yo no sabría cómo se inició o porqué es tan importante una danza? ¿Dónde podrías demostrar los pasos que has aprendido?		15min

V. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Coreografía de la danza Uro Qapic.	Explica las técnicas que ha usado y las maneras en que siente que su trabajo es exitoso en la coreografía de la danza de Uro Qapic. • Explica los pasos que ha realizado. (1pt) • Explica cómo se ha sentido al realizar los pasos. (1pt)	A= 2 B= 1 C= 0 F= falta

VI. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. *Currículo Nacional* (2017).
- *Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU* (2017)
- DANZA URO QAPEC - AYACUCHO. Recuperado de <https://resenasdanzasperu.blogspot.com/2016/07/danza-uro-qapec-ayacucho.html>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

: “Utilizamos el acento prosódico y ortográfico”

I.DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Comunicación

F. **FECHA:** 05- 07- 2019

HORA: 2 horas y 15 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA - Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	Utiliza recursos ortográficos como el acento prosódico y ortográfico que contribuyen a dar sentido a su texto.	Acento prosódico y ortográfico	Escribir un párrafo sobre el acento.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	Atención a la diversidad y orientación al bien común			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (15 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
----------------------------	------------------------------	---------------

• Establecemos los acuerdos para el trabajo del día • Levantamos la mano para participar. • Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. • Trabajamos ordenadamente. • Limpiamos el salón al final de la clase. Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) Motivación • Primero observan dos palabras: papa y papá. PAPA PAPÁ • Responden: ¿Qué hemos observado? ¿las palabras son iguales? ¿En qué se diferencian? ¿Sabes cuál es su significado? • Observan dos imágenes en relación a las palabras.   • Responden: ¿Qué relación tiene las imágenes con las palabras? ¿Cómo se llama la rayita que una de las palabras tiene? ¿Sabes por qué se usa? ¿Para qué se usa la tilde? Conflicto Cognitivo: • Responden: ¿En que se asemeja la sílaba tónica con el acento? Propósito de la sesión: El día de hoy utilizamos correctamente las palabras para reconocer el acento prosódico y ortográfico. Título de la sesión: “Utilizamos el acento prosódico y ortográfico”	palabras imágenes	15mi
Desarrollo (105 minutos) Problemática • Escuchan un texto: Ana últimamente está utilizando una estrategia para no insultar a sus compañeros, y es pensar antes de hablar y ser más empático de cómo se pueda sentir la otra persona. Un día por la tarde empezó a leer su libro de comunicación y encontró una pregunta que la dejó pensando: - ¿Todas las palabras tienen acento? • Responden: ¿Quién es Ana? ¿Últimamente que está haciendo? ¿Qué estrategia está utilizando? ¿Para qué la utiliza? ¿Por qué crees que la pregunta la ha dejado pensando? ¿Sabes la respuesta de la pregunta de su libro de Ana? ¿Qué es acento? ¿Qué conoces de esa palabra? • Reciben una ficha informativa. (anexo 1) • Realizan una lectura silenciosa, completan y subrayan lo más importante. • Comparten algunas dudas de las definiciones de la dicha informativa. • Reciben una ficha aplicativa para practicar. (anexo 2) • Intercambian sus fichas con su grupo para corregir con ayuda de la miss.  Actividad lúdica “Bingoaccento” • Escuchan: ahora vamos a realizar una actividad lúdica para seguir practicando. La actividad lúdica se llama “Bingoaccento” Cada mesa tendrá una cartilla de bingo que dentro de esa cartilla hay imágenes, al momento que la miss muestra una imagen deben marcar su bingo si es que tienen la imagen gana, el equipo que termine la cartilla y diga el acento prosódico y ortográfico. (Anexo 3) Responden: ¿Cómo se han sentido? ¿ha sido fácil? Escuchan: ahora sí pueden ayudar a Ana. Así que le van a escribir un párrafo sobre todo lo que ustedes saben para resolver la pregunta: ¿Todas las palabras tienen acento? ¿Por qué? 	Ficha informativa Ficha aplicativa cartillas ruleta lápiz	10min 10min 15min 10min

PLANIFICACIÓN - Escuchan: chicos, pero antes de eso tenemos que completar un cuadro que va en relación cuando siempre vamos a escribir. - Observan el papelógrafo y responden.				30min
¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿A quién le voy a escribir?	papelógrafo	10min
				10min
- Responden: ¿Qué vamos a realizar? ¿Qué debemos tener en cuenta? - Escuchan: muy bien chicos ahora sí podemos empezar.			cuaderno	5min
TEXTUALIZACIÓN Escriben un párrafo para ayudar a Ana.				5min
REVISIÓN Escuchan: Muy bien chicos, ahora me entregan para ver cómo vas en la redacción.				
CIERRE Escogen una cara (feliz, aburrido, triste o estresado) pegadas en la pizarra y comparte porqué se siente o se ha sentido así en la clase.				
Cierre (15 minutos)				10min
Transferencia Responden: ¿Te parece importante saber utilizar correctamente el acento? ¿Por qué? ¿En qué momento de tu vida lo utilizarías?				
Metacognición: Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?				

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Escribir un párrafo sobre el acento.	Utiliza recursos ortográficos como el acento prosódico y ortográfico que contribuyen a dar sentido a su texto. - Reconoce el acento prosódico. (1pts) - Reconoce el acento prosódico. (1pts) - Utiliza recursos ortográficos para escribir su párrafo. (1pts)	A= 3 B= 1- 2 C= 0 F= falta

VI. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)
- El Acento Prosódico Y Ortográfico. Recuperado de www.tryexplore.com/?p=272

Para el estudiante:

- Acento. REcuperado de <https://es.scribd.com/doc/56069134/Guia-de-aprendizaje-completa-acentos-prosodico-clasificacion-de-las-palabras-uso-de-mayusculas-y-minusculas-b-y-v>

Anexo 1

EL ACENTO

Todas las palabras tienen una sílaba que se pronuncia con más intensidad que las otras. Esta sílaba que tiene la mayor fuerza de voz se llama _____.

Ejemplo:

- cartuchera: car – tu – che – ra
- teléfono: te – lé – fo – no

Como ya sabemos, todas las palabras tienen _____, es decir una sílaba acentuada, pero solo a algunas de estas se les marca con una tilde. Esto es porque hay dos clases de acentos: Acento prosódico: es simplemente la fuerza de voz que tienen todas las palabras.

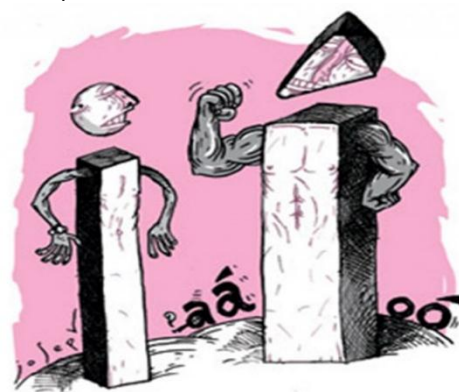
Ejemplos:

- reloj
- cartel
- libro
- manzana

Acento ortográfico: es un signo llamado tilde, que se coloca sobre la vocal tónica de una palabra para indicar una mayor intensidad en su pronunciación.

Ejemplos:

- balón
- café
- último
- pensará



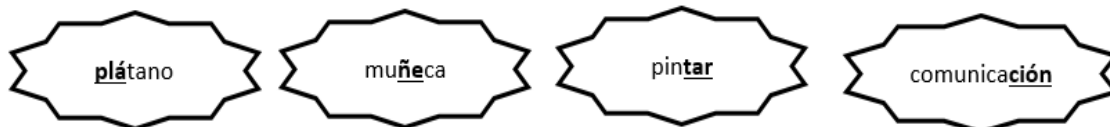
Anexo 2

ACTIVIDADES

1. Escribe en la columna de la derecha el tipo de acento utilizando las palabras en negritas: prosódico u ortográfico.

- A) La mesa estaba al costado de la pared.
- B) María tiene una bellísima y dorada cabellera.
- C) Ese hombre es un chismoso.
- D) La camisa está en la ventana.
- E) Tío Carlos le pidió perdón a su hermano Juan.

2. Escribe palabras donde se observe el uso del acento prosódico u ortográfico. Utiliza tu color favorito para subrayar.





SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

Practiquemos la coreografía de nuestra danza"

I.DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Arte

F. **FECHA:** 09- 07- 2019

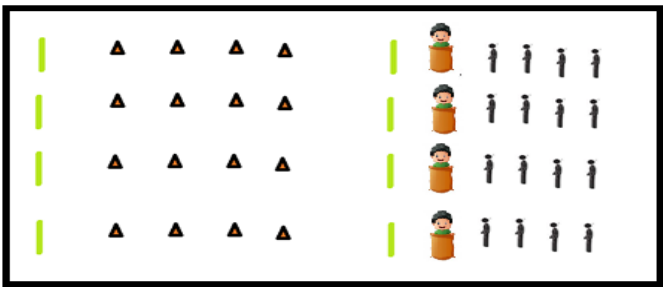
HORA: 2 horas y 15 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Explica las técnicas que ha usado y las maneras en que siente que su trabajo es exitoso en la coreografía de la danza de Uro Qapic.	Coreografía de la danza Uro Qapic.	Coreografía de la danza Uro Qapic.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta; plantea alternativas de cómo se organizará y elige la más adecuada.			
Enfoques transversales	Atención a la diversidad y orientación al bien común			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (35 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
• Escuchar las indicaciones de la maestra. • Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. • Utilizamos todo nuestro cuerpo en los pasos de la danza. • Mueven todas las mesas y sillas para que tengan un espacio en el centro de su salón y puedan moverse. Motivación  Actividad Lúdica "Carrera de Sacos". La actividad comienza posicionando los conos en 4 columnas. Cada equipo tendrá un obstáculo de conos, este está formado 4 conos cada columna. 		15 min

		
Escuchan: ¡Muy bien chicos! vamos a comenzar con la actividad lúdica. Divídanse en cuatro equipos de 5 y 4 integrantes. La actividad lúdica consiste en que tiene que observar la posición de los conos y cuando diga ¿¡Empiecen! Venga a avanzar saltando y pasando por los lados de los conos intercaladamente evitando tirarlos, hasta llegar al final del obstáculo. Inmediatamente de san media vuelta y regresan por donde vinieron hasta llegar al punto de inicio. El primer participante que llegue al inicio va a tener un punto. Luego, los que participaron paran su saco al siguiente participante, así sucesivamente. Finalmente, El equipo que consiga más puntos más gana. Bueno chicos a la cuenta de tres ¡Comiencen! Materiales a usar de para la actividad lúdica.  Conos Costales Escuchan: Luego de realizar la actividad lúdica que estuvo muy divertida. -Responden: ¿Les gustó la actividad lúdica? ¿Qué parte de la carrera de sacos les gustó más? ¿Saltar con los sacos fue fácil? ¿Por qué? ¿Qué estrategia utilizaron para evitar tirar los conos? ¿Fue fácil o difícil pasar evitando los conos? ¿Hicieron caer algunos? ¿Se requiere habilidad para realizar esta divertida actividad lúdica? ¿Quieren intentarlo una vez más? ¿Están cansados? ¿Por qué? ¿Qué hicieron para estar cansados? ¿Están sudando? ¿Por qué será? ¿Cómo está el latido de su corazón? ¿Es rápido o lento? ¿Por qué? Conflicto Cognitivo -Responden: ¿Creen que realizar movimientos antes de realizar las técnicas de la danza es importante? ¿Por qué? Propósito de la sesión: El día de hoy practicamos los pasos de la coreografía de la Danza Uro Qapic para explicar las técnicas que utiliza. Título de la sesión: “Practiquemos la coreografía de nuestra danza”	-silbato	20 min
Desarrollo (85 minutos) PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA -Responden a la siguiente pregunta: ¿Cuál será la importancia de realizar estos estos movimientos antes de realizar la práctica de la danza? Escuchan: ¡Muy bien chicos! Recordemos que calentar los músculos es muy importante, ya que estos movimientos ayudan a que nuestros músculos no sufran una rotura interna, por no calentar el cuerpo. Por ejemplo, la clase pasada mencioné que los futbolistas, siempre, antes de enfrentarse a un equipo rival realizan 15 minutos de calentamiento y estiramiento de los músculos del cuerpo, sino, la consecuencia sería que te lesiones. ¡Ahora! Recordando la clase pasada, hemos podido ver que la danza Uro Qapic tiene movimiento suaves, veloces y fuertes. Ya hemos aprendido los pasos básicos y cómo desplazarnos por el espacio con ellos. En la clase de hoy vamos a diseñar nuestra coreografía para eso necesito la participación de todos. ¡Ahora a comenzar! - ¿Ahora recuerdan los monigotes sobre los primeros pasos básicos para aprender la danza? Pues vamos a seguir recordando y utilizando los pasos que nos enseña.		

• Salen al patio para practicar la danza. • Escuchan: vamos a realizar cada paso junto con la coreografía con una duración de 5 minutos, con descanso intermedios de cada 10 minutos. Recuerden que debemos de observar detalladamente los pasos para lograr aprenderlos. El primer paso en la coreografía consiste en rodear al personaje del puma y los varones que están dentro de del círculo hacen el paso Nro 2 y avanzan acercándose al puma y las mujeres en el exterior solo saltan en sus posiciones con el paso Nro2. Luego los varones se alejan del puma y luego regresan de nuevo a él, hacemos ese desplazamiento de ida y vuelta 3 veces. En el segundo lugar, luego de regresar tres veces donde el puma el círculo de los varones realiza el desplazamiento lateral manteniendo el círculo utilizando el paso Nro 1. Mientras que las chicas siguen manteniendo el paso Nro 2 -Tercer paso las chicas se desplazan hacia los laterales en filas, mientras que los varones se llevan al personaje del puma, acercándose con el paso Nro 4, Toman al puma y se retiran del centro del escenario. Mantienen la posición con el paso Nro 3 tanto varones como chicas.		30 min 15 min
---	--	---

-Finalmente, los chicos avanzan hacia adelante y se posicionan en frente de su pareja manteniendo el paso. Todo ese es utilizando el paso Nro 4. -Responden: ¿Quién pudo explicar lo que hemos realizado? ¿Por qué será tan importante aprender los pasos? ¿Dónde demostraremos nuestra coreografía final? -Momento de RELAJACIÓN. Realizan una pequeña dinámica de relajación donde estira su cuerpo y cierran los ojos y se concentran en su respiración. Cierre (15 minutos) Metacognición: - Responden: ¿Qué hemos hecho hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Les ha gustado? Transferencia - ¿Por qué es importante saber el origen? ¿Qué pasaría si yo no sabría cómo se inició o porqué es tan importante una danza? ¿Dónde podrías demostrar los pasos y la coreografía que has aprendido?		10 min
--	--	--------

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Coreografía de la danza Uro Qapic.	Explica las técnicas que ha usado y las maneras en que siente que su trabajo es exitoso en la coreografía de la danza de Uro Qapic. • Explica los pasos que ha realizado. (1pt) • Explica cómo se ha sentido al realizar los pasos. (1pt)	A= 2 B= 1 C= 0 F= falta

V. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. *Currículo Nacional* (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)
- DANZA URO QAPEC - AYACUCHO. Recuperado de <https://resenasdanzasperu.blogspot.com/2016/07/danza-uro-qapec-ayacucho.html>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Comunicación

F. **FECHA:** 12- 07- 2019

HORA: 1 hora y 30 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN		
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA - Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	iliza recursos ortográficos: Uso de la S que contribuyen a dar sentido a su texto con el fin de expresar sus experiencias y emociones.	R.V - Uso de la s	Redacción de oraciones con el uso de la S	Lista de cotejo		
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.					
Enfoques transversales	Atención a la diversidad y orientación al bien común					
Actitudes	-Los niños leen silenciosamente. -Los niños muestran respeto en la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.					

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (10 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
---------------------	-----------------------	--------

• Establecemos los acuerdos para el trabajo del día • Levantamos la mano para participar. • Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. • Trabajamos ordenadamente. Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) Motivación • Reciben una ficha de lectura. (Anexo 1) • Escuchan: ¡Niños y niñas! Hoy iniciaremos la clase con una hermosa lectura llamada “La silla mágica”. • Responden: ¿De qué trata el cuento? ¿cómo se llamaba el rey? ¿cómo se llamaba el hijo del rey? ¿qué utilizaba Samuel para ir de un lado a otro? ¿qué gesto hacía samuel cuando vió al rey Dionisio? Escribe en la pizarra las respuestas de los estudiantes) <table><tr><td>Saladino</td><td>Samuel</td><td>Silla de ruedas</td><td>Sonrisa</td></tr></table> • Responden: Niños y niñas ¿qué tendrán en común estas cuatro palabras? ¿qué aprenderemos el día de hoy? • Conflicto Cognitivo: Niños y niñas ¿Cómo puedo conocer qué palabras se escriben con la letra s? Propósito de la sesión: El día de hoy utilizaremos las reglas del uso de la s para mejorar nuestra escritura • Título de la sesión: “Aprendemos el uso de la s”.	Saladino	Samuel	Silla de ruedas	Sonrisa	-Fichas del cuento (Anexo 1) -Plumón de pizarra -Caja de cartón (Anexo 2)	5min. 10min 10min 5min													
Saladino	Samuel	Silla de ruedas	Sonrisa																
Desarrollo (25 minutos) Problemática  Actividad lúdica - “pasapelota” (Anexo 2) Escuchan: Niños y niñas es momento de la actividad lúdica así que vamos a jugar en los grupos ya establecidos. 1. Cada grupo va a recibir una caja y dentro de ella hay cilindros de cartón con diferentes sílabas. 2. Cada estudiante deberá pasar una pelota, por un cilindro,, moviendo la caja de lado a lado. 3. Cuando la pelota haya pasado el cilindro, el estudiante deberá pasar la caja y entregarle a su compañero y deben escribir una palabra con cada sílaba entonces ganará el equipo que acabe primero. • Responden: ¿Qué hemos realizado? ¿qué palabras han escrito con la sílaba esa, aso, eso, sión, dis, oso, ísima, des, ísimo, uso? ¿estás palabras se escriben con la letra s? ¿las palabras que han escrito están bien redactadas? ¿qué otras palabras se puede escribir con esas sílabas?  PLANIFICACIÓN • Escuchan: Niños y niñas, ahora de manera individual van a volver a leer el texto “La silla mágica” y deberán rodear con un círculo las palabras que se escriben con la letra s o que tengan las siguientes sílabas : (se pega en la pizarra el listado de sílabas) <table><tr><td>esa</td><td>aso</td><td>sa</td></tr><tr><td>eso</td><td>sión</td><td>se</td></tr><tr><td>dis</td><td>oso</td><td>si</td></tr><tr><td>ísima</td><td>des</td><td>so</td></tr><tr><td>ísimo</td><td>uso</td><td>su</td></tr></table> -Reciben y observan las reglas del uso de la s: Anexo 3			esa	aso	sa	eso	sión	se	dis	oso	si	ísima	des	so	ísimo	uso	su	pelota ojas bond papelógrafo plumón Anexo 3 ficha del uso de la s	
esa	aso	sa																	
eso	sión	se																	
dis	oso	si																	
ísima	des	so																	
ísimo	uso	su																	

 <u>Aprendemos el uso de la s</u> Para conocer las palabras que se escriben con la “S” hay que tener en cuenta las siguientes reglas:  - Se escribe con “S” las palabras llanas (sílabas tónicas en la penúltima sílaba) ejemplo: telas, andamos, penas, _____ (escribe una palabra) - Se escribe con “S” adjetivos que terminan en (aso, eso, oso y uso) ejemplo: travieso, sabroso, confuso, escaso, _____ - Se escribe con “S” palabras que terminan en: (ísimo, ísima) ejemplo: altísimo, grandísima, _____ - Se escriben s con las sílabas iniciales (des, dis). ejemplo: desinterés, discriminación, _____		
TEXTUALIZACIÓN - Escuchan: Niñas y niños ahora en su cuaderno de comunicación van a escribir 2 oraciones con 2 palabras que utilicen la “S” no olviden que deben redactar oraciones, teniendo en cuenta las reglas mostradas anteriormente. - Ejemplo: La princesa vive en una hermoso palacio. REVISIÓN - Escuchan: Niños y niñas ahora vamos a socializar las oraciones que han creado. - Escuchan: Niños y niñas ahora van a intercambiar sus oraciones con otros compañeros para corregir. - Transcriben sus redacciones a una nueva hoja teniendo en cuenta las observaciones realizadas. CIERRE - Escogen una de las caras (feliz, aburrido, triste o estresado) que transmiten cómo se han sentido y comparten del porqué de su elección.		
Cierre (10 minutos)		
Transferencia - Responden: ¿En qué momento de mi vida podría aplicar lo aprendido? Metacognición: - Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?		

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Utiliza el antónimo de una palabra en una oración	Utiliza recursos ortográficos: Uso de la S que contribuyen a dar sentido a su texto con el fin de expresar sus experiencias y emociones. - Utiliza recursos ortográficos de la letra “s”. - Escribe una oración utilizando recursos ortográfico de la letra “s”.	A=2 B=1 C=0 F= Falta

V. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)

Para el estudiante:

Ortografía antónimo recuperado de

<https://docs.google.com/file/d/0B00tiEvBUyLfQXp4bIB4bDVWN28/edit?pli=1>

Anexo 1

LA SILLA MÁGICA

Hace muchos años, en un país lejano, vivía un rey muy poderoso llamado Saladino, él tenía un hijo llamado Samuel que no podía caminar y estaba muy triste por él. Samuel Sabía que no podía correr por los jardines del palacio, tampoco saltar o bailar porque dependía de su silla de ruedas, pero no lo veía como una limitación. Su padre había hecho lo imposible para que su hijo pudiese caminar. Consultó a los mejores doctores de todos los reinos, pero la respuesta siempre fue la misma. Su hijo nunca caminaría, pero Samuel decía que su silla era mágica, pues gracias a la necesidad de estar siempre sentado en ella, había desarrollado una imaginación asombrosa.



Un día el padre de Samuel se enfermó y no pudo estar pendiente de su reino así que su hijo Samuel atendía a las necesidades de su pueblo, pero los problemas no tardaron en llegar. Un rey llamado Dionisio declaró la guerra al reino de Saladino y se sumaron otros muchos reyes que no estaban de acuerdo como hacía las cosas. Como el rey Saladino no podía caminar, pidió ayuda a su hijo Samuel a que resolviera los problemas, así que el joven príncipe no se dio por vencido y decidió ir él mismo reino por reino, a conversar con cada uno de los reyes. No sería tarea fácil desplazarse de un lado al otro en su silla, pero como él decía que en su silla mágica, todo se podía.

Samuel fue a todos los reinos con ayuda de su gente y amigos, pero cuando visitó el palacio del rey Dionisio, no cría que alguien lo visitara porque estaba acostumbrado a ser temido, por su gente y los reinos vecinos, ya que era un hombre muy solitario. Menos aún pensó en encontrarse con un joven que le sonreía y que venía a conversar con él, sin espadas, ni capas, sólo acompañado de su gente y por supuesto de su silla. Lo primero que hizo Dionisio fue preguntar al joven cómo había llegado hasta allí. Samuel empezó a describirle todos los paisajes que había atravesado y todos los que había imaginado también. Comenzaron a viajar juntos con la imaginación y descubrieron que allí donde el corazón nos lleva nunca hay lugar para la guerra. Por primera vez este rey malhumorado tenía frente a alguien que no le temía, sino también que le sonreía y dialogaba con él amigablemente. Cuando Samuel llegó a casa le contó a su padre todo lo que había sucedido en su viaje y ambos quedaron muy felices.

Anexo



SESIÓN DE
N° 12

APRENDIZAJE

“Reconocemos las instituciones y autoridades de mi distrito”

I.DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar
 B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia
 C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua
 D. **GRADO:** 3° **NIVEL:** Primaria
 E. **ÁREA:** Personal social
 F. **FECHA:** 12- 07- 2019 **HORA:** 2 hora y 15 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Construye su identidad Se valora a sí mismo. Autorregula sus emociones. Reflexiona y argumenta éticamente. Vive su sexualidad de manera integral y responsable de acuerdo a su etapa de desarrollo y madurez.	Reconoce a qué instituciones o autoridades puede recurrir en situaciones de riesgo o en situaciones donde se vulnera su privacidad.	Las instituciones y autoridades del distrito.	• Reconoce las instituciones y autoridades ante una situación de riesgo.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA • Define meta de aprendizaje • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta; plantea alternativas de cómo se organizará y elige la más adecuada.			
Enfoques transversales	Atención a la diversidad y orientación al bien común			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (10 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
Motivación - Establecemos los acuerdos para el trabajo del día - Levantamos la mano para participar. - Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. - Trabajamos limpios y ordenadamente en el aula. - Limpiamos el salón antes de salir. - Escuchan: ¡Bien chicos! A continuación, les entregaré un sobre con letras (comisaría, hospital, municipalidad y bomberos), ustedes tendrán que armar con esas letras una palabra. Muy bien, ¡Comencemos!	-objetos	15 min



- sobres
- letras

B	O	M	B	E	R	O	S
---	---	---	---	---	---	---	---

C	O	M	I	S	A	R	Í	A
---	---	---	---	---	---	---	---	---

M	U	N	I	C	I	P	A	L	I	D	A	D
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

H	O	S	P	I	T	A	L
---	---	---	---	---	---	---	---

- Responden: ¿Qué hemos realizado? ¿Lograste encontrar la palabra? ¿Fue fácil? ¿Qué palabra has encontrado? ¿Qué conoces sobre esas palabras? ¿Qué son? ¿Qué hacen?
- Responden: ¿Qué aprenderemos el día de hoy?

Conflicto Cognitivo

- Responden: ¿A quiénes tendríamos que recurrir si estamos en una situación de riesgo? ¿Por qué?

Propósito de la sesión: Hoy reconoceremos las instituciones o autoridades de nuestro distrito para saber a quién recurrir ante una situación de riesgo.

Título de la sesión: “Reconocemos las instituciones y autoridades de mi distrito”

Desarrollo (30 minutos)

*texto

PROBLEMATIZACIÓN

- Observan un papelógrafo en la pizarra en donde está escrito el caso de Carmen.
- Escuchan: Chicos, ahora vamos a leer y escuchar el siguiente texto.

Carmen está en la universidad, ella enseña a sus amigos que siempre se debe tratar con respeto a los demás. Un día para ir a su casa decide ir caminando, pero en medio del camino un sujeto le roba su cartera, ella asustada no realiza ningún forcejeo, simplemente deja que se lo lleven.

Llegando a casa solo encuentra a su hermana pequeña, y no sabe qué hacer ¿A quién debe recurrir ante esta situación? o ¿Qué debe hacer?

- Responden: ¿De qué trata el texto? ¿Quién es Carmen? ¿Qué le pasó? ¿Qué crees que haya tenido en su cartera? ¿Cree que la reacción de Carmen fue la correcta? ¿Por qué? ¿Tú qué hubieras hecho en esa situación? ¿Por qué? ¿A quién debe recurrir Carmen? ¿Por qué? ¿Si estuvieras en el caso de Carmen a quién hubieras recurrido? ¿Por qué?

¿Conoces algunos que hayan ayudado a alguna persona? ¿Quién está a cargo de dichas instituciones? ¿Sabes cuáles son sus funciones?

-Logo de la actividad lúdica

10 min

ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Actividad lúdica: "Dominó"



Escuchan: Muy bien chicos llegó el momento más esperado, nos toca realizar una actividad lúdica. Ahora se van a formar en grupos de dos estudiantes, cada grupo recibirá piezas de dominó las cuales estarán volteadas; cada estudiante se dividirá al azar las piezas para luego comenzar el juego. La actividad consiste en buscar qué imagen concuerda con la función que cumple la compañía de bomberos, los centros de salud y la municipalidad. (La relación del dominó responde a lo siguiente: alcalde máxima autoridad de la municipalidad que son los encargados de recaudar los tributos para poder realizar obras públicas. Los bomberos se encargan de realizar voluntariados para el beneficio de la comunidad, ellos arriesgan su vida para mantener la seguridad de las personas. Los centros de salud conformados por enfermeras y doctores los cuales brindan campañas de prevención de enfermedades y cuidado de la salud). Ejemplo: Alcalde con ¿Qué tiene relación? con la municipalidad por qué ahí



-Fichas de dominó con imágenes

20 min



Responden: Muy chicos ¿Qué les pareció la actividad? ¿Fue fácil armar el dominó? ¿Porqué? ¿Conocían las funciones que realizan las instituciones?

- Escuchan: Chicos, ahora vamos a ir a conocer un poco sobre dichas instituciones y autoridades para eso he realizado 3 estaciones donde nos dirigiremos para conocer un poco más, así que todos llevarán un cuaderno para apuntar sobre los más importante de las explicaciones.
- Salen a las diferentes estaciones que se encuentran en el baño, patio y el quiosco.

1. Municipalidad:



alcalde y sus regidores, quien es un serv en ese sentido, tiene la obligación repres intereses de la población, defendiendo y endo sus derechos, en una relación armó eficiente y transparente.
e sus fundones específicos se cuentan:
limpieza pública · Procurar el saneamient ambiental.
a higiene en los establecimientos públicos.
buen mantenimiento de parques y jardine
uen estado el servicio de alumbrado públi
vicios de esta naturaleza como los transp

2. La demuna 	La demuna funciona en la municipalidad de tu distrito y las personas que trabajan ahí siempre están dispuestas a atender, es un servicio que defiende los derechos en caso de maltrato o abuso de los niños, adolescentes, padres, vecinos y cualquier persona que conozca algún caso de maltrato.		
3. Centro de Salud: 	na en la municipalidad de tu distrito y las s que trabajan ahí siempre están dispuestas a es un servicio que defiende los derechos en maltrato o abuso de los niños, adolescentes, vecinos y cualquier persona que conozca algún maltrato.		
4. Estación de bombero: 	lo por bomberos voluntarios que entregan su o y esfuerzo al servicio de la comunidad. Se rgan de apagar los incendios y auxiliar a la población en los casos de emergencia.		
5. Comisaria: 	institución que se encarga de velar por el orden ico, norma y regula las relaciones entre las s en la comunidad y hace cumplir las leyes que establece o dicta el Estado		
- Escuchan: Chicos luego de haber escuchado de las instituciones y autoridades van a compartir sus apuntes con sus compañeros. - Responden: ¿Qué hemos realizado? ¿Cuáles son sus funciones de las instituciones de nuestro distrito? - Escuchan: Han hecho un buen trabajo, ahora van a resolver una ficha, donde tendrá que reconocer a quién recurrir cuando estén en una situaciones de riesgo. (anexo 1) TOMA DE DECISIONES - Escuchan: Chicos luego de haber escuchado sobre nuestras autoridades y las instituciones van a realizar un compromiso, que se trata de buscar más información de las instituciones de la localidad.		-Ficha de trabajo	
Cierre (5 minutos)			
Metacognición: - Responden: ¿Qué aprendiste?, ¿De qué manera aprendiste? Aprendizaje para la vida - Responden: ¿Por qué son importantes las instituciones y autoridades? ¿Me servirá esta clase en algún momento? ¿Dónde aplicarás lo aprendido?			

V. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Reconoce las instituciones y autoridades ante una situación de riesgo.	Reconoce a qué instituciones o autoridades puede recurrir en situaciones de riesgo o en situaciones donde se vulnera su privacidad. - Identifica las instituciones y autoridades de su localidad. - Reconoce las funciones de las instituciones.	A= 2 B= 1 C= 0 F= falta

VI. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. *Currículo Nacional* (2017).
-Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)
- Autoridades e instituciones que protegen nuestros derechos. Recuperado de www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Primaria/Sesiones/Unidad03/TercerGrado/Integrados/3G-U3-Sesion23.pdf

VII. ANEXOS

Anexo 1

Lean cada uno de los siguientes casos e identifiquen a qué institución deben recurrir por ayuda y por qué.

Caso 1 Ana tiene mucha basura acumulada en casa y es porque últimamente no pasa el carro de basura.	Caso 2 Juan fue asaltado cerca de su casa y quiere hacer una denuncia.
Caso 3 El profesor Tadeo observa que Lucas a veces llega a clase llorando- Hoy le contó que le pegaron en casa.	Caso 4 El hijo de José terminó Educación inicial. Él quiere que siga estudiando.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

“Utilizamos sufijos”

I.DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. ASESORA DE PRÁCTICA: Rosalina Yapia

C. ASESORA DE TESIS: Valeria Calagua

D. GRADO: 3°

NIVEL: Primaria

E. ÁREA: Personal social

F. FECHA: 15- 07- 2019

HORA: 2 hora y 15 min

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA - Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	Incorpora un vocabulario que incluye sufijos: aumentativos y diminutivos y algunos términos propios de los campos del saber.	R.V - sufijos: aumentativos y diminutivos	Incorpora sufijos: aumentativo o diminutivo en las oraciones.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	Atención a la diversidad y orientación al bien común			
Actitudes	-Los niños leen silenciosamente. -Los niños muestran respeto en la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (5 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) Motivación • Observan pelotas de diferentes tamaños y letreros de palabras (pelotita, pelota y pelotaza). (anexo 1) • Responden: ¿Qué observamos? ¿Todas las pelotas son iguales? ¿En qué se diferencian? ¿Por qué se ocurre el cambio si todas son pelotas? ¿Podrías formar otras palabras de la misma manera? Conflicto Cognitivo: ¿Será correcto decir tengo una lapizote cuando tienes un lápiz pequeño? ¿Por qué? • Establecemos los acuerdos para el trabajo del día ✓ Levantamos la mano para participar. ✓ Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. ✓ Trabajamos ordenadamente. Propósito de la sesión: El día de hoy vamos a incorporar sufijos: diminutivo y aumentativo para completar las oraciones. Título de la sesión: "Utilizamos sufijos"	-pelota	15 min
Desarrollo (35 minutos)		

Problemática - Escuchan: el reto de hoy es incorporar sufijos en las oraciones que vas a crear. - Responden: ¿Qué tenemos que saber para utilizar los sufijos? ¿Qué son los sufijos? ¿Qué sufijos se aumentan para agrandar? ¿Qué sufijos se aumentan para disminuir? PLANIFICACIÓN - Reciben una ficha informativa sobre los sufijos: aumentativo y diminutivo. (anexo 1) - Leen en silencio y subrayan los sufijos aumentativos con color rojo y los sufijos diminutivos de color azul.			5 min
 Actividad lúdica “Tumba conos” Escuchan chicos ahora vamos a realizar la para incorporar sufijos en las palabras por grupos (4 grupos). 		-ficha de informativa	5 min
Materiales por grupo: 6 conos con imágenes (anexo 2), 1 pelota de tenis, 1 pizarra (mica, cartón y hoja bond) y un plumón. Indicaciones: - Cada grupo estará formado en columnas y al otro extremo estarán los conos puesto en filas. La primera persona que está en cada columna lanzará la pelota al escuchar el silbato para derribar un cono, luego de lograr derribar uno de ellos, cogerá la pizarra y los plumones para escribir una oración utilizando la palabra con el sufijo diminutivo o aumentativo (primera vuelta es diminutivo y la siguiente aumentativo y así sucesivamente) de la imagen del cono derribado. Para finalizar levantará la pizarra y entre todos se corregirá si		-conos -pelotas de tenis -pizarra -plumones -silbato	10 min
- Salen al patio y realizan la actividad lúdica. - Regresan al salón. - Responden: ¿Les fue fácil la actividad lúdica? ¿Qué sufijos has utilizado? ¿Qué son los sufijos? - Escuchan: es una terminación que se pone al final de la palabra y permite formar una palabra nueva con un significado diferente. CIERRE - Escogen una de las caras (feliz, aburrido, triste o estresado) que transmiten como se han sentido y comparten del porqué de su elección.			
Cierre (5 minutos)			
Tarea - Resolver el libro la página 13 del libro de razonamiento verbal. Transferencia - Responden: ¿Para qué te servirá aprender los sufijos aumentativo o diminutivo? ¿Cuándo aplicarías lo aprendido? Metacognición: - Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?		-libro	15 min

V. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Incorpora sufijos: aumentativo o diminutivo en las oraciones.	Incorpora un vocabulario que incluye sufijos: aumentativos y diminutivos y algunos términos propios de los campos del saber. Incorpora sufijos aumentativos en las oraciones. (1pt)	A=2 B=1 C=0 F= Falta

		• Incorpora sufijos diminutivos en las oraciones. (1pt)	
--	--	---	--

VI. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017).
- Corefo. Libro de Razonamiento Verbal (2019).

Para el estudiante:

- El sufijo. Recuperado de <https://www.aulafacil.com/cursos/lenguaje-primaria/lengua-cuarto-de-primaria-9-anos/el-sufijo-l7922>

VII. ANEXOS

Anexo 1

El sufijo es una **terminación** que se pone al final de la palabra y permite formar una palabra nueva con un significado diferente.

EL AUMENTATIVO se forma agregando sufijos como: "-on", "-ona", "-azo", "-aza", "-ote", "-ota".

Ejemplo:

- Canasta - canastón
- Perro - perrazo
- Canción - cancionesota

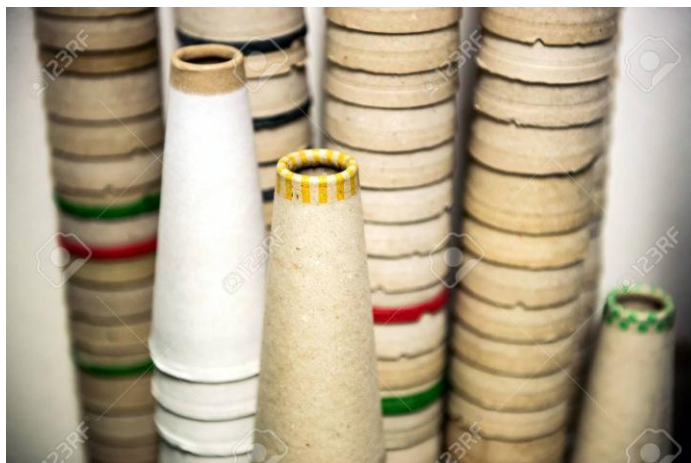
EL DIMINUTIVO se forma agregando sufijos como: "-ito", "-ita", "-illo", "-illa".

Ejemplos:

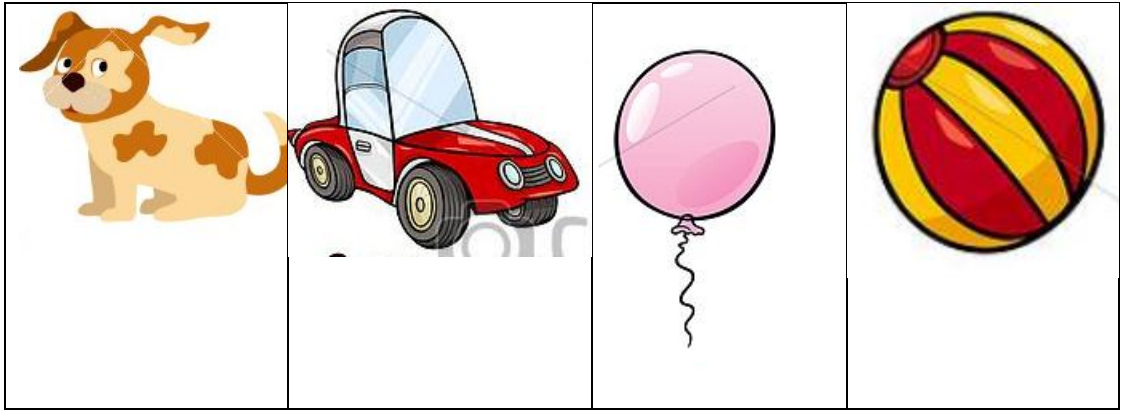
- Canasta - canastita
- Perro - perrito
- Canción - cancioncilla



Anexo 2







SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

“Aprendemos el uso de la Z”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Comunicación

F. **FECHA:** 16- 07- 2019

HORA: 1 hora y 30 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA - Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	Utiliza recursos ortográficos: Uso de la Z que contribuyen a dar sentido a su texto con el fin de expresar sus experiencias y emociones.	Uso de la Z	Redacción de oraciones con el uso de la Z	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	Atención a la diversidad y orientación al bien común			
Actitudes	-Los niños leen silenciosamente. -Los niños muestran respeto en la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (10 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
----------------------------	------------------------------	---------------

• Establecemos los acuerdos para el trabajo del día • Levantamos la mano para participar. • Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. • Trabajamos ordenadamente. Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) Motivación <u>Actividad lúdica - "letras revueltas"</u> (Anexo 1) • Escuchan: ¡Niños y niñas! Hoy iniciaremos la clase con una actividad lúdica llamada "letras revueltas, estoy segura que nos vamos a divertir. • Escuchan: Para ello vamos a formar 4 grupos con 5 integrantes cada uno. 1. Cada grupo debe ubicarse en una columna mirando hacia la pizarra con una distancia a ella de 1m . 2. Todos los grupos tendrán una caja, que contiene diferentes letras que están revueltas. 3. En la pizarra se colocará un juego de 5 imágenes diferentes para cada grupo. 4. El primer integrante debe observar la imagen y tiene que encontrar las letras dentro de la caja para formar el nombre de la palabra. 5. Ganará un punto el participante que complete primero la palabra. • Responden: ¿Qué hemos realizado? ¿qué palabras observamos en la pizarra? ¿qué tienen en común esas palabras? ¿qué aprenderemos el día de hoy? • (Se escribe en la pizarra las respuestas de los estudiantes) • Conflicto Cognitivo: Niños y niñas ¿Cómo puedo conocer qué palabras se escriben con Z? Propósito de la sesión: El día de hoy utilizaremos las reglas del uso de la Z para mejorar nuestra escritura • "Título de la sesión: "Aprendemos el uso de la Z".	-Cajas con letras -imágenes - limpiatipo	20min. 5min
Desarrollo (25 minutos)		
Problemática Anexo 2		

• Escuchan: Niños y niñas ahora vamos a leer un lindo cuento llamado “ El cazador que no quería cazar” • Responden: ¿Cómo se llamaba el cazador? ¿Por qué el cazador ya no quería cazar? ¿Crees que es correcto lo que Zacarías le dijo a su padre sobre no querer cazar? • Escuchan: Niños y niñas, luego de leer el cuento, de manera individual van a encerrar las palabras que se escriben con Z.	Fichas de lectura del “cazador que no quería cazar”	30 min
Anexo 3 <u>Aprendemos el uso de la z</u>  Para conocer las palabras que se escriben con la “Z” hay que tener en cuenta las siguientes reglas: • Se escribe con “z” delante de las vocales a, o y u l ejemplo: zapato, zorro, _____(escribe una palabra) • Se escribe con “z” verbos que terminan en (izar) ejemplo: bautizar, cicatrizar, _____ • Se escribe con “z” palabras que terminan en: (eza, iza, iza) ejemplo: tristeza, viveza, movediza _____ • Se escriben con Z las palabras que terminan en (ez). ejemplo: sencillez, niñez _____  • PLANIFICACIÓN • Escuchan: Niños y niñas, -Reciben y observan las reglas del uso de la s: • TEXTUALIZACIÓN • Escuchan: Niños y niñas ahora en su cuaderno de comunicación van a escribir 2 oraciones con 2 palabras que utilicen la “Z” no olviden que deben redactar oraciones, teniendo en cuenta las reglas mostradas anteriormente. • Ejemplo: El zorro sintió tristeza por sus padres. • REVISIÓN • Escuchan: Niños y niñas ahora vamos a socializar las oraciones que han creado. • Escuchan: Niños y niñas ahora van a intercambiar sus oraciones con otros compañeros para corregir. • Transcriben sus redacciones a una nueva hoja teniendo en cuenta las observaciones realizadas. CIERRE • Escogen una de las caras (feliz, aburrido, triste o estresado) que transmiten cómo se han sentido y comparten del porqué de su elección.		15 min
Cierre (10 minutos)		

Transferencia - Responden: ¿En qué momento de mi vida podría aplicar lo aprendido? Metacognición: - Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?		10 min
--	--	--------

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Utiliza el antónimo de una palabra en una oración	Utiliza recursos ortográficos: Uso de la Z que contribuyen a dar sentido a su texto con el fin de expresar sus experiencias y emociones. - Utiliza recursos ortográficos de la letra “z”. - Escribe una oración utilizando recursos ortográfico de la letra “z”.	A=2 B=1 C=0 F= Falta

V. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)

Para el estudiante:

Ortografía antónimo. recuperado de

<https://docs.google.com/file/d/0B00tiEvBUyLfQXp4bIB4bDVWN28/edit?pli=1>

VI. ANEXOS

Anexo 1



Z



Zapatilla	Zanahoria	Zorro	Zancudo	Zeta
-----------	-----------	-------	---------	------

El cazador que no quería cazar

El cazador Zacarías estaba pensando si dejar de cazar. Hacía tiempo que no estaba cómodo y no sabía si seguir con la tradición de su familia. Ese día entró en el bosque y, mientras caminaba entre los árboles, escuchó un grito de llanto. - ¿Quién está aquí? Zacarías siguió el sonido hasta llegar a un arbusto que vio al lado del río. Separó las ramas y se encontró a un niño llorando. -Hola pequeño. ¿Qué haces aquí? ¿dónde están tus padres?

-No lo sé, creo que se los han llevado y me he quedado solo. Tengo mucho miedo.

-No te preocupes voy a recorrer el bosque y los encontraré.

El niño volvió a acurrucarse entre las hojas del pequeño matorral, pero esta vez sin hacer ruido.



Zacarías fue caminando por la zona más frondosa del bosque sin prestar atención a los animales que veía a lo lejos. Otro día tendría tiempo para cazar y hacer feliz a su padre.

De pronto se encontró con un pastor y le preguntó: -Hola señor, ¿Podría decirme si ha visto a un grupo de mayores corriendo por el bosque? Creo que ha podido haber un problema y quiero encontrarles.

-Hola, cazador. No he visto a nadie, pero si los veo les diré que les busca.

-Muchas gracias.

Zacarías caminó y decidió no alejarse más porque no quería perder el camino de vuelta para recoger al niño si no aparecían sus padres. En el trayecto de vuelta escuchó de repente un sonido. Parecía otra vez un llanto. ¡Es imposible! ¿Otro niño? Inspeccionó la zona y se acercó a otro matorral. Y antes de apartar las hojas vio que asomaban unas orejas peludas. - ¡No me hagas daño!

Un zorrillo gris salió detrás del matorral.

- ¡Qué susto! Tranquilo. No te voy a hacer daño. ¿Estabas llorando?

-Sí. Tengo miedo. No encuentro a mis padres. Creo que se los ha llevado un cazador y yo no me quiero quedar solo.

-Ven conmigo. Yo no te voy a dejar solo.

Cuando llegaron donde estaba el niño comenzaba a hacer frío y Zacarías tomó la decisión de llevarlos a casa. Cuando llegó allí su padre salió a recibirlo:

El cazador que no quería cazar- ¿Qué ha pasado hijo? ¿No me traes caza y vienes con un niño y un zorrillo?

-Sí, papá estaban perdidos y los voy a ayudar. Pero antes de todo quiero contarte que

he decidido que no quiero ser más cazador. Que no quiero que algún otro animal se quede solo porque nosotros cacemos a sus padres y que quiero dedicarme a ayudar a las personas y a los animales.

Zacarías fue capaz de decidir lo que quería hacer hablándole con su padre.

Al final consiguió encontrar a los padres del niño que se despidió de él con un enorme abrazo.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

“Sigamos practicando nuestra coreografía”

I.DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Arte

F. **FECHA:** 16- 07- 2019

HORA: 2 hrs y 15min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Explica las técnicas que ha usado y las maneras en que siente que su trabajo es exitoso en la coreografía de la danza de Uro Qapic.	Coreografía de la danza Uro Qapic.	Coreografía de la danza Uro Qapic.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta; plantea alternativas de cómo se organizará y elige la más adecuada.			
Enfoques transversales	Atención a la diversidad y orientación al bien común			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (35 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
• Escuchar las indicaciones de la maestra. • Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. • Utilizamos todo nuestro cuerpo en los pasos de la danza. • Mueven todas las mesas y sillas para que tengan un espacio en el centro de su salón y puedan moverse.		5min

Motivación

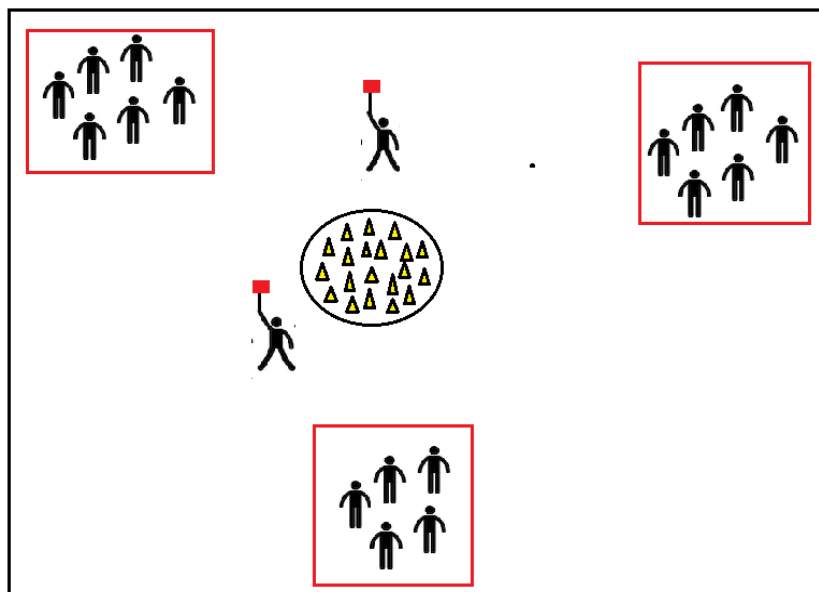


Actividad Lúdica “Atrapa moscas”.

La actividad comienza posicionando 20 conos dentro del círculo que está ubicado en el centro del espacio. Cada equipo estará ubicado en un recuadro, los equipos están conformados por 3 grupos de 5 y 6 personas que van a representar a las moscas. Mientras 2 personas están ubicadas en el espacio libre entre el círculo y los recuadros, estas representarán a los cocineros que intentan espantar a las moscas.



Distribución del juego



-silbato

15min

Escuchan: ¡Muy bien chicos! vamos a comenzar con la actividad lúdica. Esta consiste en que los equipos que están dentro del recuadro representan a las moscas por lo tanto ustedes siempre están seguros dentro del recuadro y dentro del círculo. Las dos personas que están en el espacio representan a los cocineros que intenta espantar a las moscas y el círculo es la sopa que intentan proteger de las moscas. Ahora, los cocineros tendrán a la mano un mata mosca. La indicación es que ustedes moscas tienen que conseguir la mayor cantidad de conos posible (los conos representan a los fideos de la sopa. La función de los cocineros es evitar que tomen los conos con su mata mosca, si el matamoscas te toca intentando tomar los conos en el espacio libre tienes que regresar a tu recuadro y otra mosca tiene que salir a tomar un fideo de las sopas. Finalmente, El equipo que consiga la mayor cantidad de conos gana. Bueno es hora de la actividad lúdica a la cuenta de tres ¡Comiencen!

Materiales a usar de para la actividad lúdica.

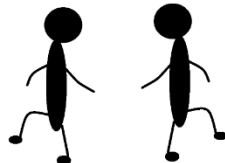
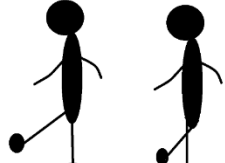
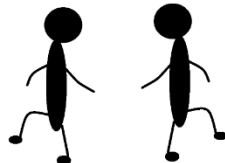
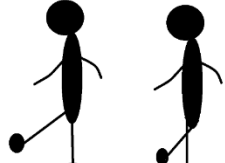
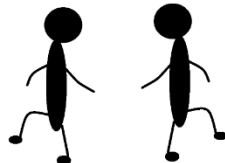
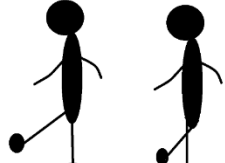


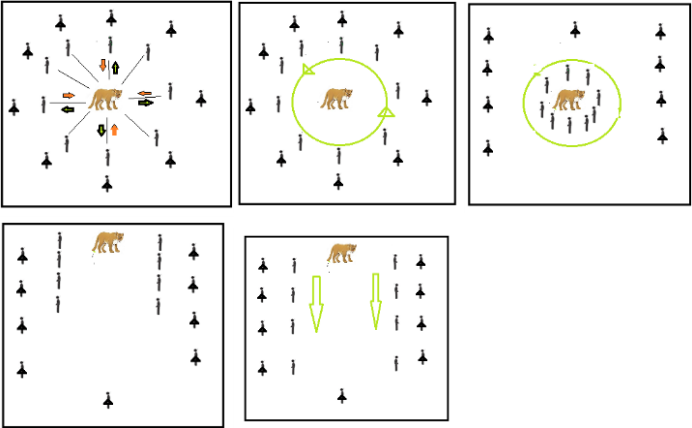
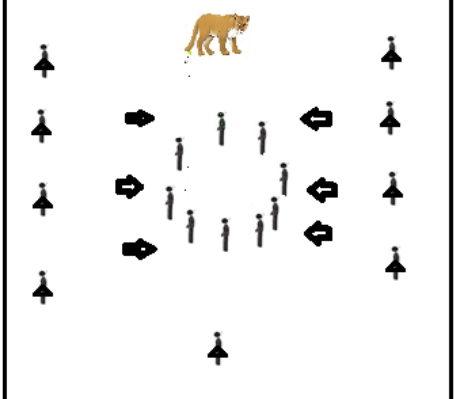
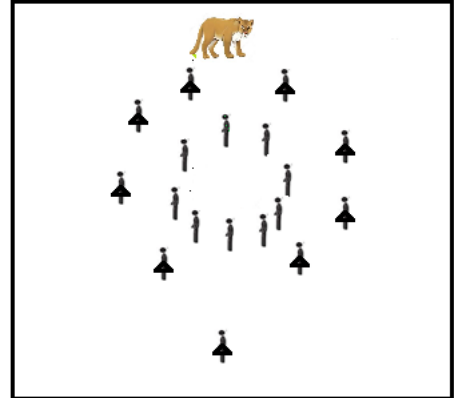
Escuchan: Luego de realizar la actividad lúdica que estuvo muy divertida.

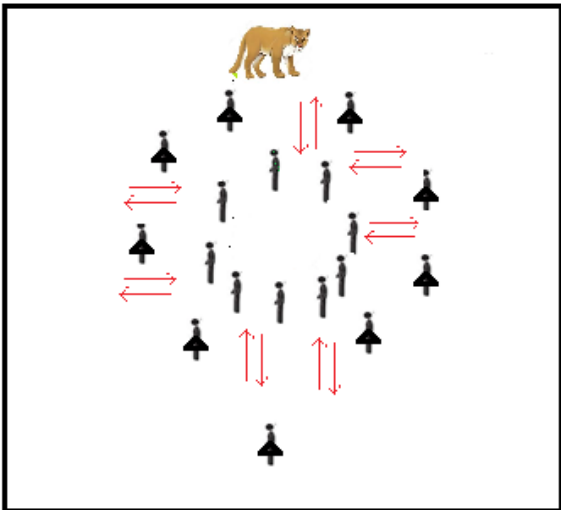
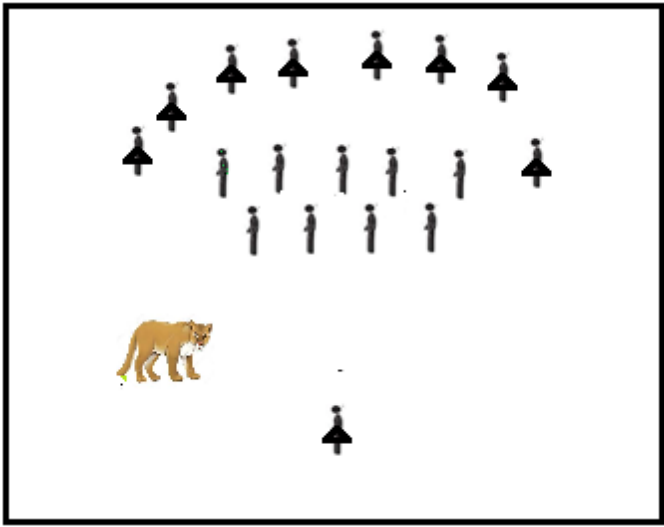
- Responden: ¿Les gustó la actividad lúdica? ¿Qué momentos de la actividad lúdica les gustó más? ¿Conseguir los fideos fue fácil? ¿Por qué? ¿Qué estrategia utilizaron para conseguir los fideos sin que el cocinero los atrape? ¿Para los cocineros fue fácil o difícil espantar a las moscas? ¿Por qué? ¿Hicieron caer algunos de sus compañeros? ¿Cómo sucedió? ¿Se requiere habilidad para realizar esta divertida

5min

5min

actividad lúdica? ¿Quieren intentarlo una vez más? ¿Están cansados? ¿Por qué? ¿Qué hicieron para estar cansados? ¿Están sudando? ¿Por qué será? ¿Cómo está el latido de su corazón? ¿Es rápido o lento? ¿Por qué? Conflicto Cognitivo • Responden: ¿Creen que realizar movimientos con velocidad antes de realizar las técnicas de la danza es importante? ¿Por qué? Propósito de la sesión: El día de hoy practicamos la coreografía de la Danza Uro Qapic para explicar las técnicas que utiliza. Título de la sesión: “Sigamos practicando nuestra coreografía”						
Desarrollo (85 minutos)						
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA • Responden a la siguiente pregunta: ¿Cuál será la importancia de realizar estos movimientos veloces antes de realizar la práctica de la coreografía? Escuchan: ¡Muy bien chicos! Volvamos a recordar que calentar los músculos es muy importante, ya que estos movimientos ayudan a que nuestros músculos no sufran una rotura interna por no calentar el cuerpo. ¡Ahora! Recordando la clase pasada, hemos iniciado la primera parte de la coreografía de la danza Uro Qapic y utilizamos los pasos básicos que ensayamos semanas atrás. En la clase de hoy vamos continuar completando la coreografía. ¡Ahora a comenzar! - ¿Ahora recuerdan los monigotes sobre los primeros pasos básicos para aprender la danza? Pues vamos a seguir utilizando los pasos que nos enseña.	10min					
<table><tr><td> 1 SALTAR DE IZQUIERDA A DERECHA. </td><td> 2 SALTAR DOBLANDO LA RODILLA DERECHA. </td></tr><tr><td> 3 SALTAR INTERCALADAMENTE CON LAS PIERNAS DERECHA E IZQUIERDA. </td><td> 4 REALIZAR EL PASO 2 Y DIRIGIR EL BRAZO DERECHO A LA IZQUIERDA. </td></tr></table>	 1 SALTAR DE IZQUIERDA A DERECHA.	 2 SALTAR DOBLANDO LA RODILLA DERECHA.	 3 SALTAR INTERCALADAMENTE CON LAS PIERNAS DERECHA E IZQUIERDA.	 4 REALIZAR EL PASO 2 Y DIRIGIR EL BRAZO DERECHO A LA IZQUIERDA.	15min	
 1 SALTAR DE IZQUIERDA A DERECHA.	 2 SALTAR DOBLANDO LA RODILLA DERECHA.					
 3 SALTAR INTERCALADAMENTE CON LAS PIERNAS DERECHA E IZQUIERDA.	 4 REALIZAR EL PASO 2 Y DIRIGIR EL BRAZO DERECHO A LA IZQUIERDA.					
• Salen al patio para practicar la danza. • Escuchan: vamos a realizar cada paso junto con la coreografía con una duración de 5 minutos, con descanso intermedios de cada 10 minutos. Recuerden que debemos de observar detalladamente los pasos para lograr aprenderlos. ✓ El primer paso en la coreografía consiste en rodear al personaje del puma y los varones que están dentro de del círculo hacen el paso Nro 2 y avanzan acercándose al puma y las mujeres en el exterior solo saltan en sus posiciones con el paso Nro2. Luego los varones se alejan del puma y luego regresan de nuevo a él, hacemos ese desplazamiento de ida y vuelta 3 veces.	5min					
	30min					

		
Escuchan: Ya hicimos 5 coreografías, sigamos completando nuestras danzas. Nos quedamos en que las dos columnas de varones bajaban y formaban dos columnas. Bueno, sigamos con lo siguiente. ✓ Luego de formar las dos columnas y manteniendo el paso, inmediatamente formen un círculo los chicos con el paso N° 3 y las chicas con N°1 sigamos manteniendo el paso.		5min
		15min
 ✓ La siguiente figura es solo intercambiar lugares, las chicas entran al círculo y los varones salen, regresan a sus posiciones sucesivamente 5 veces utilizando el paso N°4.		15min

		20 min
✓ ✓ Mantienen la posición con el paso Nro 4 tanto varones como chicas. ✓ Finalmente, los chicos avanzan hacia adelante y se posicionan en dos columnas y las chicas una fila curvada todo con el paso N°. Todo ese es utilizando el paso Nro 2. Una vez posicionado en la figura mantienen el paso N°4		
		10 min
• Responden: ¿Quién pude explicar lo que hemos realizado? ¿Por qué será tan importante aprender los pasos? ¿Dónde demostraremos nuestra coreografía final? • Momento de RELAJACIÓN. Realizan una pequeña dinámica de relajación donde estira su cuerpo y cierran los ojos y se concentran en su respiración.		
Cierre (15 minutos)		
Metacognición: - Responden: ¿Qué hemos hecho hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Les ha gustado? Transferencia • - ¿Por qué es importante saber el origen? ¿Qué pasaría si yo no sabría cómo se inició o porqué es tan importante una danza? ¿Dónde podrías demostrar los pasos y la coreografía que has aprendido?		5min

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Coreografía de la danza Uro Qapic.	Explica las técnicas que ha usado y las maneras en que siente que su trabajo es exitoso en la coreografía de la danza de Uro Qapic. • Explica los pasos que ha realizado. (1pt) • Explica cómo se ha sentido al realizar los pasos. (1pt)	A= 2 B= 1 C= 0 F= falta

V. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. *Currículo Nacional (2017)*.
- *Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)*
- DANZA URO QAPEC - AYACUCHO. Recuperado de <https://resenasdanzasperu.blogspot.com/2016/07/danza-uro-qapec-ayacucho.html>

Anexo 3

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 16

“Terminamos nuestra coreografía”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Comunicación

F. **FECHA:** 23- 07- 2019

HORA: 45 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

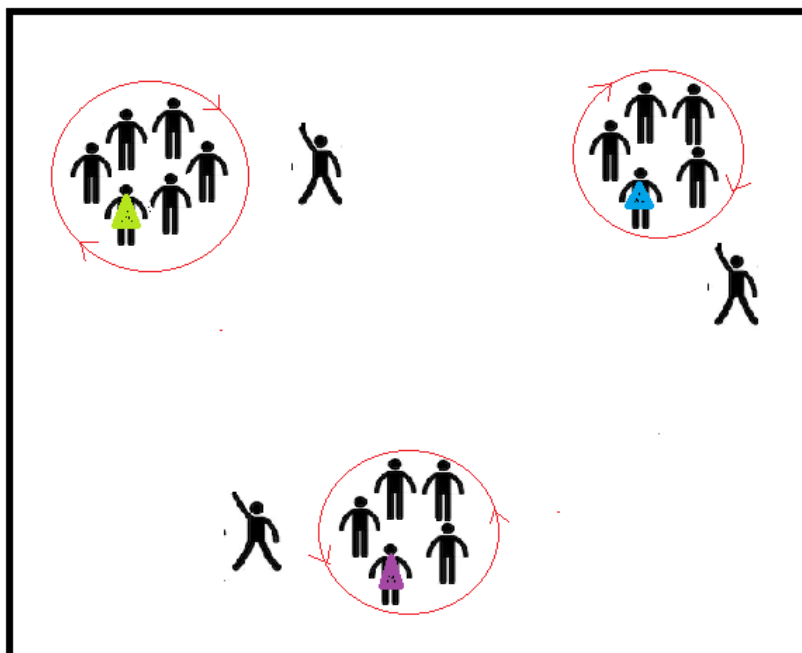
COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Explica las técnicas que ha usado y las maneras en que siente que su trabajo es exitoso en la coreografía de la danza de Uro Qapic.	Coreografía de la danza Uro Qapic.	Coreografía de la danza Uro Qapic.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta; plantea alternativas de cómo se organizará y elige la más adecuada.			
Enfoques transversales	Atención a la diversidad y orientación al bien común			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (35 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
• Escuchar las indicaciones de la maestra. • Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. • Utilizamos todo nuestro cuerpo en los pasos de la danza. • Mueven todas las mesas y sillas para que tengan un espacio en el centro de su salón y puedan moverse. Motivación  Actividad Lúdica “Cazador de mariposas”. La actividad comienza posicionando a los equipos que están conformados por 3 grupos de 5 y 6 personas; ellos van a representar a las plantas en las que la mariposa se va a posar. Mientras 3 personas están ubicadas en el espacio 		15 min

libre fuera del círculo de plantas, representarán a los cazadores que intentan capturar a la mariposa.

Distribución del juego



-silbato

Escuchan: ¡Muy bien chicos! Vamos a comenzar con la actividad lúdica. Esta consiste en que los equipos formarán un círculo unido, uniendo y apoyando sus brazos sobre el compañero que está a sus costados, un participante sostendrá un pañuelo de color representando a la mariposa sobre la espalda de uno de sus compañeros. La indicación es que ustedes mariposas tienen que conseguir el paño (mariposa) que está en la espalda de uno de los participantes del círculo. La función del círculo de plantas en donde se posa la mariposa es girar a la derecha o izquierda según convenga para que el cazador de mariposas no logre atrapar la mariposa que está representando por el paño. El cazador va a movilizarse lo más rápido posible intentando atrapar a la mariposa. Finalmente, una vez que cualquiera de los cazadores logre conseguir una mariposa, inmediatamente todos los cazadores tienen que intercambiarse por uno de los participantes que hacen de plantas para que así todos tengan la oportunidad de ser cazadores. Bueno es hora de la actividad lúdica a la cuenta de tres ¡Comiencen!

Materiales a usar de para la actividad lúdica.

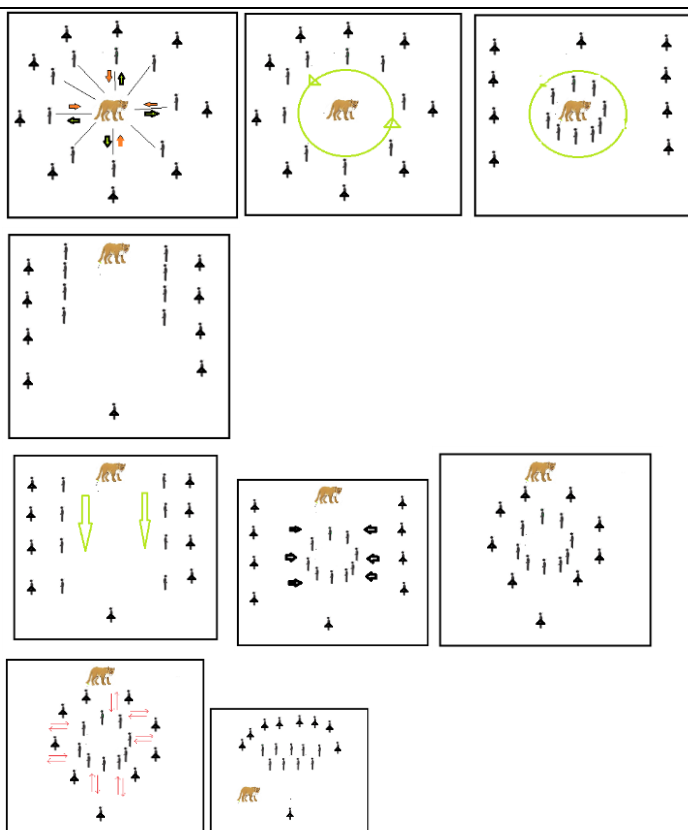
- Paños de colores que irá en la espalda de uno de los participantes(planta).



Escuchan: Luego de realizar la actividad lúdica que estuvo muy divertida.

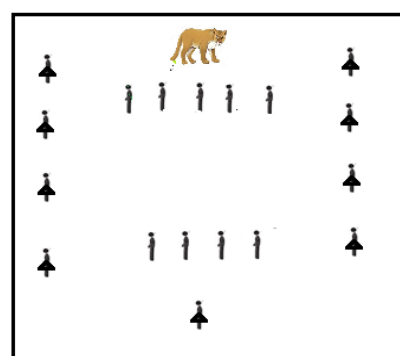
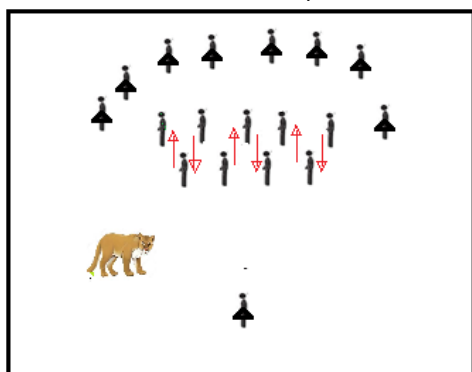
- Responden: ¿Les gustó la actividad lúdica? ¿Qué momentos de la actividad lúdica les gustó más? ¿Conseguir las mariposas fue difícil? ¿Por qué? ¿Qué estrategia utilizaron el círculo de plantas para que los cazadores eviten tomar la mariposa? ¿Para los cazadores fue fácil o difícil conseguir las mariposas? ¿Por qué? ¿Se requiere habilidad para realizar esta divertida actividad lúdica? ¿Quieren intentarlo una vez más? ¿Están cansados? ¿Por qué? ¿Qué hicieron para estar

cansados? ¿Están sudando? ¿Por qué será? ¿Cómo está el latido de su corazón? ¿Es rápido o lento? ¿Por qué? Conflicto Cognitivo Responden: ¿Creen que realizar movimientos laterales con velocidad antes de realizar las técnicas de la danza es importante? ¿Por qué? Propósito de la sesión: El día de hoy Terminaremos la coreografía de la Danza Uro Qapic para explicar las técnicas que utiliza. Título de la sesión: “Terminamos nuestra coreografía”		
Desarrollo (85 minutos)		
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA - Responden a la siguiente pregunta: ¿Cuál será la importancia de realizar estos movimientos laterales veloces antes de realizar la práctica de la coreografía? Escuchan: ¡Muy bien chicos! Siempre tengamos presente que calentar los músculos es muy importante, ya que estos movimientos ayudan a que nuestros músculos no sufran una rotura interna por no calentar el cuerpo. ¡Ahora! Recordando la clase pasada, hemos iniciado la primera parte de la coreografía de la danza Uro Qapic y utilizamos los pasos básicos que ensayamos semanas atrás. En la clase de hoy vamos continuar completando la coreografía. ¡Ahora a comenzar! - ¿Ahora recuerdan los monigotes sobre los primeros pasos básicos para aprender la danza? Pues vamos a seguir utilizando los pasos que nos enseña. 1 SALTAR DE IZQUIERDA A DERECHA. 2 SALTAR DOBLANDO LA RODILLA DERECHA. 3 SALTAR INTERCALADAMENTE CON LAS PIERNAS DERECHA E IZQUIERDA. 4 REALIZAR EL PASO 2 Y DIRIGIR EL BRAZO DERECHO A LA IZQUIERDA. - Salen al patio para practicar la danza. - Escuchan: vamos a realizar cada paso junto con la coreografía con una duración de 5 minutos, con descanso intermedios de cada 10 minutos. Recuerden que debemos de observar detalladamente los pasos para lograr aprenderlos. ✓ Recordemos toda la coreografía caminando hasta llegar a la última figura en la que nos quedamos.		30 min

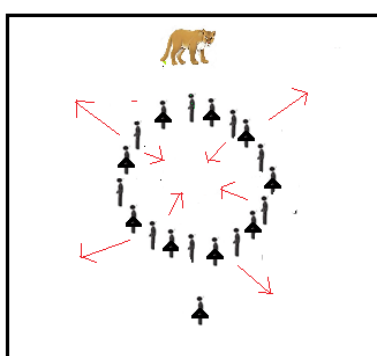
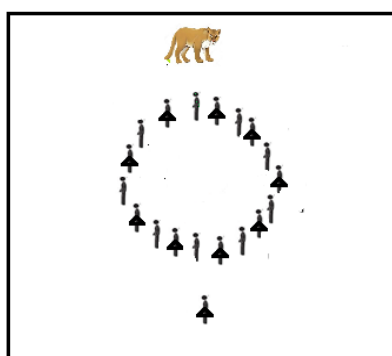
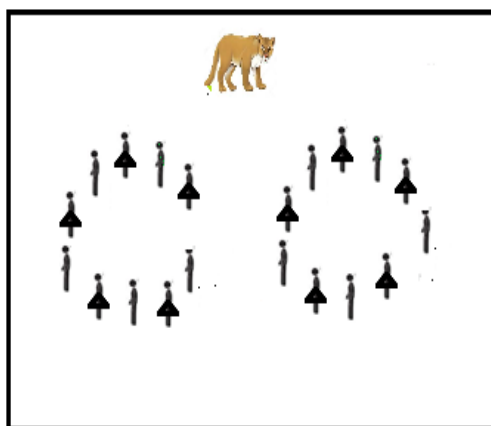


Escuchan: Ya hicimos 5 coreografías, sigamos completando nuestras danzas. Nos quedamos en que las dos columnas de varones bajaban y formaban dos columnas. Bueno, sigamos con lo siguiente.

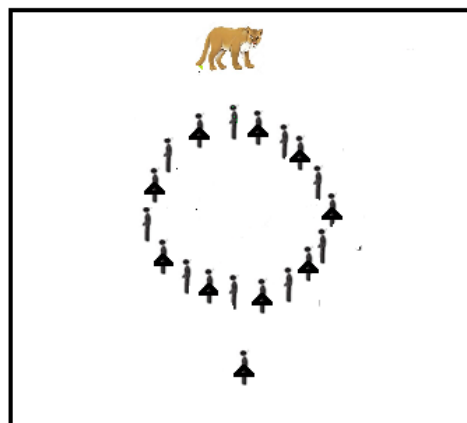
- ✓ Siguen manteniendo el paso, y con el paso N°2 los varones se desplazan de adelante hacia atrás tres veces. Después se desplazan para formar la siguiente figura realizan el paso Manteniendo el paso.



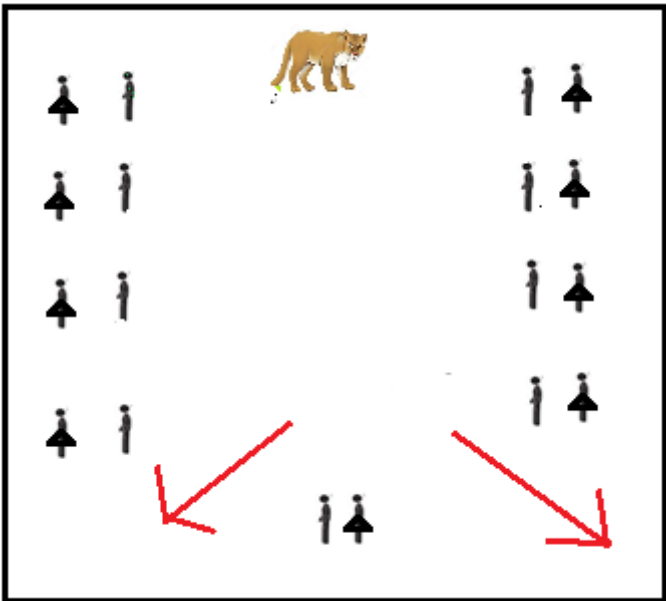
- ✓ La siguiente figura con el paso N°1 formamos un círculo y luego con el mismo paso encogemos y agrandamos el círculo, acercándonos y alejándonos sosteniendo nuestras manos. Después con mismo paso giramos hacia la derecha como un espiral.



- ✓ En la siguiente figura se separan en dos pequeños grupos con el paso N°1 girando luego de un momento de nuevo forman en un círculo grande, manteniendo en todo momento el paso N°1.



- ✓ Finalmente, se forman en dos columnas manteniendo el paso N°1 salen del escenario ordenadamente por las esquinas, manteniendo el paso.

 • Responden: ¿Quién puede explicar el orden de las figuras que hemos realizado? ¿Por qué será tan importante aprender los pasos? ¿Dónde demostraremos nuestra coreografía final? • Momento de RELAJACIÓN. Realizan una pequeña dinámica de relajación donde estira su cuerpo y cierran los ojos y se concentran en su respiración.		
Cierre (15 minutos)		
Metacognición: - Responden: ¿Qué hemos hecho hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Les ha gustado? Transferencia • - ¿Por qué es importante saber el origen? ¿Qué pasaría si yo no sabría cómo se inició o por qué es tan importante una danza? ¿Dónde podrías demostrar los pasos y la coreografía que has aprendido?		15 min

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Coreografía de la danza Uro Qapic.	Explica las técnicas que ha usado y las maneras en que siente que su trabajo es exitoso en la coreografía de la danza de Uro Qapic. • Explica los pasos y coreografía que ha realizado. (1pt) • Explica cómo se ha sentido al realizar los pasos. (1pt)	A= 2 B= 1 C= 0 F= falta

V. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. *Currículo Nacional* (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)
- DANZA URO QAPEC - AYACUCHO. Recuperado de <https://resenasdanzasperu.blogspot.com/2016/07/danza-uro-qapec-ayacucho.html>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 17

“Utilizamos prefijos”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Comunicación

F. **FECHA:** 12- 08- 2019

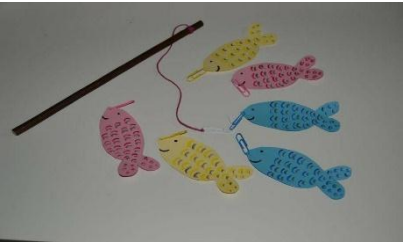
HORA: 45 min

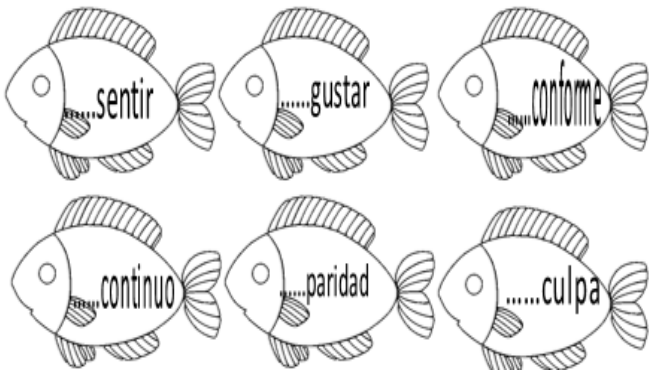
II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA - Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	Incorpora un vocabulario que incluye prefijos: dis y algunos términos propios de los campos del saber.	R.V - prefijos: dis.	Incorpora prefijos: dis en las oraciones.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	Atención a la diversidad y orientación al bien común			
Actitudes	-Los niños leen silenciosamente. -Los niños muestran respeto en la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (5 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) Establecemos los acuerdos para el trabajo del día ✓ Levantamos la mano para participar. ✓ Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. ✓ Trabajamos ordenadamente.		10min.

Motivación - Observan dos letreros con las siguientes palabras. Capacidad Discapacidad - Responden: ¿Qué observamos? ¿Qué significa cada palabra? ¿La palabra discapacidad qué les hace recordar? ¿y la palabra capacidad? ¿Qué diferencia presentan en la escritura? Escuchan: Chicos ahora vamos a leer el siguiente cuento “La liebre Rufa” Anexo 1 - Muy bien chicos luego de haber leído el cuento ¿Quién era el protagonista del cuento? ¿Por qué todos los animales corrían cuando escuchaban los disparos y ladridos de los perros? ¿Lograron atrapar a la liebre? ¿Porqué? ¿Qué creen que es discapacidad? Conflicto Cognitivo: ¿Creen que si aumentamos más letras delante de una palabra su significado cambiará? ¿Por qué? Propósito de la sesión: El día de hoy vamos a utilizar prefijos: dis para escribir oraciones. Título de la sesión: “Utilizamos prefijos”	letreros de palabras 5min -Libro de cuento 5min	
Desarrollo (35 minutos)		
Problemática - Escuchan: el reto de hoy es utilizar prefijos en las oraciones que vas a crear. - Responden: ¿Qué tenemos que saber para utilizar los prefijos? ¿Qué son los prefijos? ¿Qué prefijos señalan lo contrario? PLANIFICACIÓN - Se informan y copian en el cuaderno sobre el prefijo dis - Leen en silencio PREFIJO “DIS” Los prefijos se añaden delante de las palabras, para luego formar una nueva palabra. Los prefijos están clasificados en varios grupos; el primer grupo que conoceremos son los prefijos latinos como: “dis” el cual indica lo contrario. Por ejemplo: la palabra “gusto” significa: Agrado que parece bien a alguien. Ahora le añadimos delante el prefijo “dis” por tanto la palabra sería disgusto que significa: cosa o situación que produce mala impresión en el ánimo.	-cuaderno	
-Muy bien chicos, luego de haber escuchado qué es un prefijo dis ahora vamos a realizar una actividad lúdica.  <u>Actividad lúdica “pesca la palabra”</u> Escuchan: chicos llega el momento de realizar la actividad lúdica, así que lo realizaremos en grupo. Indicaciones Escuchan: cada grupo conformado por 4 estudiantes tendrá una caña de pescar, una caja y carteles de pescado con palabras. Los carteles estarán dentro de la caja los cuales deben ser pescados con la caña; cada integrante sacará un cartel y tendrá que completar la palabra con el prefijo dis. Por ejemplo si la palabra es “....sentir” debe de completar la palabra con el prefijo “dis” por tanto si lo completa con dis la palabra se leerá “disentir”.  	-Caña de pescar -Carteles con forma de palabras -Cajas	20min

 Responden: ¿Qué les pareció la actividad? ¿Qué palabras pescaron? ¿Cuántas palabras llevan al inicio el prefijo “dis”? ¿Qué significados tendrá cada palabra? - Junto a la docente hacen uso del diccionario para buscar las palabras que no conocen el significado. TEXTUALIZACIÓN Escuchan: Bien chicos luego de saber el significado de cada palabra vamos a escribir en el cuaderno oraciones con los prefijos dis usando las palabras que hemos pescado. Ejemplo: María le disgusta que sus compañeros hagan bulla en clase. REVISIÓN Escuchan: Niños y niñas ahora vamos a socializar las oraciones que han creado. Escuchan: Niños y niñas ahora van a intercambiar sus oraciones con otros compañeros para corregir. Transcriben sus redacciones a una nueva hoja teniendo en cuenta las observaciones realizada CIERRE - Escogen una de las caras (feliz, aburrido, triste o estresado) que transmiten cómo se han sentido y comparten del porqué de su elección. Cierre (5 minutos) Tarea - Resolver el libro la página 35 del libro de razonamiento verbal. Transferencia - Responden: ¿Para qué te servirá aprender los prefijos di y dis? ¿Cuándo aplicamos lo aprendido? Metacognición: - Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?	Diccionario	5min
		5min
		15 min

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Incorpora sufijos: di y dis en las oraciones.	Incorpora un vocabulario que incluye prefijo:dis y algunos términos propios de los campos del saber. - Incorpora prefijos di en las oraciones. (1pt) - Incorpora prefijo dis en las oraciones. (1pt)	A=2 B=1 C=0 F= Falta

V. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017).
- Corefo. Libro de Razonamiento Verbal (2019).

Para el estudiante:

- Palabras con el prefijo dis Recuperado de <https://www.ejemplos.co/palabras-con-el-prefijo-di-dis-y-dia/>

LA LIEBRE RUFA

Rufa es una liebre tranquila, que estaba en el bosque cuando de repente empezaron los tiros de las escopetas retumbaron en todo en el bosque:

— ¡Pum! ¡Pum! ¡Pum! ¡Pum...! Todos los animales fueron a refugiarse despavoridos. Los conejos agacharon las orejas y corrieron a esconderse en sus madrigueras; los pájaros volaron en bandadas a sus nidos; las gacelas corrieron, como lo que eran, alejándose rápidamente de ese ruido tan temido; las manadas de jabalíes se dirigieron a las zonas más boscosas y, en un momento, el bosque quedó completamente vacío.

— ¡Pum! ¡Pum! ¡Pum! ¡Pum...!

Eso parecía, pero una liebre llamada Rufa, con muy poca vista y completamente sorda, estaba sentada tranquilamente a la sombra de un árbol, sin enterarse de nada. Después de comer raíces, bulbos y unos deliciosos frutos del bosque, se tumbó allí mismo y se quedó dormida. Al poco rato, llegaron los tres perros de los cazadores, y saltando a su alrededor agitadamente, empezaron a ladrar muy fuerte, para llamar la atención de sus dueños.

— ¡Guau!, ¡guau!, ¡guau!, ¡guau!, ¡guau!, ¡guau...!

Pero Rufa, dormía sin enterarse de nada y los perros, confundidos, volvieron a ladrar más fuerte aún, enseñando sus colmillos.

— ¡Guau!, ¡guau!, ¡guau!, ¡guau!, ¡guau!, ¡guau...!

Se acercó el perro más grande y gruñó a su lado olisqueándola.

— ¡Grrrr, grrrrr, grrrr, grrrr...!

La liebre no mostraba nada de miedo, ni siquiera se había asustado cuando los vio llegar. Entonces los animales se miraron unos a otros extrañados y muy inquietos. Temiendo parecer cobardes ante sus dueños, se alejaron de allí rápidamente ladrando en dirección contraria. Enseguida, llegaron los cazadores, que al ver a sus tres perros ladrar en la otra dirección, los siguieron sin sospechar nada raro. Los hombres, con sus escopetas, pasaron a escasos metros de Rufa, que, gracias a su poca visión y a su sordera, continuaba durmiendo plácidamente, ignorando, que se acababa de salvar de una muerte casi segura.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 18

“Terminamos nuestra coreografía”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Arte

F. **FECHA:** 13- 08- 2019

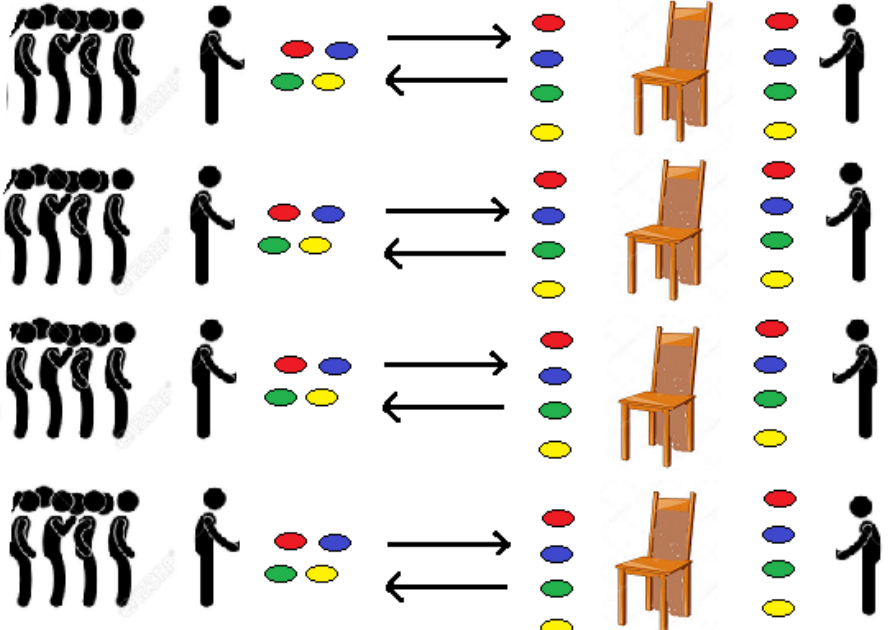
HORA: 45 min

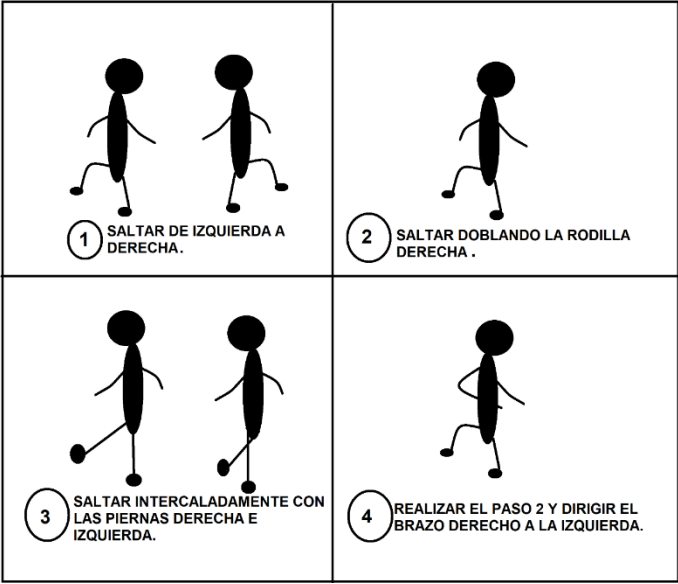
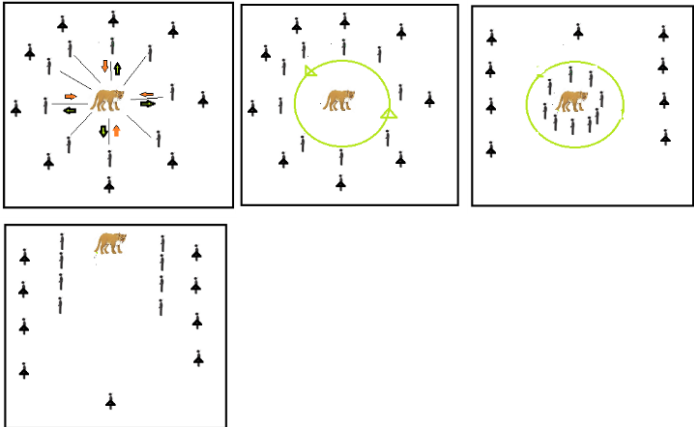
II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

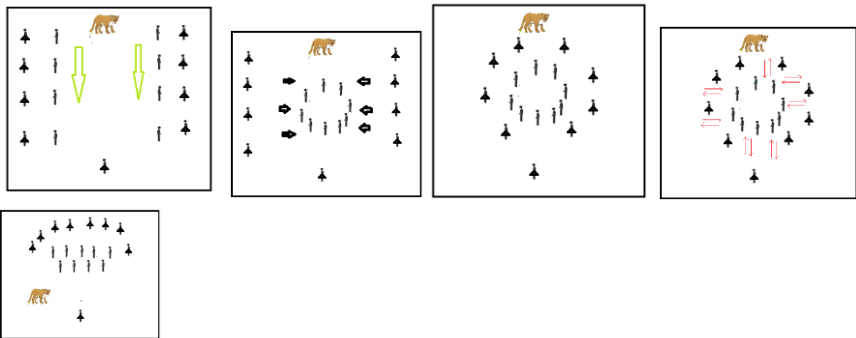
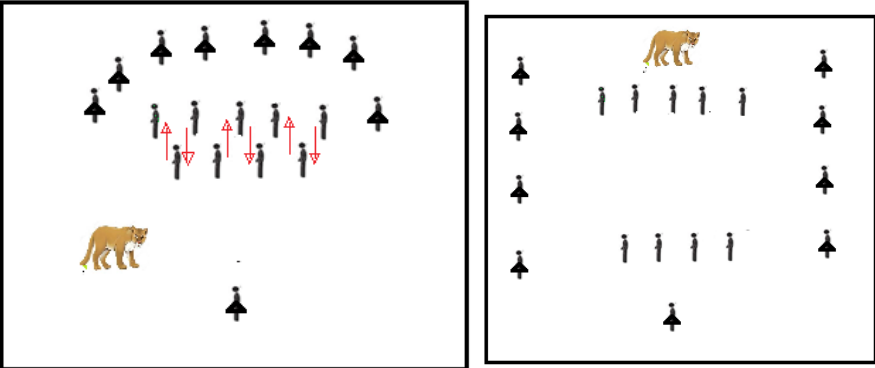
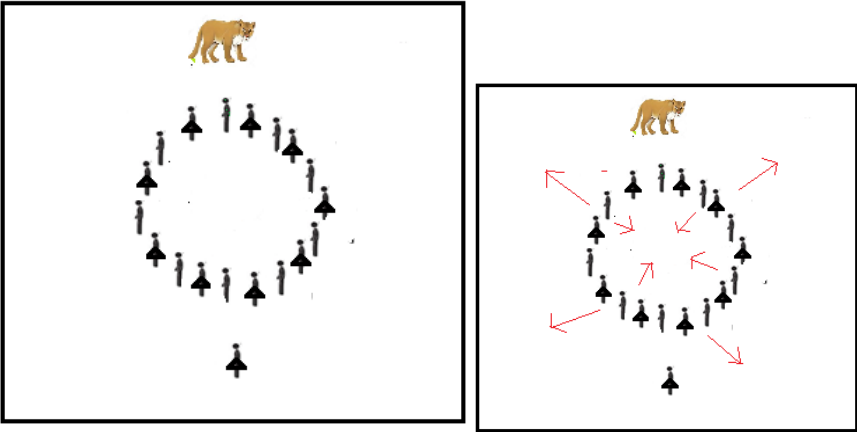
COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS - Explora y experimenta los lenguajes del arte. - Aplica procesos creativos. - Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Explica las técnicas que ha usado y las maneras en que siente que su trabajo es exitoso en la coreografía de la danza de Uro Qapic.	Coreografía de la danza Uro Qapic.	Coreografía de la danza Uro Qapic.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Propone por lo menos una estrategia y un procedimiento que le permitan alcanzar la meta; plantea alternativas de cómo se organizará y elige la más adecuada.			
Enfoques transversales	Búsqueda de la excelencia y la interculturalidad.			
Actitudes	- Los estudiantes son capaces de integrarse a cualquier equipo, y se adaptan de manera asertiva para lograr alcanzar sus metas en todas las áreas. - Los estudiantes respetan el origen de sus compañeros ya sea de la selva o sierra, saludándose, prestando sus materiales, ayudándose mutuamente durante el trabajo en equipo.			

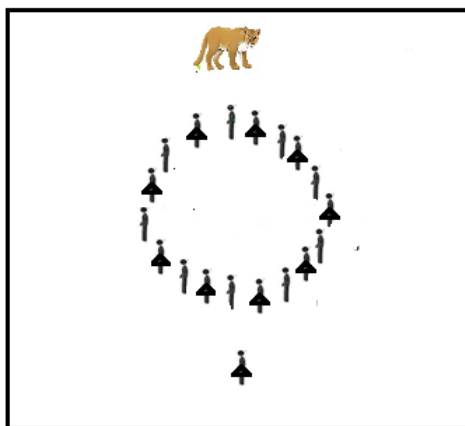
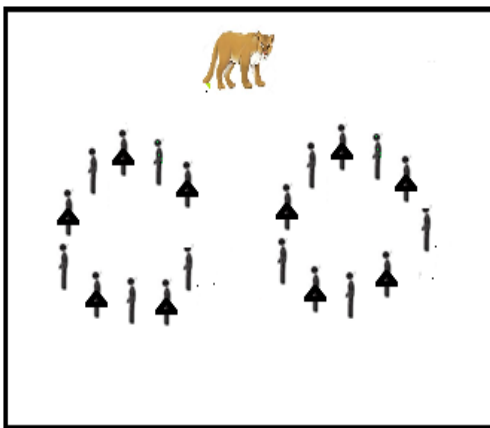
III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (35 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
• Escuchar las indicaciones de la maestra. • Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. • Utilizamos todo nuestro cuerpo en los pasos de la danza. • Mueven todas las mesas y sillas para que tengan un espacio en el centro de su salón y puedan moverse. Motivación  Actividad Lúdica “Código”. La actividad comienza posicionando a los equipos que están conformados por 4 grupos de 5 y 6 personas. Distribución del juego 		20 min

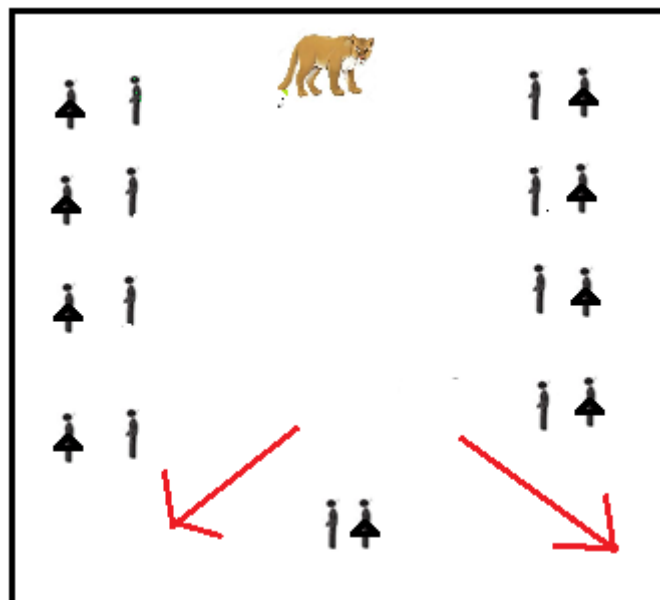
	-silbato	
Escuchan: ¡Muy bien chicos! Vamos a comenzar con la actividad lúdica. Esta actividad consiste en que primero el integrante que está detrás de la silla va a posicionar los 4 distintos colores para que se convierta en el código que usted tiene que adivinar. Los integrantes que están en columnas van a coger un cono por turno y colocarlo cerca de la silla y regresar rápidamente a la última posición de la columna. así el siguiente va a hacer lo mismo y así sucesivamente hasta completar la cantidad de códigos que tiene el integrante que está detrás de la silla. La función de esta persona es dirigir a los participantes para que ubiquen los conos de colores en la posición correcta tal como está en el código que élha diseñado. Bueno es hora de la actividad lúdica a la cuenta de tres ¡Comiencen! Materiales a usar de para la actividad lúdica. • Conos de colores.		
		
Escuchan: Luego de realizar la actividad lúdica que estuvo muy divertida. • Responden: ¿Les gustó la actividad lúdica? ¿Qué momentos de la actividad lúdica les gustó más? ¿Formar el código fue difícil? ¿Por qué? ¿Qué estrategia utilizaron para hacerlo rápido? ¿Para los que dirigen la formación del código fue fácil? ¿Por qué? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Quieren intentarlo una vez más? ¿Están cansados? ¿Por qué? ¿Crees importante ayudare mutuamente? ¿Por qué? ¿Crees que en nuestra coreografía hacemos lo mismo para ayudarnos? ¿Por qué? Conflicto Cognitivo • Responden: ¿Creen que realizar movimientos y ayudarnos mutuamente en las técnicas de la danza es importante? ¿Por qué? Propósito de la sesión: El día de hoy Terminaremos la coreografía de la Danza Uro Qapic para explicar las técnicas que utiliza. Título de la sesión: “Terminamos nuestra coreografía”		
Desarrollo (85 minutos)		
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA		

• Responden a la siguiente pregunta: ¿Cuál será la importancia de realizar estos movimientos laterales veloces antes de realizar la práctica de la coreografía? Escuchan: ¡Muy bien chicos! Siempre tengamos presente que calentar los músculos es muy importante, ya que estos movimientos ayudan a que nuestros músculos no sufran una rotura interna por no calentar el cuerpo. ¡Ahora! Recordando la clase pasada, hemos iniciado la primera parte de la coreografía de la danza Uro Qapic y utilizamos los pasos básicos que ensayamos semanas atrás. En la clase de hoy vamos continuar completando la coreografía. ¡Ahora a comenzar! - ¿Ahora recuerdan los monigotes sobre los primeros pasos básicos para aprender la danza? Pues vamos a seguir utilizando los pasos que nos enseña.  1 SALTAR DE IZQUIERDA A DERECHA. 2 SALTAR DOBLANDO LA RODILLA DERECHA. 3 SALTAR INTERCALADAMENTE CON LAS PIERNAS DERECHA E IZQUIERDA. 4 REALIZAR EL PASO 2 Y DIRIGIR EL BRAZO DERECHO A LA IZQUIERDA. • Salen al patio para practicar la danza. • Escuchan: vamos a realizar cada paso junto con la coreografía con una duración de 5 minutos, con descanso intermedios de cada 10 minutos. Recuerden que debemos de observar detalladamente los pasos para lograr aprenderlos. ✓ Recordemos toda la coreografía caminando hasta llegar a la última figura en la que nos quedamos. 	5 min	20 min
--	--------------	---------------

 Escuchan: Ya hicimos 5 coreografías, sigamos completando nuestras danzas. Nos quedamos en que las dos columnas de varones bajaban y formaban dos columnas. Bueno, sigamos con lo siguiente. ✓ Siguen manteniendo el paso, y con el paso N°2 los varones se desplazan de adelante hacia atrás tres veces. Después se desplazan para formar la siguiente figura realizan el paso Manteniendo el paso.  ✓ La siguiente figura con el paso N°1 formamos un círculo y luego con el mismo paso encogemos y agrandamos el círculo, acercándonos y alejándonos sosteniendo nuestras manos. Después con mismo paso giramos hacia la derecha como un espiral.  ✓ En la siguiente figura se separan en dos pequeños grupos con el paso N°1 girando luego de un momento de nuevo forman en un círculo grande, manteniendo en todo momento el paso N°1.		5 min
--	--	-------



- ✓ Finalmente, se forman en dos columnas manteniendo el paso N°1 salen del escenario ordenadamente por las esquinas, manteniendo el paso.



- Responden: ¿Quién puede explicar el orden de las figuras que hemos realizado? ¿Por qué será tan importante aprender los pasos? ¿Dónde demostraremos nuestra coreografía final?
- Momento de RELAJACIÓN. Realizan una pequeña dinámica de relajación donde estira su cuerpo y cierran los ojos y se concentran en su respiración.

Cierre (15 minutos)

Metacognición: - Responden: ¿Qué hemos hecho hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Les ha gustado? Transferencia - ¿Por qué es importante saber el origen? ¿Qué pasaría si yo no sabría cómo se inició o por qué es tan importante una danza? ¿Dónde podrías demostrar los pasos y la coreografía que has aprendido?		15 min
--	--	---------------

V. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Coreografía de la danza Uro Qapic.	Explica las técnicas que ha usado y las maneras en que siente que su trabajo es exitoso en la coreografía de la danza de Uro Qapic. - Explica los pasos y coreografía que ha realizado. (1pt) - Explica cómo se ha sentido al realizar los pasos. (1pt)	A= 2 B= 1 C= 0 F= falta

VI. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. *Currículo Nacional (2017)*.
- *Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)*
- DANZA URO QAPEC - AYACUCHO. Recuperado de <https://resenasdanzasperu.blogspot.com/2016/07/danza-uro-qapec-ayacucho.html>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 19

“Aprendemos a convivir mejor”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Comunicación

F. **FECHA:** 15- 08- 2019

HORA: 1 hora y 30min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

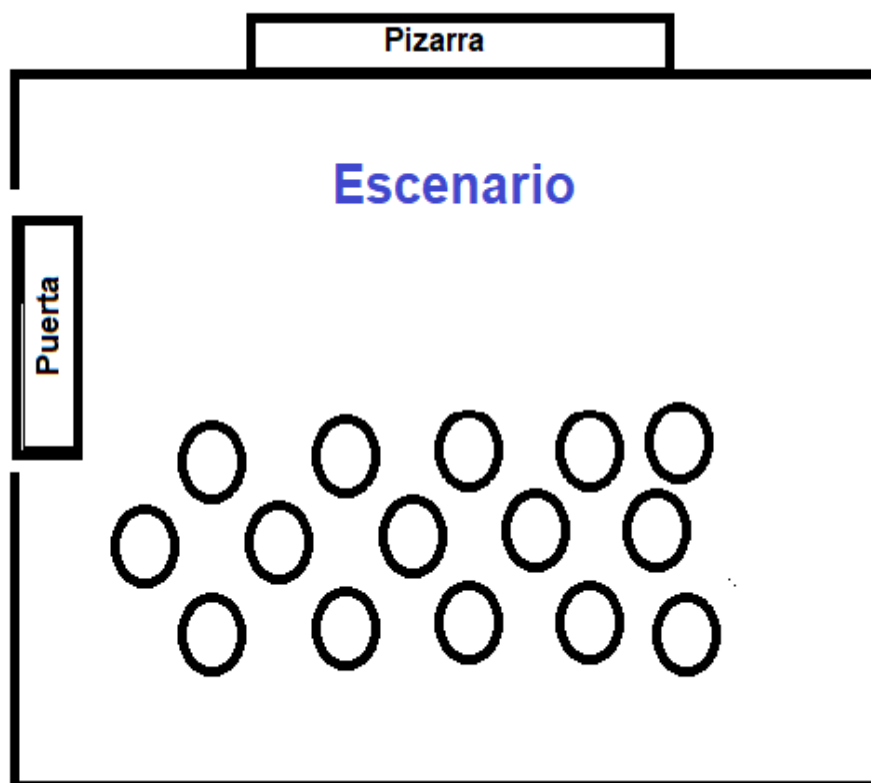
COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común. • Interactúa con todas las personas. • Construye normas y asume acuerdos y leyes. • <u>Maneja conflictos de manera constructiva.</u> • Delibera sobre asuntos públicos. • Participa en acciones que promueven el bienestar común.	Interviene al observar un conflicto entre compañeros: recurre al diálogo o a un adulto cercano para que intervenga si es necesario, utilizando la estrategia de mediación.	Resolución de conflictos	Representación de un conflicto, mediante juego de roles proponiendo la mediación para resolverlo.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA • Define meta de aprendizaje • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	Enfoque Ambiental: Respeto, solidaridad, equidad			

Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.
------------------	---

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (15 minutos)	Recursos y materiales
Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) • Establecemos los acuerdos para el trabajo del día • Levantamos la mano para participar. • Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. • Trabajamos ordenadamente. Motivación • Escuchan: la canción “Eres único” https://www.youtube.com/watch?v=gRDsmoQbVIQ&list=PLd8pW332YLv6DsU64eXoo3JY0ywxBysHg (Este video muestra los diferentes conflictos que ocurren en la escuela y mediante la canción se transmite un mensaje de resolver conflictos.) Conflicto Cognitivo: ¿Cómo interpretas la frase de la canción “porque las diferencias hacen esta unión?” Propósito de la sesión: El día de hoy Aprenderemos a proponer la mediación para resolver conflictos en nuestra comunidad. Título de la sesión: “Aprendemos a convivir mejor”	ecran proyector
Desarrollo (60 minutos)	-video
Problemática Anexo 1 -Se les presenta una imagen de un conflicto entre dos niños -Responden: ¿Qué observamos en la imagen? ¿Qué habrá sucedido? ¿Qué es un conflicto? ¿Cómo resuelven un conflicto? ¿Qué conflictos más comunes existen en este aula? ¿Qué es la mediación? -Se les presenta el caso redactado de la imagen mostrada. -Escuchan: ¿Cómo podrían resolver ustedes este conflicto? -Recoge: sus conocimientos previos de los estudiantes. Análisis de información -Leen la ficha informativa “Resolución de conflictos: mediación” Anexo 2 Actividad lúdica - “Juego de roles” Evaluación: Anexo 3 -Escuchan: Niños y niñas en 4 grupos de 4 a 5 integrantes vamos a jugar y actuaremos los siguientes casos. 1. Los estudiantes en grupos, reciben 1 caso de conflicto. 2. Los estudiantes deben hacer una lectura global y a la vez completar la solución de conflicto con la estrategia de mediación. 3. Los estudiantes dramatizan el caso que se le ha otorgado. 4. cada grupo al azar recibirá un caso, pero cada 2 grupos repetirán el mismo caso, para luego hacer el contraste y conocer las formas distintas de resolver los conflictos de una misma situación.	-casos de conflictos.

Distribución del salón para el juego de roles:



caritas
de
emojis

¡Muy bien chicos! Ahora vamos a dar algunos consejos para dramatizar nuestros casos.

CUANDO DRAMATIZO...	CUANDO ESCUCHO LA DRAMATIZACIÓN...
-Toma aire profundamente y relaja tus músculos. -Ponte y piensa que eres personaje en la vida real, ponte en su papel. -Eleva tu tono de voz. -Vocaliza bien las palabras que vas a decir en tu interpretación.	-Respetar la participación de mis compañeros. -Mantener el silencio y evitar murmurar con tus compañeros. -Escuchar atentamente la interpretación.

-Acuerdo o toma de decisiones

De manera individual cada uno de ellos escribe un compromiso de ser partícipes en la resolución de conflicto para lograr una buena convivencia en el aula

CIERRE

- Escogen una de las caras (feliz, aburrido, triste o estresado) que transmiten cómo se han sentido y comparten del porqué de su elección.

Cierre (5 minutos)

TRANSFERENCIA

Escuchan: Muy bien niños y niñas ¿en qué otra situación de la vida diaria podría aplicar lo aprendido hoy?

METACOGNICIÓN

¿Qué aprendimos hoy? ¿Por qué es importante resolver conflictos? ¿Qué material me ayudó a comprender el tema? ¿Qué fue lo más difícil de comprender? ¿Se cumplió nuestro propósito de hoy?

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Lista de cotejo	Interviene al observar un conflicto entre compañeros: recurre al diálogo o a un adulto cercano para que intervenga si es necesario, utilizando la estrategia de mediación. • Observa una situación de conflicto demostrando respeto. • participa en la solución del conflicto, escribiendo el final utilizando la mediación. • Participa en la resolución de conflicto en la dramatización.	A= 3- 5 B= 2 C= 0 -1 F= falta

V. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)
- Corefo. *Guía del docente. Libro de actividades de Comunicación.* (2019)

Para el estudiante:

- Corefo. *Libro de actividades de Comunicación.* (2019)

Anexos

Anexo 1



Carlos y Camila se encuentran en el salón de clases de 4to grado, cuando suena el timbre de recreo y ellos corren a agarrar la pelota del salón para jugar, pero ninguno de los dos quiere soltar la pelota y empiezan a jalonearse.

Anexo 2

Resolución de conflictos: Mediación



Todas las personas somos diferentes y por lo tanto tenemos gustos, opiniones intereses opuestos, entre otros. Así que cuando las cosas o situaciones no están a nuestro favor surge el conflicto.

La mediación, es una estrategia que favorece respuestas no violentas a los conflictos entre personas, promoviendo el desarrollo de la capacidad de escucha, la tolerancia y la empatía. Cuando dos o más personas involucradas en una situación conflictiva consideran que no pueden resolver su conflicto cara a cara, buscan la ayuda de un tercero, ajeno al conflicto, para que las ayude a encontrar una solución, con esta solución de conflicto ninguna parte gana ni pierde, ya que el mediador se encarga de escuchar ambas partes y de satisfacer sus necesidades.

Para ser un buen mediador debes:

- ser neutral e imparcial.
- No tener interés en favorecer a uno o a otro.
- Inspirar confianza y respeto.
- ser empático (ponerse en los zapatos del otro).
- ser respetuoso y cuidadoso, evitando emitir juicios de valor.
- Actuar bajo criterios de equidad y responsabilidad.



Anexo 3

Jaime tiene 9 años y estudia en el colegio Las Carmelitas. Él tiene un grupo de amigos que son Paul y Martha. En la clase de matemática cuando su profesora pidió que formaran grupos, Jaime y sus amigos se unieron y dejaron de lado a un compañero. Camila una compañera que observó la situación intervino.

Profesora: Niños y niñas buenos días hoy vamos a reunirnos en grupos de 4 integrantes.

Jaime: Miss ¿cada quién puede escoger su grupo?

Profesora: Sí Jaime, pero recuerda que los grupos deben estar formado de 4.

Jaime: Nosotros somos 3 nos faltaría un compañero.

Martha: ¿Jaime y si le decimos a Pedro? voy a llamarlo. ¡Ven Pedro!

Jaime: Pedro qué haces aquí, tú no eres parte de aquí.

Pedro: ¿Puedo trabajar con ustedes?

Jaime: No entiende ¡tú nunca haces nada y siempre malogra todo.

Camila: (mediadora) -.....(completa el diálogo utilizando la mediación y resuelve el conflicto)

Talía tiene 8 años y estudia en el colegio San Lucas, en su salón, sus amigas siempre juegan vóley, pero un día en la clase de educación física cuando el profesor le pidió que formarían grupos, ella junto a Mara, Lurdes y Catalina dejaron de lado a su amiga Ana porque ella no juega muy bien vóley.

Profesor: Niñas vamos a reunirnos en grupos de 5 integrantes.

Talía: Profesor, ¿Los grupos pueden ser de 4?

Profesor: ¡No! he dicho que los grupos deben ser de 5 integrantes.

Talía: ¡ay profesor!

Talía: amigas vamos a formar un grupo, pero Ana tú vete.

Ana: ¿Talía por qué no puedo estar en su grupo?

Lurdes: Talía deja que Ana venga a nuestro grupo ella es nuestra amiga.

Catalina: Lurdes tú no te metas, deja que Talía decida.

Ana: Chicas yo no sé jugar, pero estoy aprendiendo

Lurdes: ...(mediadora) (completa el diálogo utilizando la mediación y resuelve el conflicto)

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 20

“La mascota de Lima 2019”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Comunicación

F. **FECHA:** 16- 08- 2019

HORA: 45 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto	Opina acerca del contenido del texto, explica el sentido de algunos recursos textuales (ilustraciones, tamaño de letra, etc.), con el fin de reflexionar sobre los textos que lee.	Lectura: Milco el cuchimilco peruano	Ficha de aplicación Evidencia del logro: -Opina del contenido de la lectura -Reconoce ideas que se relacionen con la lectura	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA • Define meta de aprendizaje • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	-Enfoque Ambiental: Respeto, solidaridad, equidad.			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (15 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) - Establecemos los acuerdos para el trabajo del día - Levantamos la mano para participar. - Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. - Trabajamos ordenadamente. Motivación Chicos buenos días, es un gusto compartir este hermoso día con ustedes y lo más lindo es que es nuestra primera clase de comunicación del tercer bimestre, por lo cual les presento la siguiente imagen.		10min.

 ¿Qué observas en la imagen? ¿Conoces a los personajes de la imagen? ¿Qué tendrán en común todos los personajes de la imagen? ¿Quién será el último personaje que esté en signo de pregunta? Conflicto Cognitivo: ¿Creen que es importante opinar sobre la importancia de esas figuras para los países que los eligieron? Propósito: Hoy leeremos un texto sobre los juegos panamericanos y parapanamericanos 2019 para ponerlo en nuestra vida cotidiana Título: “La mascota de Lima 2019”	Imagen en A3	8min										
Desarrollo (60 minutos) ANTES DE LA LECTURA Activar saberes previos Escuchan: Ahora chicos les presento otra imàgen .  Pregunta: (MILCO) ¿Cuál es el nombre del personaje de la imagen? ¿En dónde lo hemos visto? Muy bien chicos ahora cada equipo recibirá 10 letras y con ello armarán una palabra, la primera letra empieza con C y termina en O. (Cuchimilco) <table><tr><td>u</td><td>c</td><td>m</td><td>c</td><td>l</td><td>i</td><td>h</td><td>c</td><td>o</td><td>i</td></tr></table> Responden: ¿Conocían esa palabra? ¿Qué será un cuchimilco? ¿De dónde será? ¿Qué relación tendrán con Milco? DURANTE LA LECTURA Activi Actividad lúdica “Yo leo màs rápido” Escuchan: Chicos llego el momento de realizar la actividad lúdica. Indicaciones Escuchan: A cada grupo se le entrega un rompecabezas y un párrafo de la lectura, cada grupo tendrá que armar lo más rápido posible el rompecabezas y luego en conjunto leerán un cuadro de palabras referentes a la lectura lo más rápido posible y en voz alta. Recuerden que todos los integrantes deben de participar. 	u	c	m	c	l	i	h	c	o	i	Rompecab eza	5min
u	c	m	c	l	i	h	c	o	i			
	Cartilla de palabras	10min										
		15 min										

¿Qué les pareció la actividad lúdica?

Milco	Chancay	cuchimilco	Juego
cuchimilco	Juegos	panamericanos	Milco
Panamericanos	Milco	chancay	cuchimilco
Juegos	Panamericanos	Milco	Chancay
Chancay	Cuchimilco	Juego	Panamericanos

Responden: ¿Qué les pareció la actividad lúdica? ¿Tuvieron alguna dificultad al momento de leer las palabras? ¿Qué palabras leyeron?

Escuchan: Muy bien chicos han hecho un buen trabajo leyendo el párrafo, ahora vamos a leer la lectura completa el título de la lectura es “Milco, el cuchimilco peruano”

Anexo 1

Intercambio (diálogo)

¿De qué nos habla la lectura? ¿Quién es Milco? ¿Qué es un cuchimilco? ¿A qué cultura pertenecen los cuchimilcos? ¿Por qué crees que Milco fue escogido como la mascota de los juegos panamericanos 2019? ¿Qué significa la palabra antropomorfa?

DESPUÉS DE LA LECTURA

Escuchan: Luego de haber leído la información ahora escribiremos ideas importantes de la lectura, los cuales lo escribirán alrededor de la imagen de Milco. **Anexo 2**

Cierre (5 minutos)

Transferencia

- Responden: ¿Para qué me servirá lo aprendido? ¿Dónde lo podría utilizar?

Metacognición:

- Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?

Lectura

rompecabeza

lectura

imagen

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Ficha aplicativa	- Opina del contenido de la lectura. - Relaciona las imágenes con la lectura - Reconoce idea de la lectura.	A= 3- 5 B= 2 C= 0 -1 F= falta

V. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)

Para el estudiante:

La república: Milco, el cuchimilco peruano que da vida a los Juegos Panamericanos Lima 2019
 Recuperado de: <https://larepublica.pe/deportes/2019/07/25/mascota-oficial-juegos-panamericanos-2019-cuchimilco-representa-evento-internacional-organizado-lima-milco-atmp/>

Anexos

Anexo 1

Milco, el cuchimilco peruano

Milco es la mascota oficial de los juegos Panamericanos y Parapanamericanos 2019. Milco es un cuchimilco inspirado en la cultura Chancay de Lima. ¿Qué son los cuchimilcos? Son estatuillas antropomorfas que se elaboraban en arcilla durante el auge de la cultura Chancay que se encuentra asentada al norte de Lima.

Por su forma los cuchimilcos parecen dar la bienvenida, ya que tienen los brazos abiertos los cuales se les considera una pieza que aleja las malas energías

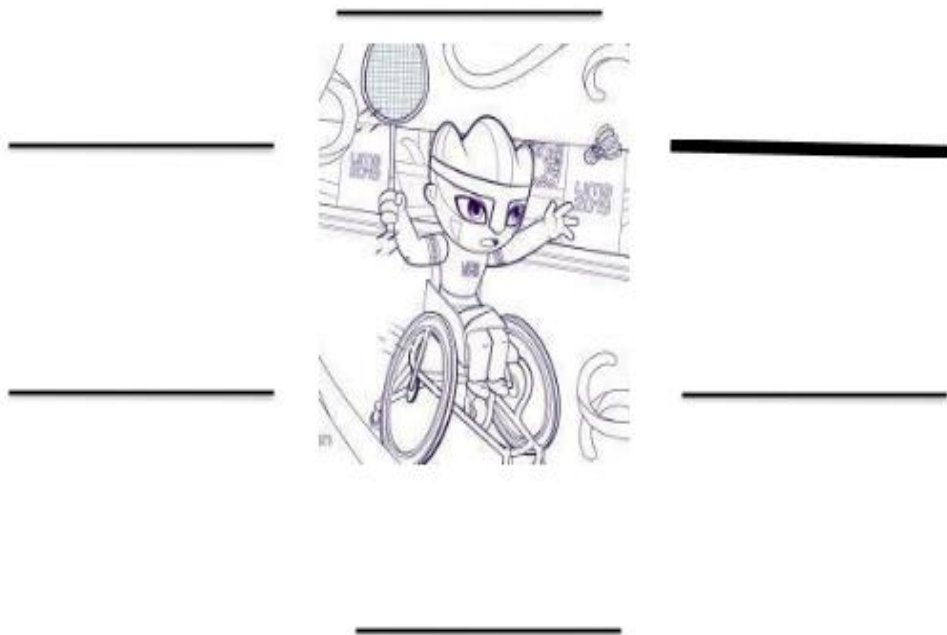


Milco, fue creado por Andrea Medrano, quien se inspiró en los cuchimilcos prehispánicos para dar vida al personaje emblemático del evento deportivo internacional. Para que Milco sea la mascota oficial de Lima 2019 se realizó una votación virtual abierta al público por Internet en la que participaron cerca de 45 mil personas de Perú y del extranjero para elegir qué figura identificaría al certamen; Además del cuchimilco, se presentaron 'Amantis', una Flor de Amancaes cuyo diseño fue creación de Andy Alegre y 'Wayqi', una lagartija que habita sitios arqueológicos, diseñada por Alfredo Ayala.

Desde 1979, la Organización Deportiva Panamericana (Odepa) incluye una figura, a modo de mascota, que represente los Juegos Panamericanos. Este 2019, Milco es el embajador peruano del evento.

La república: Milco, el cuchimilco peruano que da vida a los Juegos Panamericanos Lima 2019

Anexo 2



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 21

“Reconocemos las palabras primitivas y derivadas”

I. DATOS GENERALES

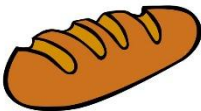
A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar
 B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia
 C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua
 D. **GRADO:** 3° **NIVEL:** Primaria
 E. **ÁREA:** Comunicación
 F. **FECHA:** 19- 08- 2019 **HORA:** 45 min.

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA - Obtiene información del texto escrito - Infiere e interpreta información del texto - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto	Identifica información relevante que se encuentra en distintas partes del texto del texto de Pedro Suarez Vértiz . Selecciona palabras y realiza oraciones.	Palabras primitivas y derivadas	Identifica palabras primitivas y derivadas	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	Búsqueda de la excelencia y la interculturalidad.			
Actitudes	- Los estudiantes son capaces de integrarse a cualquier equipo, y se adaptan de manera asertiva para lograr alcanzar sus metas en todas las áreas. - Los estudiantes respetan el origen de sus compañeros ya sea de la selva o sierra, saludándose, prestando sus materiales, ayudándose mutuamente durante el trabajo en equipo.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (5 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) Establecemos los acuerdos para el trabajo del día ✓ Levantamos la mano para participar. ✓ Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. ✓ Trabajamos ordenadamente. Motivación • Observan dos letreros con las siguientes palabras.		15 min

 - Responden: ¿Qué observamos? ¿Conocen alguna panadería cerca de su casa? ¿Cómo se llama? ¿Qué clase de pan es tu preferido? ¿Por qué? ¿Las palabras pan, panadero, panadería tendrán algo en común? ¿por qué? ¿Qué semejanza presentan en su escritura? Conflicto Cognitivo: ¿Crees que identificar la semejanza que tienen un conjunto de palabras es importante? ¿Por qué? Propósito de la sesión: Niños y niñas el día de hoy Identificaremos las palabras primitivas y derivadas para escribir oraciones. Título de la sesión: “Reconocemos las palabras primitivas y derivadas”	letreros de palabras	-Libro de cuento				
Desarrollo (35 minutos) Problemática - Escuchan: el reto de hoy es identificar conjuntos de palabras primitivas y derivadas de un texto. - Responden: ¿Qué tenemos que saber para identificar las palabras primitivas y derivadas? ANTES DE LA LECTURA - Se informan y copian en el cuaderno sobre las palabras primitivas y derivadas - Leen en silencio	-cuaderno					
Palabras primitivas y derivadas - PRIMITIVOS. - Son aquellos que no proviene de otras palabras. Ejemplo: niño, voz, sombra, papel, pan. - DERIVADOS. - Son aquellos que proviene de otra palabra. Ejemplo: niñera, vocero, sombrero, papelería, panera. <table><tr><td>PRIMITIVA</td><td>DERIVADAS</td></tr><tr><td>Pan-----</td><td>panadería, panadero.</td></tr></table>	PRIMITIVA	DERIVADAS	Pan-----	panadería, panadero.	-Caña de pescar -Carteles con forma de palabras -Cajas	10 min
PRIMITIVA	DERIVADAS					
Pan-----	panadería, panadero.					
 Actividad lúdica “Carrera de la adivinanza” Escuchan: chicos llega el momento de realizar la actividad lúdica, así que lo realizaremos en grupo. Indicaciones Escuchan: cada equipo estará conformado por 4 grupos de 5 y 4 estudiantes. Tienen que elegir a un representante por turno, este tiene que armar una pirámide de vasos y luego adivinar una adivinanza que estará dentro de la caja de adivinanza. (Anexo 1). Para adivinar la palabra el participante tiene que leerlo en voz alta para sus compañeros, ayudándolo a adivinar la palabra más rápido. Luego el participante tiene que señalar si esa palabra es primitiva o derivadas. El equipo tiene que adivinar 5 palabras. El primero en terminar gana. 	(Anexo1) adivinanza	25 min				
	Diccionario					

Caja de adivinanza Responden: ¿Qué les pareció la actividad? ¿Qué palabras adivinaron? ¿Cuales son las primitivas derivadas? ¿Por qué? ¿Qué significados tendrá cada palabra? - Junto a la docente hacen uso del diccionario para buscar las palabras que no conocen el significado. -Escuchan: ¡Muy bien niños! Ahora vamos a continuar con la siguiente actividad. Observan la imagen (A3) sobre el “Pedro Suarez Vértiz”, y responden las siguientes preguntas. ¿Qué observan en las imágenes? ¿Qué estará comprando? ¿En qué lugar estará? ¿Por qué estará sonriendo? ¿En qué lugar estará? ¿Por qué? ¿Qué estará haciendo la persona que sostiene la guitarra? ¿Por qué? ¿Querrá comprar algún objeto? ¿Por qué? ¿Qué nos dice el afiche? ¿Quién es la persona que está en el afiche? ¿Qué está promocionando el afiche? ¿Conocen alguna de sus canciones? ¿Les gusta escucharlo? ¿Qué nos dice el título del afiche? Ahora leamos el texto sobre Pedro Suárez Vértiz (Anexo1) luego de realizar la lectura, identificarán las palabras primitivas y derivadas. Y finalmente realizarán oraciones con el conjunto de palabras primitivas o derivadas que hayan encontrado. DURANTE LA LECTURA Escuchan:, ¿Cómo prefieren leer el texto? ¿Individualmente?, ¿Que yo lo lea y ustedes escuchan al mismo tiempo? ¿O primero individualmente y luego lo leemos juntos?, recuerden que mientras van leyendo tienen que marcar las palabras que no entiendan y principalmente las ideas principales para luego esclarecerlo junto con toda la clase”. Responden las preguntas: ¿Cuál es el título del texto? ¿De qué trata el texto? ¿Qué evento realizó la banda de Pedro Suárez Vértiz? ¿Pedro cantó en el escenario? ¿Por qué? ¿Cuántas personas asistieron? ¿Por qué? ¿En qué lugar se realizó el concierto? ¿A qué hora de realizó? ¿Por qué los conciertos de realizan en las noches? ¿Por qué crees que la gente está tan emocionada? ¿Por qué crees que mucha gente		5 min
---	--	---

asistió al concierto a pesar de que Pedro no iba a cantar? ¿Por qué solo una persona ha llamado tanto la atención del público? ¿Tú asistirías a un concierto de tu cantante favorito? ¿Por qué? ¿Si tuvieras la posibilidad de pagar un costo elevado de dinero para asistir a su concierto lo harías? ¿Por qué? DESPUÉS DE LA LECTURA Escuchan: Niños y niñas ahora vamos identificar las palabras primitivas y derivadas en el texto. Escuchan: Niños y niñas ahora van a crear oraciones con un conjunto de palabras primitivas y derivadas.. Transcriben sus redacciones a una nueva hoja teniendo en cuenta las observaciones realizada CIERRE Escogen una de las caras (feliz, aburrido, triste o estresado) que transmiten cómo se han sentido y comparten del porqué de su elección.		
Cierre (5 minutos)		5 min
Transferencia - Responden: ¿Para qué te servirá aprender las palabras primitivas y derivadas? ¿Cuándo aplicamos lo aprendido? Metacognición: - Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?		15 min

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Identifica palabras primitivas y derivadas	Identifica información relevante que se encuentra en distintas partes del texto del texto de Pedro Suarez Vértiz . Selecciona palabras y realiza oraciones. - Identifica las palabras primitivas y derivadas. (1pt) - Incorpora palabras primitivas y derivadas en las oraciones. (1pt)	A=2 B=1 C=0 F= Falta

V. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017).
- Corefo. Libro de Razonamiento Verbal (2019).

Para el estudiante:

- Palabras con el prefijo dis Recuperado de <https://www.ejemplos.co/palabras-con-el-prefijo-di-dis-y-dia/>

VI. ANEXOS

Anexo 1

PALABRA	ADIVINANZA
1)Color	Aparezco cuando llueve y sale el sol. También me utilizas en la escuela y estoy en tu cartuchera. ¿Quién lo adivina?
2)Colorante	Dan color y hacen atractivo a los pasteles. ¿Quién lo adivina?
3)Fruta	Me utilizan para realizar jugos en la mañana, vengo en muchas variedades y soy preferido por muchos niños.
4)Frutería	Estoy presente en muchos mercados, Vendo productos saludables dulces de la Amazonía peruana. soy el preferido de las amas de casa. ¿Quién lo adivina?
5)Jardinero	Riega contento el jardín, amapolas y un jazmín. Cuida la flor con esmero y es el señor.....
1)Mar	Por encima de él los barcos van, por debajo de él los peces están y en él nos vamos a remojar.

2)Marinero	Viajo encima del agua con la ayuda de un flotador, transporto productos de continente a continente para satisfacer a mis clientes.
3)Papel	Cae de una torre y no se lastima. Cae en el agua y se moja y hace harina.
4)Papelería	En un rincón de la clase, dónde yo estoy colocada, acudes con los papeles que no te sirven de nada.
5)Agua	Está en el caño, está en el mar, cae al cielo y al cielo se va. ¿Qué será?
1)Cabeza	Unas son redondas, otras ovaladas, unas piensan mucho, otras casi nada.
2)Rompecabezas	Soy un juego que tiene muchas piezas, tu tarea es armarme sin molestia.
3)Gato	Qué animal tiene buen olfato, es cazador dentro de casa, rincón por rincón repasa y lame y lame si pilla un plato. ¿Qué animal es?
4)Gatear	Lo realizo de bebé para dirigirme hacia el lugar que deseo.
5)Cocina	Una señora muy aseñorada que guisa de todo y no come nada.
1)Cocinera	Preparo ricos manjares, mi lugar es la cocina de hoteles y restaurantes. Veamos ¿Quién lo adivina?
2)Carne	Estoy presente en todos los platos de comida, provengo de animales y soy tu preferida.
3)Carnada	Los pescadores me usan para pescar, me ponen en el anzuelo y me lanzan al mar.
4)Casa	Chimenea tejadito, dos ventanas y un balcón una puerta en la fachada ¿Quién soy yo?
5)Casero	Soy producido en casa, puedo ser cualquier producto, pues me gusta estar en casa.

Pedro Suárez-Vértiz y su regreso a los escenarios

La **euforia** del público asistente se desbordó anoche en el Estadio Nacional, donde se realizó el concierto 'Cuando pienses en volver' al que asistieron miles de peruanos para disfrutar del regreso de nuestro querido Pedro.

No se preocupe si anoche no sonó su canción preferida de Pedro Suárez-Vértiz. Tampoco se preocupe por el hecho de que el concierto haya acabado después de las cuatro de la mañana. Hoy es domingo y habrá tiempo para descansar. Preocúpese, eso sí, si es que no estuvo ayer en el Estadio Nacional, porque lo que se vivió durante todo el concierto, no se repetirá.

Y es que el reto asumido por Pedro y su equipo fue grande. La idea era que él, músico con muchos años en escena, salga al escenario pero no para hacer música, sino para acompañar con su presencia a una banda. Más difícil aún. Esa banda en mención era a su vez el acompañamiento de un **inusual** vocalista principal: el público, que constituía una especie de karaoke multitudinario.

La idea sonaba imposible, pero la concretaron. **Como resultado** de este gran trabajo, la tribuna popular del Estadio Nacional estaba **abarrota**da. Oriente y occidente, también, y cerca de 20 000 personas llenaban el campo. Todos coreando las canciones de Pedro. Y es que finalmente, si un músico peruano puede darse esas **licencias**, ese es Pedro, pues un tipo muy querido por todos y con canciones de gran recordación.

Hace unos días, Pedro decía en su columna en la revista "Somos" que trataría de darse pequeños descansos entre cada presentación. Salir, quizás, en su auto a dar una vuelta para alejarse por un momento de lo que pasaba dentro del estadio. Dudo mucho que lo hiciera. No tanto por la presión de un show de este tipo, sino porque era imposible no querer quedarse allí.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 22

“Realizamos un mapa semántico”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bollvar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Comunicación

F. **FECHA:** 21- 08- 2019

HORA: 1 hora y 30 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA - Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo en el mapa semántico , el destinatario y las características más comunes del tipo textual. Distingue el registro formal del informal; para ello, recurre a su experiencia y a algunas fuentes de información complementaria.	Mapa semántico	Ficha de aplicación Evidencia del logro: - Organiza las ideas del texto en un mapa semántico. - Reconoce la elaboración de un mapa semántico.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	-Enfoque Ambiental: Respeto, solidaridad, equidad.			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (15 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
----------------------------	------------------------------	---------------

Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) • Establecemos los acuerdos para el trabajo del día • Levantamos la mano para participar. • Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. • Trabajamos ordenadamente. Motivación • Escuchan: chicos buenos días, ahora necesito de su ayuda para ordenar las siguientes palabras empezando por el título, personajes y luego las características. Recuerden que debe haber un orden -Responden: ¿Qué hemos observado? ¿Cuál es el título? ¿Cómo identificaron a los personajes y las características de cada uno? ¿Qué recuerdan de cuento? ¿Qué aprendiste del cuento? -Conflicto Cognitivo: ¿Será importante saber organizar la información de un texto? Propósito de la sesión: El día de hoy escribiremos un mapa semántico para organizar la información de un texto. Título de la sesión: “Realizamos un mapa semántico”	Cuadro de textos de colores.	15min.
Desarrollo (60 minutos)		15min
Problemática • Escuchan: el reto de hoy escribir un mapa semántico. • Responden: ¿Qué tenemos que saber para escribir un mapa semántico? ¿Qué será un mapa semántico? PLANIFICACIÓN • Se informan y copian en el cuaderno sobre el mapa semántico. • Leen en silencio MAPA SEMÁNTICO Es un esquema gráfico que ayuda a ver cómo las palabras se relacionan entre sí. Se construyen entorno a un tema central. Nos ayuda a integrar y organiza información y facilita comprensión y memorización Componentes. -Figuras geométricas: Son los cuadros donde estarán escritas las palabras, pueden ser rectángulos, cuadrados, rombos, círculos- -Líneas de interrelación: Unen o relacionan las figuras, las cuales pueden ser líneas (-) o flechas () ¿Cómo construir un mapa semántico? -Leer el texto -Elegir la palabra central o título el cual estará en el centro. -Organizar las ideas del texto que conectará al título. -Elegir el tipo de figura.		10min
Escuchan: ¡Ahora chicos, vamos a leer un pequeño texto sobre un interesante animal! -Los estudiantes reciben el texto titulado “el tigre”. Responden: ¿De qué animal nos habla el tigre? ¿Su pelaje qué colores tiene? ¿Dónde vive este animal? ¿Cuál es su peso? ¿Alguna vez viste a un tigre de cerca? ¿Dónde lo viste? ¿Quién te llevó a ese lugar? ¿Qué te gustó de este animal? ¿Por qué? ¿Crees que	Cartillas de texto Cajas Papelógrafo	10min 20 min

mantener a estos animales en cautiverio es malo para la salud de este animal? ¿Por qué? ¿Qué harías para ayudarlo?

-Escuchan: ¡Bien chicos! Ahora vamos a llenar un cuadro las ideas principales y secundarias con sus respectivos detalles. ¿Cuál sería la idea principal del texto? bien chicos es el tigre. ¡Bien chicos! Ahora, ¿Cuál sería una de las ideas secundarias? ¡Bien chicos! una de las ideas secundarias es el pelaje. ¿Cuál será el detalle de esta idea secundaria? ¡Bien chicos! Ahora, que di un ejemplo completen el cuadro.

Idea Principal	Idea secundaria	Detalles

Escuchan: ¡Muy bien chicos! Ahora que ya tenemos completado nuestro cuadro vamos a crear un divertido dominó. Para eso solo van a utilizar las ideas secundarias, como el pelaje; y los detalles. como Blanco, negro; y conectar la información para diseñar nuestra actividad lúdica.

- **Reciben las fichas de dominó vacías para que ellos diseñen la actividad lúdica. amigo pego las fichas sin palabras verdad!**



Fichas de dominó



Actividad lúdica "Ordenamos"

Chicos llego el momento de la actividad lúdica con el dominó que ustedes crearon.

Escuchan: Cada equipo intercambiará su dominó creado con otro equipo. Cada equipo recibirá un dominó de 6 piezas, carteles escritos y en blanco, papelógrafo y un texto. Para comenzar la actividad tendrán que leer la lectura y luego ordenar el dominó para después identificar las ideas que respondan a los carteles escritos, de ahí escribir esas ideas en los carteles en blanco que tengan el mismo color de los que están escrito; recuerden que deben ordenar esas ideas en un mapa semántico; y que debe haber un título que englobe la información, por último, pegar todos los carteles en forma ordenada en el paleógrafo. Muy bien es momento de empezar.



El tigre Su piel amarillenta con manchas negras es muy hermosa. Pesa alrededor de noventa kilos. Es un animal solitario y nocturno. Vive generalmente en las selvas y pantanos cerca de los ríos. Hay muchos tigres en el sur de Asia. Su pelaje puede ser amarillo, anaranjado o blanco en el vientre, pero siempre es rayado de color negro o marrón en el lomo y la cola. Junto con el león es uno de los carnívoros más poderosos. Viven Peso Color de pelaje Escuchan ¿Qué les pareció la actividad? ¿Qué recuerdan de la información que han escrito en el mapa semántico? ¿En qué les ayuda informarse de los tigres? -Muy chicos han hecho un buen trabajo en grupo ahora cada uno tendrá un texto y realizará su mapa semántico de la lectura “Milco, el cuchimilco peruano” - Escuchan: chicos, pero antes de eso tenemos que completar un cuadro que va en relación cuando siempre vamos a escribir. - Observan el papelógrafo y responden. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr style="background-color: #e1f5fe;"> <th style="padding: 5px;">¿Qué voy a escribir?</th> <th style="padding: 5px;">¿Para qué voy a escribir?</th> <th style="padding: 5px;">¿A quién le voy a escribir?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 40px;"></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> - Responden: ¿Qué vamos a realizar? ¿Qué debemos tener en cuenta? - Escuchan: muy bien chicos ahora sí podemos empezar. TEXTUALIZACIÓN - Escuchan: chicos recordemos que deben de ordenar las ideas del texto en un organizador visual como el mapa semántico y que sea lo más corto y entendible. REVISIÓN - Escuchan: Muy bien chicos, ahora debemos saber si está bien, y para eso me va a ayudar el compañero de a lado, así que intercambiamos nuestros sus cuadernos y vemos logra entender el texto y contar cuántos sustantivos ha utilizado. - Comparten de manera voluntaria algunas oraciones. CIERRE - Escogen una cara (feliz, aburrido, triste o estresado) pegadas en la pizarra y comparte porqué se siente o se ha sentido así en la clase. Cierre (5 minutos) Transferencia - Responden: ¿Para qué me servirá lo aprendido? ¿Dónde lo podría utilizar? Metacognición: - Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?	¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿A quién le voy a escribir?				Lectura Carteles en blanco	
¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿A quién le voy a escribir?						

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Elaboración de un mapa semántico	- Organiza las ideas del texto en un mapa semántico. - Reconoce la elaboración de un mapa semántico.	A= 3- 5 B= 2 C= 0 -1 F= falta

V. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)
- Corefo. *Guía del docente. Libro de actividades de Comunicación.* (2019)

Para el estudiante:

- Guíoteca. *Mapa semántico: ¿En qué consiste este método de estudio?*

Recuperado de: <https://www.guiooteca.com/educacion-para-ninos/mapa-semantico-en-que-consiste-este-metodo-de-estudio/>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 23

“Jesús nos enseña a orar”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Religión

F. **FECHA:** 22- 08- 2019

HORA: 1 hora y 30 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ASUME LA EXPERIENCIA DEL ENCUENTRO PERSONAL Y COMUNITARIO CON DIOS EN SU PROYECTO DE VIDA EN COHERENCIA CON SU CREENCIA RELIGIOSA - Transforma su entorno desde el encuentro personal y comunitario con Dios y desde la fe que profesa. - Actúa coherentemente en razón de su fe según los principios de su conciencia moral en situaciones concretas de la vida.	Muestra su fe mediante acciones concretas en la convivencia cotidiana, en coherencia con relatos bíblicos que es mediante la oración.	La oración	Creación de oración libre.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	-Enfoque Ambiental: Respeto, solidaridad, equidad.			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (15 minutos)	Recursos y materiales	
---------------------	-----------------------	--

Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) • Establecemos los acuerdos para el trabajo del día • Levantamos la mano para participar. • Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. • Trabajamos ordenadamente. VER: • Observan una imagen.  • Responden: ¿Qué observan? ¿Qué acciones hace el niño? ¿Tú realizas alguna de ellas? • Responden: ¿Por qué es importante hacer una oración? ¿Podemos orar todo el día? ¿Será posible? ¿En qué momentos oras? Conflicto Cognitivo: Cuando no obtenemos lo que pedimos nos preguntamos ¿Por qué no nos escuchó Dios? ¿de qué sirve orar? Propósito de la sesión: El día de hoy aprenderemos cómo comunicarnos con Jesús a través de la oración. Título de la sesión: “Jesús nos enseña a orar”	-imagen - papelógrafo -ficha informativa	15 min
Desarrollo (60 minutos) JUZGAR: • Reflexionan acerca de la cita bíblica que observarán en carteles pegados a la pizarra. Lc. 11, 1-4 Un día estaba Jesús orando en cierto lugar. Cuando terminó, uno de sus discípulos le dijo: “Señor, enséñanos a orar, como Juan enseñó a sus discípulos”. Jesús les dijo: “Cuando oren, digan: Padre, santificado sea tu nombre, venga tu reino; danos cada día el pan que necesitamos; perdónanos nuestros pecados, porque también perdonamos a todo el que nos ofende; y no nos dejes caer en tentación.” Palabra de Dios • Reflexionan: ¿Cuál es la oración que nos enseñó Jesús? ¿Qué nos enseña a pedir en la oración del Padre nuestro? ¿Cuál es el propósito de Jesús al enseñarnos esta oración? ACTUAR: • Reciben una ficha informativa (anexo 1) para que luego lean y marquen lo más importante. EVALUAR  Actividad lúdica “Pide por todos” Prante de cada grupo tendrá que escribir una oración libre, pero como ayuda habrá palabras pegadas en la pizarra por si desea elegir una de ellas.	-hojas papelógrafo emojis	

Escuchan: muy bien chicos, vamos a comenzar con la actividad lúdica para esto van a designarse quien es primero, segundo, tercero y cuarto, para que luego el primer participante escriba una oración libre en la pizarra y se puede ayudar de las palabras que también estarán pegadas ahí. Por ejemplo, puedo escoger una de las palabras como hogar y haría una oración en relación de esa palabra: Señor, agradezco por el hogar que me brindas todos los días. Luego el segundo de cada grupo irá a realizar lo mismo. Gana el que tenga sus oraciones entendibles y lo haga rápido. ¡Comenzamos!											
<table><tr><td>padres</td><td>ser mejor</td></tr><tr><td>amigos</td><td>obediente</td></tr><tr><td>familiares</td><td>respetuoso</td></tr><tr><td>hogar</td><td>atento</td></tr><tr><td>alimentos</td><td>solidario</td></tr></table>	padres	ser mejor	amigos	obediente	familiares	respetuoso	hogar	atento	alimentos	solidario	
padres	ser mejor										
amigos	obediente										
familiares	respetuoso										
hogar	atento										
alimentos	solidario										
- Responden: ¿Qué les pareció la actividad lúdica? ¿Qué momentos de la actividad lúdica les gustó? ¿Lograron redactar oraciones a Jesús? ¿Por qué te fue fácil o difícil escribir las oraciones? - Escuchan: ahora como ya han leído u observado las oraciones de sus compañeros. El hermoso reto es realizar una oración personal para que te comuniques con Jesús, si deseas puedes incluir algunas palabras trabajadas en clase.											
CELEBRAR: - Reflexionan sobre lo aprendido a través de la oración y escuchan: pondremos en presencia del señor, de pie y con actitud de oración. En el nombre del Padre, del Hijo, del Espíritu Santo, Amen. - Realizamos una oración grupal. Jesús ayúdanos a mantener un diálogo continuo, sincero y sobre todo lleno de confianza, así como tú la tuviste con tu Padre del cielo. Amén. - Se les invita a dejar su compromiso sobre en qué momento te comprometes a orar. - Terminan la oración con la bendición de Dios nuestro señor, y en el nombre del Padre, del Hijo, del Espíritu Santo, Amén. Toman Asiento.											
CIERRE Escogen una cara (feliz, aburrido, triste o estresado) pegadas en la pizarra y comparte porqué se siente o se ha sentido así en la clase.											
Cierre (5 minutos)											
Transferencia - Responden: ¿Para qué me servirá lo aprendido? ¿Dónde lo podría utilizar? Metacognición: - Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?	15 min										

V. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Realiza una oración libre	Muestra su fe mediante acciones concretas en la convivencia cotidiana, en coherencia con relatos bíblicos que es mediante la oración. - Realiza una oración en la pizarra. (1pt) - Realiza una oración libre en el cuaderno. (1pt)	A= 2 B= 1 C= 0 F= falta

VI. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)
- Corefo. *Guía del docente. Libro de actividades de Comunicación.* (2019)
Para el estudiante:
- Corefo. *Libro de actividades de Comunicación.* (2019)

VII. ANEXO

Anexo 1

JESÚS NOS ENSEÑA A ORAR



¿Por qué es tan importante la oración?

- La oración es un dialogo amoroso con Dios, nace del corazón.
- Jesús estuvo siempre unido con Dios por medio de la oración, es por ello, que oraba mucho en todo momento.
- Jesús dio a sus discípulos el ejemplo de oración constante y confiada. Eso les enseñó cuando les dice que recen el Padre Nuestro, que es en resumen la mejor oración cristiana.
- Cuando oramos le pedimos a Dios lo que creemos es necesario para nosotros; a veces solo cosas materiales y desperdiciamos ese momento para pedir por nuestras necesidades espirituales.

¿Por qué y conoce lo que necesitamos, pero debemos confiar en su misericordia. Dios siempre escucha nuestra oración. Si no recibimos lo pedido puede ser porque nos está preparando para algo mejor, que desconocemos.

- La oración nos debe llevar a unirnos más como cristianos con la iglesia, a ejemplo de la Santa Trinidad, uno en todos y todos en uno, un mismo corazón, un mismo sentir una misma iglesia, pedir intercediendo por todos, para que Dios pueda darnos realmente a todo lo que necesitamos. Nunca cansarnos de pedir y pedir más por los demás que por uno mismo.
- Jesús no nos enseñó oraciones para aprender de memoria, nos transmitió una forma nueva y una actitud viva para estar ante Dios.

Jesús nos invita a pedir con perseverancia. La petición perseverante deja de ser egoísta y se vuelve oración, es decir, que nos eleva y acerca a Dios.

“Escribimos mapas mentales”

I.DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar
 B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia
 C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua
 D. **GRADO:** 3° **NIVEL:** Primaria
 E. **ÁREA:** Comunicación
 F. **FECHA:** 23- 08- 2019 **HORA:** 1 hora y 30 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA - Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo en el mapa mental , el destinatario y las características más comunes del tipo textual. Distingue el registro formal del informal; para ello, recurre a su experiencia y a algunas fuentes de información complementaria.	Mapa mental	Ficha de aplicación Evidencia del logro: -Organiza las ideas del texto en un mapa semántico. -Reconoce la elaboración de un mapa semántico	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales			-Enfoque Ambiental: Respeto, solidaridad, equidad.	
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (15 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
----------------------------	------------------------------	---------------

Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) • Establecemos los acuerdos para el trabajo del día • Levantamos la mano para participar. • Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. • Trabajamos ordenadamente. Motivación Actividad lúdica “Armamos” Escuchan: Chicos buenos días empezaremos esta hermosa mañana con una actividad lúdica. Cada equipo tendrá 12 piezas de rompecabezas con palabras y dibujos y unas líneas. La actividad consiste en que tiene que armar un mapa con las palabras e imágenes que se encuentran en cada pieza de rompecabeza. Empezarán por el título luego la imagen que estará unida por las líneas más anchas y por último las características de la imagen que estarán unidas a la imagen correspondiente con las líneas más delgadas. Recuerden que cada imagen tiene un color verde, rojo o azul y las palabras también, pero eso no quiere decir que responda al mismo color por ejemplo “La cartilla del plátano es de color verde y hay una cartilla de color verde que dice cítrico no quiere decir que tenga relación con el plátano porque	Cartillas con imágenes y palabras	15 min
el plátano no es cítrico. Responden: ¿Qué les pareció la actividad? ¿Cuál es el título? ¿Cómo identificaron la descripción de cada fruta? ¿Qué otras características recuerdan de las frutas? Conflicto Cognitivo: ¿Qué estrategias nos puede ayudar a organizar una información? Propósito de la sesión: El día de hoy escribiremos un mapa mental para organizar una información. Título de la sesión: “Escribimos mapas mentales” Desarrollo (60 minutos) Problemática • Escuchan: el reto de hoy escribir un mapa mental. • Responden: ¿Qué tenemos que saber para escribir un mapa mental? ¿Qué será un mapa mental? PLANIFICACIÓN • Se informan y copian en el cuaderno sobre el mapa mental.	5 min	5 min

- Leen en silencio

MAPA MENTAL

Son herramientas de estudio porque permiten memorizar gran cantidad de información, a través de la agrupación de ideas utilizando imágenes. Los mapas mentales se conectan a través de líneas, pero estas son llamadas ramificaciones y pueden ir de colores, además pueden estar acompañados por imágenes que se relacionen al tema.

Pasos para elaborar un mapa mental

- 1-. Leer la información identificar título y sub títulos.
- 2-. Escribir en el medio de la hoja el título de la información
- 3-. Conectar al título los sub temas (ideas cortas) con líneas.
- 4-. Utiliza imágenes que respondan a la información, estas pueden acompañar a los costados de la información.

5 min

Ficha
informativa

Escuchan: Chicos ahora todos juntos vamos armar un mapa mental el título del mapa mental es "El agua" ¿Qué conocemos del agua? ¿Para qué sirve? ¿Cuáles serán sus características? ¿Cómo podemos cuidar el agua? ¿A quienes beneficia el agua?



Cuaderno

10 min

-Muy chicos han hecho un buen trabajo todos juntos pudimos armar un mapa mental del agua ahora les toca a ustedes realizar su mapa mental de sus vacaciones, pero antes tenemos que llenar el siguiente cuadro.

- Observan el papelógrafo y responden.

¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿A quién le voy a escribir?

- Responden: ¿Qué vamos a realizar? ¿Qué debemos tener en cuenta?
- Escuchan: muy bien chicos ahora sí podemos empezar.

TEXTUALIZACIÓN

- Escuchan: chicos recordemos que deben de ordenar las ideas del texto en un organizador visual como el mapa mental y que sea lo más corto y entendible, además debe responde a las siguientes preguntas ¿Qué hice en mis vacaciones? ¿Con quienes estuve en mis vacaciones? ¿Qué lugares conocí? ¿Qué comidas probé?

REVISIÓN

- Escuchan: Muy bien chicos, ahora debemos saber si está bien, y para eso me va a ayudar el compañero de a lado, así que intercambiamos nuestros sus cuadernos y vemos logra entender el texto y contar cuantos sustantivos ha utilizado. - Escogen una cara (feliz, aburrido, triste o estresado) pegadas en la pizarra y comparte porqué se siente o se ha sentido así en la clase.	emojis	
Cierre (5 minutos)		
Transferencia - Responden: ¿Para qué me servirá lo aprendido? ¿Dónde lo podría utilizar? Metacognición: - Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?		15 min

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Elaboración de un mapa mental	- Organiza las ideas del texto en un mapa mental. - Reconoce la elaboración de un mapa mental.	A= 3- 5 B= 2 C= 0 -1 F= falta

V. REFERENCIAS

Para el docente: - Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017). -Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017) - <i>Corefo. Guía del docente. Libro de actividades de Comunicación. (2019)</i> GIPUZKOA. <i>Curso Básico de Mapas Mentales</i> Recuperado de: http://blogs.ujaen.es/biblio/wp-content/uploads/2014/04/manual_mapas_mentales.pdf Para el estudiante: Emowe. Ejemplos de mapas mentales de niños Recuperado de: https://emowe.com/mapas-mentales/ejemplos-mapas-mentales-alumnos/
--

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 25

“Completamos series”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Comunicación

F. **FECHA:** 26- 08- 2019

HORA: 1 hora y 30 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA - Obtiene información del texto oral - Infiere e interpreta información del texto oral. - Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza recursos no verbales y paraverbales.	Explica las acciones y motivaciones de personas y personaje, así como el uso de adjetivaciones y personificaciones; para ello, relaciona recursos verbales, no verbales y paraverbales, a partir de texto oral y de su experiencia.	Series verbales	Ficha de aplicación Evidencia del logro: Utiliza adjetivaciones y personificaciones.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	-Enfoque Ambiental: Respeto, solidaridad, equidad.			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

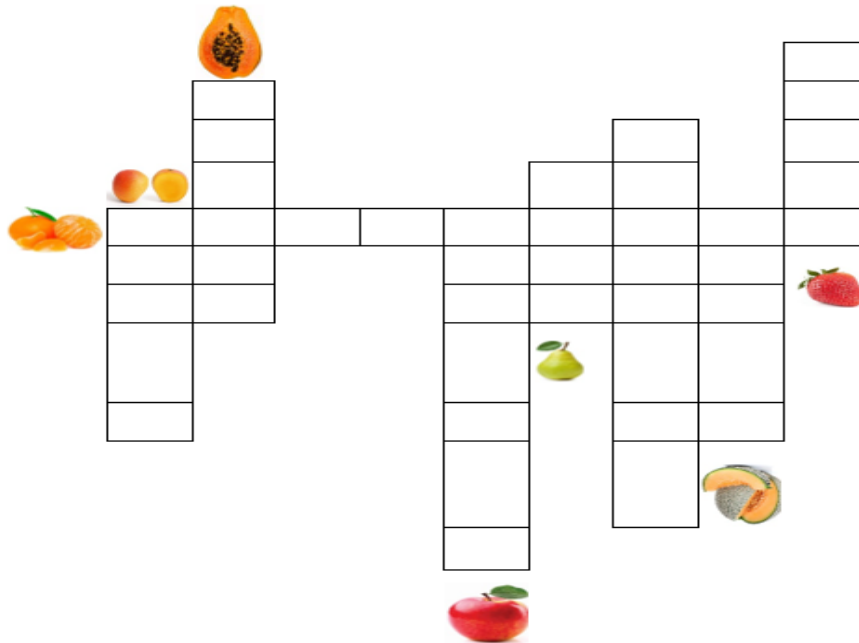
Inicio (15 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
----------------------------	------------------------------	---------------

Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo)

- Establecemos los acuerdos para el trabajo del día
- Levantamos la mano para participar.
- Nos escuchamos y nos tratamos con respeto.
- Trabajamos ordenadamente.

Motivación

- Escuchan: Chicos buenos días, la clase de comunicación iniciaremos realizando un “crucifrutas” a continuación observarán en la pizarra un crucigrama de frutas donde tendremos que llenar los cuadrados con la letra del nombre de la fruta que observan



Crucifrut
as

- Responden: ¿Qué tienen en común todas las palabras escritas en el crucigrama? ¿Todas las palabras del crucigrama tienen relación? ¿Por qué una de ellas no guarda relación con las otras palabras?

Conflicto Cognitivo: ¿Zapatilla guarda relación con un grupo de objetos de cocina?

Propósito de la sesión: El día hoy completaremos series verbales para ponerlo en práctica en nuestra vida cotidiana.

Título de la sesión: “Completamos series”

Desarrollo (60 minutos)

Antes del discurso

Actividad lúdica “leo rápido”

Chicos llego el momento de la actividad lúdica.



- Escuchan: Cada equipo recibirá un cuadro con 20 palabras las cuales, tienen las mismas características en común, cada equipo tendrá que leer las palabras del tablero lo más rápido posible y luego indicar que palabra no pertenece al grupo.



León	Gallina	León	Puma
Puma	Leopardo	Puma	Pantera
Gallina	León	Gallina	Leopardo
Leopardo	Pantera	Leopardo	Gallina
Pantera	Puma	Pantera	León

Cartillas
de
palabras

15min.

15min

<table border="1"> <tr><td>Manzanilla</td><td>Menta</td><td>Té</td><td>Anís</td></tr> <tr><td>Anís</td><td>Manzanilla</td><td>tenedor</td><td>Té</td></tr> <tr><td>Té</td><td>Tenedor</td><td>Anís</td><td>Menta</td></tr> <tr><td>Menta</td><td>Anís</td><td>Manzanilla</td><td>Tenedor</td></tr> <tr><td>tenedor</td><td>Té</td><td>Menta</td><td>Manzanilla</td></tr> </table>	Manzanilla	Menta	Té	Anís	Anís	Manzanilla	tenedor	Té	Té	Tenedor	Anís	Menta	Menta	Anís	Manzanilla	Tenedor	tenedor	Té	Menta	Manzanilla		Cuadern o	
Manzanilla	Menta	Té	Anís																				
Anís	Manzanilla	tenedor	Té																				
Té	Tenedor	Anís	Menta																				
Menta	Anís	Manzanilla	Tenedor																				
tenedor	Té	Menta	Manzanilla																				
Responden: ¿Qué les pareció la actividad? ¿Qué característica tienen las palabras del tablero? ¿Te pareció fácil o difícil leer las palabras o más rápido posible? Durante el discurso Serie Verbal Una serie es un conjunto de palabras que guardan relación entre sí. Para completar una serie necesitamos encontrar la relación y agregar otra palabra que mantenga esa misma relación. Por ejemplo: Comidas peruanas: Lomo saltado, ceviche, tallarines rojos, ollquito, adverjitas. Escuchan: Muy chicos ahora van a compartir con sus compañeros una serie de palabras que tengan las mismas características en común y luego sus compañeros descubrirán la característica y la palabra que debe continuar. Después del discurso Resuelven la ficha “series verbales” y comparten sus respuestas con sus compañeros CIERRE Escogen una cara (feliz, aburrido, triste o estresado) pegadas en la pizarra y comparte porqué se siente o se ha sentido así en la clase.			10min																				
Cierre (5 minutos) Transferencia - Responden: ¿Para qué me servirá lo aprendido? ¿Dónde lo podría utilizar? Metacognición: - Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?			10min																				
			20 min																				

V. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Ficha	Utiliza adjetivaciones en series verbales Reconoce las series verbales	A= 3- 5 B= 2 C= 0 -1 F= falta

VI. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)
- Corefo. *Guía del docente. Libro de actividades de Comunicación.* (2019)

Para el estudiante:

- *Guioteca. Mapa semántico: ¿En qué consiste este método de estudio Recuperado de: <https://www.guioteca.com/educacion-para-ninos/mapa-semantico-en-que-consiste-este-metodo-de-estudio/>*

Anexo

ANEXO 1

SERIES VERBALES

I-. En cada fila de palabras hay una que no se relaciona con las demás. Subráyala y escribe la palabra que debe estar en su lugar:

1. lunes, martes, mañana, jueves. _____
2. primero, segundo, cuatro, cuarto. _____
3. enero, febrero, miércoles, abril. _____
4. martes, semana, mes, año. _____

II-. Coloreando series. Colorea del mismo color, los recuadros de las palabras que se relacionan entre sí.



El nombre de cada serie es: _____ y _____.

III-. Marca la palabra que completa la serie.

Marcando la serie

Marca la palabra que completa la serie:

1. lápiz, borrador, tajador, ...
a) mesa b) regla c) pantalón d) cebiche e) silla
2. violín, guitarra, piano, ...
a) tocadasete b) disco c) trompeta d) computadora e) radio
3. gato, perro, león, ...
a) pato b) elefante c) serpiente d) cangrejo e) boa
4. Raúl, Pedro, Alberto, ...
a) María b) Pepito c) Perú d) Luis e) Mariana
5. leche, yogurt, mantequilla, ...
a) queso b) torta c) rebaño d) huevo e) vaca
6. café, té, manzanilla, ...
a) chicle b) anís c) chocolate d) bebida e) botella

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 26

“Nos ubicamos en el planeta”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Personal Social

F. **FECHA:** 27- 08- 2019

HORA: 1 hora y 30 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑO S PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICO S	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
“GESTIONA RESPONSABLEMENTE EL ESPACIO Y EL AMBIENTE” • Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales. • Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente. • Genera acciones para conservar el ambiente local y global.	Identifica el mapa mundi, y los utiliza para ubicar elementos del espacio geográfico de su localidad.	Ubicación del espacio (mapas)	Cuadro comparativo de los hemisferios.	Guía de observación
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	Enfoque Ambiental: Respeto, solidaridad, equidad			

Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.
------------------	--

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (15 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) • Establecemos los acuerdos para el trabajo del día ✓ Levantamos la mano para participar. ✓ Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. ✓ Trabajamos ordenadamente. Motivación Los niños observan un video sobre un barco perdido en el océano https://www.youtube.com/watch?v=1kOnDqG7dRk Responden: ¿Qué observan en el video? ¿Qué está pasando? ¿En qué lugar están? ¿Cómo es el clima? ¿Qué harías si estuvieras navegando en el barco? ¿Te gustaría ser integrante de una tripulación de barco? ¿Por qué? ¿Será fácil navegar por el océano? ¿Por qué? ¿Cómo crees que los hombres navegaban en la antigüedad? ¿Crees que los hombres eran valientes para hacer eso? ¿Por qué? ¿Por qué creen que los hombres necesitaban navegar en la antigüedad? ¿Qué crees que los motivó? ¿Cuánto tiempo crees que necesitaban para navegar por el océano? ¿Los barcos modernos demoran el mismo tiempo de viaje que los barcos de la antigüedad? ¿Por qué? ¿Cómo crees que elaboraron los mapas en esa época si no existía los satélites y GPS? Observan Conflicto Cognitivo: ¿Será importante saber la ubicación de nuestro país cuando vez un mapa del planeta? ¿Por qué? Propósito de la sesión: Identificaremos la posición que tiene nuestro país para ubicarlo en el globo terráqueo. Título de la sesión: “Nos ubicamos en el planeta”	Tv	15min.
Desarrollo (60 minutos)		

Problemática -Escuchan: ¡Muy bien niños! Hora van escuchar un hermoso cuento para eso necesito que todos mantengan el silencio para que la historia se mu emocionante, ahora comencemos. (Anexo1) -Responden: ¿De qué trata el cuento? ¿Quién es Romeo? ¿Quién es el personaje principal? ¿Cómo se perdió Pedro en el océano? ¿Qué hizo su familia para encontrarlo? ¿Cómo reaccionó Pedro? ¿Qué hizo para solucionar su problema? ¿Cómo encontró la solución? ¿Crees que si no hubiera recordado la enseñanza de su maestra no hubiera podido regresar? ¿Por qué? ¿Qué hubieras hecho si estuvieras en el lugar de Pedro? ¿En qué solución hubieras pensado? ¿Por qué? ¿Crees que si Pedro hubiera aprendido a utilizar sus mapas no se hubiera perdido? ¿Por qué? ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN -Escuchan: ¡Bien chicos! Ahora vamos a leer una ficha informativa-(Anexo2) -Responden: Ahora que sabemos que debemos utilizar las líneas imaginarias para poder ubicarnos en el mapa. Vamos a ubicar el Perú en el globo terráqueo y el mapa mundi. Escuchan: ¡Chicos! Ahora vamos a utilizar este globo terráqueo para ubicar nuestro país en el planeta. Primero díganme qué debemos utilizar para ubicarnos en el globo terráqueo, ¡Muy bien! Las líneas imaginarias. Ahora díganme ¿cómo ubicamos el Perú? <u>Actividad lúdica - “Brújula”</u> -Ahora chicos, vamos a realizar una divertida actividad lúdica llamada “Brújula” esta consiste en que ustedes tienen que ubicarse en la posición de los hemisferios del norte, sur, este y oeste que están ubicados en el patio, cuando yo saque una tarjeta de color indicando a qué recuadro del patio se deben ubicar. Escucharán una música emocionante durante la actividad lúdica, ustedes tienen que recorrer el espacio con el ritmo de la música, ustedes tienen que estar atentos a qué tarjetas voy a sacar para que inmediatamente se dirijan dentro de la caja. La persona que llega ultima al recuadro será se ubicará en al costado del juego y ayudará a ser	Anexo 1 Cuento 25min 15min Anexo 2 Globo terráqueo Mapa mundi. 20 min Cinta masking	
---	--	--

juez para que identifiquemos a la persona que llega tarde al recuadro. Bueno chicos llegó la hora de a actividad lúdica ¡Empecemos! -Tarjetas Responden: ¿Les gustó la actividad lúdica? ¿Qué les pareció lo más difícil? ¿Por qué? ¿Qué estrategia utilizaron para ubicarse dentro del recuadro? ¿Se aliaron con alguno de sus compañeros? ¿Por qué? ¿En qué los benefició? ¿Qué aprendimos con esta divertida actividad lúdica? ¿Ahora si se pierden qué debemos utilizar para ubicarnos en un mapa? ¿Cuáles son los hemisferios? ¿Cómo se llama la línea vertical y horizontal que utilizamos para ubicarnos en el mapa? Sistematización del docente -Regresan al salón. -Escuchan: Ahora cada uno va a recibir un mapamundi en donde primero dibujarán las líneas de los hemisferios y escribirán cómo se llama. Luego tienen que pintar nuestro país "Perú". -Ahora cada grupo va a escribir la ventaja y desventaja que tiene conocer los hemisferios y la línea ecuatorial y de meridiano de Greenwich de un mapa. (Anexo3) Anexo 3 ACUERDOS O TOMA DE DECISIONES -Escuchan: En una silueta de brújula van a escribir cómo utilizarías lo que hemos aprendido hoy y un compromiso para orientar a las personas que no conocen los hemisferios. Anexo4	Tarjetas 10 min 25 min 15 min Anexo3	15 min
Cierre (5 minutos) TRANSFERENCIA Escuchan: Muy bien niños y niñas ¿En qué otra situación de la vida diaria podría aplicar lo aprendido hoy? METACOGNICIÓN ¿Qué aprendimos hoy? ¿Por qué es importante conocer cómo usar un mapa? ¿Qué material me ayudo a comprender el tema? ¿Qué fue lo más difícil de comprender? ¿Se cumplió nuestro propósito de hoy?		15 min

V. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Guía de observación	Cuadro comparativo de los hemisferios.	Identifica el mapa mundi, y los utiliza para ubicar elementos del espacio geográfico de su localidad. -Identifica los hemisferios del planeta. -Identifica la ubicación del Perú en el mapamundi.	A= 3- 5 B= 2 C= 0 -1 F= falta

VI. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)
- Corefo. *Guía del docente. Libro de actividades de Comunicación.* (2019)

Para el estudiante:

- Corefo. *Libro de actividades de Comunicación.* (2019)

Anexo

Anexo 1

“El barco perdido”



Érase una vez una familia que tenía un barco llamado Romeo. Romeo era un barco verde, grande y navegaba muy bien por los mares. Un día el padre de la familia llamado Pedro salió a dar un paseo solo, porque quiso ir a pescar y estrenar su nueva caña de pescar. Salió del pequeño puerto, poniendo rumbo a mar abierto. El veía que se alejaba poco a poco de la costa hasta que no se vio nada. El preparó la carnada colocando en el azuelo y lo tiró. Luego de una hora de espera, picó un pez grande el muy emocionado, lo guardó en su bolsa y pensó que ya era momento de regresar. Recogió el ancla

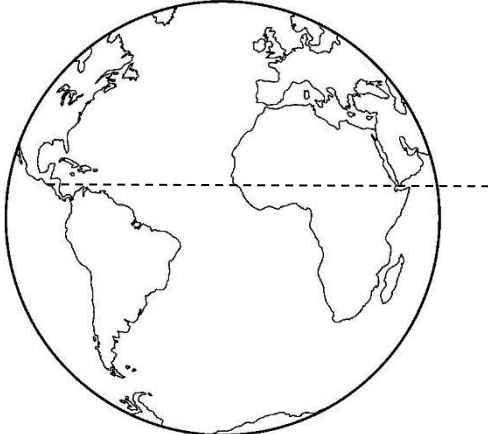
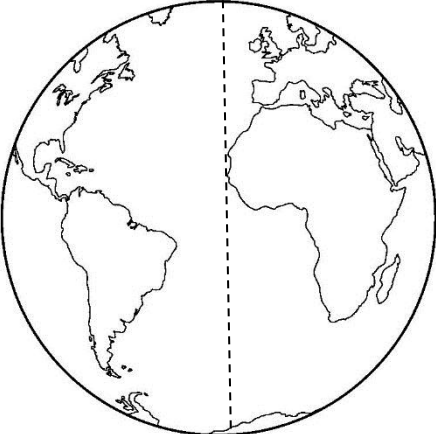
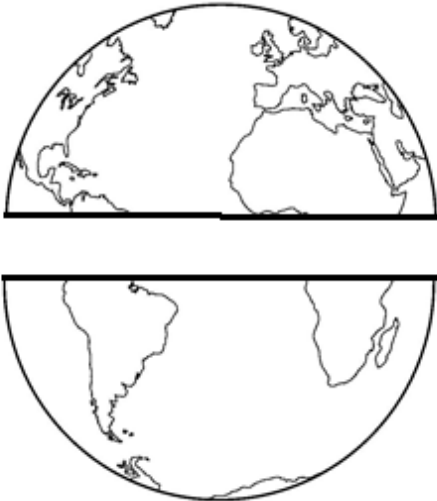
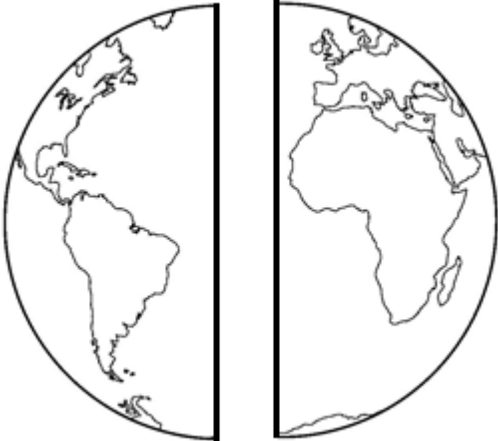
encendió el motor y el barco avanzó. Pero cuando todo iba bien, Pedro no encontraba por ningún lado su GPS portátil, que siempre lo ayudaba a orientarse en el mar. Él se asustó mucho y recordó que lo dejó en la mesa de su casa y no aprendió a utilizar los mapas que tenía. Pedro pasó mucho tiempo pensando en cómo regresar. Su familia, por otro lado, se preocupó porque no llegaba y lo reportaron a la guardia costera. Estos se movilizaron en buscarlo. Pedro estaba sufriendo de hambre y pensando en cómo regresaría. Recordó que en su época escolar de primaria su maestra dio una clase sobre las estrellas, en esa clase ella les enseñó a identificar las estrellas en la noche y recordó que había estrella especial que indicaba el norte llamada “Estrella polar”. Él se guio por esa estrella y regresó muy rápido a casa. Y agradeció mucho querida maestra y a Dios por ayudarlo.

COLORÍN COLORADO ESTE CUENTO SE HA ACABADO.

Anexo2

Líneas imaginarias

Para ubicar de manera exacta cualquier lugar sobre la superficie de la tierra. Se utilizan las líneas imaginarias. Las líneas imaginarias son trazos que se hacen sobre un mapa con el fin de ubicar de manera exacta una ciudad, un pueblo, una montaña, etc.

Primero, dibuja una línea horizontal que se llama ecuador o línea ecuatorial. 	Después dibujamos una línea vertical llamada meridiano de Greenwich. 
El ecuador divide imaginariamente la tierra en dos miradas o hemisferios: el hemisferio norte y sur. 	El meridiano de Greenwich, divide la tierra imaginariamente en dos mitades o hemisferios, el hemisferio occidental (oeste) y oriental (este). 

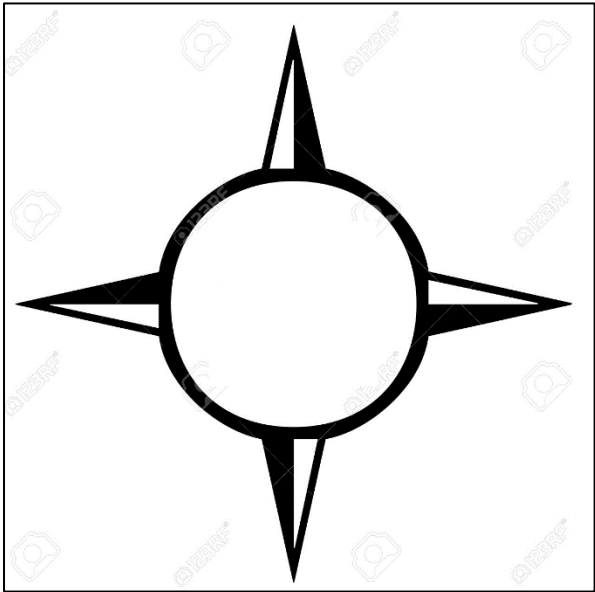
Paralelo y meridianos

Existen líneas con la misma orientación que el ecuador. Estas líneas se llaman paralelos y suman 180 en total. También hay líneas con la misma orientación que el meridiano de Greenwich. Estas líneas se llaman meridianos y suman 360 en total.

Anexo3

Ventajas	Desventajas

Anexo 4



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 27

“Utilizamos los sustantivos”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Comunicación

F. **FECHA:** 27- 08- 2019

HORA: 1 hora y 30 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA - Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	Utiliza recursos gramaticales como clases del sustantivo que contribuyen a dar sentido a su texto.	El sustantivo y sus clases	Ficha de aplicación Evidencia del logro: ● Reconoce los sustantivos comunes. ● Reconoce los sustantivos propios.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	-Enfoque Ambiental: Respeto, solidaridad, equidad.			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (15 minutos)	Recursos	Tiempo
Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) • Establecemos los acuerdos para el trabajo del día ✓ Levantamos la mano para participar. ✓ Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. ✓ Trabajamos ordenadamente. Motivación	imagen - cuaderno	

- Escuchan: chicos ahora vamos a observar una imagen (anexo 1) para escribir lo más rápido posible los nombres de todos los elementos que identificas en la imagen en tu cuaderno. - Escriben en sus cuadernos en el tiempo más rápido posible. - Escuchan: muy bien chicos, ahora vamos a ver quién logro identificar más elementos. - Comparten sus respuestas (árbol, niños, columpio, puente, etc.). - Responden: ¿Qué hemos observado? ¿Cuántas palabras has escrito? ¿En qué se relacionan las palabras? ¿Qué crees que aprenderemos el día de hoy? Conflicto Cognitivo: ¿Cuántas clases de sustantivo conoces? Propósito de la sesión: El día de hoy utilizamos diferentes clases de sustantivos para dar sentido al texto. Título de la sesión: “Utilizamos los sustantivos”		15min														
Desarrollo (60 minutos)																
Problemática - Observan palabras y un cuadro. <table><tr><td>llama</td><td>Argentina</td><td>estrella</td><td>constelación</td></tr></table> <table><tr><td>propios</td><td>comunes</td><td>individuales</td><td>colectivos</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> - Escuchan: ahora chicos, vamos a decir que sustantivo pertenece a cada clase. - Responden: ¿Cómo sabes que palabra pertenece a cada clase? ¿Sabes qué significa propio? ¿Qué significa común? ¿Qué significa individual? ¿Qué significa colectivo? - Escuchan: ahora vamos a recordar las clases de sustantivo y para eso van a sacar su libro de actividades y buscamos la página 18. - Escuchan: ahora vamos a corregir el cuadro que hemos realizado. - Escuchan: el reto del día de hoy es utilizar los sustantivos más posibles (que vamos a trabajar en la actividad lúdica) en tu texto que vas a crear sobre un tema libre. Pero antes vamos a realizar una actividad que les encanta. - Observan la imagen que representa actividades lúdicas. Actividad lúdica “PIPATISUS” Se trabaja en duo para que jueguen piedra, papel y tijera y el que gane debe omitir el color para identificar, encerrar un sustantivo y escribirlo en la ficha que tiene, el que tiene más sustantivos colocados correctamente gana.  - Escuchan: muy bien chicos, vamos a comenzar con la actividad lúdica para esto van a recibir una ficha donde hay palabras y un cuadro. La actividad lúdica consiste en que cada dos personas van a jugar piedra papel y tijera. El que gana va a observar solo las palabras, omitiendo los colores que son distractores para que te confundas, pero como tú eres inteligente solo vas a identificar al sustantivo y lo vas a escribir correctamente en el cuadro, por tal motivo van marcando los sustantivos elegidos. Gana el que tenga más aciertos. Materiales a usar ara la actividad lúdica.			llama	Argentina	estrella	constelación	propios	comunes	individuales	colectivos					-letras de palabras - papelógr afo imagen -cajas Ficha de palabras	15min
llama	Argentina	estrella	constelación													
propios	comunes	individuales	colectivos													

-letras de palabras
-papelógr
afo

imagen
-cajas

Ficha de palabras

<table><tr><td>olla</td><td>roca</td><td>llavero</td><td>elefante</td></tr><tr><td>cardumen</td><td>flor</td><td>Lima</td><td>barco</td></tr><tr><td>Pluto</td><td>isla</td><td>roquedal</td><td>ramo</td></tr><tr><td>piara</td><td>agua</td><td>archipiélago</td><td>madrina</td></tr><tr><td>libro</td><td>librería</td><td>cerdo</td><td>ropa</td></tr><tr><td>manada</td><td>paloma</td><td>pez</td><td>Candelaria</td></tr><tr><td>Bandada</td><td>Artesco</td><td>Jaime</td><td>Letra</td></tr><tr><td>San Gabriel</td><td>Río Chillón</td><td>pared</td><td>Playa</td></tr><tr><td>lápiz</td><td>abecedario</td><td>Cuentos Clásicos</td><td>casa</td></tr></table>	olla	roca	llavero	elefante	cardumen	flor	Lima	barco	Pluto	isla	roquedal	ramo	piara	agua	archipiélago	madrina	libro	librería	cerdo	ropa	manada	paloma	pez	Candelaria	Bandada	Artesco	Jaime	Letra	San Gabriel	Río Chillón	pared	Playa	lápiz	abecedario	Cuentos Clásicos	casa	Ficha de clases de sustantivos	10min
olla	roca	llavero	elefante																																			
cardumen	flor	Lima	barco																																			
Pluto	isla	roquedal	ramo																																			
piara	agua	archipiélago	madrina																																			
libro	librería	cerdo	ropa																																			
manada	paloma	pez	Candelaria																																			
Bandada	Artesco	Jaime	Letra																																			
San Gabriel	Río Chillón	pared	Playa																																			
lápiz	abecedario	Cuentos Clásicos	casa																																			
<table><tr><td colspan="4">CLASES DE SUSTANTIVOS</td></tr><tr><td>propios</td><td>comunes</td><td>individuales</td><td>colectivos</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	CLASES DE SUSTANTIVOS				propios	comunes	individuales	colectivos						20 min																								
CLASES DE SUSTANTIVOS																																						
propios	comunes	individuales	colectivos																																			
- Escuchan: muy bien chicos comenzamos. - Responden: ¿Les gustó la actividad lúdica? ¿Qué momentos de la actividad lúdica les gustó más? ¿Tuviste alguna dificultad en omitir los colores? ¿Lograron ubicar correctamente los sustantivos donde corresponden? ¿Cómo sabes que es un sustantivo? - Corrigen todos juntos el cuadro. - Escuchan: ahora es momento de empezar a crear el texto del tema que desees.	Papelógrafo																																					
PLANIFICACIÓN - Escuchan: chicos, pero antes de eso tenemos que completar un cuadro que va en relación cuando siempre vamos a escribir. - Observan el papelógrafo y responden.		5min																																				
<table><tr><td>¿Qué voy a escribir?</td><td>¿Para qué voy a escribir?</td><td>¿A quién le voy a escribir?</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿A quién le voy a escribir?				Cuaderno	20min																														
¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿A quién le voy a escribir?																																				
- Responden: ¿Qué vamos a realizar? ¿Qué debemos tener en cuenta? - Escuchan: muy bien chicos ahora sí podemos empezar.																																						
TEXTUALIZACIÓN Escuchan: chicos recordemos que debemos subrayar todas las palabras que has utilizado en tu texto. Vamos a ver quién puede incluir lo más posible sustantivos trabajados en la actividad lúdica y que el texto tenga coherencia.	emojis																																					
REVISIÓN - Escuchan: Muy bien chicos, ahora debemos saber si está bien, y para eso me va a ayudar el compañero de a lado, así que intercambiamos nuestros sus cuadernos y vemos logra entender el texto y contar cuantos sustantivos ha utilizado. - Comparten de manera voluntaria algunas oraciones.																																						
CIERRE Escogen una cara (feliz, aburrido, triste o estresado) pegadas en la pizarra y comparte porqué se siente o se ha sentido así en la clase.																																						
Cierre (5 minutos)																																						
Transferencia Responden: ¿Para qué me servirá lo aprendido? ¿Dónde lo podría utilizar?																																						
Metacognición: Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?																																						



V. EVALUACIÓN

VI. REFERENCIAS

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Ficha aplicativa y escritura de un texto.	Utiliza recursos gramaticales como sustantivo (común y propio) que contribuyen a dar sentido a su texto. ● Reconoce los sustantivos comunes (1pt) ● Reconoce los sustantivos propios (1pt) ● Reconoce los sustantivos individuales (1pt) ● Reconoce los sustantivos colectivos (1pt) ● Utiliza sustantivos en su texto. (1pt)	A= 3- 5 B= 2 C= 0 -1 F= falta

ANEXOS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)
- Corefo. *Guía del docente. Libro de actividades de Comunicación.* (2019)

Para el estudiante:

- Corefo. *Libro de actividades de Comunicación.* (2019)

Anexo 1

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 28

“Santa Rosa de Lima”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Religión

F. **FECHA:** 28- 08- 2019

HORA: 1 hora y 30 min

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ASUME LA EXPERIENCIA DEL ENCUENTRO PERSONAL Y COMUNITARIO CON DIOS EN SU PROYECTO DE VIDA EN COHERENCIA CON SU CREENCIA RELIGIOSA - Transforma su entorno desde el encuentro personal y comunitario con Dios y desde la fe que profesa. - Actúa coherentemente en razón de su fe según los principios de su conciencia moral en situaciones concretas de la vida.	Muestra su fe mediante acciones concretas en la convivencia cotidiana, en coherencia con relatos bíblicos al escribir una carta a Santa Rosa de Lima.	Santa Rosa de Lima	Escribe una carta a Santa Rosa y pide el deseo pensando en el prójimo.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	-Enfoque Ambiental: Respeto, solidaridad, equidad.			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (15 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
---------------------	-----------------------	--------

Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) • Establecemos los acuerdos para el trabajo del día ✓ Levantamos la mano para participar. ✓ Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. ✓ Trabajamos ordenadamente. VER: • Escuchan: “El día de hoy he recibido una carta de un joven llamado Kevin, él tiene 22 años y es músico. Desde muy pequeño es un fiel devoto de Santa Rosa de Lima, por ende, el día de ayer se fue al poso de los deseos y entregó su carta. Él me dijo que les invita a escribir una carta ya que Santa Rosa siempre lee sus preocupaciones, sus peticiones, sus agradecimientos y todo lo que él le cuenta” • Responden: ¿Quieren saber qué dice esa carta? • Escuchan: Hola chicos del 3er grado, estoy muy feliz de ponerme en contacto con ustedes, porque justamente cuando yo tenía 9 años, mi maestra me habló de una Santa que realmente me impactó por su servicio a Dios, especialmente cuando nos contó que ella acondicionó un espacio para atender a los enfermos sin importar su raza o condición social. Impresionante ¿Verdad? Bueno yo trato de seguir su ejemplo y actualmente tengo un grupo de música que integran jóvenes que viven en condiciones muy humildes y en muchos casos en situaciones de riesgo. Lo que hago es enseñarles a tocar diferentes instrumentos para que puedan trabajar en lo que les gusta y también poder enseñar a más personas. Al igual que muchos adolescentes no tenía trabajo, cuando le escribí a Santa Rosa diciéndole que quería ayudar a estos jóvenes, ella escuchó mi petición y al poco tiempo me llegó un correo de una invitación a un concurso de proyectos artísticos, participé y gané. Posteriormente me llegaron instrumentos nuevos y con eso comencé ayudar a estos chicos. Actualmente somos más de 150 personas en el equipo llamado “El pozo de la fe”. Por ello estoy muy agradecido con ella. Y les invito a escribir una carta y seguir su ejemplo. • Responden: ¿Qué les pareció la carta de Kevin? ¿Por qué crees que él pudo ayudar a los demás? ¿Sabes quién es Santa Rosa de Lima? ¿Te gustaría saber más de su vida? Conflicto Cognitivo: ¿Cuánto conoces de Santa Rosa de Lima? Propósito de la sesión: El día de hoy aprenderemos la vida de Santa Rosa de Lima para seguir su ejemplo al poder realizar una carta para el prójimo. Título de la sesión: “Santa Rosa de Lima”	Cartas	15min.
Desarrollo (60 minutos) JUZGAR: - Observan las biblias al centro del salón, realizan la señal de la santa cruz y reciben una biblia por grupo. Luego leen: Marcos 10:44-45 ⁴⁴y el que quiera ser el primero deberá ser esclavo de todos. ⁴⁵Porque ni aun el Hijo del hombre vino para que le sirvan, sino para servir y para dar su vida en rescate por muchos. - Responden: ¿Qué nos dice la biblia en este pasaje? ¿Crees que viniste a servir? ¿Cómo lo demuestras? ¿Crees que Santa Rosa tenía en cuenta este versículo? ¿Por qué? - Escuchan: “Así es chicos, Santa Rosa era tan hermosa, no solo físicamente, sino que lo más hermoso que tenía era su corazón tan bondadoso misericordioso que ayudaba a muchas personas. Ahora para saber más de la vida de esta linda mujer, vamos a ver un video” - Observan un video donde cuenta la historia de Santa Rosa de Lima (www.youtube.com/watch?v=N-SAL7Zel8). - Responden: ¿Quién era Santa Rosa? ¿Qué decía de la belleza? ¿Por qué Sara llevaba piedras en los zapatos? ¿Qué sacrificios nos pide Dios? ¿Qué es lo que más te impresionó de las actitudes de Santa Rosa?	Paleògr afo	15min 10min

- Entonan la canción: "Santa rosita, fiel amiga de Jesús". Se reproduce en el televisor con las letras de la canción (https://www.youtube.com/watch?v=nmifsH55ohM). CIERRE - Escogen una cara (feliz, aburrido, triste o estresado) pegadas en la pizarra y comparte porqué se siente o se ha sentido así en la clase.		
Cierre (5 minutos)		
Transferencia • Responden: ¿Para qué me servirá lo aprendido? ¿Dónde lo podría utilizar? Metacognición: • Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?		

V. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Escribe una carta a Santa Rosa y pide el deseo pensando en el prójimo.	Muestra su fe mediante acciones concretas en la convivencia cotidiana, en coherencia con relatos bíblicos al escribir una carta a Santa Rosa de Lima. • Escribe una carta a santa rosa y pide el deseo pensando en el prójimo. (1pt) • Conoce la historia de Santa Rosa de Lima. (1pt)	A= 2 B= 1 C= 0 F= falta

VI. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)
- Bibliografía de Santa Rosa de Lima. Recuperado de <https://biografias.pe/santa-rosa-de-lima/>*



E.P. Virgen de la Candelaria
UGEL 01 - VILLA MARÍA DEL TRIUNFO

Tercer grado
RELIGIÓN

Conozcamos algunos milagros de Santa Rosa, como:



Hace muchos años los piratas atacaban los puertos peruanos. El pánico cundió en la ciudad porque no había protección, pero Santa Rosa, con la serenidad acostumbrada, se puso a orar y prometió no dejar de hacerlo hasta que el enemigo se haya retirado. Y así fue el Corsario Spielberg, sin motivo aparente, se retiró de las aguas peruanas, sin atacar nuestro primer puerto. Cuando le preguntaron, dice la tradición, que por qué no había atacado al Callao, este respondió. ¿Y cómo lo iba hacer? Si el puerto estaba resguardado por una escuadra poderosa.

Se cuenta, que el Papa Clemente X, tuvo sus dudas para canonizar y dijo: "¿Santa y limeña? Solo un milagro podría convencerme". Y en ese momento cayó una lluvia de pétalos de rosas.

- Escribe una oración con el siguiente acróstico.

R _____
O _____
S _____
A _____



Santa Rosa
le ofrecía
todo su
amor a
Dios; que
le ofrezcas
tú

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 29

“Utilizamos los artículos indeterminado y determinado”

I.DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Comunicación

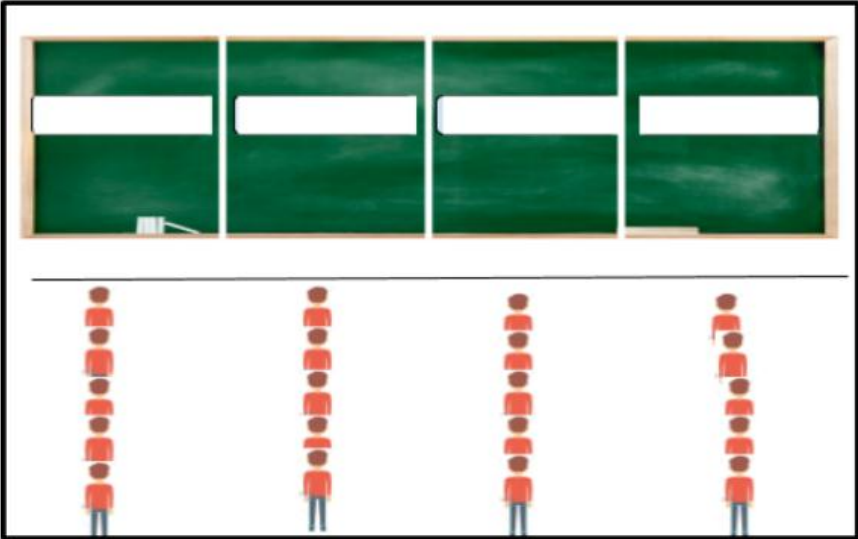
F. **FECHA:** 02- 09- 2019

HORA: 1 hora y 30 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA - Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	Escribe textos de forma herente y cohesionada. Ordena las ideas en torno a analogías y las desarrolla para ampliar la información, sin contradicciones, reiteración necesarias o digresiones.	Analogías	Escribe oraciones utilizando analogías.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	Atención a la diversidad y orientación al bien común			
Actitudes	-Los niños leen silenciosamente. -Los niños muestran respeto en la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (10 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
• Establecemos los acuerdos para el trabajo del día • Levantamos la mano para participar. • Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. • Trabajamos ordenadamente. Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo)  Motivación Actividad lúdica - “encuentra la imagen” (Anexo 1) • Escuchan: ¡Niños y niñas! Hoy iniciaremos la clase con una actividad lúdica llamada “Encuentra la imagen”, estoy segura que nos vamos a divertir. • Escuchan: Para ello vamos a formar 4 grupos con 5 integrantes cada uno. 1. Cada grupo deberá formar una columna a 1 metro de distancia hacia la pizarra. En ella se encontrará un papelógrafo con oraciones incompletas. 2. Los estudiantes encontrarán una caja con imágenes y deberán escoger pegar y luego escribir en el papelógrafo la respuesta a las oraciones. 3. El juego se realizará por turnos la columna que acabe primero ganará.   • Escuchan y responden: Niños y niñas ahora cada uno de ustedes va a regresar a sus lugares, para poder corregir las oraciones que ustedes han completado. ¿Qué hemos realizado en la dinámica? • Conflicto Cognitivo: Niños y niñas ¿cómo llamamos a las parejas de palabras utilizadas en la dinámica para hacer una comparación? • Propósito de la sesión: Título de la sesión: “Conocemos y utilizamos analogías para escribir oraciones”.	Cajas con imágenes limpiatipo	20min.
Desarrollo (25 minutos)		
Problemática • Escuchan: Niños y niñas ahora vamos a realizar una ficha donde escribiremos la relación entre las palabras. Anexo 2 • Escuchan: Anexo 3	ficha de analogías. ficha del concepto de analogía.	5min

<u>Aprendemos a relacionar palabras diferentes</u>  Analogía proviene del latín, que significa “relación lógica” entre cosas distintas. Por ello se llama analogía a las diferentes relaciones que existen entre dos parejas diferentes de palabras.  - Algunos ejemplos para comprender mejor: “cerca es a lejos como rápido es a despacio” Indica la relación de dos palabras que son opuestas entre sí. “Los botones son al abrigo como los cordones son a los zapatos.” Indica la función que realiza los objetos, cosas, animales, etc. Compara la función que cumple una con otra. “cucaracha es a insecto como rosa es a flor”. Indica que un animal, objeto, etc. Pertenece a una categoría o clase. “El azúcar es a dulce como la sal es a salado.” - Ahora escribe tú, una analogía.	Anexo 4 imágenes para crear analogías. Anexo 5 Papelógrafo con analogías.	5 min
PLANIFICACIÓN Escuchan: Muy bien niños ahora cada uno de ustedes en su cuaderno de comunicación va a escribir 4 analogías, utilizando las imágenes que se les va a entregar. Anexo 4 REVISIÓN - Escuchan: Niños y niñas ahora vamos a socializar las analogías que han creado. - Escuchan: Niños y niñas ahora van a intercambiar sus oraciones con otros compañeros para corregir. - Transcriben sus redacciones a una nueva hoja teniendo en cuenta las observaciones realizadas. CIERRE Escuchan: Niños y niñas ahora en grupos van a recibir un papelógrafo, lo que tienen que hacer es observar las imágenes y tachar con una X la imagen que no corresponde al grupo y luego escribir el por qué. Anexo 5 - Escogen una de las caras (feliz, aburrido, triste o estresado) que transmiten cómo se han sentido y comparten del porqué de su elección.		15 min
Cierre (10 minutos)		
Transferencia - Responden: ¿En qué momento de mi vida podría aplicar lo aprendido? Metacognición: - Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?		

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
-------------------------	----------------------------	--------------------------------	--------------

Lista de cotejo	Escribe oraciones utilizando analogías.	Escribe textos de forma coherente y cohesionada. Ordena las ideas en torno a analogías y las desarrolla para ampliar la información, sin contradicciones, reiteraciones innecesarias o digresiones. Escribe oraciones utilizando analogía de opuestos de forma coherente y cohesionada. Escribe oraciones utilizando analogía de género especie de forma coherente y cohesionada. Escribe oraciones utilizando analogía de propiedades de forma coherente y cohesionada.	A=3 B=2 C=1-0 F= Falta
-----------------	---	--	---

V. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)

Para el estudiante:

Ortografía anónimo.recuperado de

<https://docs.google.com/file/d/0B00tiEvBUyLfQXp4bIB4bDVWN28/edit?pli=1>

VI. ANEXOS

Anexo 1

Brazo es a _____ (cuerpo) como hoja es a _____ (árbol)
El pasto del jardín es _____ (verde) como el sol es _____ (amarillo)
El carnicero vende : _____ (carne) y el frutero vende _____ (fruta)
La profesora trabaja en un _____ (colegio) y el doctor está en el _____ (hospital)
Llanto es a _____ (tristeza) como sonrisa es a _____ (alegría)
Un conductor maneja un _____ (carro) como un piloto conduce un _____ (avión)





Anexo 2

La luna es para la noche como el sol es para _____



El codo es para el brazo como la _____ es para la pierna.



Las tortugas son lentas, las liebres son _____



Los libros están en la mochila, el dinero _____



Papá es a hombre como mamá es a _____



Anexo 4



Anexo 5

Conocemos palabras que se relacionan

OPPOSITES

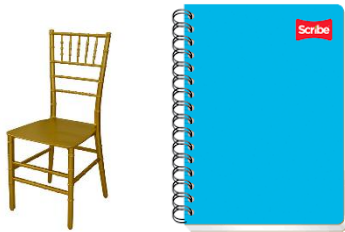




OPPOSITES




¿Qué imagen no corresponde a la analogía? ¿por qué?



¿Qué imagen no corresponde a la analogía? ¿por qué?



¿Qué imagen no corresponde a la analogía? ¿por qué?



¿Qué imagen no corresponde a la analogía? ¿por qué?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 30

“Conocemos los continentes”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Religión

F. **FECHA:** 03- 09- 2019

HORA: 5 hora

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
“GESTIONA RESPONSABLEMENTE EL ESPACIO Y EL AMBIENTE” - Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales. - Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente. - Genera acciones para conservar el ambiente local y global.	Identifica los continentes que están presentes en el mapa mundi, y los utiliza para ubicar países y elementos geográficos más sobresalientes de que cada continente.	los continentes	Cuadro de doble entrada sobre los continentes: países, elementos geográficos.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	Enfoque Ambiental: Respeto, solidaridad, equidad			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar			

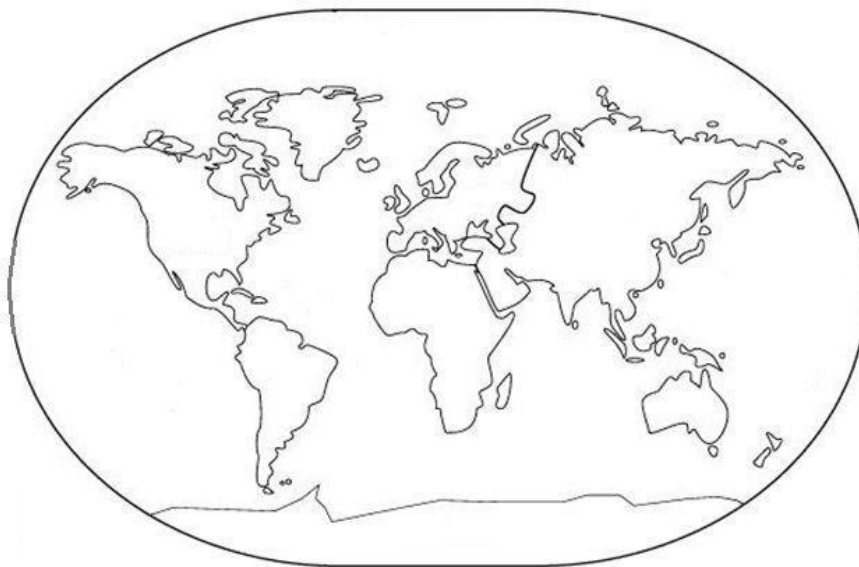
III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (20 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
---------------------	-----------------------	--------

Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) • Establecemos los acuerdos para el trabajo del día • Levantamos la mano para participar. • Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. • Trabajamos ordenadamente. Motivación • Observan un vídeo sobre la creación de los continentes. https://www.youtube.com/watch?v=3NVlo-uHsWw • Responden: ¿Qué hemos observado? ¿Qué es lo que hizo la ardilla? ¿Qué paso con la tierra? ¿Por qué crees que pasó eso? ¿Sabes cómo se llaman esos pedazos de tierra que ves en los mapas? Observan Conflicto Cognitivo: ¿Qué tanto conoces de los continentes? Propósito de la sesión: Identificaremos los continentes para ubicar sus países y elementos geográficos. Título de la sesión: “Conocemos los continentes”	usb televisor							
Desarrollo (285 minutos)	imágenes							
Problemática • Escuchan: Unos chicos de tercer grado de diferentes países se han encontrado en un concurso de pintura. Cada uno se presenta y dice de qué país es. Sol dice que es de Perú, el cual pertenece al continente americano y pregunta a los demás ¿Qué tan lejos vives? Como no hay respuesta, les pregunta de qué continente son para que se puedan ubicar mejor. Y los demás no saben y se ponen a cuestionar qué tan importante es saber sobre los continentes. ¿Puedes ayudar? Adil dice: yo soy de Francia y ahí está la Torre Eiffel. Alika dice que vive en Egipto y que ahí se encuentra el desierto del Sahara. Akane dice: que ella vive en Japón y que ahí se encuentra el monte Fuji. Nigel dice que vive en Australia y ha visto varios canguros. • Responden: ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué ha pasado? ¿Qué podrían hacer para resolver su duda? ¿Qué continentes conoces? ¿Qué sabes de cada uno? ¿Cuántos continentes existen? ¿Por qué solo hay 5 niños de diferentes continentes? ¿Qué continente falta? ¿Por qué crees que nadie vino de ese continente? ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN • Escuchan: ¡Bien chicos! Ahora vamos a leer una ficha informativa (Anexo1) • Responden: ¿Qué es un continente? ¿Qué puedes decir de América? ¿Qué puedes decir de Europa, Asia, África, Oceanía y Antártida? ¿Cuántos habitantes tiene? ¿Qué países tiene? ¿Ya puedes saber de qué continente es cada niña o niño? ¿Qué podemos hacer para saber más información? • Observan videos para conocer los continentes y sus elementos geográficos más importantes. • Vuelven a ver el vídeo para que dibujen los elementos geográficos observados de cada continente. • América: https://www.youtube.com/watch?v=zM2pOYgLoIM / https://www.youtube.com/watch?v=mHYoDI9HUmC • Oceanía: https://www.youtube.com/watch?v=GOMJO25GIXk • África: https://www.youtube.com/watch?v=cBC4s16yeGo • Asia: https://www.youtube.com/watch?v=zJ19WveqHL4 • Antártida: https://www.youtube.com/watch?v=NwkYmxg-UJY • Europa: https://www.youtube.com/watch?v=KtbXTv7Yvns • Escuchan: Chicos lo que primero vamos hacer es poner el nombre correspondiente a cada continente, luego vamos a ubicar cada niña o niño y por último vamos a pegar los elementos geográficos observados en el vídeo que ya dibujaron.	Ficha informativa usb Televisor parlante letreros de palabras imágenes							
<table border="1"> <tr> <td>AMÉRICA</td><td>EUROPA</td><td>ASIA</td></tr> <tr> <td>ÁFRICA</td><td>OCEANÍA</td><td>ANTÁRTIDA</td></tr> </table>	AMÉRICA	EUROPA	ASIA	ÁFRICA	OCEANÍA	ANTÁRTIDA	Mapa mundi	
AMÉRICA	EUROPA	ASIA						
ÁFRICA	OCEANÍA	ANTÁRTIDA						



Ficha de
planisferio
Hojas de
colores



Papelógraf
o
Hoja de
colores

- Escuchan: muy bien chicos, ahora vamos a observar algunos países de cada continente.

Tarjetas de
países

• México • Perú • Brasil • Bolivia • Canadá • Chile	☐ Francia ☐ Alemania ☐ España ☐ Portugal ☐ Italia ☐	• Japón • India • China • Corea del Norte • Israel • Rusia	• Egipto • Madagascar • Marruecos • Libia • Cabo Verde • Sudáfrica	• Australia • Fiyi • Islas Salomón • Nueva Zelanda • Papúa Nueva Guinea • Tonga
--	--	---	---	--

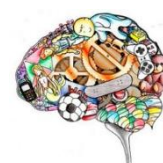
Mapa
mundi

- Observan solo 6 países de cada continente.
- Escuchan: muy bien Chicos ahora que he visto que han estado atentos y ya saben a qué continentes pertenecen, vamos a hacerlo más lúdico y los vamos a ubicar en un mapa mundi.
- Escuchan: "Así que es momento de la actividad lúdica".



Actividad lúdica - "Encuentra el país"

- Escuchan: chicos cada uno va a recibir una ficha del planisferio donde cada continente tiene un color, así que sacaré fichas de países con esos mismos colores, pero lo que tú tienes que dar cuenta es a qué continente pertenece y omitiendo el color y ubicándolo correctamente. Gana el que encuentre más países. Para que más o menos te ubiques diré las características de cada Continente, por

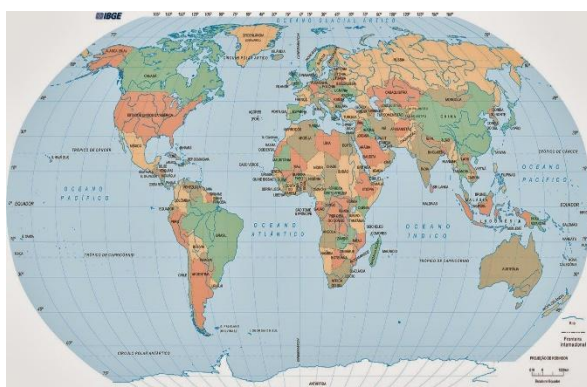


Ficha de
cuadro de
doble
entrada

ejemplo: Dinamarca “justo en ese continente se encuentra la torre Eiffel”, entonces como tú has estado atento a la clase vas a recordar qué continente es y tu mirada irá ahí para buscar rápidamente el país.

Ficha
aplicativa

MÉXICO	IRÁN	ISRAEL	COREA DEL NORTE
FRANCIA	PERÚ	CHINA	INDIA
EGIPTO	ALEMANIA	BRASIL	BOLIVIA
AUSTRALIA	MADAGASCAR	ESPAÑA	CANADÁ
ITALIA	ISLAS SALOMÓN	LIBIA	PORTUGAL
JAPÓN	CHILE	NUEVA ZELANDA	MARRUECOS



- Responden: ¿Les gustó la actividad lúdica? ¿Qué les pareció más difícil? ¿Por qué? ¿Lograron encontrar los países? ¿Cómo lo hiciste?

Trabajo grupal

- Escuchan: muy bien chicos ahora en dúo van a realizar un cuadro de doble entrada con toda la información que tenemos de las fichas, de los vídeos o de la actividad lúdica de los continentes:

CRITERIOS			
CONTINENTE	ELEMENTOS GEOGRÁFICOS	HABITANTES	PAÍSES
AMÉRICA			
EUROPA			
ANTÁRTIDA			
ÁFRICA			

OCEANÍA			
ASIA			
- Comparten sus trabajos voluntariamente. Trabajo individual - Escuchan: ahora para van a resolver una ficha de cuanto has aprendido del tema. - Resuelven una ficha aplicativa (anexo 2). TOMA DE DECISIONES - Comenta como se ha sentido durante la clases.			
Cierre (10 minutos)			
TRANSFERENCIA - Escuchan: Muy bien niños y niñas ¿En qué otra situación de la vida diaria podría aplicar lo aprendido hoy? METACOGNICIÓN ¿Qué aprendimos hoy? ¿Por qué es importante conocer cómo usar un mapa? ¿Qué material me ayudo a comprender el tema? ¿Qué fue lo más difícil de comprender? ¿Se cumplió nuestro propósito de hoy?			

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	- Ficha aplicativa. - Cuadro de doble entrada sobre los continentes: países, elementos geográficos.	Identifica los continentes que están presentes en el mapa mundi, y los utiliza para ubicar países y elementos geográficos más sobresalientes de que cada continente. - Identifica los continentes en el mapa mundi (1pt). - Identifica los elementos geográficos de cada continente (1pt). - Ubica países en cada continente en el mapa mundi (1pt).	A= 3 B= 2 C= 0 -1 F= falta

V. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)
- Minedu. *Libro de Personal Social* (2016). Santillana

Para el estudiante:

- Fichas para imprimir de los continentes. Recuperado de <https://fichasparaimprimir.com/nombre-de-los-continentes-tercero-primaria/>

VI. ANEXOS

Anexos 1

Los Continentes

Los continentes son grandes extensiones de tierra que se levantan por encima del nivel del mar. En total son 6:

Continente americano

América es el continente donde vivimos. Es el único continente que llega al Polo Norte y al Polo Sur. Tiene una población aproximada de 1 00 millones de habitantes.

América se divide en tres partes:

América del Norte, América del Centro y América del Sur. Y tiene 35 países.

En América del Sur, se ubica el Perú. También la Cordillera de los Andes y el Río Amazonas.



Europa

Europa es el continente que tiene una población aproximada de 740 millones de habitantes. Tienen 44 países, los cuales están comunicados por carreteras, trenes, ríos o canales. Destacan ciudades importantes como: Madrid, París, Londres, Roma, Atenas.

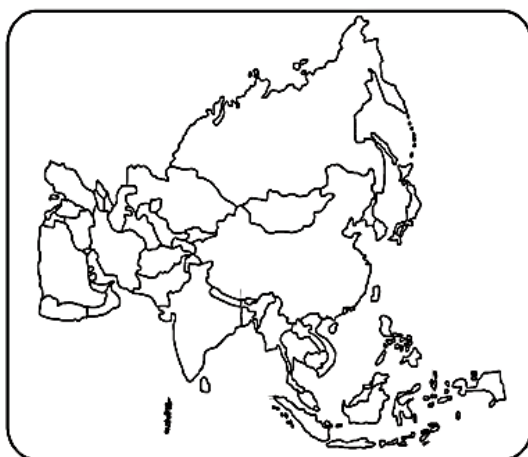


Asia

Asia es considerado el continente más grande y extenso del mundo; el cual tiene 4 400 millones de habitantes aproximadamente. También tiene 48 países.

El continente asiático posee las mayores reservas de petróleo del mundo.

En Asia se encuentra la montaña más alta del mundo llamada Everest.



Oceanía

Oceanía tiene una población aproximada de 40 millones de habitantes. También está compuesto por muchas islas, aproximadamente 25 000. Las islas más importantes son Australia y Nueva Zelanda.

Australia es la isla más grande, la mayor parte de la población vive en las ciudades. Este país es el mayor productor de lana de oveja en el mundo.



¿Cuánto aprendimos?

a) ¿Cuál es el nombre del continente en el que vivimos?

b) ¿Qué continente te ha llamado la atención? ¿Por qué?

c) Ahora dibuja lo más importante en cada continente.



¿Cuánto aprendimos?

a) ¿Cuál es el nombre del continente en el que vivimos?

b) ¿Qué continente te ha llamado la atención? ¿Por qué?

c) Ahora dibuja lo más importante en cada continente.



Antártida

La Antártida es considerado como el continente helado. Está cubierto por una capa de hielo de 2000 metros de espesor. En cuanto a la fauna, cuenta con animales como las focas, pingüinos, ballenas azules, elefantes marinos, etc. Respecto a la flora, hay muy poca vegetación.

En este continente no existen habitantes permanentes, sólo expediciones científicas que realizan estudios.



África

El continente africano tiene una población aproximada de 1 200 millones de habitantes. Además, se caracteriza por sus desiertos y selvas. Existe una gran cantidad de animales que viven en África. Aquí se encuentran el desierto del Sahara, la selva africana y las pirámides egipcias. También algunas tribus nómadas que viven en el desierto o las praderas.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 32

“Somos la familia de Dios”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Religión

F. **FECHA:** 04- 09- 2019

HORA: 1 hora y 30 min

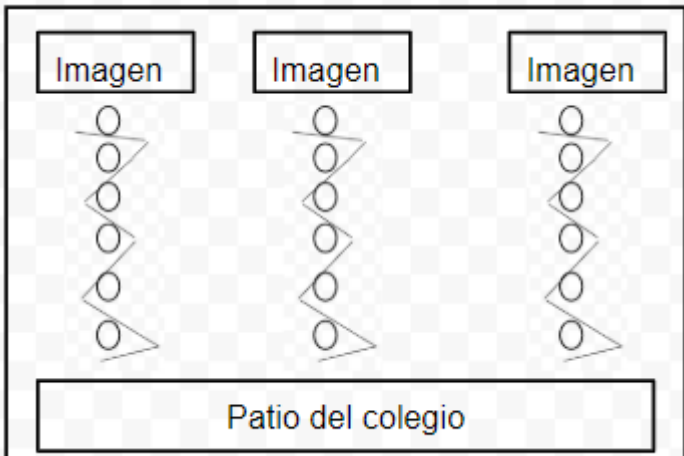
II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Asume la experiencia del encuentro personal y comunitario con Dios en su proyecto de vida en coherencia con su creencia religiosa. -Transforma su entorno desde el encuentro personal y comunitario con Dios y desde la fe que profesa: -Actúa coherentemente en razón de su fe según los principios de su conciencia moral en situaciones concretas de la vida.	Descubre el amor de Dios proponiendo acciones para mejorar la relación con su familia y la institución educativa, siendo partícipe de la iglesia de Dios.	La Iglesia	Mural de fotos	Guía de observación
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	Enfoque Ambiental: Respeto, solidaridad, equidad			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (15 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
---------------------	-----------------------	--------

Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) • Establecemos los acuerdos para el trabajo del día • Levantamos la mano para participar. • Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. • Trabajamos ordenadamente. Motivación Realizan actividades permanentes -Escuchan: Niños y niñas vamos a cantar “Iglesia soy” https://www.youtube.com/watch?v=kL2_ZI9gFvg -Escuchan: ¿de qué habla en la canción? qué quiere decir la frase “ven con nosotros y serás de la familia un hijo más. Conflicto Cognitivo: ¿qué quiere decir la frase “ven con nosotros y serás de la familia un hijo más? Propósito de la sesión: Reconocemos el amor de Dios como integrantes de la iglesia para mejorar la relación con nuestro prójimo. Título de la sesión: “Somos la familia de Dios”	-Parlante -usb Anexo 1	15min.
Desarrollo (60 minutos)	-Cuento “Mi familia es como la iglesia”	15 min
Problemática VER -Escuchan: Niños y niñas ahora les voy a contar un cuento llamado “Mi familia es como la Iglesia” Anexo 1 -Escuchan y responden: ¿Por qué Brenda se peleó con sus padres? ¿Cómo se sintió cuando se alejó de su familia? ¿Te has alejado de Dios? ¿Por qué las personas se alejan de Dios? JUZGAR -Escuchan: Niños y niñas ahora vamos a leer la cita bíblica: Romanos 12, 4-5 Anexo 2 “Pues, así como en un cuerpo tenemos muchos miembros, pero no todos los miembros tienen la misma función, así nosotros, que somos muchos, somos un cuerpo en Cristo e individualmente miembros los unos de los otros.” -Escuchan y responden: Niños y niñas ahora en grupo van a responder la siguiente pregunta: Van a hacer un dibujo que explique el texto bíblico. ¿Quiénes conforman la Iglesia de Dios?	Anexo 2 -Biblia Anexo 3 imágenes caritas de emojis	30min
ACTUAR Actividad lúdica - “Encontramos diferencias” Evaluación: Anexo 3 -Escuchan: Niños y niñas en 3 grupos de 6 integrantes cada uno vamos a jugar a encontrar diferencias en las imágenes. 1. Los estudiantes forman 3 columnas en el patio del colegio. 2. En la pared estarán pegadas 3 juegos de imágenes acerca del pueblo de Dios. 3. El último niño de cada columna deberá pasar en zigzag , por sus compañeros. 4. Cuando el estudiante llegue al inicio deberá observar la imagen y encerrar sólo una diferencia y luego colocarse en el primer lugar de la columna y así sucesivamente.		10min
Distribución del salón para la actividad lúdica encontramos diferencias:		10 min

	5min
-Escuchan: Muy bien niños y niñas ahora todos juntos vamos a pegar nuestra foto dentro de la imagen y formaremos la Iglesia de Cristo Anexo 4 CELEBRAR -Escuchan: -Nos ponemos en posición para orar. Señor, haz que siempre sea guiado por ti, que siga siempre tus deseos y haga tu santa voluntad. Que toda obra que haga hoy y todos los días de mi vida, pequeña o grande, sea lo que tú pides de mí. Ayúdame a responder a todo signo de tu gracia, de manera que sea instrumento confiable que te glorifique. Que haga siempre tu voluntad en el tiempo y en la eternidad, en mí y a través de mí. Amén CIERRE Escogen una de las caras (feliz, aburrido, triste o estresado) que transmiten cómo se han sentido y comparten del porqué de su elección.	5min
Cierre (5 minutos) TRANSFERENCIA Escuchan: Muy bien niños y niñas ¿en qué otra situación de la vida diaria podría aplicar lo aprendido hoy?. METACOGNICIÓN ¿Qué aprendimos hoy? ¿qué he aprendido acerca de la Iglesia? ¿ Cómo me ayuda pertenecer a la Iglesia en mi vida?	

		-Descubre el amor de Dios al realizar su compromiso de fe. -Descubre el amor de Dios y se ve parte de la Iglesia al participar con respeto a la lectura de la cita bíblica.	
--	--	--	--

V. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)
- Corefo. *Guía del docente. Libro de actividades de Religión. (2019)*

Para el estudiante:

- Corefo. *Libro de actividades de Religión. (2019)*

Anexos

Anexo 1

Brenda es una niña de 9 años que vive junto a sus padres y hermano, ella es muy alegre y les gusta salir a pasear con sus padres. Un día Brenda le pidió a sus padres ir juntos al parque de diversiones, pero sus padres se negaron porque tenían que cuidar a su hermanito que estaba enfermo. Ella se enojó mucho con ellos y les dijo que no la querían porque preferían a su hermano pequeño. Sus padres hablaron con ella y le explicaron que su hermano pequeño necesitaba de los cuidados de la familia.

Brenda no entendió explicaciones y por un tiempo pensó en dejar de querer a su hermano y sus padres. Pero cada día ella se sentía muy triste y creía que estaba sola, hasta que un día sus padres decidieron salir a visitar un museo en familia.

Allí aún seguía enojada, cuando de pronto Brenda se fue a comprar unos dulces y no vio a sus padres ni hermano, se asustó mucho y empezó a llorar, pensó por un instante que nunca más vería a sus padres ni a su hermano, cuando luego de unos minutos se vio a sus padres muy asustados y a hermanito llorando, que se acercaban corriendo hacia ella. Brenda inmediatamente fue a abrazarlos y se disculpó con sus papás y les dijo cuánto los amaba.

Anexo 3



Anexo 4



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 33

“Utilizamos los artículos indeterminado y determinado”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Comunicación

F. **FECHA:** 06- 09- 2019

HORA: 1 hora y 30 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA -Adecúa el texto a la situación comunicativa. -Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. -Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	Utiliza recursos gramaticales como el artículo indeterminado y determinado que contribuyen a dar sentido a su texto. Emplea algunas figuras retóricas para caracterizar personas, personajes y escenarios, con el fin de expresar sus experiencias y emociones.	Artículo indeterminado y determinado	Escriben un texto Evidencia del logro: - Utiliza los artículos determinados e indeterminado para escribir su texto.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.		-	
Enfoques transversales	-Enfoque Ambiental: Respeto, solidaridad, equidad.			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (15 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) - Establecemos los acuerdos para el trabajo del día - Levantamos la mano para participar. - Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. - Trabajamos ordenadamente. Motivación Chicos buenos días, es un gusto compartir este hermoso día con ustedes, comenzaremos la clase armando las siguientes imágenes. Cada imagen estará pegada en la pizarra y enumeradas.		5 min

	Imágenes	10 min
Escuchan: Chicos según las imágenes que acabamos de armar ¿De qué creen que se trate la lectura que leeremos?	lectura	
“La compañía de bomberos” ¡Incendio! ¡Los bomberos! -gritamos todos cuando, de pronto, escuchamos el ulular de las sirenas y el paso veloz de los carros. ¿Dónde es el incendio? preguntó una señora a un policía que estaba parado. -Está ardiendo una librería lejos de aquí –contestó el guardián y comenzaron a pasar los carros de la Compañía de Bomberos, con sus escaleras plegables y giratorias, sus carros-tanque y el equipo completo. - Unos alumnos que caminaban por ahí aprovecharon la ocasión para conversar acerca del servicio de los bomberos. La profesora escuchaba las quejas de los alumnos y exclamó, pensemos en esos hombres abnegados que tienen que dejar el trabajo más urgente y, a veces, su reparador sueño para presentarse a su local institucional por el medio más rápido. - ¿Ganan sueldo los bomberos, profesora? –preguntó un alumno. - ¡Ni un centavo! Los bomberos forman una institución al servicio de la sociedad. Son hombres valientes, sacrificados, que no solamente acuden a pagar incendios, sino también cuando ocurre una calamidad pública, como inundaciones, tempestades, terremotos. - ¡Esos hombres merecen nuestra admiración y nuestra gratitud! ¿De qué trata el texto? ¿Qué opinas del trabajo de los bomberos? ¿Qué idea te da las palabras resaltadas de rojo? ¿Qué relación tendrán las palabras son la, una, uno, el, los con los sustantivos? Conflicto Cognitivo: ¿Con qué palabras están acompañados los sustantivos? Propósito: Hoy utilizaremos los artículos para que den sentido a los sustantivos. Título: “Utilizamos los artículos indeterminado y determinado”	Cartilla de palabras Lectura imagen	
Desarrollo (60 minutos) Procesamiento de la información Muy bien chicos ahora necesito de su total atención, como sabemos tenemos que escribir un pequeño texto utilizando el artículo determinado e indeterminado. Artículo: Son palabras que acompañan a los sustantivos, además indican el género y número. Tenemos dos clases de artículos. ___ perro ladra mucho ___ estudiantes tienen mucha tarea de comunicación ___ señora María ayuda a la directora.		5 min

___ maestras llegaron 7:00 am al colegio Candelaria

___ moscas entraron al aula.

___ niña lee un libro en la biblioteca.

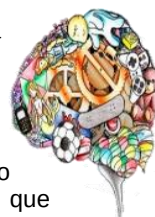


Act Actividad lúdica “Cartas de artículos”

- **Escuchan:** Chicos llego el momento de realizar la actividad lúdica.

Indicaciones

- **Escuchan:** Chicos cada dúo van a recibir un juego de memoria y una ficha por alumno para completar. En el juego de memoria se debe encontrar la pareja del artículo que encuentras. Por ejemplo: si escoges una carta y tiene el artículo LA, se debe escoger otra carta que tenga el mismo artículo. Luego en cada ficha se pondrá el nombre del niño o niña que logro encontrar la pareja de artículos. Para finalizar cada uno debe escribir un ejemplo con el artículo que se ha encontrado. Gana el que tenga todo correcto.



el	una	la	un
las	unos	los	las
la	unos	un	unas
el	una	unas	los
1	A	6	H
4	D	2	5
8	F	B	J
3	C	E	7

ARTÍCULOS	ESTUDIANTE	SUSTANTIVOS
la		
las		
el		
los		
una		
unas		
un		
unos		

- Responden: ¿Qué les pareció la actividad? ¿Qué clase de artículos se evidenció? ¿Quién me puede compartir una oración usando el artículo unos?

PLANIFICACIÓN

- Escuchan: Chicos llego el momento del reto que es crear oraciones utilizando todos los ejemplos que hemos escrito durante la clase, pero de eso debemos realizar algunas preguntas.

¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué vamos a escribir?	¿Qué necesitaremos para escribir?	¿Quiénes lo leerán?

TEXTUALIZACIÓN

Trabajo individual

- Escuchan: Escuchan: chicos recordemos que podemos utilizar todas las palabras que hemos encontrado. Vamos a ver quién puede incluir lo más posible los artículos y sustantivos trabajados durante la clase. Recuerden que

20 min

15 min

la oración empieza con mayúscula y termina con un punto y lo más importante que se entienda la oración. - Escuchan: Muy bien chicos, ahora debemos saber si está bien, y para eso me va a ayudar el compañero de a lado, así que intercambiamos nuestros sus cuadernos y vemos si logran entender el texto y contar cuantos sustantivos con sus respectivos artículos han utilizado. CIERRE - Escogen una cara (feliz, aburrido, triste o estresado) pegadas en la pizarra y comparte porqué se siente o se ha sentido así en la clase.	
Cierre (5 minutos)	
Transferencia - Responden: ¿Para qué me servirá lo aprendido? ¿Dónde lo podría utilizar? Metacognición: - Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?	15 min

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Escriben un texto	- Utiliza los artículos determinados para escribir su texto. - Utiliza los artículos indeterminado para escribir su texto.	A= 3- 5 B= 2 C= 0 -1 F= falta

V. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)
- COREFO (2019) Libro de área comunicación

Para el estudiante:

Orientación Andújar; Competencia Lingüística: Artículos determinados e indeterminados

Recuperado de: - <https://www.orientacionandujar.es/2018/07/22/competencia-lenguistica-articulos-determinados-e-indeterminados/>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 34

“Conocemos atrás clases de prefijos”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Comunicación

F. **FECHA:** 09- 09- 2019

HORA: 1 hora y 30 min

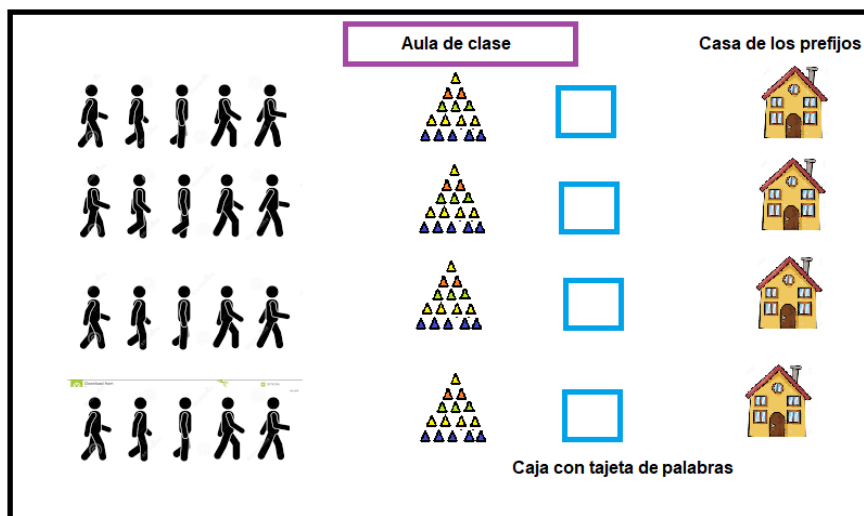
III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA -Adecúa el texto a la situación comunicativa. -Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. -Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	Revisa el texto para determinar si se ajusta a la situación comunicativa al usar los prefijos: extra-, in-, im-, i-, si existen contradicciones afectan la coherencia entre las ideas y referentes asegura la cohesión entre ellas.	Prefijos: extra-, in-, im-, i-	Oraciones usando palabras con prefijos Evidencia del logro: • Emplea palabras con prefijos en su oración. • Utiliza recursos gramaticales como el punto y la coma. • Revisa la oración de su compañero.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	-Enfoque Ambiental: Respeto, solidaridad, equidad.			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

los prefijos que estamos trabajando, el primero que llegue y coloque la tarjeta en la casa gana un punto.

¡Chicos! Llegó el momento de la actividad lúdica



-Tarjetas de colores que va en cada caja de cada uno de los equipos.

PAR	BORRABLE	CONTABLE
PARABLE	DEPENDIENTE	DEBIDO
PARCIAL	CAPAZ	LEGAL
PAGABLE	CONCLUSO	LÓGICO
PECABLE	CONFUNDIBLE	ORDINARIO
TERRESTRE	LIMITARSE	JUDICIAL

-Palabras para completar con prefijos.

Responden:

¿Les gustó la actividad lúdica? ¿Por qué? ¿Qué parte de la actividad les pareció difícil? ¿Por qué? ¿Qué aprendimos con la tarjeta de palabras? ¿Qué otras palabras formamos en la actividad? ¿Qué estrategia utilizaron para formar rápidamente la palabra? ¿Qué les ayudó más?

Planificación

Escuchan: Ahora que sabemos cómo identificar las palabras agudas vamos a planificar nuestro texto.

¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué vamos a escribir?	¿Qué necesitaremos para escribir?	¿Quiénes lo leerán?

Textualización

Trabajo individual

Escuchan: Para poder escribir oraciones con los prefijos, el trabajo será individual. Para eso van a recibir una ficha (**Anexo1**)

Se les pide que realicen las oraciones, teniendo en cuenta las palabras prefijas utilizados en el juego.

Se les da un tiempo determinado para que terminen de escribir su texto.

Realizan su primer borrador mientras la docente monitorea el trabajo.

Revisión

Cuaderno

5 min

10 min

Se les da un tiempo para que revisen entre ellos, para eso intercambian sus oraciones y reciben una ficha para que ellos evalúen a sus compañeros. Para luego corregir y escriban la versión final.		
Preguntas	Marca con una "X"	
¿Empieza la oración con Mayúscula?		
¿Termina con punto final?		
¿Coloca la coma donde corresponde?		
-La revisión final lo realizan el alumno con ayuda de la docente. -Antes de la socialización se les indica que cada uno tendrá 1 min para socializar el trabajo y que el producto será evaluado. -Ficha "palabras de prefijos" Reflexión: Escuchan: Recordemos que para identificar una palabra que tiene prefijo debemos de reconocer la palabra que es base para formar un prefijo		
Cierre (5 minutos)		15 min
Transferencia - Responden: ¿Para qué me servirá lo aprendido? ¿Dónde lo podría utilizar? Metacognición: - Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?		

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Oraciones usando palabras con prefijos	Utiliza recursos gramaticales al usar palabras agudas que contribuyen a dar sentido a su texto - Emplea palabras con prefijos en su oración. - Utiliza recursos gramaticales como el punto y la coma. - Revisa la oración de su compañero.	A= 3- 5 B= 2 C= 0 -1 F= falta

V. REFERENCIAS

Para el docente: - Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017). -Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017) -Corefo. <i>Guía del docente. Libro de actividades de Comunicación. (2019)</i> Para el estudiante: RAZONAMIENTO VERBAL-Series Verbales para Niños Recuperado de: https://www.razonamientoverbal.com/series-verbales-para-ninos/

Anexo

ANEXO 1

“PALABRAS CON PREFIJOS”

a) Escribe 5 oraciones usando algunas palabras que utilizamos en la actividad lúdica “Casa de los prefijos”

1-

2-

3-

4-

5-

b) Completa las palabras base y agrégale palabras para convertirlo en prefijos.

.....pacto

.....culto

.....lógico

.....creíble

.....pagable

.....probable



I.DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Comunicación

F. **FECHA:** 10- 09- 2019

HORA: 1 hora y 30 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
“GESTIONA RESPONSABLEMENTE EL ESPACIO Y EL AMBIENTE” • Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales. • Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente. • Genera acciones para conservar el ambiente local y global.	Identifica los mapas físico y político del Perú, y los utiliza para ubicar elementos del espacio geográfico de su localidad.	Mapa físico y político del Perú	Cuadro comparativo entre mapa físico y político.	Guía de observación
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA • Define meta de aprendizaje • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	Enfoque Ambiental: Respeto, solidaridad, equidad			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Escuchan: Muy bien niños y niñas ¿en qué otra situación de la vida diaria podría aplicar lo aprendido hoy? METACOGNICIÓN ¿Qué aprendimos hoy? ¿Por qué es importante resolver conflictos? ¿Qué material me ayudo a comprender el tema? ¿Qué fue lo más difícil de comprender? ¿Se cumplió nuestro propósito de hoy?	caritas de emojis	
--	-------------------	--

V. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Lista de cotejo	Identifica los mapas físico y político del Perú, y los utiliza para ubicar elementos del espacio geográfico de su localidad. -Identifica las características del mapa político del Perú -Identifica las características del mapa físico del Perú	A= 3- 5 B= 2 C= 0 -1 F= falta

VI. REFERENCIAS

Para el docente:

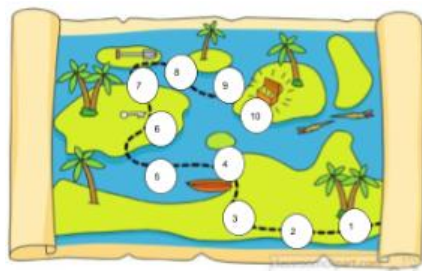
- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)
- Corefo. *Guía del docente. Libro de actividades de Comunicación. (2019)*

Para el estudiante:

- Corefo. *Libro de actividades de Comunicación. (2019)*

Anexo

Anexo 1



Anexo 2

PISTAS:

Nombre del objeto que representa la tierra y mar de nuestro planeta
¿Cuál es el nombre del continente en el que vivimos?
Ordena la siguiente palabra s-a-p-i
Descubre la siguiente adivinanza : tengo los colores blanco y rojo y mi nombre empieza con la P de patria. ¿qué país soy?
¿qué ves en la imagen? (río Amazonas)
repite el trabalenguas sin equivocarse.
Lina vive en Lima, Lina come lima, la lima de Lina está dulce porque Lina ya no vive en Lima.
Tengo costas sin arena, mares sin corriente, montes sin tierra y ciudades sin gente ¿Quién soy?
Ordena la palabra (g-i-r-e-n-o-e-s)
¿Cuál es el nombre de la región en donde vivimos?
¿Cuántas regiones tiene el Perú?

Anexo 2



Anexo 3

MAPA DEL PERÚ

¿QUÉ ES UN MAPA?
UN MAPA ES LA REPRESENTACIÓN DE LA SUPERFICIE TERRESTRE PUESTA EN UN PAPEL



En el mapa mundi encontramos todos los continentes y países del todo el mundo.

¿QUÉ ES UN MAPA FÍSICO?
El mapa físico del Perú se observa el relieve de nuestro territorio como lo son (montañas ríos, nevados, cordilleras), etc. Es decir cualquier forma que tenga la superficie de la tierra.



¿QUÉ ES UN MAPA POLÍTICO?
Es dónde se divide el territorio, por diferentes partes con diversos colores, pueden estar por provincias, departamentos, etc.



Anexo 4



Características	Mapa Político del Perú

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 36

“La biblia es la palabra de Dios”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Religión

F. **FECHA:** 11- 09- 2019

HORA: 1 hora y 30 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Construye su identidad como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas. -Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente. -Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa.	-Conoce a Dios Padre, que se manifiesta en las Sagradas Escrituras, y acepta el mensaje que le da a conocer para vivir en armonía con Él y con los demás.	La biblia	Directorio bíblico.	Guía de observación
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA • Define meta de aprendizaje • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	Enfoque Ambiental: Respeto, solidaridad, equidad			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (15 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo								
Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) • Establecemos los acuerdos para el trabajo del día • Levantamos la mano para participar. • Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. • Trabajamos ordenadamente. Motivación Realizan actividades permanentes -Escuchan: Niños y niñas vamos a cantar Anexo 1  Actividad lúdica - “Pelota bíblica” Anexo 1 -Escuchan: Niñas y niños ahora vamos a realizar la actividad lúdica muy divertida. 1. Los estudiantes ubicados en sus asientos deberán escuchar la canción “Dios es amor” https://www.youtube.com/watch?v=Xdai7SASQOA 2. Cada estudiante deberá cantar la canción mientras se pasan de mano en mano una pelota. 3. Cuando la docente baje el volumen de la canción el niño que se quede con la pelota deberá pasar un reto. 4. El reto consiste en responder una pregunta sobre la canción. 5. Las respuestas que los estudiantes de, la docente las irá escribiendo en la pizarra. <table><tr><td>¿En qué libro puedo encontrar qué Dios es amor?</td></tr><tr><td>¿Por qué en la canción dicen: “Dios es amor”?</td></tr><tr><td>¿Tienes una biblia en casa? ¿En qué lugar de tu casa tienes una biblia?</td></tr><tr><td>¿qué cita bíblica mencionan en la canción?</td></tr><tr><td>Si no podemos ver a Dios cómo puedo conocer su palabra?</td></tr><tr><td>¿Tú lees la biblia?</td></tr><tr><td>¿Por qué debemos leer la biblia?</td></tr><tr><td>¿Quién escribió la biblia?</td></tr></table> Conflicto Cognitivo: ¿Por qué los niños y niñas que creen en Dios deben leer la biblia? Propósito de la sesión:”Conocemos a Dios mediante la biblia para nuestra salvación”. Título de la sesión: “La biblia es la palabra de Dios”	¿En qué libro puedo encontrar qué Dios es amor?	¿Por qué en la canción dicen: “Dios es amor”?	¿Tienes una biblia en casa? ¿En qué lugar de tu casa tienes una biblia?	¿qué cita bíblica mencionan en la canción?	Si no podemos ver a Dios cómo puedo conocer su palabra?	¿Tú lees la biblia?	¿Por qué debemos leer la biblia?	¿Quién escribió la biblia?	-Parlante -usb Anexo 1 pelota y preguntas escritas en papel. Anexo 2 -Historia “Testimonio de fe”	30min. 15min 10min
¿En qué libro puedo encontrar qué Dios es amor?										
¿Por qué en la canción dicen: “Dios es amor”?										
¿Tienes una biblia en casa? ¿En qué lugar de tu casa tienes una biblia?										
¿qué cita bíblica mencionan en la canción?										
Si no podemos ver a Dios cómo puedo conocer su palabra?										
¿Tú lees la biblia?										
¿Por qué debemos leer la biblia?										
¿Quién escribió la biblia?										
Desarrollo (60 minutos)										
Problemática VER -Escuchan: Niños y niñas ahora les voy a contar una historia “Testimonio de fe” Anexo 2										

La biblia es la palabra de Dios  ¿Qué es la biblia? La palabra biblia viene del griego y significa “libros”. Es el conjunto de libros sagrados llamada también sagradas escrituras. En la biblia encontramos la verdad para conocer, amar y servir a Dios.  ¿Quién escribió la biblia? Dios con su amor infinito inspiró a personas para que ellos escriban, solo lo que Dios quería. Esas personas reciben el nombre de Hagiógrafos: es decir “inspirados por Dios”. ¿Quién es el autor de la biblia? Como en la biblia encontramos la palabra de Dios, entonces el autor verdadero de ella es Dios, ya que Dios mandó al espíritu Santo a inspirar a personas a escribir la biblia.  ¿Por qué es importante leer la biblia?  La biblia o también llamada “sagrada escritura”, nos enseña la verdad para poder salvarnos y estar junto a Dios.	-molde del directorio bíblico caritas de emojis	10min 20 min 20min 5min
Evaluación: -Escuchan: Niños y niñas ahora vamos a realizar nuestro directorio bíblico para ello necesitamos los siguientes materiales: -cartulina de colores: para hacer la base de la biblia. -Hojas de colores: para hacer las hojas de nuestro directorio y escribir la palabra de Dios. -Silicona : para pegar nuestra biblia -imágenes para decorar nuestra biblia. -Molde: cada niño deberá utilizar el molde para hacer su directorio bíblico. Anexo 4 -Realizan: Niños y niñas ahora en las hojas de colores ya cortadas escribirán : -Cuando te sientas triste: Llama Juan capítulo catorce -Cuando estás enojado: Llama Romanos capítulo doce, versículo diecisiete al veintiuno -Cuando estás preocupado: Llama Mateo capítulo seis, versículo del veinticinco al treinta y cuatro. -Cuando estás cansado: Llama Isaías capítulo treinta y cinco, versículo del uno al diez.		

-Cuando necesites cariño: Llama Juan capítulo quince, versículo del trece al diecisiete. -Cuando estés enfermo: Llama Isaías capítulo veintiséis. -Escuchan: Para ello en parejas deberán buscar la cita bíblica y leer o que nos dice la palabra de Dios, luego en nuestro molde de hoja de colores escribiremos lo que nos dice Dios mediante su palabra. (los niños deberán escribir lo más importante de la cita bíblica, con sus propias palabras.) ACTUAR -Escuchan: Niños y niñas ahora vamos a realizar nuestro compromiso. Anexo 5 Jesús es palabra de vida eterna. Agradecemos a nuestro señor por darnos su palabra por ello me comprometo a: ----- ----- ----- ----- ----- CIERRE Escogen una de las caras (feliz, aburrido, triste o estresado) que transmiten cómo se han sentido y comparten del porqué de su elección.		
Cierre (5 minutos)		
TRANSFERENCIA Escuchan: Muy bien niños y niñas ¿en qué otra situación de la vida diaria podría aplicar lo aprendido hoy?. METACOGNICIÓN ¿Qué aprendimos hoy? ¿qué he aprendido acerca de la Iglesia? ¿Cómo me ayuda pertenecer a la Iglesia en mi vida?		

V. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Guía de observación	Guía de observación	Conoce a Dios Padre, que se manifiesta en las Sagradas Escrituras, y acepta el mensaje que le da a conocer para vivir en armonía con Él y con los demás. -Conoce a Dios cuando lee las sagradas escrituras. -Conoce a Dios cuando trabaja en armonía con sus compañeros. -Conoce a Dios realiza las actividades en clase con respeto.	En inicio A=:0-4 proceso B=:5-8 logrado: C=9-12

VI. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)
- Corefo. *Guía del docente. Libro de actividades de Religión. (2019)*

Para el estudiante:

- Corefo. *Libro de actividades de Religión. (2019)*

Anexos

Anexo 1

Dios es amor, la Biblia lo dice.
Dios es amor, San Pablo lo repite.
Dios es amor.
Búscalo y verás en el capítulo cuarto,
versículo ocho, primera de Juan.

Quiero, Señor, cantar de alegría,
quiero, Señor, amarte noche y día.
Quiero, Señor, apoyarme en ti,
porque me amas primero,
tu amor me ha creado y vigilas por mí. (bis)

Canto al saber que eres mi amigo,
canto al saber que siempre estás conmigo. Canto al saber que me ayudarás,
que, aunque de ti yo me olvide,
jamás a tus hijos nos olvidarás. (bis)

Dios es amor, la Biblia lo dice,
Dios es amor, San Pablo lo repite.
Dios es amor.
Búscalo y verás en el capítulo cuarto,
versículo ocho, primera de Juan.

Anexo 2

Indicaciones para leer una cita bíblica



Cada libro de la biblia se observa mediante una abreviatura y está dividida en capítulos (números grandes) y versículos (números pequeños). Si queremos señalar un texto de la biblia será mediante una cita bíblica y en ella utilizarás signos como:





Separa el capítulo del versículo.

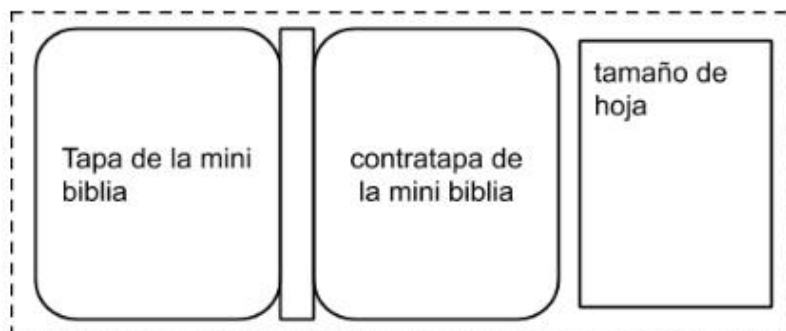


Se lee "y", se utiliza para separar capítulos.



Se lee "al" se utiliza para separar versículos, indicando que se debe leer todos los versículos intermedios.

Anexo 5



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 37

"Utilizamos palabras cortas y largas"

I.DATOS GENERALES

- A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar
- B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. ASESORA DE TESIS: Valeria Calagua

D. GRADO: 3°

NIVEL: Primaria

E. ÁREA: Comunicación

F. FECHA: 13- 09- 2019

HORA: 1 hora y 30 min

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA - Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	Utiliza recursos gramaticales al usar las clases de palabras según su número de sílabas que contribuyen a dar sentido a su texto.	Clases de palabras según su número de sílabas	Creación de un trabalenguas	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	-Enfoque Ambiental: Respeto, solidaridad, equidad.			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (15 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) • Establecemos los acuerdos para el trabajo del día ✓ Levantamos la mano para participar. ✓ Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. ✓ Trabajamos ordenadamente. Motivación • Observan dos trabalenguas.		15 min



- Responden: ¿Qué observamos? ¿Quién puede realizar los trabalenguas? ¿Cuál es más difícil? ¿Por qué? ¿Cuál es la más fácil? ¿Por qué? ¿Cuál de los trabalenguas tienen palabras más largas? ¿Cuál tiene palabras más cortas? ¿Cuántas sílabas tiene la palabra más corta? ¿Cuántas sílabas tiene la palabra más larga? ¿Cómo se les llama a las palabras que tiene una sílaba?

- **Conflicto Cognitivo:** ¿Qué palabras conoces que tengan muchas sílabas?

Propósito de la sesión: El día de hoy utilizaremos las clases de palabras según su número para crear trabalenguas.

Título de la sesión: “Utilizamos palabras cortas y largas”

Desarrollo (60 minutos)

Problemática

- Observan un cuadro y palabras.
- Escuchan: pero antes de eso ¿Qué es una sílaba? ¿Saben separar las palabras en sílabas?
- Escuchan: ahora sí chicos quién puede completar este cuadro. Empezamos dando ejemplos de palabras que tengan una, dos, tres y cuatro sílabas, luego de otros completaremos los demás cuadros. Por ejemplo: separar las palabras por sílabas para luego colocar el número de sílabas y la clase según el número de sílaba.

PALABRAS	SEPARACIÓN DE SÍLABAS	NÚMERO DE SÍLABAS	CLASES DE PALABRAS
		1	
		2	
		3	
		4	
antibiótico			
significado			
maravillosamente			
Otorrinolaringólogo			

monosílabas	pentasílabas	tetrasílabas	heptasílabas
bisílabas	trisílabas	hexasílabas	octosílabas

- Responden: ¿Qué hemos realizado? ¿Hasta qué número de sílabas normalmente utilizamos? ¿Cuáles son las palabras más largas que utilizan?
- Escuchan: ahora vamos a completar el cuadro las clases de palabras según el número de sus sílabas, pero solo de las palabras que siempre

imágenes

papelógrafo

palabras

papelógrafo

10 min

15 min

utilizamos que es hasta pentasílaba y podemos decir algunos ejemplos como las palabras que utilizamos al aprender los prefijos. Escuchan: ejemplo una palabra monosílaba, que quiere decir palabra que tiene una sílaba: par. Ahora de una palabra bisílaba, que quiere decir que tiene dos sílabas, ahora sí podemos utilizar un prefijo para aumentarle una sílaba más a la palabra par ¿Cuál sería?: impar. Ahora de una palabra trisílaba, que quiere decir que tiene 3 sílabas: activo. Ahora podemos utilizar otro prefijo al dar ejemplo de una palabra tetrasílaba, que quiere decir que tiene 4 sílabas: inactivo. Por último, un ejemplo de una palabra tetrasílaba, es decir que tenga 5 sílaba: extraterrestre. <table border="1"> <thead> <tr> <th>CLASES DE PALABRAS</th><th>DEFINICIÓN</th><th>EJEMPLOS</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>monosílabas</td><td>Tienen una sílaba.</td><td></td></tr> <tr> <td>bisílabas</td><td>Tienen dos sílaba.</td><td></td></tr> <tr> <td>Trisílabas</td><td>Tienen tres sílaba.</td><td></td></tr> <tr> <td>tetrasílabas</td><td>Tienen cuatro sílaba.</td><td></td></tr> <tr> <td>pentasílabas</td><td>Tienen cinco sílaba.</td><td></td></tr> </tbody> </table>	CLASES DE PALABRAS	DEFINICIÓN	EJEMPLOS	monosílabas	Tienen una sílaba.		bisílabas	Tienen dos sílaba.		Trisílabas	Tienen tres sílaba.		tetrasílabas	Tienen cuatro sílaba.		pentasílabas	Tienen cinco sílaba.		Ficha de clases de palabras	10 min
CLASES DE PALABRAS	DEFINICIÓN	EJEMPLOS																		
monosílabas	Tienen una sílaba.																			
bisílabas	Tienen dos sílaba.																			
Trisílabas	Tienen tres sílaba.																			
tetrasílabas	Tienen cuatro sílaba.																			
pentasílabas	Tienen cinco sílaba.																			
  - Escuchan: el reto del día de hoy es crear trabalenguas con las palabras que has utilizado durante la clase, pero antes de eso vamos a realizar la actividad lúdica. - Observan la imagen que representa actividades lúdicas. Actividad lúdica “Letritotas” - Escuchan: muy bien chicos, vamos a comenzar con la actividad lúdica para esto ustedes van a recibir una ficha individualmente, y también por cada dúo un sobre con muchas palabras y para esto la que va a escoger será la ganadora del mundo al revés “que es igual a jugar piedra, papel o tijera” y el que gana, en este juego pierde, porque es mundo al revés, por ejemplo: uno saca piedra y el otro papel, gana el que sacó piedra por ser el mundo al revés. El niño o niña escoge una palabra y lo escribe en el cuadro correctamente. Gana el que escriba correctamente todas las palabras. ¡Recuerden que lo más importante es divertirse! ¡Comenzamos! <table border="1"> <thead> <tr> <th>CLASES DE PALABRAS</th><th>DEFINICIÓN</th><th>EJEMPLOS</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>monosílabas</td><td>Tienen una sílaba.</td><td></td></tr> <tr> <td>bisílabas</td><td>Tienen dos sílaba.</td><td></td></tr> <tr> <td>Trisílabas</td><td>Tienen tres sílaba.</td><td></td></tr> <tr> <td>tetrasílabas</td><td>Tienen cuatro sílaba.</td><td></td></tr> <tr> <td>pentasílabas</td><td>Tienen cinco sílaba.</td><td></td></tr> </tbody> </table>	CLASES DE PALABRAS	DEFINICIÓN	EJEMPLOS	monosílabas	Tienen una sílaba.		bisílabas	Tienen dos sílaba.		Trisílabas	Tienen tres sílaba.		tetrasílabas	Tienen cuatro sílaba.		pentasílabas	Tienen cinco sílaba.		sobres palabras	10 min
CLASES DE PALABRAS	DEFINICIÓN	EJEMPLOS																		
monosílabas	Tienen una sílaba.																			
bisílabas	Tienen dos sílaba.																			
Trisílabas	Tienen tres sílaba.																			
tetrasílabas	Tienen cuatro sílaba.																			
pentasílabas	Tienen cinco sílaba.																			

luz	baño	comida	bolígrafo	calificativo								
rey	gente	corbata	televisor	elaborado								
miel	foca	cuchara	mamífero	electricista								
sol	blusa	escribir	elefante	laboratorio								
col	algas	camello	cartílago	favoritismo								
muy	hola	celeste	cartuchera	clasificación								
• Responden: ¿Les gustó la actividad lúdica? ¿Qué momentos de la actividad lúdica les gustó más? ¿Tuviste alguna dificultad para completar todas las palabras en tu ficha? ¿Lograron ubicar correctamente las palabras? • Corrigen todos juntos el cuadro. • Escuchan: ahora es momento de empezar a crear las trabalenguas. PLANIFICACIÓN • Escuchan: chicos, pero antes de eso tenemos que completar un cuadro que va en relación cuando siempre vamos a escribir. • Observan el papelógrafo y responden. <table><tr><th>¿Qué voy a escribir?</th><th>¿Para qué voy a escribir?</th><th>¿A quién le voy a escribir?</th></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table> • Responden: ¿Qué vamos a realizar? ¿Qué debemos tener en cuenta? • Escuchan: muy bien chicos ahora sí podemos empezar. TEXTUALIZACIÓN • Escuchan: chicos recordemos que podemos utilizar todas las palabras que hemos encontrado. Vamos a ver quién puede incluir lo más posible palabras trabajadas en la actividad lúdica. Recuerden que la oración empieza con mayúscula y termina con un punto. REVISIÓN • Comparten de manera voluntaria algunas trabalenguas. CIERRE • Escogen una cara (feliz, aburrido, triste o estresado) pegadas en la pizarra y comparte porqué se siente o se ha sentido así en la clase.						¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿A quién le voy a escribir?				20 min
¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿A quién le voy a escribir?										
Cierre (5 minutos)												
Tarea • Resolver el libro de actividades las páginas: 15, 16 y 17. Transferencia • Responden: ¿Para qué me servirá lo aprendido? ¿Dónde lo podría utilizar? Metacognición: • Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?						15 min						

V. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Creación de un trabalenguas.	Utiliza recursos gramaticales al usar las clases de palabras según su número de sílabas que contribuyen a dar sentido a su texto. • Reconoce las clases de palabras según su número de sílabas. • Escribe un trabalenguas.	A= 2 B= 1 C= 0 F= falta

VI. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)
- Corefo. *Guía del docente. Libro de actividades de Comunicación. (2019)*

Para el estudiante:

- Corefo. *Libro de actividades de Comunicación. (2019)*

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 38

“Completamos oraciones y conocemos refranes”

I.DATOS GENERALES

- A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar
- B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia
- C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. GRADO: 3°
 E. ÁREA: Comunicación
 F. FECHA: 16- 09- 2019

NIVEL: Primaria

HORA: 1 hora y 30 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA - Adecúa el texto a la situación comunicativa. Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	Escribe textos de forma coherente y cohesionada. Ordena las ideas las desarrolla para ampliar la información, sin contradicciones, reiteraciones innecesarias o digresiones.	oraciones incompletas	Escribe oraciones de manera coherente y cohesionada.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	Atención a la diversidad y orientación al bien común			
Actitudes	-Los niños leen silenciosamente. -Los niños muestran respeto en la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (10 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
- Establecemos los acuerdos para el trabajo del día - Levantamos la mano para participar. - Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. - Trabajamos ordenadamente. Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) Motivación		20min.



Es cuando se elimina una o dos palabras de manera intencional, para que las persona que la lea pueda encontrar el sentido lógico de la oración.



- Para ello el lector debe leer las oraciones y encontrar la palabra que falta. La palabra con la que se complete la oración debe tener sentido es decir ser coherente.
- La oración debe tener un sentido completo, es decir, expresar una idea.
- Se debe guardar corrección ortográfica, lo cual se refiere al uso correcto de palabras y expresiones.

Ejemplos: Escribe la respuesta a las oraciones incompletas.

- Los alumnos tienen más de aprobar.

a) pequeños – seguridad

b) estudiosos – posibilidades

- Los huaicos la carretera y el tránsito.

a) rompieron – alternaron

b) destruyeron – bloquearon

• PLANIFICACIÓN

-Escuchan: Muy bien niños ahora cada uno de ustedes en su cuaderno de comunicación van a escribir 2 refranes con las imágenes que se le van a entregar.

Recuerden: Un refrán expresa un pensamiento moral, un consejo o una enseñanza, para la vida. **Anexo 3**

-Escuchan: Recuerden los refranes que hemos completado:

- En boca cerrada no entran..... moscas.
- Quien tiene un amigo tiene un tesoro.
- No dejes para..... lo que puedas hacer hoy.....mañana.

• REVISIÓN

- Escuchan: Niños y niñas ahora vamos a intercambiar nuestras oraciones con nuestro compañero o compañera de al lado, para que revisen lo que hemos realizado y podamos mejorar.

CIERRE

- Luego de corregir nuestros refranes incompletos los escribiremos en una hoja bond y luego las pegaremos en un mural para exponerlo en el aula.
- Escogen una de las caras (feliz, aburrido, triste o estresado) que transmiten cómo se han sentido y comparten del porqué de su elección.

Cierre (10 minutos)

Transferencia

- Responden: ¿En qué momento de mi vida podría aplicar lo aprendido?

Metacognición:

- Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
-------------------------	----------------------------	--------------------------------	--------------

Lista de cotejo	Escribe oraciones utilizando analogías .	Escribe textos de forma coherente y cohesionada. Ordena las ideas y las desarrolla para ampliar la información, sin contradicciones, reiteraciones innecesarias o digresiones. -Escribe refranes de manera coherente y cohesionada es decir tiene sentido lógico. -Escribe los refranes utilizando las imágenes entregadas. -Escribe refranes teniendo en cuenta la estructura de las oraciones incompletas.	A=3 B=2 C=1-0 F= Falta
-----------------	--	--	--

VI. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)

Para el estudiante:

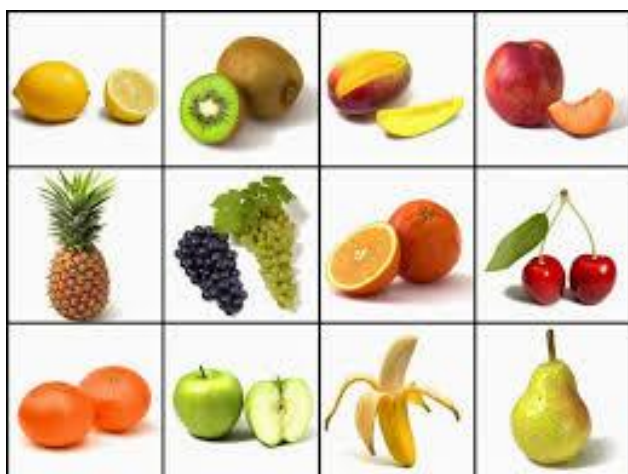
Ortografía antónimo. recuperado de

<https://docs.google.com/file/d/0B00tiEvBUyLfQXp4bIB4bDVWN28/edit?pli=1>

VII. ANEXOS



Anexo 1



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 39

“Conocemos los patrimonios naturales del Perú”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collaqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Personal social

F. **FECHA:** 17- 09- 2019

HORA: 1 hora y 30 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
“GESTIONA RESPONSABLEMENTE EL ESPACIO Y EL AMBIENTE” • Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales. • Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente. • Genera acciones para conservar el ambiente local y global	Describe algunas manifestaciones culturales de su localidad. Se refiere a sí mismo como integrante de una o de un pueblo originario.	Patrimonio s naturales	Cuadro comparativo de los hemisferios.	Guía de observación
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	Enfoque Ambiental: Respeto, solidaridad, equidad			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (15 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
---------------------	-----------------------	--------

Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) • Establecemos los acuerdos para el trabajo del día ✓ Levantamos la mano para participar. ✓ Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. ✓ Trabajamos ordenadamente. Motivación Escuchan la canción Amazonas https://www.youtube.com/watch?v=gEzcipxg8EI Responden: ¿Les gustó la canción? ¿Cuál es el tema? ¿Quién lo canta? ¿De qué nos habla la canción? ¿Qué mensaje nos deja? ¿De qué lugar habla toda la canción? ¿Qué hace que el clima cambie? ¿Qué lugares nos menciona que cambió por la contaminación? ¿Por qué cambió? ¿Qué actitudes dice que tenemos que dejar para cuidarlo? ¿Cómo crees que cuidamos el Amazonas desde nuestros hogares? ¿Por qué? Observan Conflicto Cognitivo: ¿Será importante cuidar los lugares naturales del Perú? ¿Por qué? Propósito de la sesión: Reconocemos lo patrimonios naturales para conocer los beneficios en la población. Título de la sesión: “Conocemos los patrimonios naturales del Perú”	Tv	5 min
Desarrollo (60 minutos)		
Problemática -Escuchan: ¡Muy bien niños y niñas! Ahora vamos ver otro video https://www.youtube.com/watch?v=ltL6aMhjt0k , para eso, necesito que todos mantengan el silencio para que la historia que escuchemos sea emocionante, ahora comencemos. -Responden: ¿Les gustó el reportaje? ¿Qué hemos observado? ¿De qué lugar nos está hablando? ¿En su recorrido qué pueblos ha encontrado? ¿Qué idioma hablan? ¿Qué costumbres tienen? ¿Crees que es importante preservar las costumbres de esos pueblos? ¿Por qué? ¿Qué actividades económicas encontró en el recorrido por los pueblos de la reserva nacional del Manu? ¿Crees que si la reserva nacional desapareciera afectaría a esas comunidades? ¿Por qué? ¿Qué harías tú para protegerlos? ¿Crees que todos los lugares naturales de nuestro país están en peligro en la actualidad? ¿Por qué? ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN -Observan una imagen de un ecosistema -Escuchan: ¡Bien chicos! Ahora vamos a leer una ficha informativa para conocer los patrimonios naturales de nuestro país-(Anexo1) Bien chicos, los patrimonios naturales están constituidos por todos los animales, plantas y territorios que tienen un valor. Y que nosotros debemos protegerlos. Ahora, los patrimonios nacionales se clasifican en reservas nacionales, parque nacional, santuarios nacionales, santuarios históricos. La reserva nacional se caracteriza por proteger los ecosistemas y las actividades sostenibles, costumbres de los pueblos que viven dentro de ella. El parque nacional protege de manera rigurosa los ecosistemas. Los santuarios nacionales protegen las formaciones naturales, flora, fauna. Los santuarios históricos protegen los escenarios donde se dieron los hechos históricos para el país.	Anexo 1	5 min

-Responden: Ahora que sabemos lo que son los patrimonios naturales. Actividad lúdica - “Bingo del patrimonio natural” (Anexo2) -Ahora chicos, vamos a realizar una divertida actividad lúdica llamada “Bingo del patrimonio natural” esta consiste en que cada uno de ustedes recibirá una cartilla del bingo. Yo iré sacando papelitos al azar indicando un patrimonio natural específico. Si está en unos de los cuadros de tu cartilla los lees en voz alta y luego marcas un aspa o check. Así sucesivamente hasta que haya un ganador. Bueno chicos llegó la hora de actividad lúdica ¡Empecemos! (Anexo2) -Responden: ¿Les gustó la actividad lúdica? ¿Qué les pareció lo más difícil? ¿Por qué? ¿Qué estrategia utilizaron para poder ganar? ¿En qué los benefició la actividad lúdica? ¿Qué aprendimos con esta divertida actividad lúdica? ¿Cómo nos ayudan a saber exactamente de qué se trata los patrimonios naturales del Perú? ¿Qué es un patrimonio histórico? ¿Cómo se llama aquel patrimonio que protege a la fauna? Sistematización del docente -Regresan al salón. -Escuchan: Ahora cada uno va a recibir un organizador visual “Diagrama de Venn” y solo llenarán los elementos que te pide por ejemplo en flora y fauna, tienes que escribir animales o vegetales que conozcas que sean parte de nuestro patrimonio de la misma forma en los otros. En el centro donde hay un cruce tienes que escribir uno de los patrimonios que encontramos en el bingo. Y en el momento de socializar tienes que explicar por qué es importante conservar esta área protegida. (Anexo3) ACUERDOS O TOMA DE DECISIONES -Escuchan: Ahora realizaremos una actividad divertida. Para esto cada grupo va a recibir un caso y lo va a interpretar tomando el papel ya sea de los pobladores, guías, animales, flora que aparezca en los casos que les toque. Cada grupo contará un tiempo de 5 minutos para interpretarlo. Luego de realizar la interpretación vamos a socializar cada caso y al final cada grupo va a llegar a un acuerdo y darán un compromiso que de verdad lo puedan hacer desde sus casas para cuidar nuestro patrimonio natural, por ejemplo yo desde mis posibilidades me comprometo a no usar aerosoles que dañan a esos ecosistemas y respetar a las costumbres de las etnias que habitan la zona. Anexo4	Anexo 2 . Anexo3 Anexo4	10 min 20 min 5 min
--	---	--

Cierre (5 minutos)		
TRANSFERENCIA Escuchan: Muy bien niños y niñas ¿En qué otra situación de la vida diaria podría aplicar lo aprendido hoy? METACOGNICIÓN ¿Qué aprendimos hoy? ¿Por qué es importante conocer cómo usar un mapa? ¿Qué material me ayudo a comprender el tema? ¿Qué fue lo más difícil de comprender? ¿Se cumplió nuestro propósito de hoy?		15 min

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Guía de observación	Diagrama de Venn "Patrimonios naturales del Perú".	Describe algunas manifestaciones culturales de su localidad. Se refiere a sí mismo como integrante de una o de un pueblo originario. -Describe algunas costumbres de su localidad. -Se identifica con las etnias para el cuidado del patrimonio natural.	A= 3- 5 B= 2 C= 0 -1 F= falta

V. REFERENCIAS

Para el docente: - Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017). -Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017) -Corefo. <i>Guía del docente. Libro de actividades de Comunicación. (2019)</i> Para el estudiante: -Corefo. <i>Libro de actividades de Comunicación. (2019)</i>
--

Anexos

Anexo1

Patrimonio natural del Perú

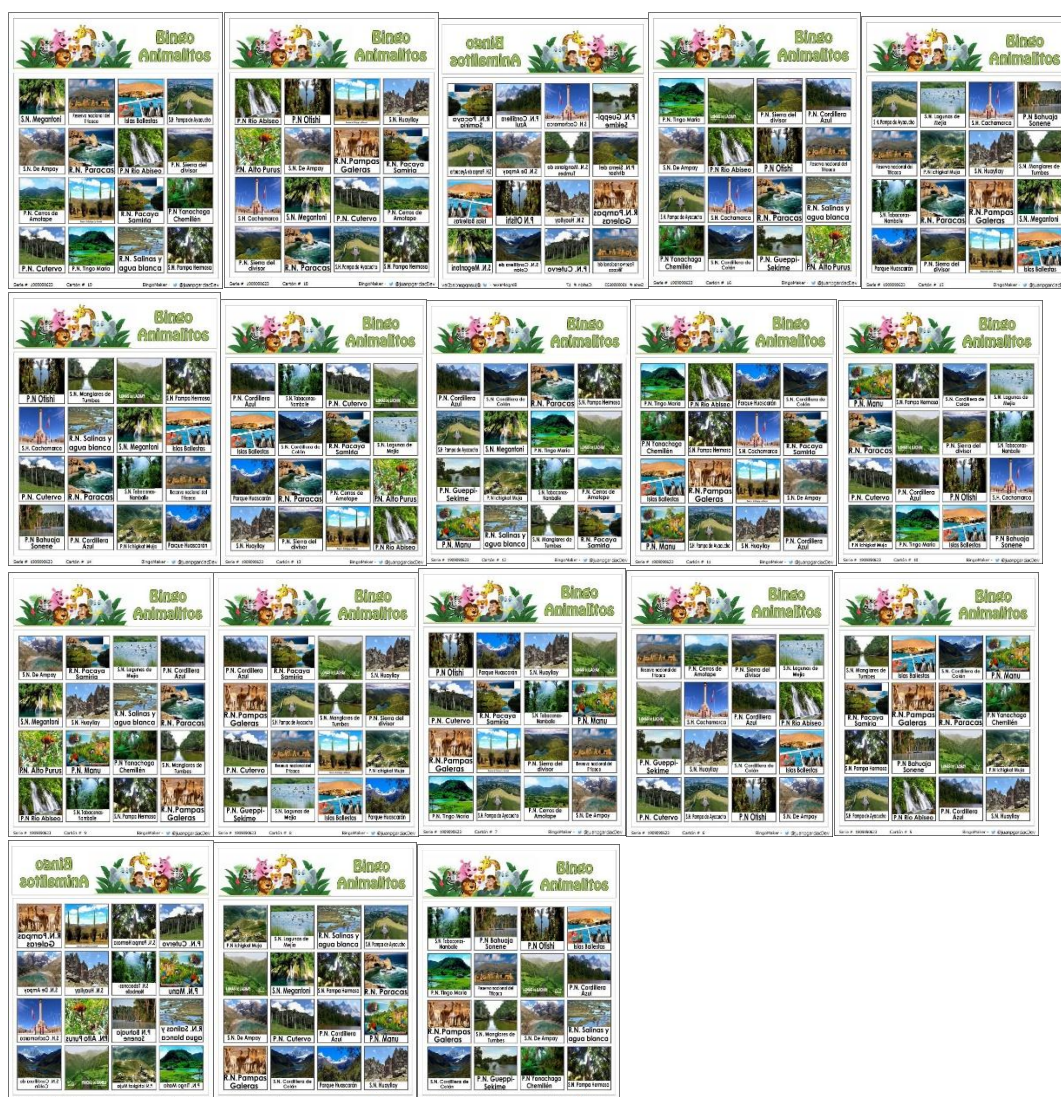
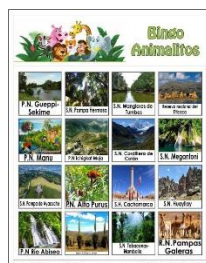
El Patrimonio Natural está constituido por todos los animales, plantas y territorios que tienen un valor excepcional desde el punto de vista estético, científico y/o ambiental del planeta, que constituyen nuestra herencia y que, por tanto, nos pertenecen a todos y están bajo nuestra responsabilidad. El

Perú posee un vasto patrimonio natural, vulnerable ante las amenazas del desarrollo humano no sustentable. Estas son:

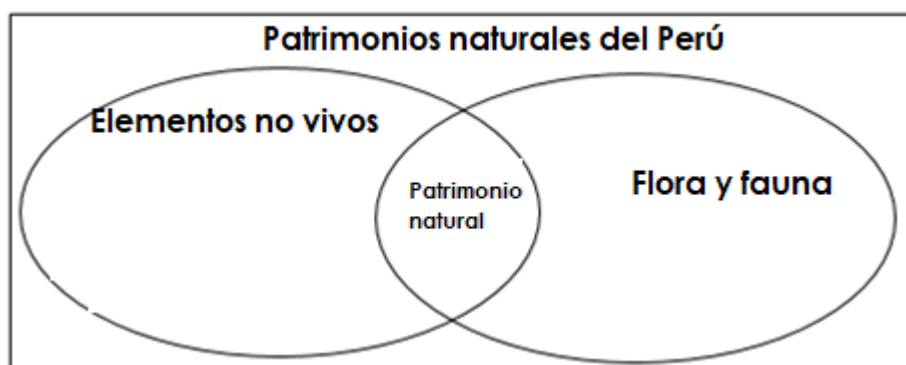
Áreas naturales	
Actualmente el Perú cuenta con un total de 60 áreas naturales, las cuales han sido clasificadas de la siguiente manera:	
Reservas Nacionales Se caracterizan por tener varios ecosistemas y una diversidad biológica importante. Además, se desarrollan prácticas de manejo y desarrollo de alternativas sostenibles de uso por los pueblos nativos. 	Parques Nacionales Protegen de manera intangible algunos de los ecosistemas más importantes del país. 
Santuarios nacionales Creadas para proteger, con carácter intangible, el hábitat de una especie o comunidad de flora y fauna, así como formaciones naturales de interés científico y paisajístico. 	Santuarios históricos Son áreas designadas a proteger los escenarios naturales donde se han desarrollado eventos ilustres de la historia nacional. Los cuales forman parte del patrimonio arqueológico y monumental del Perú. 

Sin los recursos naturales de las áreas protegidas, las necesidades básicas de muchas personas en el Perú no se cumplirían, también protegen las costumbres de los pueblos nativos. Los ríos, lagos y humedales alimentados por los glaciares de los Andes son la fuente de agua potable para más del 85 por ciento (de la población del país. Gran parte de esa agua se origina en áreas protegidas.

Anexo3



Anexo3



Anexo4

Caso 1

Juan es un guardabosque que pertenece a la etnia Matsigenka, él trabaja para el ministerio del ambiente y se encarga de proteger al parque nacional del Manu, todos los días, sale de su casa a patrullar con su compañero. En su camino se encuentra con tiendas que ofrecen distintos tipos de productos a los turistas que es la principal fuente de ingresos para el pueblo. Luego pasa por el museo natural de parque en donde son los propios pobladores en hacer de guías explicando a los turistas la riqueza natural y cultural que tiene la reserva natural del Manu y su gente. Juan disfruta mucho su trabajo porque recorre toda la reserva maravillándose siempre de todos los tipos de animales que observa.

Caso 2

María es una estudiante de la I.E.P Candelaria de Villa María del triunfo. Su profesor llevó a toda el aula a una visita de estudio ya que tenía que tratar el tema de las "Acllas" en Lima. Durante su visita a Lurín aprendió muchas cosas respecto a la gran historia que tiene el museo de Pachacamac. Por ejemplo, el guía les contó que al Dios al que adoraban se llamaba Pachacámac. Y narró la leyenda que dio origen a las islas de San Pedro, Contó que el Dios Pachacamac se enamoró de una princesa y tuvieron un hijo, pero como la princesa no sabía qué Dios era el padre, llamó a todos los Dioses que estaban enamorada de ella, y todos se presentaron, y que cuando el Dios estaba a punto de revelar su identidad, la princesa escapó con su hijo y se ahogaron en el mar surgiendo las islas. A María le gustó la rica historia de su pueblo.

Caso 3

Susan es una estudiante de 3ro de primaria que fue de viaje con su padre al bosque de piedras de Huayllay, en donde el guía les dijo que este santuario está ubicado en Cerro de Pasco, y entre su fauna más representativa era la vicuña, pero lo que más le llamó la atención fue la formación de piedras que tenían diversas formas apreciar siluetas que se asemejan a una cobra, un

elefante, un caracol, etc. Y que la principal actividad económica de la zona es el turismo. Por ejemplo, con la venta de artesanías por parte de los pobladores.

Caso 4

Carlos fue de vacaciones con su padre al Parque Nacional de Cutervo que se encuentra en la región de Cajamarca, cuando llegó con su padre, pasó por el pueblo cercano juntándose con 20 personas más y un guía de Parque, les contó que ese parque protegía el ecosistema, como la flora, fauna. Durante la caminata observó diferentes animales como nutria, tapir, osos de anteojos, gallito de las rocas. Entre la flora que lo sorprendió fue los gigantes árboles de 20 y 30 metros. Y le sorprendió el rico ecosistema que tiene su país y que la gente de la zona, lo protege con mucho empeño.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 40

“Utilizamos palabras agudas”

I.DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Personal social

F. **FECHA:** 23- 09- 2019

HORA: 5 horas

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA -Adecúa el texto a la situación comunicativa. -Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. -Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	Utiliza recursos gramaticales al usar palabras agudas que contribuyen a dar sentido a su texto	Palabras agudas	Oraciones usando palabras agudas Evidencia del logro: • Emplea palabras agudas.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA • Define meta de aprendizaje • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	-Enfoque Ambiental: Respeto, solidaridad, equidad.			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (15 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
---------------------	-----------------------	--------

Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) • Establecemos los acuerdos para el trabajo del día • Levantamos la mano para participar. • Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. • Trabajamos ordenadamente. Motivación • Escuchan: Chicos buenos días, comenzaremos esta linda clase leyendo un mensaje de texto. Responden: ¿Para qué servirá un mensaje de texto? ¿Quién escribe el mensaje? ¿Qué le pide el hijo a su mamá? ¿Qué relación tienen las sílabas resaltadas en color rojo? Conflicto Cognitivo: ¿Es importante conocer cómo se llama la palabra que tiene la sílaba con la mayor fuerza de voz según su posición? Propósito de la sesión: El día hoy conoceremos las palabras agudas para realizar oraciones. Título de la sesión: “Utilizamos palabras agudas”	Mensaje de texto	225min
Desarrollo (60 minutos) Procesamiento de la información Muy bien chicos ahora necesito de su total atención, como sabemos tenemos que escribir oraciones utilizando palabras agudas. Palabras agudas Tienen la sílaba tónica en la última sílaba. Las palabras agudas llevan tilde si terminan en vocal, en -n o en -s Ejemplo de palabras Limón, ratón, atrás, división, canción, reloj, natural, Panamá, inglés, mamá		

Actividad lúdica "Construyo mi palabra"

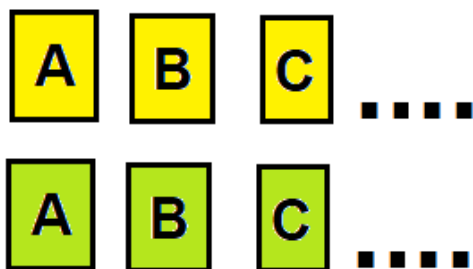
¡Chicos! Llegó el momento de la actividad lúdica! Esta actividad consiste en armar palabras con letras del abecedario las cuales estarán escritas en tarjetas, y estarán ubicadas dentro de una caja en el piso. Estas tarjetas tienen dos colores que son el amarillo y rojo. Para empezar, tienen que formarse en 4 grupos de 4 y 5 integrantes. La indicación es que yo voy a decir una palabra y el color (verde o amarillo) y ustedes tienen que acercarse rápidamente a sus cajas y formar rápidamente la palabra que dije que tenga el color correspondiente, utilizando las tarjetas de letras que sea necesario. Cuando ya estén formados se ponen frente de mí formada la palabra y contestando si esa palabra es aguda o no, y por qué. Gana un punto el equipo que forme la palabra y conteste si es aguda o no.



Patio de la I.E



-Posición final del equipo para ganar un punto.



-Tarjetas de colores que va en cada caja de cada uno de los equipos.

INTENCIÓN	LIBERTAD	LEÓN
CANCIÓN	CAJÓN	AZUL
AVIÓN	CORAZÓN	AMISTAD
ADIVINAR	MUJER	VERDAD
RELOJ	ALACRÁN	ESPECIAL

-Palabras a formar en la actividad lúdica.

Responden:

Ficha

Periódico

¿Les gustó la actividad lúdica? ¿Por qué? ¿Qué parte de la actividad les pareció difícil? ¿Por qué? ¿Qué aprendimos con la tarjeta de palabras? ¿Qué otras palabras formamos en la actividad? ¿Qué estrategia utilizaron para formar rápidamente la palabra? ¿Qué les ayudó más? Planificación Escuchan: Ahora que sabemos cómo identificar las palabras agudas vamos a planificar nuestro texto. <table><tr><td>¿Qué vamos a escribir?</td><td>¿Para qué vamos a escribir?</td><td>¿Qué necesitaremos para escribir?</td><td>¿Quiénes lo leerán?</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Textualización Trabajo individual -Reciben la ficha de trabajo (Anexo1) Escuchan: Para poder escribir oraciones con las palabras agudas, el trabajo será individual. Se les pide que realicen las oraciones, teniendo en cuenta las palabras agudas. Se les da un tiempo determinado para que terminen de escribir su texto. Realizan su primer borrador mientras la docente monitorea el trabajo. Revisión Se les da un tiempo para que revisen y escriban la versión final. -La revisión lo realizan el alumno con ayuda de la docente. -Antes de la socialización se les indica que cada uno tendrá 1 min para socializar el trabajo y que el producto será evaluado. -Ficha “palabras agudas” Escuchan; Chicos recuerdan que les pedí que trajeran para la clase periódico, muy bien el periódico nos ayudará a conocer otras palabras que son agudas, el trabajo de hoy es que ustedes junto a mi ayuda vamos a buscar palabras agudas del periódico lo vamos a recortar y pegar en el cuaderno. Esta actividad se realizará en dúos. -Ficha “Practicando las palabras agudas” (Anexo2) Reflexión: Escuchan: Recordemos que para identificar una palabra aguda debemos de reconocer la sílaba tónica y si la sílaba tónica está en la última sílaba terminando en n, s o vocal es una palabra aguda	¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué vamos a escribir?	¿Qué necesitaremos para escribir?	¿Quiénes lo leerán?					Ficha
¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué vamos a escribir?	¿Qué necesitaremos para escribir?	¿Quiénes lo leerán?						
Cierre (5 minutos)									
Transferencia • Responden: ¿Para qué me servirá lo aprendido? ¿Dónde lo podría utilizar? Metacognición: • Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?									

V. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Oraciones usando palabras agudas	Utiliza recursos gramaticales al usar palabras agudas que contribuyen a dar sentido a su texto • Utiliza recursos gramaticales para escribir sus oraciones • Escribe oraciones usando las palabras agudas • Resalta la sílaba tónica	A= 3- 5 B= 2 C= 0 -1 F= falta

VI. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)
- Corefo. Guía del docente. Libro de actividades de Comunicación. (2019)

Para el estudiante:

Anexo

ANEXO 1

“PALABRAS AGUDAS”

a) Escribe 5 oraciones usando palabras agudas

1-

2-

3-

4-

5-

b) Pinta las palabras agudas

escuchar

televisiòn

niño

sillòn

verano

amistad

Corazón

vida

menù

zapata

anís

caminar

Escribe el nombre de los dibujos y encierra la sílaba tónica.



.....



.....



.....

$$\begin{array}{r}
 102 \\
 \times 65 \\
 \hline
 510 \\
 612 \\
 \hline
 6630
 \end{array}$$

.....



.....

PRACTICO LAS PALABRAS AGUDAS

1-. Completa

Las palabras agudas son las que tienen la mayor fuerza de voz en la _____ sílaba.

Se les coloca tilde cuando terminan en _____
Como, por ejemplo: _____, _____, _____

2-. El siguiente poema presenta siete palabras agudas, descúbrelas y escríbelas en el recuadro

EL TROMPO

Mi trompo de madera
es un gran bailarín
que toca su violín.
En el suelo dibuja
mis sueños de ilusión;
a ratos me parece,
que le duele el corazón.
Mirando a mi trompito
he llegado a pensar,
que Dios hará del mundo
un trompo para jugar.



.....

.....

.....

.....

.....

.....



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 41

“La biblia es la palabra de Dios”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar
 B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia
 C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua
 D. **GRADO:** 3° **NIVEL:** Primaria
 E. **ÁREA:** Religión
 F. **FECHA:** 18- 09- 2019 **HORA:** 1 hora y 30 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Construye su identidad como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente, comprendiendo la doctrina de su propia religión, abierto al diálogo con las que le son cercanas. -Conoce a Dios y asume su identidad religiosa y espiritual como persona digna, libre y trascendente. -Cultiva y valora las manifestaciones religiosas de su entorno argumentando su fe de manera comprensible y respetuosa.	-Conoce a Dios Padre, que se manifiesta en las Sagradas Escrituras, y acepta el mensaje que le da a conocer para vivir en armonía con Él y con los demás.	Partes de la biblia	ficha de aplicación sobre la biblia y sus partes	Guía de observación
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	Enfoque Ambiental: Respeto, solidaridad, equidad			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (15 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo

Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) • Establecemos los acuerdos para el trabajo del día • Levantamos la mano para participar. • Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. • Trabajamos ordenadamente. Motivación Realizan actividades permanentes -Escuchan: Niños y niñas vamos a cantar “Hay una promesa en la biblia” https://www.youtube.com/watch?v=kL2_ZI9gFvg -Escuchan: ¿de qué habla en la canción? ¿qué quiere decir hay una promesa en la biblia? Conflicto Cognitivo: ¿por qué leer la biblia nos ayuda a estar cerca de Dios? Propósito de la sesión: “Conocemos a Dios mediante las sagradas escrituras para fortalecer nuestra fe”. Título de la sesión: “La biblia es la palabra de Dios”	-Parlante -usb	15 min
Desarrollo (60 minutos)	Anexo 1	
Problemática VER -Escuchan: Niños y niñas ahora les voy a contar un cuento llamado “La llave mágica” Anexo 1 -Escuchan y responden: ¿Qué iba a encontrar Martín si leía el libro? ¿Martín fue constante al leer el libro? ¿Así como el libro de Martín hay otros libros que nos ayuden a conocer la felicidad? ¿ConocesCuál es ese libro? ¿Por qué Dios nos dejó la biblia? JUZGAR -Escuchan: Niños y niñas ahora vamos a leer las cita bíblica: Romanos 15, 4 (Romanos capítulo quince, versículo cuatro.) Anexo 2 “En efecto todo cuanto fue escrito en el pasado, se escribió para enseñanza nuestra para que con la paciencia y el consuelo que dan las sagradas escrituras mantengamos la esperanza.” -Escuchan: ¿Para qué fue escrita la biblia? -Niños y niñas ahora en parejas van a recibir unas hojas para que hagan un dibujo que explique y represente lo que hemos leído.	-Cuento “La llave mágica”	5 min
ACTUAR Actividad lúdica - “Bingo bíblico” Evaluación: Anexo 2 -Escuchan: Niños y niñas vamos a realizar una actividad lúdica de manera personal, sé que les va a encantar y se van a divertir. 1. La maestra les pondrá la canción “cantemos los libros de la biblia.” https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=P0w3MM2-y80 2. Cada estudiante recibirá una cartilla de bingo bíblico. 3. Al escuchar la canción los estudiante deberán escoger solo 9 libros de los 73 , y debe escribirlo en su cartilla. 4. la canción solo será reproducido 2 veces cuando todos terminen de escribir sus 9 libros la docente continuará. 5. Luego la docente tendrá 2 envases con fichas y al azhar sacará 1 de los 73 libros de la biblia y así sucesivamente. Si el niño ha elegido ese libro tachara su nombre en la cartilla. Pero el que no, seguirá esperando hasta completarla. 6. Ganará quién complete sus 9 libros. -Escuchan: Muy niños y niñas ahora vamos a leer esta ficha sobre la biblia. -Escuchan y responden: ¿Qué es la biblia? ¿Por qué es importante leer frecuentemente la biblia? Anexo 3 REVISAR	Anexo 2 -cartilla de bingo Bíblico	15 min 20 min

-Escuchan y responden: Niños y niñas ahora cada uno va a ser una reflexión sobre la importancia de la biblia, y la importancia que tiene para nuestra vida. Menciona tres acciones en las que has ayudado a tu (familia, compañeros o amigos) a conocer la palabra de Dios. CELEBRAR -Escuchan: -Nos ponemos en posición para orar. -Señor Jesús. te damos gracias por dejarnos tu palabra para nuestra salvación. Te pedimos señor Dios que me cuides cada día y me hagas fuerte para mantenerme firme en tu camino. Gracias señor por ser tan bueno conmigo y ayudarme cuando más lo necesito. Todo sea en el nombre del padre, del hijo y Espíritu Santo. Amén CIERRE • Escogen una de las caras (feliz, aburrido, triste o estresado) que transmiten cómo se han sentido y comparten del porqué de su elección.	caritas de emojis	
Cierre (5 minutos)		
TRANSFERENCIA Escuchan: Muy bien niños y niñas ¿en qué otra situación de la vida diaria podría aplicar lo aprendido hoy?. METACOGNICIÓN ¿Qué aprendimos hoy? ¿qué he aprendido acerca de la biblia? ¿Cómo he aprendido las partes de la biblia? ¿Qué fue lo más difícil que he aprendido hoy?		15 min

V. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Guía de observación	Guía de observación	Conoce a Dios Padre, que se manifiesta en las Sagradas Escrituras, y acepta el mensaje que le da a conocer para vivir en armonía con Él y con los demás. -Conoce a Dios cuando lee la cita bíblica. -Acepta el mensaje de Dios cuando realiza las actividades mostrando respeto. -Conoce a Dios cuando reflexiona sobre la palabra de Dios.	En inicio A=:0-4 proceso B=:5-8 logrado: C=:9-12

VI. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)
- Corefo. *Guía del docente. Libro de actividades de Religión. (2019)*

Para el estudiante:

- Corefo. *Libro de actividades de Religión. (2019)*

Anexos

Anexo 1

Martín era un niño que ya se había hecho tan mayor que aquel cumpleaños su padre le regaló un libro sin dibujos. El pobre niño quedó un poco decepcionado, pero al notarlo su padre le dijo: este no es un libro cualquiera hijo es un libro mágico, pero para descubrir su magia tendrás que leerlo. Eso estaba mejor porque a Martín le gustaban todas las cosas mágicas, así que empezó a leer el libro, al día siguiente su padre le preguntó: ¿has encontrado ya la llave mágica? Así que tenía una llave, Martín corrió agarró el libro y buscó la llave pero no había nada. Luego su padre le contestó: si la buscas de esa forma no la encontrarás, antes tienes que leer el libro. Martín pensó que su papá lo había engañado pero poco después su hermana Ángela le pidió el libro para que ella lo pueda leer, luego de varios intentos su hermana apareció en el salón y gritando decía: he encontrado la llave mágica del libro y entonces no paró de hablar de los mundos y lugares que había visitado con aquella llave. Así que Martín se dio cuenta desde entonces que en cada nuevo libro había una llave a otros mundos y ventura y ya nunca dejó de viajar y viajar a través de las letras y palabras.

Anexo 2

Bingo bíblico		



Anexo 3

La biblia es la palabra de Dios

La Biblia es...



refugio



escudo



camino



luz



timón



brújula



señal



GPS que conduce mi v

La Biblia es...



Puerta de la FE



ESPERANZA
para el mundo



receta de
CARIDAD

EL ANTIGUO TESTAMENTO

Está formado por 46 **libros o escritos**. Estos 46 libros se dividen en distintos grupos de acuerdo al tema que tratan.

La palabra **Biblia** es de origen griego y significa "**libros**"

La Biblia contiene **dos** grandes bibliotecas: el **Antiguo Testamento** y el **Nuevo Testamento**.

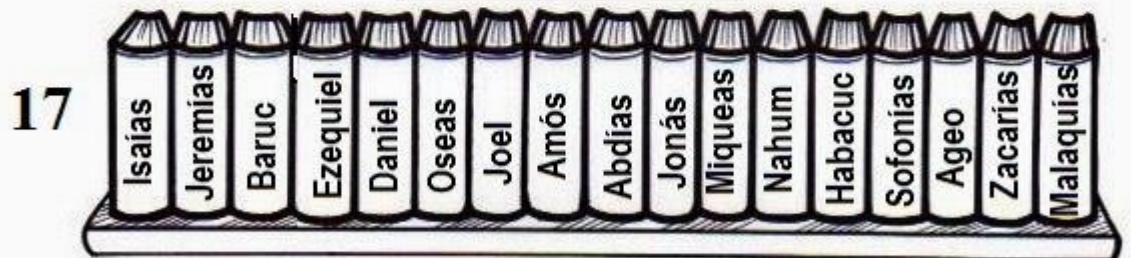
El Pentateuco



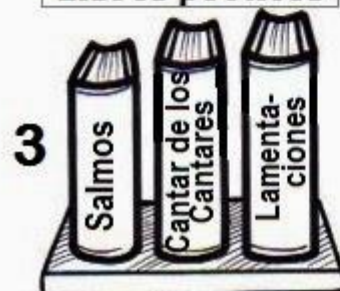
Libros históricos



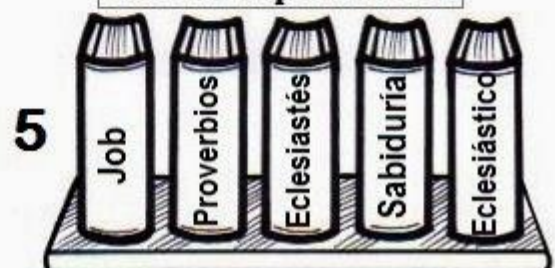
Libros proféticos



Libros poéticos



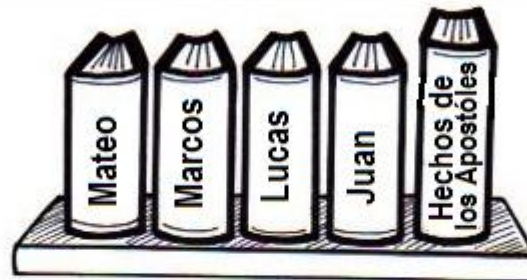
Libros sapienciales



EL NUEVO TESTAMENTO

Está formado por **27 libros o escritos**.
Estos 27 libros se dividen en distintos
grupos de acuerdo al tema que tratan.

EVANGELIOS y HECHOS DE LOS APÓSTOLES



CARTAS y APOCALIPSIS



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 42

“Utilizamos palabras graves”

I.DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Comunicación

F. **FECHA:** 23- 09- 2019

HORA: 45 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA -Adecúa el texto a la situación comunicativa. -Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. -Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. -Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	Utiliza recursos gramaticales al usar palabras graves que contribuyen a dar sentido a su texto.	Palabras graves	Oraciones usando palabras graves Evidencia del logro: • Emplea palabras graves.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA • Define meta de aprendizaje • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	-Enfoque Ambiental: Respeto, solidaridad, equidad.			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

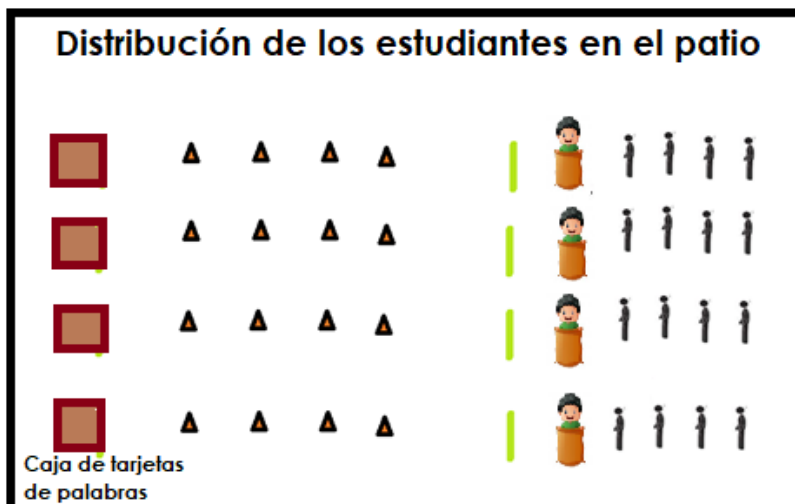
IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (15 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
---------------------	-----------------------	--------



Actividad Lúdica “Carrera de Sacos”.

La actividad comienza posicionando los conos en 4 columnas. Cada equipo tendrá un obstáculo de conos, este está formado 4 conos cada columna.



Escuchan: ¡Muy bien chicos! vamos a comenzar con la actividad lúdica. Divídanse en cuatro equipos de 5 y 4 integrantes. La actividad lúdica consiste en que tiene que observar la posición de los conos y cuando diga ¿¡Empiecen! Venga a avanzar saltando y pasando por los lados de los conos intercaladamente evitando tirarlos, hasta llegar al final del obstáculo. Inmediatamente toman una tarjeta de palabra y separan la palabra por sílaba y pintan la que tiene la sílaba de con mayor intensidad de voz.. El primer participante que llegue al inicio va a tener un punto. Luego, los que participaron dan su saco al siguiente participante, así sucesivamente. Finalmente, El equipo que consiga más puntos más gana. Bueno chicos a la cuenta de tres ¡Comiencen!

Materiales a usar de para la actividad lúdica.



Conos



Costales



Caja de tarjetas de palabras

Na	ran	ja
----	-----	----

-Sombreado de la sílaba que tiene la mayor intensidad de voz.

-Tarjetas de colores que va en cada caja de cada uno de los equipos.

COCINA	AGUA	CORTINA
PASTO	PERRO	SILLA
ROSA	PLUMA	GALLO
PERSONA	ROPA	MANZANA
COMIDA	ROCA	MANDARINA

-Palabras a formar en la actividad lúdica.

Escuchan: Luego de realizar la actividad lúdica que estuvo muy divertida. Responden: ¿Les gustó la actividad lúdica? ¿Qué parte de la carrera de sacos les gustó más? ¿Saltar con los sacos fue fácil? ¿Por qué? ¿Qué

estrategia utilizaron para evitar tirar los conos? ¿Fue fácil o difícil pasar evitando los conos? ¿Hicieron caer algunos? ¿Quieren intentarlo una vez más?¿Fue fácil encontrar la palabra que tiene la mayor intensidad de voz?¿Por qué? ¿Qué aprendimos con la tarjeta de palabras? ¿Qué otras palabras formamos en la actividad? ¿Qué estrategia utilizaron para formar rápidamente la palabra? ¿Qué les ayudó más? Planificación Escuchan: Ahora que sabemos cómo identificar las palabras agudas vamos a planificar nuestro texto. <table><tr><td>¿Qué vamos a escribir?</td><td>¿Para qué vamos a escribir?</td><td>¿Qué necesitaremos para escribir?</td><td>¿Quiénes lo leerán?</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>				¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué vamos a escribir?	¿Qué necesitaremos para escribir?	¿Quiénes lo leerán?					Ficha
¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué vamos a escribir?	¿Qué necesitaremos para escribir?	¿Quiénes lo leerán?									
Textualización Trabajo individual -Reciben la ficha de trabajo (Anexo1) Escuchan: Para poder escribir oraciones con las palabras graves, el trabajo será individual. Se les pide que realicen las oraciones, teniendo en cuenta las palabras graves. Se les da un tiempo determinado para que terminen de escribir su texto. Realizan su primer borrador mientras la docente monitorea el trabajo.				Periódico								
Revisión Se les da un tiempo para que revisen y escriban la versión final. -La revisión lo realizan el alumno con ayuda de la docente. -Antes de la socialización se les indica que cada uno tendrá 1 min para socializar el trabajo y que el producto será evaluado. -Ficha “palabras graves” Escuchan; -Ficha “Practicando las palabras agudas” (Anexo2)				Ficha								
Reflexión: Escuchan: Recordemos que para identificar una palabra grave debemos de reconocer la sílaba tónica y si la sílaba tónica está en la penúltima sílaba terminando en n, s o vocal es una palabra aguda												
Cierre (5 minutos)												
Transferencia • Responden: ¿Para qué me servirá lo aprendido? ¿Dónde lo podría utilizar? Metacognición: • Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?												

V. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Oraciones usando palabras agudas	Utiliza recursos gramaticales al usar palabras graves que contribuyen a dar sentido a su texto. • Utiliza recursos gramaticales para escribir sus oraciones • Escribe oraciones usando las palabras graves • Resalta la sílaba tónica	A= 3- 5 B= 2 C= 0 -1 F= falta

VI. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)

Para el estudiante:

RAZONAMIENTO VERBAL-Series Verbales para Niños

Recuperado de: <https://www.razonamientoverbal.com/series-verbales-para-ninos/>

Anexo

Anexo1

Oraciones con palabras graves



Las palabras graves
tienen la sílaba tónica
en la penúltima sílaba.

¡Vamos con la actividad!

- Realiza oraciones con algunas de las palabras que utilizamos en la actividad lúdica.

1. Perro

.....
.....

2. Gallo

.....
.....

3. Cocina

.....
.....

4. Rosa

.....
.....

5. Persona

.....
.....

ANEXO 2

REPASAMOS LAS PALABRAS GRAVES

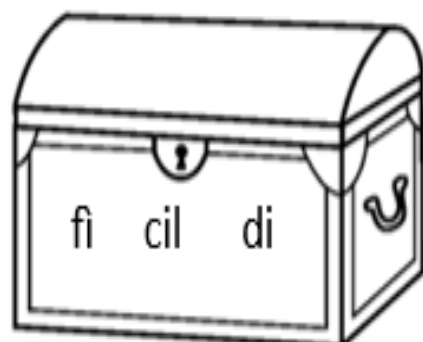
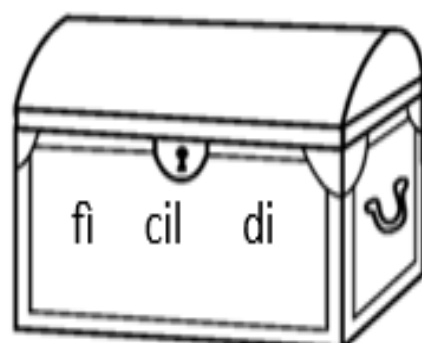
1-. Completa la oración.

Las palabras o llevan tilde cuando terminan en que no sea O, ni

2-. Encierra las palabras graves

àgil	pescador	estación	verano	jardín
comida	natural	niño	libertad	volcán
ladrillo	japonés	vaca	cocina	beso
caracol	reloj	mañana	nadar	sábado

3- Forma la palabra que se encuentra en cada baúl



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 43

“Reforzamos multiplicación”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Matemática

F. **FECHA:** 25- 09- 2019

HORA: 45 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. • Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.	Establece relaciones entre datos y una o más acciones de combinar colecciones diferentes de objetos, para transformarlas en expresiones numéricas multiplicación .	- Multiplicación	Ficha Evidencia del logro: • Relaciona los datos para transformar en expresión numérica.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	-Enfoque Ambiental: Respeto, solidaridad, equidad.			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (15 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
---------------------	-----------------------	--------

Búsqueda de ejecución de estrategias: Contestan ¿Cómo podemos hallar la respuesta? ¿Qué materiales podemos usar para resolver el problema? Reciben un dominó para buscar una solución al problema. ➤ Socialización de representaciones: Por grupos explican la solución que han encontrado. ➤ Reflexión y formalización: Muy bien chicos la formas que ustedes han trabajo es correcta, la multiplicación y los elementos de la geometría se evidencian en muchas formas, y para poder comprender es bueno hacer uso de actividades para que sea más interactivo e enriquecedor. Planteamiento de otros problemas: Practican la tabla de multiplicar -Cada operación matemática está escrita en tarjetas. -Resuelven una ficha “Repasamos la multiplicación” Anexo 1 - Resuelven una ficha “Repasamos” Anexo 2 - “Tablas de multiplicar” anexo 3		15 min
Cierre (5 minutos) Transferencia • Responden: ¿Para qué me servirá lo aprendido? ¿Dónde lo podría utilizar? Metacognición: • Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Por qué? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?		5 min

V. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Ficha	- Establece relaciones entre datos y una o más acciones de combinar colecciones diferentes de objetos. - transformarlas en expresiones numéricas multiplicación y elementos de la geometría.	A= 3- 5 B= 2 C= 0 -1 F= falta

VI. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)

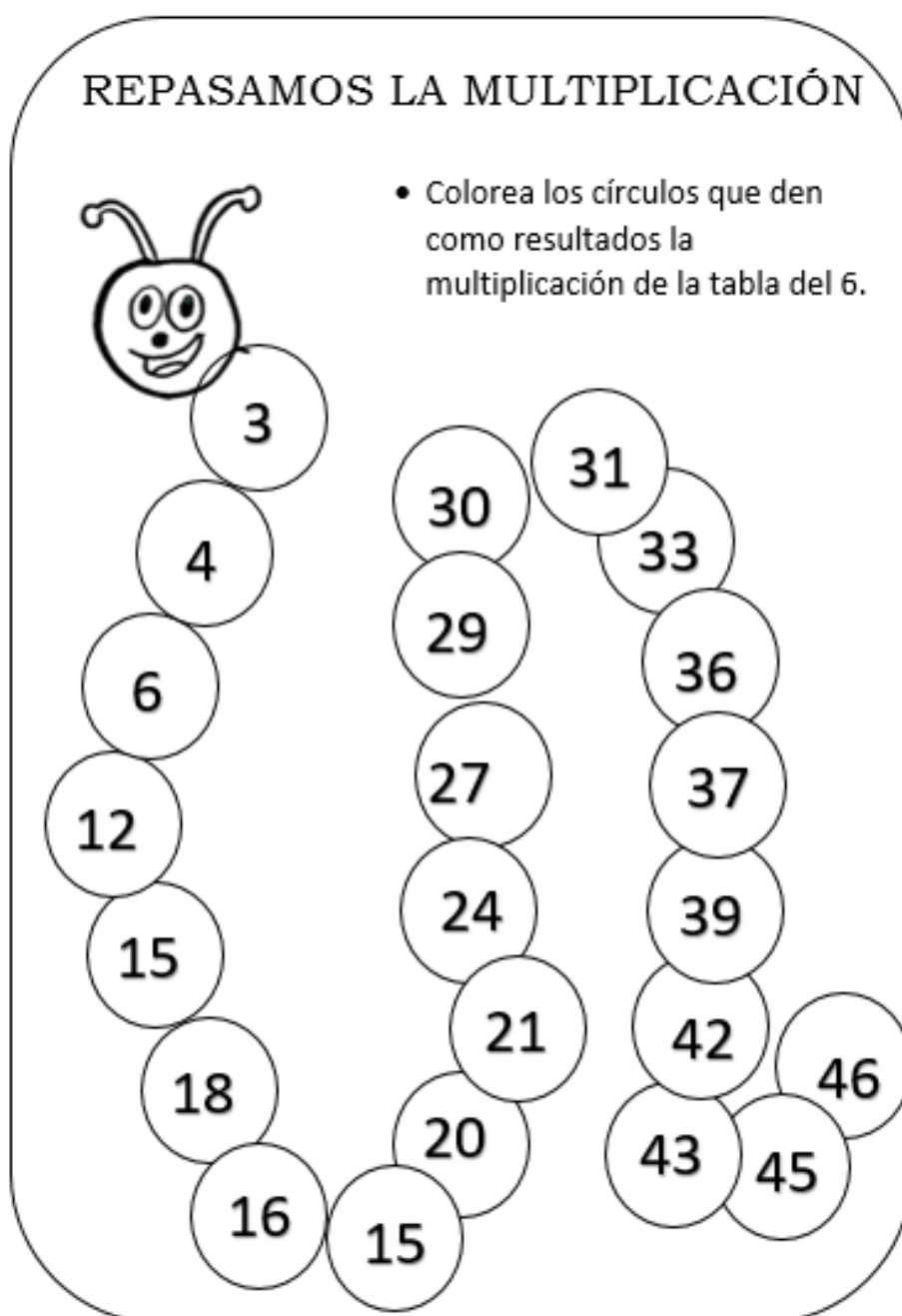
Para el estudiante:

Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Primaria/Sesiones/Unidad03/Matematica.pdf>

Anexo

ANEXO

1



TABLAS DE MULTIPLICAR DEL 8 Y 9



8x4	8x6	9x2	9	18	27
9x1	8x1	9x4	36	45	54
9x10	9x8	8x7	63	72	81
8x2	9x7	9x3	90	8	16
8x8	8x10	8x3	24	32	40
9x5	8x5	8x9	48	56	64
9x9	9x6			72	80



www.materialparamaestros.com

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 44

Reforzamos geometría

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Matemática

F. **FECHA:** 09- 09- 2019

HORA: 45 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
“RESUELVE PROBLEMAS DE FORMA, MOVIMIENTO Y LOCALIZACIÓN” Modela objetos con formas geométricas y sus transformaciones. • Comunica su comprensión sobre las formas y relaciones geométricas. • Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio. • Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas..	Expresa con material concreto y a través de ejercicios su comprensión sobre las medidas de longitudes de un mismo objeto con diferentes unidades	- Multiplicación	Ficha Evidencia del logro: • Relaciona los datos para transformar en expresión numérica.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	-Enfoque Ambiental: Respeto, solidaridad, equidad.			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (15 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
----------------------------	------------------------------	---------------

Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) • Establecemos los acuerdos para el trabajo del día ✓ Levantamos la mano para participar. ✓ Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. ✓ Trabajamos ordenadamente. Matías se ha ido a pasear a Lima y mientras caminaba recibió una lámina promocionando la venta de unos edificios. Detrás de la lámina había dos preguntas ¿Cuántas rectas de observa en la lámina? ¿Qué elementos de la lámina se pueden contar - En grupo se les entrega una imagen de edificios y una hoja  Responden: ¿Qué observamos? ¿Recuerdan los elementos de la geometría? ¿Qué elementos de la geometría se evidencia en la imagen? ¿Cuántas ventanas se observa en el edificio de color rojo? ¿Cómo hallaste la respuesta de la cantidad de ventanas del edificio? Propósito de la sesión: “Hoy Reforzaremos la multiplicación y los elementos de la geometría para ponerlo en práctica en nuestra vida cotidiana” Título de la sesión: “Reforzamos multiplicación y elementos de la geometría”	Imagen Papelote Domino	15 min
Desarrollo (60 minutos) PROCESOS DIDÁCTICOS ➤ Familiarización con el problema: Leen de la pizarra el siguiente problema: El papá de Carlitos le ha regalado un juego de mesa, por tanto, Carlitos lo ha llevado al colegio para poder jugar en la hora de recreo. Al terminar el juego se ha formado una figura ¿Qué elementos geométricos de evidencia en la figura formada? $\begin{array}{r} 5 \times 5 \\ \hline \text{Inicio} \end{array}$ $\begin{array}{r} 6 \times 8 \\ \hline 25 \end{array}$ $\begin{array}{r} 48 \\ \hline 9 \times 6 \end{array}$ $\begin{array}{r} 7 \times 7 \\ \hline 54 \end{array}$ $\begin{array}{r} 49 \\ \hline 4 \times 6 \end{array}$ $\begin{array}{r} 24 \\ \hline 5 \times 7 \end{array}$ $\begin{array}{r} 5 \times 6 \\ \hline 35 \end{array}$ $\begin{array}{r} 30 \\ \hline 6 \times 6 \end{array}$ $\begin{array}{r} 36 \\ \hline \text{Final} \end{array}$ Búsqueda de ejecución de estrategias:		15 min

Contestan ¿Cómo podemos hallar la respuesta? ¿Qué materiales podemos usar para resolver el problema?
Reciben un dominó para buscar una solución al problema.

➤ **Socialización de representaciones:**
Por grupos explican la solución que han encontrado.

➤ **Reflexión y formalización:**
Muy bien chicos la formas que ustedes han trabajo es correcta, la multiplicación y los elementos de la geometría se evidencian en muchas formas, y para poder comprender es bueno hacer uso de actividades para que sea más interactivo e enriquecedor.

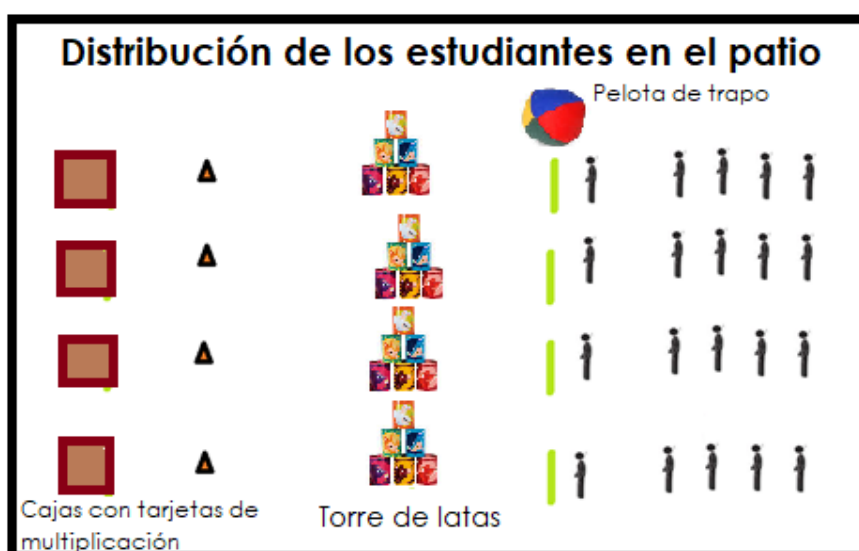
Planteamiento de otros problemas:

Actividad lúdica "Tumba la lata"



¡Chicos llego el momento de la actividad lúdica!
Bien, primero tienen que formarse en 4 equipos de 5 y 4 integrantes. Este consiste en tumbear 4 latas de las seis que tienen en frente para eso cada participante recibe 5 pelotas de trapo y por lo tanto tiene 5 tiros en su mismo turno para tirar las latas. Luego de completar sus 4 latas. Tienen que dirigirse inmediatamente a la cajita de la multiplicación en donde tomarán solo una tarjeta del color que yo diga. Ahí tú tienes que resolver la multiplicación que encuentres escribiendo el resultado en la tarjeta. El equipo que más puntos tenga gana.

15 min



$1 \times 1 =$ $1 \times 2 =$ $1 \times 3 =$ $1 \times 4 =$ $1 \times 5 =$ $1 \times 6 =$ $1 \times 7 =$ $1 \times 8 =$ $1 \times 9 =$	$2 \times 1 =$ $2 \times 2 =$ $2 \times 3 =$ $2 \times 4 =$ $2 \times 5 =$ $2 \times 6 =$ $2 \times 7 =$ $2 \times 8 =$ $2 \times 9 =$	$3 \times 1 =$ $3 \times 2 =$ $3 \times 3 =$ $3 \times 4 =$ $3 \times 5 =$ $3 \times 6 =$ $3 \times 7 =$ $3 \times 8 =$ $3 \times 9 =$	$4 \times 1 =$ $4 \times 2 =$ $4 \times 3 =$ $4 \times 4 =$ $4 \times 5 =$ $4 \times 6 =$ $4 \times 7 =$ $4 \times 8 =$ $4 \times 9 =$	$5 \times 1 =$ $5 \times 2 =$ $5 \times 3 =$ $5 \times 4 =$ $5 \times 5 =$ $5 \times 6 =$ $5 \times 7 =$ $5 \times 8 =$ $5 \times 9 =$
$6 \times 1 =$ $6 \times 2 =$ $6 \times 3 =$ $6 \times 4 =$ $6 \times 5 =$ $6 \times 6 =$ $6 \times 7 =$ $6 \times 8 =$ $6 \times 9 =$	$7 \times 1 =$ $7 \times 2 =$ $7 \times 3 =$ $7 \times 4 =$ $7 \times 5 =$ $7 \times 6 =$ $7 \times 7 =$ $7 \times 8 =$ $7 \times 9 =$	$8 \times 1 =$ $8 \times 2 =$ $8 \times 3 =$ $8 \times 4 =$ $8 \times 5 =$ $8 \times 6 =$ $8 \times 7 =$ $8 \times 8 =$ $8 \times 9 =$	$9 \times 1 =$ $9 \times 2 =$ $9 \times 3 =$ $9 \times 4 =$ $9 \times 5 =$ $9 \times 6 =$ $9 \times 7 =$ $9 \times 8 =$ $9 \times 9 =$	$10 \times 1 =$ $10 \times 2 =$ $10 \times 3 =$ $10 \times 4 =$ $10 \times 5 =$ $10 \times 6 =$ $10 \times 7 =$ $10 \times 8 =$ $10 \times 9 =$

- Cada operación matemática está escrita en tarjetas.
- Resuelven una ficha "PRACTICAMOS" Anexo 1

Cierre (5 minutos)		
Transferencia - Responden: ¿Para qué me servirá lo aprendido? ¿Dónde lo podría utilizar? Metacognición: - Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Por qué? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?		5 min

V. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Ficha	- Establece relaciones entre datos y una o más acciones de combinar colecciones diferentes de objetos. - transformarlas en expresiones numéricas multiplicación y elementos de la geometría.	A= 3- 5 B= 2 C= 0 -1 F= falta

VI. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)

Para el estudiante:

Recuperado de: <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Primaria/Sesiones/Unidad03/Matematica.pdf>

Anexo

PRACTICAMOS

José tiene que realizar su tarea de matemática y le han pedido observar la imagen e identificar los elementos de la geometría ¿Qué elementos de la geometría observas en la siguiente imagen?



PUNTO:

RECTA:

RAYO:

SEGMENTO:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 45

“¿Conocemos los animales vertebrados: Peces?”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Ciencia y tecnología

F. **FECHA:** 01- 10- 2019

HORA: 45 min

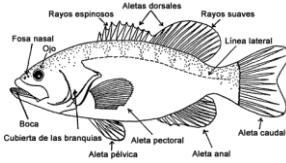
II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
“Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, Tierra y universo” • Comprende y usa conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, Tierra y universo • Evalúa las implicancias del saber y del quehacer científico y tecnológico	Describe las interacciones entre los peces en su hábitat. Ejemplo: El estudiante señala que los herbívoros comen pasto, que algunos animales se alimentan de herbívoros y que las plantas necesitan del suelo para vivir	Peces Animales Vertebrados: Los peces	Organizador visual “Los peces”	Guía de observación
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	Enfoque Ambiental: Respeto, solidaridad, equidad			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (15 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
----------------------------	------------------------------	---------------

Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) • Establecemos los acuerdos para el trabajo del día ✓ Levantamos la mano para participar. ✓ Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. ✓ Trabajamos ordenadamente. Planteamiento del problema Motivación  <u>Actividad lúdica “Salvemos a los peces”</u> Escuchan: ¡Chicos llegó en momento de la actividad lúdica! ¡Comencemos! -En un recipiente con agua se colocará unos peces con restos de basura (plástico y papeles). -Se le entrega una caña de pescar para que rescaten a los peces.   Responden: ¿Qué hemos realizado? ¿les gustó la actividad lúdica? ¿Fue fácil o difícil? ¿Por qué? ¿Qué animales rescatamos? ¿Dónde viven? ¿Nos alimentaremos de ellas? ¿Por qué? ¿Puedes describir cómo son? ¿Cuántas clases de peces conoces? ¿En tu casa qué tipo de pescado consumen más? ¿Por qué? Conflicto Cognitivo: ¿Un mar contaminado será un buen hábitat para los peces? ¿Por qué? Propósito de la sesión: Aprenderemos las características particulares de los peces. para reconocer su importancia. Título de la sesión: “¿Conocemos los animales vertebrados: Peces?”		15 min
Desarrollo (60 minutos)		
PLATEAMIENTO DE HIPÓTESIS -Escuchan: ¡Muy bien niños y niñas! Ahora vamos ver otro video Los niños se reúnen en 4 equipos y luego reciben una hoja bond en donde pueden responder la siguiente pregunta, intentando dar algunas de las respuestas del proceso de indagación que el docente recoge, Los estudiantes pegan en la pizarra sus posibles soluciones. Luego las socializa de manera conjunta: estudiantes y docente. ¿De qué manera podemos reconocer las características de los peces?	Pregunta	15 min

ELABORACIÓN DE PLAN DE ACCIÓN ¿Qué podemos hacer para comprobar nuestra hipótesis? ¿Dónde encontramos información que nos ayude a comprobarlas? <u>Trabajo Grupal</u> -Reciben y observan la imagen de un pez  -Reciben las escamas de peces las escamas y lo observan -Registran la observación en su ficha técnica (Anexo 2) RECOJO DE DATOS Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN Escuchan: “Bien chicos, hoy día vamos a observar un video, estemos atentos teniendo en cuenta nuestra pregunta de hipótesis” y reciben una ficha informativa. (Anexo3) https://www.youtube.com/watch?v=98aWeuYQ9Kg https://www.youtube.com/watch?v=amQi26jhgwU https://www.youtube.com/watch?v=ceIDBW5sgF8 ESTRUCTURACIÓN DEL SABER CONSTRUIDO COMO RESPUESTA AL PROBLEMA -Responden: Ahora que sabemos las características de los peces vamos a hacer la siguiente actividad. Escuchan: Se caracterizan porque nacen y viven bajo el agua. Su cuerpo está cubierto de escamas y sus aletas le permiten desplazarse con facilidad en su hábitat. Los peces respiran a través de las branquias, no poseen párpados y sus ojos son grandes”  <u>Trabajo Grupal</u> -Completan el organizador visual “Los peces” (Anexo 4) EVALÚA Y COMUNICA	Imagen Video	10 min
---	----------------------------	---------------

¿Cómo se beneficia los peces de sus hábitats? ¿De qué manera se da? ¿Dónde lo podemos observar en nuestra vida diaria? ¿Cuáles son las características de los peces?		
Cierre (5 minutos)		
TRANSFERENCIA Escuchan: Muy bien niños y niñas ¿En qué otra situación de la vida diaria podría aplicar lo aprendido hoy? METACOGNICIÓN ¿Qué aprendimos hoy? ¿Por qué es importante conocer los hábitats de las aves? ¿Por qué? ¿Qué actividad me ayudó a comprender el tema? ¿Qué fue lo más difícil de comprender? ¿Se cumplió nuestro propósito de hoy?		15 min

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Guía de observación	Infografía de aves	Describe cómo el hábitat proporciona a las aves recursos para satisfacer sus necesidades básicas. -Describe el hábitat de las aves. -Se identifica los beneficios de los hábitats para las aves.	A= 3- 5 B= 2 C= 0 -1 F= falta

V. REFERENCIAS

Para el docente: - Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017). -Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017) -Corefo. <i>Guía del docente. Libro de actividades de Comunicación. (2019)</i> Para el estudiante: -Corefo. <i>Libro de actividades de Comunicación. (2019)</i>

Anexos

Anexo 2

Ficha Técnica N°6

Nombre y Apellidos: _____ Fecha: ____/____/____.

1. Describimos las características del pez:

Color del cuerpo	
Tamaño del pez	
Cuerpo cubierto	
Extremidades	

2. Dibujamos lo observado:

Anexo 3

Animales vertebrados

Existen animales que respiran tanto en el agua como en la tierra. ¿Cuáles son y cómo son estos animales?

Los peces

Los peces son animales vertebrados que nacen y viven en el agua. Sus principales características son:

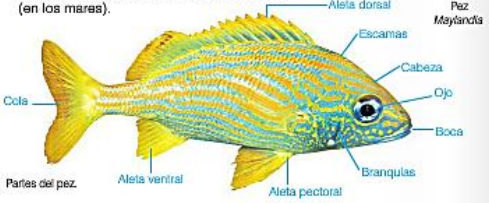
- Tienen el cuerpo cubierto de **escamas**. Estas son estructuras óseas que se forman en la capa interna de la piel, cuya función es proteger y aislar.
- Se desplazan con facilidad en el agua, gracias a la forma de su cuerpo y a sus **aletas**.
- Respiran dentro del agua. Toman el oxígeno que hay en ella a través de las **branquias**.
- Son **ovíparos**, es decir, nacen de huevos.
- Poseen en su interior una **vejiga natatoria** que les permite flotar.
- Algunos peces, como la trucha y el salmón, viven en agua dulce (en ríos o lagos). Otros, como el bonito o el tiburón, viven en agua salada (en los mares).

¿Sabías que...?

El caballito de mar es un pez, aunque no lo parezca. Pero lo más sorprendente es que la hembra deposita los huevos dentro del macho. Allí se desarrollan las crías y luego salen al agua.

Conceptos clave

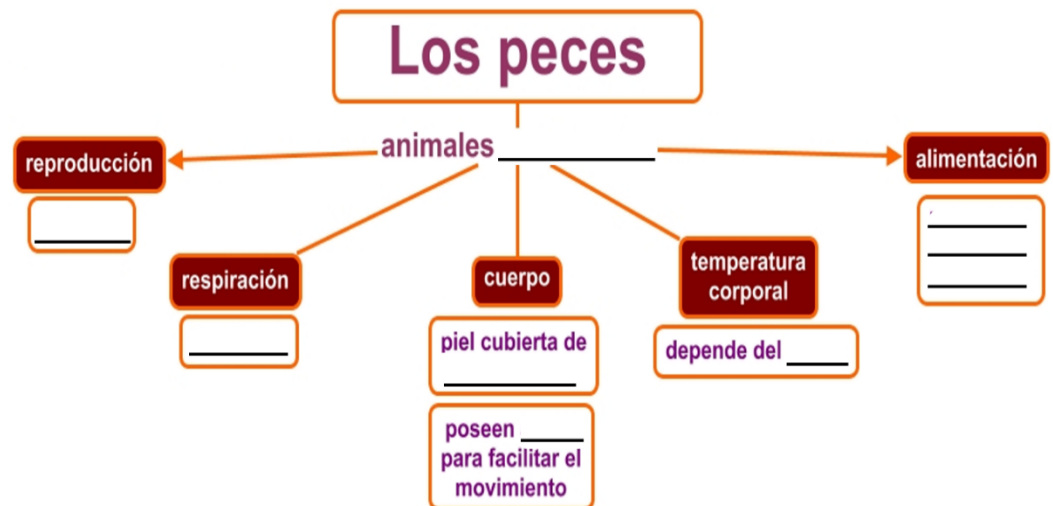
Vejiga natatoria. Órgano que permite a los peces flotar sin hacer ningún movimiento.



Partes del pez: Aleta dorsal, Escamas, Cabeza, Ojo, Boca, Branquias, Aleta pectoral, Aleta ventral, Cauda. Pez Maylandia.

88

Anexo 4



LOS PECES

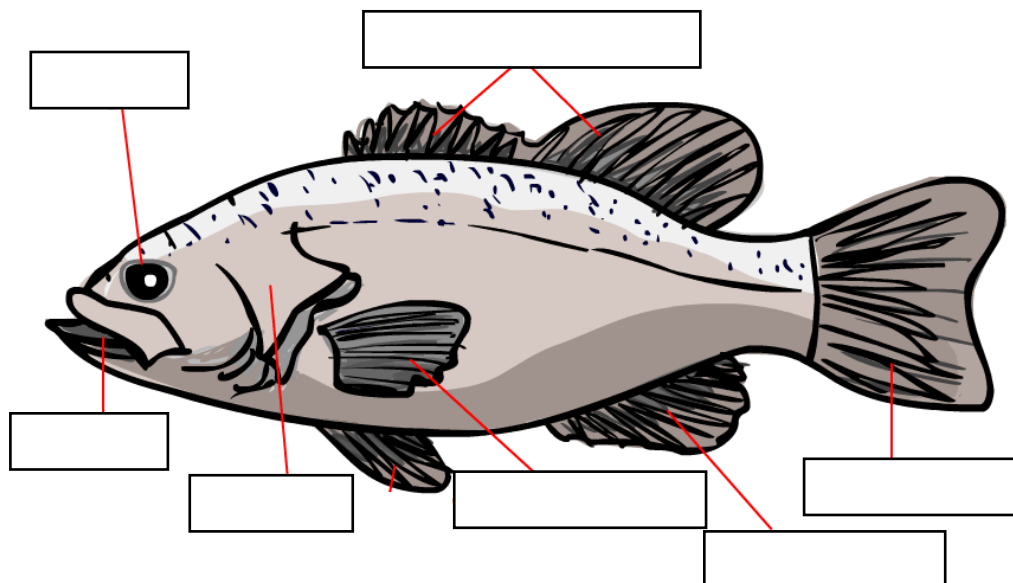
Nombre y Apellidos: _____ Fecha: ____/____/____.

1. Lee las oraciones y coloca (V) si es verdadero y (F) si es falso.

- Los peces nacen de huevos, es decir, son ovíparos. ()
- Se desplazan fácilmente gracias a sus aletas y cola. ()
- Los peces pueden respirar bajo el agua por la nariz. ()
- Su cuerpo está cubierto por escamas. ()
- Todos tienen la misma cantidad de escamas en su cuerpo. ()

2. Señala las partes del pez, con ayuda de las palabras del recuadro:

aletas dorsales – cola – boca – branquias – aleta ventral – aleta pectoral – ojo



Sabías que ...

Los peces se reproducen mediante huevos y sin cáscara. Cada hembra suele poner centenares o miles de ellos, aunque la mayoría de ellos son devorados por otros animales y solo unos pocos llegan a convertirse en nuevos peces



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 46

“Resolvemos problemas con cerillos”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Matemática

F. **FECHA:** 01- 10- 2019

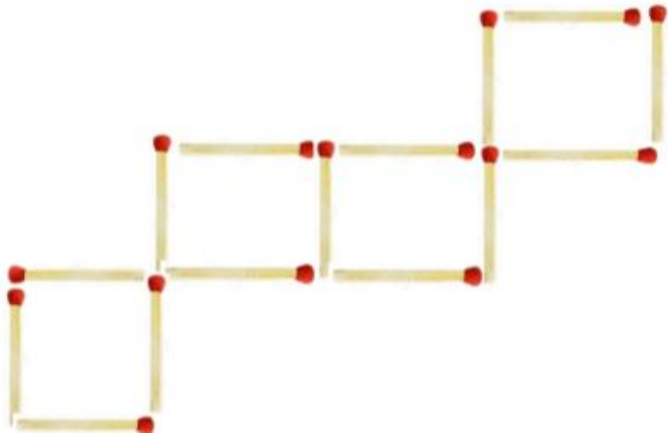
HORA: 1 hora y 30 min

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
RESUELVE PROBLEMAS DE CANTIDAD Traduce cantidades a expresiones numéricas. • Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones. • Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo. • Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones.	Emplea estrategias y procedimientos como los siguientes: • Estrategias heurísticas	Problemas de cerrillos	Ficha Evidencia del logro: • Aplica estrategias heurísticas.	Lista de cotejo
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA • Define meta de aprendizaje • Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje • Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales	-Enfoque Ambiental: Respeto, solidaridad, equidad.			
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (15 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
---------------------	-----------------------	--------

Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) • Establecemos los acuerdos para el trabajo del día • Levantamos la mano para participar. • Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. • Trabajamos ordenadamente.  Responden: ¿Qué problema a compartido la miss Sadith? ¿De qué material estará compuesto los palitos de la imagen? ¿Cómo lograron resolver el problema? Propósito de la sesión: “Hoy resolveremos problemas de cerrillos para ponerlo en práctica en nuestra vida cotidiana” Título de la sesión: “Resolvemos problemas con cerillos”	Papelote Palitos de cartòn Papelote	15min. 15min
Desarrollo (60 minutos) ACTIVOS • Familiarización con el problema: siguiente problema: Carlitos tiene tarea en el libro de razonamiento matemático, donde le piden que mueva solo un cerrillo para que forme una igualdad.  Etapa de ejecución de estrategias: ¿Cómo podemos hallar la respuesta? ¿Qué materiales podemos usar para resolver el problema? En palitos de chupete por dúos para buscar una solución al problema. • Socialización de representaciones: Los chicos explican la solución que han encontrado. • Reflexión y formalización: ¿Por qué? Muy bien chicos han hecho un buen trabajo, los problemas de cerrillos son creativos que requieren de análisis y búsqueda de estrategias adecuadas para solucionar los problemas y ustedes lo han logrado. Presentación de otros problemas:  “Actividad lúdica”		
	Palitos de cartòn Palitos de chupete	10min 10min 20 min

¡Chicos! Llegó el momento de la actividad lúdica! Para poder realizar la actividad deben formarse en grupos de 4 estudiantes, la actividad consiste en formar una figura con cerillos de cartón, pero para poder construir la figura estarán con los ojos tapados y avanzarán escuchando a su compañero quien se encargará de dirigirlos. Por ejemplo: la primera imagen puede ser formar un triángulo entonces van avanzar con los ojos tapados cuando estén cerca a la imagen tendrán que poner el cerillo en la posición correspondiente de la imagen y lograrán formarlo gracias a la ayuda de su compañero quien solo dirá izquierda, derecha, arriba y abajo.



Cerrillos
de cartón
Pega
pega
Tapa ojos



-Resuelven una ficha "Practicamos con cerillos" Anexo 1

Cierre (5 minutos)

Transferencia

- Responden: ¿Para qué me servirá lo aprendido? ¿Dónde lo podría utilizar?

Metacognición:

- Responden: ¿Qué aprendiste? ¿De qué manera aprendiste? ¿Les pareció fácil o difícil? ¿Cuál de las estrategias les gustó más?

V. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Lista de cotejo	Ficha	• Aplica estrategias heurísticas al resolver problemas con cerillos.	A= 3- 5 B= 2 C= 0 -1 F= falta

VI. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
 -Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)
 JUEGOS MATEMÁTICOS I – Jugando con fósforos
 Recuperado de: <https://orientacionsanvicente.files.wordpress.com/2012/05/juegos-matemc3a1ticos.pdf>

Para el estudiante:

COREFO (2019) Razonamiento matemático 3
 Recuperado de: http://s3.amazonaws.com/corefo.corefonet/2018/ebook/Primaria/Razonamiento_matematico/prim_r_m_3/index.html#p=39

PRACTICAMOS CON CERILLOS

1-. Observa y mueve un solo cerillo para formar una igualdad correcta.



RESUELVE:

2-. ¿Cuántos cerillos, como mínimo, debes mover para que la igualdad sea correcta?



RESUELVE:

3-. Debemos cambiar la posición de dos fósforos con el fin de obtener 5 cuadrados iguales.



RESUELVE:

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 47

“Vivamos el mandamiento del amor”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Religión

F. **FECHA:** 02- 10- 2019

HORA: 1 hora y 30 min

III. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Asume la experiencia del encuentro personal y comunitario con Dios en su proyecto de vida en coherencia con su creencia religiosa. -Transforma su entorno desde el encuentro personal y comunitario con Dios y desde la fe que profesa: -Actúa coherentemente en razón de su fe según los principios de su conciencia moral en situaciones concretas de la vida.	Descubre el amor de Dios proponiendo acciones para mejorar la relación con su familia y la institución educativa.	Mandamiento del amor de Dios	Compartir entre estudiantes.	Guía de observación
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales				
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (15 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
---------------------	-----------------------	--------

Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) • Establecemos los acuerdos para el trabajo del día • Levantamos la mano para participar. • Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. • Trabajamos ordenadamente. Motivación Realizan actividades permanentes Actividad lúdica - “Charada de Dios” Escuchan: Niños y niñas vamos a realizar una actividad lúdica “charada”. Estoy segura que nos vamos a divertir. 1. Vamos a trabajar por grupos y deben elegir un representante. 2. El niño elegido deberá salir al frente de la clase y leerá una palabra que la profesora le muestre. 3. Cuando el niño de cada grupo lea la palabra deberá representarlo mediante mímicas y gestos, pero sin hablar. 4. Cada grupo recibirá además una pizarrita, donde escribirá su respuesta. 5. Ganará el grupo que luego de adivinar las palabras, logre construir una frase. Anexo 1 <table><tr><td>AMOR</td><td>PERSONAS</td><td>DIOS</td><td>MANDAMIENTO</td><td>NUEVO</td></tr></table> -Escuchan: ¿Qué palabras han encontrado? Conflicto Cognitivo: ¿Conoces el nuevo mandamiento que Jesús nos dió? ¿Cuál es? Propósito de la sesión:”Descubriremos el amor de Dios en su nuevo mandamiento para mejorar nuestra convivencia”. Título de la sesión: “Somos la familia de Dios”	AMOR	PERSONAS	DIOS	MANDAMIENTO	NUEVO		-Cartulina -plumones	30min.
AMOR	PERSONAS	DIOS	MANDAMIENTO	NUEVO				
Desarrollo (60 minutos) Problemática VER -Escuchan: Niños y niñas ahora les voy a contar una historia de la “Madre Teresa de Calcuta” -Escuchan: Antes de contarles la historia ustedes conocen ¿quién fue ella? ¿qué acciones hicieron que fuera una persona amada por los demás? Anexo 2 La madre Teresa de Calcuta fue una mujer que desde muy joven mostró su amor a Dios, asistiendo, curando y ayudando a los demás necesitados. Una vez un hombre la vio curar con mucho amor a un enfermo de lepra y le dijo: “Yo no lo haría, ni por un millón de dólares”. Ella contestó: “Yo tampoco”. Yo lo hago por algo infinitamente más valioso, por amor a Jesús. -Escuchan y responden: ¿Conoces a alguna persona que ayude a los más necesitados? ¿Cómo lo hacen? ¿Por qué debemos ayudar a los demás? ¿Jesús, el hijo de Dios ayudó a los pobres? ¿cómo lo hizo? JUZGAR -Escuchan: Niños y niñas ahora vamos a leer las cita bíblica: Juan 13, 34-35 Anexo 3 En la última cena Jesús dijo a sus apóstoles: “Les doy un mandamiento nuevo: Ámense los unos a los otros como yo los he amado. En esto reconocerán todos que son mis discípulos: en que se amen unos con otros.” -Escriben: Los estudiantes en su cuaderno de religión tendrán que escribir el mandamiento nuevo, o mandamiento del amor que Jesús nos dio. -Escuchan: Niños y niñas ahora vamos a recibir una ficha para escribir lo que cada imagen representa. Anexo 4 -Escuchan: Niños ahora juntos vamos a completar las acciones que debemos realizar al servicio de los demás.		Historia de Teresa de Calcuta <						



ayudar	al que no entiende la clase.
acompañar	al que insulta y ofende.
perdonar	al que está triste.
enseñar	al que está solo.
consolar	a mis padres.
visitar	al enfermo.

-Escuchan y escriben: En el cuaderno vamos a escribir 4 acciones que nos comprometemos a realizar para demostrar nuestro amor a mis compañeros, y así vivir el mandamiento del amor que Jesús nos enseñó.

-Escuchan: Niños ahora todos vamos a realizar un compartir, para ello vamos a juntar nuestras mesas y realizaremos un compartir entre todos.

CELEBRAR

-Escuchan:

Señor, crea en mí
un corazón grande para amar a todos; que sea generoso, que sepa ayudar,
y sea capaz de perdonar a mis compañeros y familia, que ellos sean el reflejo de tu
rostro,
felicidad en mi hogar
y apoyo de mis amigos.
Señor que todos nos amemos de verdad
y vivamos como hermanos
Amén.

Cierre (5 minutos)

TRANSFERENCIA

Escuchan: Muy bien niños y niñas ¿en qué otra situación de la vida diaria podría aplicar lo aprendido hoy?

METACOGNICIÓN

¿Qué aprendimos hoy? ¿qué he aprendido acerca del mandamiento nuevo de Dios? ¿Cómo me ayuda en mi vida, amar a los demás?

IV. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Guía de observación	Guía de observación	Descubre el amor de Dios proponiendo acciones para mejorar la relación con su familia y la institución educativa. -Descubre el amor de Dios compartiendo con sus compañeros. -Descubre el amor de Dios comprometiéndose a ayudar a sus compañeros. -Descubre el amor de Dios cumpliendo los acuerdos del aula.	En inicio A=:0-4 proceso B=:5-8 logrado: C=9-12

V. REFERENCIAS

Para el docente:

- Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017).
- Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017)
- Corefo. Guía del docente. Libro de actividades de Religión. (2019)

Para el estudiante:

- Corefo. Libro de actividades de Religión. (2019)

Anexos

Anexo 4

Vivamos el mandamiento del amor

1. Observa las imágenes y escribe debajo de ellas cómo Jesús nos demostró su amor.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 48

“¿Cómo viven las aves?”

I. DATOS GENERALES

A. **DOCENTE:** José Collanqui Larico, Sadith Ñahui Tomaylla, Andrea Palomino Muñoz, Rosario Pantoja Bolívar

B. **ASESORA DE PRÁCTICA:** Rosalina Yapia

C. **ASESORA DE TESIS:** Valeria Calagua

D. **GRADO:** 3°

NIVEL: Primaria

E. **ÁREA:** Ciencia y tecnología

F. **FECHA:** 23- 09- 2019

HORA: 1 hora y 30 min

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES

COMPETENCIAS /CAPACIDADES	DESEMPEÑOS PRECISADOS	CAMPOS TEMÁTICOS	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
“Explica el mundo físico basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, Tierra y universo” • Comprende y usa conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, Tierra y universo • Evalúa las implicancias del saber y del quehacer científico y tecnológico	Describe cómo el hábitat proporciona a las aves recursos para satisfacer sus necesidades básicas.	Aves	Infografía de aves	Guía de observación
GESTIONA SU APRENDIZAJE DE MANERA AUTONOMÍA - Define meta de aprendizaje - Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje - Monitorea y ajusta su desempeño durante el proceso de aprendizaje.	• Revisa si la aplicación de la estrategia y el procedimiento planteados produce resultados esperados respecto a su nivel de avance, a partir de la retroalimentación de sus pares, y cambia, de ser necesario, sus acciones para llegar a la meta.			
Enfoques transversales				
Actitudes	-Los niños comparten sus ideas, aceptan el trabajo en equipo y llegan a una conclusión. -Los niños muestran respeto por el trabajo de sus compañeros y escuchan la participación de los demás. -Los niños son responsables y mantienen el cuidado de los materiales a utilizar.			

IV. SECUENCIA DIDÁCTICA

Inicio (15 minutos)	Recursos y materiales	Tiempo
---------------------	-----------------------	--------

Reto (Motivación, saberes previos y problematización /conflicto cognitivo) • Establecemos los acuerdos para el trabajo del día ✓ Levantamos la mano para participar. ✓ Nos escuchamos y nos tratamos con respeto. ✓ Trabajamos ordenadamente. Planteamiento del problema Motivación Los niños y niñas escuchan el sonido de las aves por medio del “silbato amazónico Coyoc” y silbato de pájaro de agua que el docente toca.  https://www.youtube.com/watch?v=LLdgPuHPStM Responden: ¿Qué escucharon? ¿A qué animal pertenece ese sonido? ¿Reconocen qué clase de ave emite ese sonido? ¿En tu casa escuchas los sonidos de los pájaros, y otras clases de aves? ¿Cómo cuáles? ¿Dónde viven estas aves? ¿Cómo serán los lugares donde viven y anidan? ¿Los lugares donde viven estará en peligro? ¿Por qué? Observan Conflicto Cognitivo: ¿Será importante saber el beneficio que les da el ambiente a las aves? ¿Por qué? Propósito de la sesión: Conocemos el hábitat de las aves para reconocer su importancia. Título de la sesión: “¿Cómo viven las aves?”	Tv	15min.
Desarrollo (60 minutos) PLATEAMIENTO DE HIPÓTESIS -Escuchan: ¡Muy bien niños y niñas! Ahora vamos ver otro video Los niños se reúnen en 4 equipos y luego reciben una hoja bond en donde pueden responder la siguiente pregunta, intentando dar algunas de las respuestas del proceso de indagación que el docente recoge, Los estudiantes pegan en la pizarra sus posibles soluciones. Luego las socializa de manera conjunta: estudiantes y docente. ¿El hábitat de las aves les proporciona comida todo el año? -Sí, porque son animales salvajes ELABORACIÓN DE PLAN DE ACCIÓN ¿Qué podemos hacer para comprobar nuestra hipótesis? ¿Dónde encontramos información que nos ayude a comprobarlas? RECOJO DE DATOS Y ANÁLISIS DE INFORMACIÓN	Anexo 1	25min 15min

Escuchan: “Bien chicos, hoy día vamos a observar un video, estemos atentos teniendo en cuenta nuestra pregunta de hipótesis” y reciben una ficha informativa.(Anexo1)

<https://www.youtube.com/watch?v=EN3w1MRI9gg>

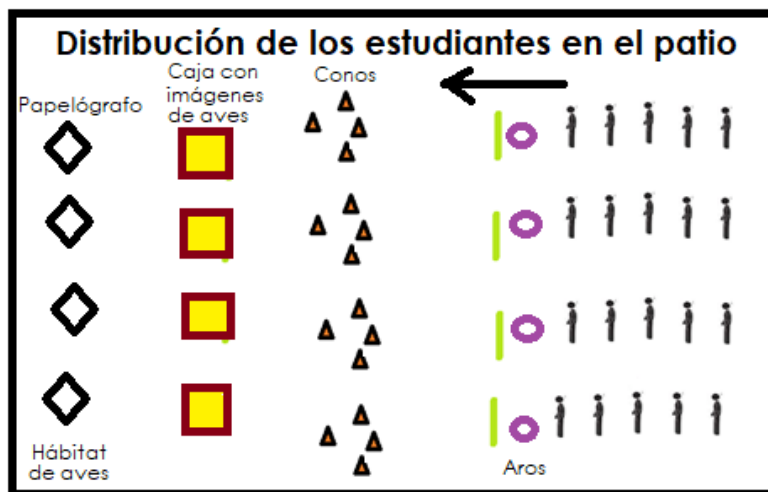
ESTRUCTURACIÓN DEL SABER CONSTRUIDO COMO RESPUESTA AL PROBLEMA

-Responden: Ahora que sabemos lo que son los patrimonios naturales.



Actividad lúdica - “Encesta el aro”

La actividad comienza posicionando los conos en 4 grupos. Cada equipo, está formado por 4 y 5 integrantes posicionado en 4 columnas.



Ahora chicos, vamos a realizar una divertida actividad lúdica llamada “Encesta el aro” esta consiste en que cada uno de ustedes recibirá 5 aros. Tienen que colocar los aros en los conos lanzándolos. Para llegar a la caja con las imágenes tienes que colocar 3 aros en cualquiera de los conos. Después de alcanzar el objetivo te ubicarás en la caja sacando una imagen de un ave e inmediatamente te dirigirás a pegarlo en el papelógrafo del hábitat de las aves. Así sucesivamente hasta que haya un ganador que es el equipo que pega todas las imágenes(Anexo2). Bueno chicos llegó la hora de actividad lúdica ¡Empecemos!

Materiales

Mitad de papelógrafo



-Responden: ¿Les gustó la actividad lúdica? ¿Qué les pareció lo más difícil? ¿Por qué? ¿Qué estrategia utilizaron para poder ganar? ¿En qué los benefició la actividad lúdica? ¿Qué aprendimos con esta divertida actividad lúdica? ¿Cómo nos ayudar saber exactamente los beneficios que tienen las aves en ella?

- Los estudiantes, explican la importancia que tiene los hábitats para las aves.
- Responden:
¿Sus respuestas iniciales en la realización de sus hipótesis en el papelógrafo coinciden con los resultados de la actividad realizadas?

EVALÚA Y COMUNICA

20 min
35 min

20 min

5 min

Anexo 2

¿Cómo se beneficia las aves de sus hábitats? ¿De qué manera se da? ¿Dónde lo podemos observar en nuestra vida diaria?		
Cierre (5 minutos)		
TRANSFERENCIA Escuchan: Muy bien niños y niñas ¿En qué otra situación de la vida diaria podría aplicar lo aprendido hoy? METACOGNICIÓN ¿Qué aprendimos hoy? ¿Por qué es importante conocer los hábitats de las aves? ¿Por qué? ¿Qué actividad me ayudó a comprender el tema? ¿Qué fue lo más difícil de comprender? ¿Se cumplió nuestro propósito de hoy?		

V. EVALUACIÓN

INSTRUMENTO DEL DOCENTE	INSTRUMENTO DEL ESTUDIANTE	DESEMPEÑO PRECISADO/ CRITERIOS	CALIFICACIÓN
Guía de observación	Infografía de aves	Describe cómo el hábitat proporciona a las aves recursos para satisfacer sus necesidades básicas. -Describe el hábitat de las aves. -Se identifica los beneficios de los hábitats para las aves.	A= 3- 5 B= 2 C= 0 -1 F= falta

VI. REFERENCIAS

Para el docente: - Ministerio de Educación. Currículo Nacional (2017). -Programa Curricular de Educación Primaria MINEDU (2017) -Corefo. <i>Guía del docente. Libro de actividades de Comunicación. (2019)</i> Para el estudiante: -Corefo. <i>Libro de actividades de Comunicación. (2019)</i>

Anexos

Anexo1

Hábitat de las aves

Hábitat de aves es el área ecológica y ambiental a las que una especie de ave se ha adaptado para encontrar los elementos para vivir como comida, agua, refugio, y parejas para la reproducción.



Los elementos esenciales del hábitat de las aves incluyen:

- **Comida:** El alimento de las aves se presenta de muchas maneras en el medio ambiente. Ya sea fruta, néctar, o insectos.
- **Agua:** Al igual que con otros animales, el agua es esencial para las aves. El agua puede ser superabundante durante parte de un año, pero escasa en otros.
- **Refugio y miembros del sexo opuesto para anidar y reproducirse:** Las aves tienen requisitos específicos cuando se trata de refugio y anidación. Algunas anidan en árboles, arbustos, cavidades, paredes de roca, y también el suelo. Por eso ocurren las migraciones, las aves cambian de hábitat según el clima que les favorece.

