

UNIVERSIDAD NACIONAL “HERMILIO VALDIZÁN”

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PROGRAMA DE LICENCIATURA



TESIS

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA
METODOLOGICA EN EL DESARROLLO DE LA
INTELIGENCIA EN ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE
LA I.E. N° 33018 LOMAS GORDAS - AMBO**

TESISTA:

**Jackeline Cecilia Cori Chagua
Persi Yoel Cori Chagua,
Cesar Alex Ramirez Chogas**

ASESOR:

Dr. Andrés Avelino Cámara Acero

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN PRIMARIA**

HUÁNUCO - PERÚ

2016

UNIVERSIDAD NACIONAL “HERMILIO VALDIZÁN”

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

PROGRAMA DE LICENCIATURA



TESIS

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA
METODOLOGICA EN EL DESARROLLO DE LA
INTELIGENCIA EN ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE
LA I.E. N° 33018 LOMAS GORDAS - AMBO**

TESISTA:

**Jackeline Cecilia Cori Chagua
Persi Yoel Cori Chagua,
Cesar Alex Ramirez Chogas**

ASESOR:

Dr. Andrés Avelino Cámara Acero

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN PRIMARIA**

HUÁNUCO - PERÚ

2016

DEDICATORIA

A nuestros profesores y amigos,
sobre todo para quienes siguen
aportando para la culminación de esta
investigación.

AGRADECIMIENTO

A nuestros padres, por ser el apoyo más grande durante nuestra educación universitaria, ya que sin ellos no habiéramos logrado nuestras metas y sueños. Por ser nuestro ejemplo a seguir, por enseñarnos a seguir aprendiendo todos los días sin importar las circunstancias y el tiempo.

A los docentes de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán.

A los padres de familia y alumnos de la Institución Educativa N° 33018 Lomas Gordas – Ambo, por su apoyo y comprensión en la aplicación de la investigación.

RESUMEN

El problema que orienta a esta investigación es ¿La aplicación del juego como estrategia metodológica mejora el desarrollo de la inteligencia en estudiantes del quinto grado de la I.E. N° 33018 Lomas Gordas – Ambo? cuyo objetivo general del trabajo fue determinar si la aplicación del juego como estrategia metodológica mejora el desarrollo de la inteligencia en estudiantes del quinto grado de la I.E. N° 33018 Lomas Gordas – Ambo. Siendo la hipótesis: la aplicación del juego como estrategia metodológica mejora el desarrollo de la inteligencia en estudiantes del quinto grado de la I.E. N° 33018 Lomas Gordas. Se aplicó el método experimental con diseño cuasi experimental con único grupo y con preprueba y postprueba. La población de estudio fue 47 alumnos de la institución educativa y la muestra de estudio lo conformaron 14 alumnos del quinto grado de educación primaria de la I.E. N° 33018 Lomas Gordas – Ambo.

Los resultados obtenidos fueron favorables ya que se llega a la conclusión que la aplicación del juego como estrategia metodológica mejora el nivel de inteligencia interpersonal en el 100% de los alumnos que participaron en los juegos programados, no ha mejorado el nivel de inteligencia intrapersonal en los alumnos después de aplicar los juegos, de los 14 alumnos sólo en 5 alumnos han incrementado su inteligencia intrapersonal.

PALABRAS CLAVES:

Interpersonal, intrapersonal, juegos, inteligencia.

ABSTRACT

The problem that guides this research is how the game application as a methodological strategy enhances the development of intelligence in fifth grade students of the S.I. N ° 33018 Lomas Gordas - Ambo? whose overall objective was to determine whether the application of the game as a methodological strategy enhances the development of intelligence in fifth grade students of the I.E. N ° 33018 Lomas Gordas - Ambo. As the hypothesis: the game application as a methodological strategy enhances the development of intelligence in fifth grade students of the I.E. N° 33018 Lomas Gordas, the experimental method with quasi-experimental design with one group pretest and posttest and applied. The study population was 47 students of the school and the study sample was made up 14 fifth graders of elementary education I.E. N ° 33018 Lomas Gordas - Ambo

The results were favorable as it concludes that implementation of the game as a methodological strategy improves the level of interpersonal intelligence in 100% of the students who participated in the scheduled games, it has not improved the level of intrapersonal intelligence in students applying after the games, the 14 students only 5 students have increased their intrapersonal intelligence.

KEYWORDS:

Interpersonal, intrapersonal, games, intelligence.

INTRODUCCIÓN

La interrelación entre los alumnos, docentes y padres de familia lo consideramos como vital para un aprendizaje adecuado en el alumno, motivo por la que se hace la investigación teniendo como objetivo principal determinar si la aplicación del juego como estrategia metodológica mejora el desarrollo de la inteligencia en estudiantes del quinto grado de la I.E. N° 33018 Lomas Gordas – Ambo, se tomó como muestra a 14 alumnos del quinto grado, y se aplicó un diseño cuasi experimental.

Producto de esta investigación, presentamos el informe que consta de los siguientes capítulos y contenidos.

El primer capítulo presenta el problema de investigación, empezando por la descripción del problema que es muy importante para la formulación del problema general, una vez descrito el problema continuamos con la formulación del problema general, objetivos, hipótesis, variables, justificación e importancia, viabilidad, limitaciones.

El segundo capítulo presenta el marco teórico, compuesto por los antecedentes, teorías básicas, definiciones conceptuales, este capítulo es lo más fundamental del trabajo de investigación.

El tercer capítulo presenta metodología compuesto por tipo de investigación, diseño de la investigación, población y muestra.

El cuarto capítulo ilustra los diversos resultados realizados del trabajo de campo y prueba de hipótesis.

El quinto capítulo presenta las discusiones del resultado obtenidos y finalmente se presentan las conclusiones y sugerencias.

.
.

ÍNDICE

Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Resumen	vi
Abstract	vii
Introducción	viii
Índice	ix
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN	
1.1. Descripción del problema	11
1.2. Formulación del problema.	13
1.2.1. Problema general	13
1.2.2. Problemas específicos	13
1.3. Objetivo.	14
1.3.1. Objetivo general.	14
1.3.2. Objetivos específicos	14
1.4. Hipótesis.	14
1.4.1. Hipótesis general	14
1.4.2. Hipótesis específica	14
1.5. Variable	15
1.5.1. Variable independiente	15
1.5.2. Variable dependiente	15
1.6. Justificación e importancia	15
1.7. Viabilidad	16
1.8. Limitación	17
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	
2.1 Antecedentes	18
2.2 Bases teóricas	20
2.3 Definición conceptual de términos	23
CAPITULO III: METODOLOGÍA	
3.1 Tipo de la investigación	37
3.2 Diseño y esquema de investigación	37

3.3 Población y muestra	37
3.3.1 Población	37
3.3.2 Muestra	38
3.4 Instrumentos de recolección de datos	38
3.5 Técnicas de procesamientos de datos	39
CAPITULO IV: RESULTADOS	
V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS	48
VI. CONCLUSIONES	51
VII. SUGERENCIAS.	52
VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del problema

Jean Piaget (1968) manifiesta que el niño aprende por medio de sus experiencias previas mediante la imitación, estimulación y respuesta. También nos dice que el niño es un punto crucial decisivo en el desarrollo mental mediante sus experiencias previas. Asimismo, Lev Vigotsky nos plantea que el aprendizaje se construye a partir del desequilibrio y dentro de su contexto socio cultural. El niño aprende de acuerdo a la realidad de su comunidad. El juego es por excelencia una actividad libre, creativa, que desarrolla la flexibilidad del pensamiento, la invención.

En consecuencia el juego tiene un gran valor educativo para el niño; porque desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es la actividad vital, espontánea y permanente del niño. Vital porque nace del fondo de la intimidad orgánica y espiritual del niño; y permanente porque nos manifiesta en toda una etapa específica de la vida infantil, la estructura muscular presenta el órgano de la voluntad; por el cual realiza todo esfuerzo, en él está basada toda actividad motora, es decir neuromuscular.

También según Howard Gardner (1994) existen siete inteligencias independientes y distintas que constituyen las formas como los individuos adquieren, retienen y manipulan la información del medio; de las siete inteligencias tomamos dos: inteligencia interpersonal que es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder. La inteligencia intrapersonal que es la capacidad de construir una percepción precisa respecto de sí

mismo y de organizar y dirigir su propia vida. Incluye la autodisciplina, el auto comprensión y la autoestima.

En cuanto a que todos los alumnos, como cualquier otra persona, establecen numerosas relaciones, y a través de ellas, intercambian formas de sentir y de ver la vida; también comparten necesidades, intereses y afectos. Esa relación permite ponerse en contacto para intercambiar y construir nuevas experiencias y conocimientos. Por eso, generalizando, podemos decir que las relaciones interpersonales son una búsqueda permanente de convivencia positiva entre las personas, de diferentes edades, culturas, religiones o raza.

Como los conflictos intrapersonales, son los que tiene el individuo consigo mismo. Este tipo de conflictos se crea cuando las necesidades de las personas chocan con las del grupo social al que pertenece o bien el medio en el que se desarrolla. Se puede considerar que estos conflictos son de los más problemáticos debido a que no puede haber enemigo más grande que nosotros mismos y el problema con estos conflictos es que generan una barrera mental en las personas haciéndoles sentir impotentes ante la situación que causa su conflicto y como consecuencia se rinden, abandonando sus metas y aspiraciones, pierden toda la confianza en sí mismos o en el peor de los casos recurren al suicidio al no encontrar una solución a su conflicto, generalmente tienen temor en participar voluntariamente.

En la institución educativa N° I.E. N° 33018 Lomas Gordas – Ambo, se observó que los docentes no utilizan el juego como estrategia metodológica en las sesiones de aprendizaje en todos los grados, de la misma forma no se evalúa las inteligencias para determinar las particularidades de cada alumno. Las sesiones de aprendizaje desarrolladas en la institución no están orientadas específicamente al desarrollo de las inteligencias. Pero en la institución no se tiene claro sobre la interrelación. Se observa además que hay dificultades en cuanto a relaciones interpersonales en los alumnos, notándose la falta

de valoración y apreciación sobre sí mismos, o bien, no han aprendido a ver las cosas como “el otro” y a respetar su punto de vista. Dialogando con los alumnos se nota que no hay buena relación en la familia, la que repercute en la comunicación adecuada que debería de haber para resolver conflictos personales en el entorno del alumno, hay cierto temor y agresión en los alumnos, poca confianza en intercambiar ideas, algunos no muestran el afecto hacia sus compañeros.

Se observa también en los alumnos cierta frustración personal, al hacer notar que no pueden resolver problemas, no pueden lograr metas que se le proponen en las clases, entre otros. Asimismo, no toman fácilmente sus decisiones, dudan de sus capacidades, no asumen los papeles que se les asigna en las clases, como es la de asignarle jefe de grupo o se le asigna como encargado de organizar una actividad dinámica en el aula como parte de la actividad diaria en el aula.

Dentro de este marco la investigación denominada: El juego como estrategia metodológica en el desarrollo de la inteligencia en estudiantes del quinto grado de la I.E. N° 33018 Lomas Gordas – Ambo, tiene como objetivo desarrollar sesiones de aprendizaje para desarrollar la inteligencia intrapersonal e interpersonal tomando como estrategia metodológica el juego, para luego determinar si la estrategia aplicada permite mejorar estas inteligencias.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿La aplicación del juego como estrategia metodológica permite mejorar el desarrollo de las inteligencias intrapersonal e interpersonal en los estudiantes de la I.E. N° 33018 Lomas Gordas – Ambo - 2015?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿La aplicación del juego como estrategia metodológica permite mejorar el desarrollo de la inteligencia intrapersonal en los estudiantes de la I.E. N° 33018 Lomas Gordas Ambo - 2015?

- ¿La aplicación del juego como estrategia metodológica permite mejorar el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los estudiantes de la I.E. N° 33018 Lomas Gordas Ambo - 2015?

1.3. Objetivo

1.3.1. Objetivo general

Determinar si la aplicación del juego como estrategia metodológica permite mejorar el desarrollo de las inteligencias intrapersonal e interpersonal en los estudiantes de la I.E. N° 33018 Lomas Gordas Ambo - 2015.

1.3.2. Objetivos específicos

- Determinar si la aplicación del juego como estrategia metodológica permite mejorar el desarrollo de las inteligencia intrapersonal en los estudiantes de la I.E. N° 33018 Lomas Gordas - Ambo - 2015.
- Determinar si la aplicación del juego como estrategia metodológica permite mejorar el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los estudiantes de la I.E. N° 33018 Lomas Gordas - Ambo - 2015

1.4. Hipótesis

1.4.1. Hipótesis general

La aplicación del juego como estrategia metodológica mejora el desarrollo de las inteligencias intrapersonal e interpersonal en los estudiantes de la I.E. N° 33018 Lomas Gordas - Ambo - 2015

1.4.2. Hipótesis específica

- La aplicación del juego como estrategia metodológica mejora el desarrollo de la inteligencia intrapersonal en los estudiantes de la I.E. N° 33018 Lomas Gordas - Ambo - 2015.

- La aplicación del juego como estrategia metodológica mejora el desarrollo de la inteligencia interpersonal en los estudiantes de la I.E. N° 33018 Lomas Gordas - Ambo - 2015.

1.5. Variable

1.5.1. Variable independiente

El juego

El juego es una actividad fundamental que desarrolla el niño durante los primeros años de su vida, periodo en que se considera la formación de hábitos en el cual se cimienta las bases para la formación del carácter

1.5.2. Variable dependiente

Inteligencia interpersonal e intrapersonal

Inteligencia Interpersonal es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos.

Inteligencia Intrapersonal es la capacidad de construir una percepción precisa respecto de sí mismo y de organizar y dirigir su propia vida.

Operacionalización de variables

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES		
VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE Los juegos	Juegos psicomotores Juegos verbales Juegos perceptuales	Nivel de participación en las actividades y talleres
VARIABLE DEPENDIENTE La inteligencia	Inteligencia interpersonal Inteligencia intrapersonal	Expresión facial Voz Postura Habilidad de respuesta Autodisciplina Autocomprensión Autoestima

1.6. Justificación e importancia

- **Justificación legal:** La presente investigación se justifica desde el punto de vista legal toda vez que para optar el grado académico de

licenciado, es necesario desarrollar una tesis que se fundamenta con el cumplimiento del reglamento de grados y títulos de la facultad.

- **Justificación teórica científica:** Existen diversos estudios realizados sobre el desarrollo de inteligencia en niños, pero se tiene poca información respecto a cómo potenciarlos. El trabajo de investigación tiene la finalidad de probar la estrategia de juegos como opción para fortalecer la inteligencia intrapersonal e interpersonal del estudiante. El proceso enseñanza – aprendizaje tiene que apuntar a mejorar los niveles de aprendizaje significativo en todas las áreas y principalmente formar integralmente al estudiante. Asimismo, la política del plan nacional de desarrollo educativo vigente en el Perú, plantea entre otros aspectos, la incorporación de estrategias y /o medios didácticos modernos, realizar serias innovaciones pedagógicas en el proceso enseñanza – aprendizaje, la cual hasta la fecha no se han cumplido con plenitud, salvo escasas excepciones. Este hecho ha generado diversos cuestionamientos de padres de familia, maestros, investigadores y en general, de la sociedad sobre la relación metodológica - desarrollo de capacidades y los efectos de estos sobre los estudiantes.
- **Justificación práctica:** esta investigación servirá como un apoyo a otros investigadores de las ciencias pedagógicas y servirá de base metodológica a diversos docentes en el proceso enseñanza – aprendizaje, que busca la participación activa de los educandos, los logros que se obtiene pueden generalizarse, pudiendo ser tomados como ejemplos aplicando en otros centros educativos de nuestra localidad.

1.7. Viabilidad

- Se dispone de recursos humanos, económicos y materiales suficientes para realizar el estudio en el tiempo disponible o previsto, ya que los materiales para la aplicación del método que se planteó no son tan costosos, y a su vez se pudo hacer sin la necesidad de recurrir a otros medios, por lo tanto, es un trabajo a disposición de nuestra economía.

- Es factible lograr la participación de los sujetos u objetos necesarios para la investigación, ya que se realizó en la misma institución educativa con la participación de los estudiantes, y esto se llevó a cabo en la hora de nuestras prácticas.
- Esta metodología planteada a través del juego es factible su aplicación para ayudar al estudiante a desarrollar habilidades y lo que se desea es mejorar su inteligencia. .
- La metodología a seguir conduce a superar en parte el problema mediante la aplicación de juegos debidamente sistematizado y orientado con la participación dinámica del estudiante.
- Es viable su aplicación porque se contó con recursos financieros, humanos, materiales necesarios.

1.8. Limitación

No se encontraron limitaciones ya que se cuenta con todo lo necesario para llevar a cabo esta investigación

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Respecto a la bibliografía revisada sobre el tema, se ha encontrado las siguientes investigaciones, que tienen relación con el estudio y son las siguientes:

Antecedentes a nivel internacional

Bravo, C., Márquez, H.. & Villarroel, F. (2013) en su artículo: Los juegos como estrategia metodológica en la enseñanza de la geometría, en estudiantes de séptimo grado de educación básica, tiene como objetivo presentar los juegos como estrategia metodológica en la enseñanza de la geometría, con el propósito de mejorar el rendimiento escolar de la geometría en séptimo grado de Educación Básica en la U.E.L.B “Ricardo Márquez Moreno”, ubicada en Santa Ana, estado Nueva Esparta, República Bolivariana de Venezuela, durante el año escolar 2008-2009. Se enmarca en la modalidad de investigación de campo de tipo descriptivo. El análisis de los resultados indicó que los docentes utilizan estrategias tradicionales para la enseñanza de la geometría como, por ejemplo, la exposición y muy pocas veces ponen en práctica la estrategia de los juegos. Además se determinó que los estudiantes necesitan motivación e integración hacia la geometría mediante estrategias motivadoras y agradables como los juegos didácticos, por lo cual se sugiere el uso de estas estrategias para mejorar el rendimiento y la calidad educativa.

Miguel de Guzmán (1984) en su estudio “Juegos matemáticos en la enseñanza” presentado a la Facultad de Matemáticas, Universidad Complutense de Madrid; ha expresado que posiblemente ningún otro método acercará a una persona más a lo que constituye el que hacer interno de la matemática, como un juego bien escogido. En estos

estudios analiza la relación entre el “saber hacer” en los juegos y los modos de pensamiento matemático, así como el fundamento matemático de aquellos, su impacto en la matemática y elabora algunos esquemas de utilización de los juegos en el aprendizaje de la matemática. En consecuencia señala que los juegos matemáticos están en correspondencia directa con el modo de pensar matemático, favoreciendo la operación de matematizar, prepara al alumno para la construcción y estudio de modelos matemáticos aplicables a situaciones concretas de la vida real.

Gomis, S. (2007) en su tesis doctoral “Evaluación de las inteligencias múltiples en el contexto educativo a través de expertos, maestros y padres” presentado a la Universidad de Alicante-España. Donde hace uso de diferentes instrumentos, de acuerdo a los enfoques para evaluar las inteligencias múltiples en los estudiantes de nivel medio.

Antecedentes a nivel nacional

Velarde, A. (2001) cuyo trabajo titulado “Los juegos educativos en la educación primaria” presentado en la UNE, resalta las capacidades de descubrir, explorar, comprobar, verificar, para lo cual da importancia a los juegos educativos en el proceso de aprendizaje en la escuela primaria para la formación física moral y espiritual, así mismo por la preocupación actual para proporcionar a los educandos una manera de aprender. Concluye que el juego tiene un gran valor educativo para el niño, porque desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es una actividad vital espontánea y permanente del niño, además el juego en la escuela primaria crea, fomenta normas de relaciones sociales y morales y es agente de transmisión de ideas. Con este trabajo se plantea una educación cuyo sentido esencial sea el logro de un nuevo hombre en una sociedad esencial.

Ramos y Ramos (2002) en su investigación “Los juegos recreativos en el aprendizaje de las áreas de desarrollo del primer grado de la IE N°30940 DE Acostambo –Huancayo” concluyen que: La aplicación de los juegos recreativos en los alumnos del primer grado de la IE N° 30940 de

Acostambo debidamente orientados y planificados ayudan en el aprendizaje de las áreas de desarrollo personal.

Valenzuela Y Vilcahuaman (2003), cuya tesis titulada Aprendizaje de las operaciones básicas mediante juegos educativos en alumnos del primer grado de educación secundaria de la I.E "Virgen de Fátima" de Huancayo, en la que concluyen que la aplicación de los juegos educativos influye significativamente y mejora el aprendizaje de las operaciones básicas en las alumnas del primer grado de educación secundaria del I. E "Virgen de Fátima".

Arroyo, G. (2002), presenta la tesis "Juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas en los alumnos del 5to grado de educación primaria de la escuela estatal N° 30213 Juan Lucio Soto Jeremías de Lamblaspata El Tambo" Huancayo, llega a concluir que la aplicación de los juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas es de vital importancia puesto que las sesiones de aprendizaje se convierten en prácticas con dinamismo, amenas y fundamentalmente socializadoras. Destaca la importancia del juego en la Educación es imprescindible porque pone en actividad todos los órganos del cuerpo.

2.2 Bases teóricas

2.2.1 Fundamentos Psicológicos

La teoría científica que fundamenta el siguiente trabajo de investigación se basa específicamente en el propugnado por David Ausubel en la teoría cognoscitiva del aprendizaje se centra en la teoría del aprendizaje significativo.

Ausubel para explicar su teoría del aprendizaje significativo parte de la premisa de que existe una estructura cognitiva (conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento así como su organización), en la cual se integra y procesa la información, la cual posibilita el aprendizaje describe cuatro tipos de aprendizaje, significativo, repetitivo, receptivo y por descubrimiento.

Mariela Sarmiento (2007) menciona que, David Ausubel señala la manera más importante de diferenciar los tipos de aprendizajes en el salón de clases consiste en formular dos dimensiones de proceso definitivo, que lo seleccione a todos ellos. En tal sentido la primera dimensión es la del aprendizaje por recepción y por descubrimiento, la que se refiere al modo en que se adquiere el conocimiento, y la segunda a la forma en que el conocimiento, es subsecuentemente incorporado en la estructura cognitiva del aprendiz.

Otra de las teorías que sustenta el presente trabajo de investigación se basa en el propugnado por John Dewey filósofo, psicólogo y pedagogo estadounidense, utilizó en múltiples ocasiones la expresión "un organismo en un ambiente". Con esta expresión manifestaba que no se puede estudiar el aprendizaje de forma abstracta, sino que éste debe ser interpretado en el contexto en el que se produce. Dewey es considerado como el verdadero creador de la escuela activa y fue uno de los primeros autores en señalar que la educación es un proceso interactivo.

John Dewey defendió que el aprendizaje se realiza sobre todo a través de la práctica. Sus teorías están muy presentes en la configuración de los sistemas educativos occidentales, pues en ellos ha calado la idea de que los niños aprenden gracias a que hacen algo, lo que supone dejar en un segundo plano pedagógico la transmisión de conocimientos. En 1910 probó que utilizando experiencias concretas, el alumno daba respuestas activas y lograba aprendizaje por medio de proyectos para la solución de problemas.

Él proponía que se plantearan a los niños actividades guiadas cuidadosamente por el profesor, que estuvieran basadas tanto en sus intereses como en sus capacidades. Dewey contribuyó a crear una pedagogía funcional y dinámica.

John Dewey (1964) afirmaba que los niños no llegaban a la escuela como limpias pizarras pasivas en las que los maestros pudieran escribir

las lecciones de la civilización. Cuando el niño llega al aula ya es intensamente activo y el cometido de la educación consiste en tomar a su cargo esta actividad y orientarla. Cuando el niño empieza su escolaridad, lleva en sí cuatro “impulsos innatos –el de comunicar, el de construir, el de indagar y el de expresarse de forma más precisa”– que constituyen “los recursos naturales, el capital para invertir, de cuyo ejercicio depende el crecimiento activo del niño.

Lev Vigotsky (1991) nos plantea que el aprendizaje se construye a partir del desequilibrio y dentro de su contexto socio cultural”. El niño aprende de acuerdo a la realidad de su comunidad.

El juego es por excelencia es una actividad libre, creativa, que desarrolla la flexibilidad del pensamiento y la invención.

2.2.2 Juego

Conceptualización del juego

Etimológicamente el juego proviene de la voz latina Jocus, que significa acción y efecto de jugar, broma y diversión.

El juego tiene varias conceptualizaciones, más aún si la observamos desde una perspectiva psicológica, pedagógica, sociológica y otros.

Desde el punto de vista de la pedagogía Alberto Rodríguez (1987) señala que el juego es una de las formas de la realización de la dirección del aprendizaje por que los niños sobre todo los más pequeños aprenden jugando, ya que muchas experiencias adquieren plenitud solamente a base del juego.

Desde el punto de vista sociológico Lorenzo Luzuriaga (1989) manifiesta que el juego es una actividad consustancial a una determinada cultura con sus propias normas en cada juego.

García, Pelayo y Gross (1964) manifiestan que el juego, acción de jugar diversión: los juegos de los niños. Recreación basada en diferentes

combinaciones de cálculo o en la casualidad: el juego de dados es conocido desde la más remota antigüedad.

Cesar Solis (2008) indica que el juego es una actividad libre, es decir, es una actividad que se ejercita por sí misma.

Juan Butler (1978) define el juego como la tarea de los niños, es un patrón de conducta que los niños muestran desde muy pequeños. En otras investigaciones el juego se ha definido como el vehículo que contribuye al desarrollo óptimo del niño.

FUNDAMENTOS DEL JUEGO

Fundamento pedagógico del juego

La pedagogía es la ciencia y el arte de la educación, sin ella no podría ser efectiva la enseñanza de los juegos en los niños, juegos que permiten desarrollar las actividades corporales y se enlaza con la educación moral e intelectual.

El juego es para el niño la actividad motriz por excelencia. No siempre que el niño juega está consciente de lo que está haciendo y es aquí donde el maestro juega un papel importante encaminando al niño por la actividad lúdica.

La trascendencia del juego, en la vida del niño o de la niña, radica en el dinamismo que genera en los procesos de desarrollo al permitir vivir experiencias extremas como las que genera la subordinación total a la regla. Al acatar las reglas, aprende que hay que cumplirlas tal cual como quedan establecidas. Se genera así no sólo el respeto a la norma, sino también la responsabilidad con el grupo. Allí el niño o la niña están siempre por encima de su conducta diaria. En el juego el niño es como si fuera una cabeza más alta de lo que en realidad es (Piaget, 1945). Es decir, no hay que enseñarle qué debe o no hacer para estar en paz con su grupo. Vigotsky asigna a la primera fase el predominio de juegos que reproducen en forma sencilla cosas o acontecimientos reales.

La segunda, inclinándose ya a la edad preescolar, en la cual se destaca o sobresale el nivel imaginativo del juego - el niño juega con su amigo invisible – le sigue la fase donde se realiza los juegos reglados. Estos facilitan al niño o la niña la transición al aprendizaje que se realiza en el aula. Esta actividad es considerada como trabajo del niño. En la etapa de preescolar, el niño aprende a permanecer en el aula sin traumas, lo duro del problema es que cuando ingresa a la Educación Básica esa permanencia se le hace difícil porque el juego allí desaparece por completo. Andrés Zuñiga (2014) cita a Piaget quien considera que el juego es como “La actividad lúdica del ser socializado. Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras o intelectuales. Con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y reguladas por un código transmitido de una generación a otra o por un simple acuerdo entre las partes”. Como puede observarse, o las reglas o son acuerdos entre los jugadores o están estipulados por generaciones infantiles o jóvenes – anteriores, pero con los mismos intereses, expectativas y gustos. Para Piaget, el juego de las reglas marca el debilitamiento del juego infantil y el paso propiamente adulto, que no es más que una ficción vital del pensamiento en la medida en que el individuo está socializado.

En consecuencia el juego tiene un gran valor educativo para el niño; porque desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es la actividad vital, espontánea y permanente del niño. Vital porque nace del fondo de la intimidad orgánica y espiritual del niño; y permanente porque nos manifiesta en toda una etapa específica de la vida infantil, la estructura muscular presenta el órgano de la voluntad; por el cual realiza todo esfuerzo, en él está basada toda actividad motora, es decir neuromuscular. El juego es un poderoso auxiliar de la didáctica, por medio de ella gira alrededor del juego éste será cuidadosamente orientado y vigilado.

CARACTERÍSTICA DEL JUEGO

Entre sus principales características tenemos las siguientes:

Es placentera; divertido aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo.

Es una actividad necesaria; para el desarrollo físico; psicológico, social y educativo.

El juego es voluntario y espontáneo; no es obligatorio, sino simplemente elegido por el que lo práctica.

El juego crea orden; es orden, la desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter.

El juego implica cierta participación activa por el jugador.

Tranquilidad y alegría emocional de saber que sólo es un juego.

2.2.3 La inteligencia

Jaime Alvarez (2000) en la revista El Fortín del Estrecho, define el uso del término inteligencia y señala que es muy común, “sin embargo suele tener varias definiciones, dependiendo desde que rama epistemológica se le tome, por ejemplo, los educadores la consideran como la capacidad para aprender, los biólogos como la capacidad para adaptarse al entorno, los teóricos de la información como la capacidad para procesar información, y los psicólogos, como la capacidad para deducir las relaciones entre los objetos y eventos (Aiken, 1996).

Además, al estudiar la inteligencia se debe tener siempre en cuenta las diversas vertientes que este atributo psicológico posee. Desde sus estudios pioneros ya se podía observar una dicotomía que sería (y sigue siendo, en algunos casos) fuente de conflicto: la inteligencia tiene una estructura unitaria o una estructura múltiple (Pueyo, 1997).

Miguel Mora (2003) indica que en 1996, un equipo de expertos coordinados por Ulric Neisser realizó un informe para la Asociación Americana de Psicología (APA, en sus siglas en inglés) en donde se clarificaron y homogeneizaron las distintas visiones que sobre la inteligencia se tenían, estas son algunas de sus conclusiones:

1. Ante la polémica de que existe una única inteligencia general (*factor g*) o múltiples factores relativamente independientes, se concluyó

que los modelos más convincentes son los *factoriales de tipo jerárquico*

2. Las puntuaciones de los test de inteligencia predicen moderadamente bien el rendimiento académico, con las calificaciones medias y un poco más con el nivel de escolarización alcanzado.
3. La inteligencia es producto conjunto de las circunstancias ambientales y la dotación genética de las personas.
4. No se observan diferencias importantes entre los sexos en las puntuaciones generales de los test, pero si aparecen ciertas diferencias en algunas aptitudes específicas.
5. Existe una insuficiencia de los test estandarizados disponibles, en cuanto que no exploran todas las formas existentes de inteligencia, como la creatividad, el sentido práctico o la competencia emocional. Este punto es importante ya que resalta dos aspectos significativos, el déficit de pruebas estandarizadas y la aprobación de una serie de formas distintas de inteligencia, como la competencia emocional.

A pesar de este informe avalado por la máxima autoridad en cuanto a Psicología se refiere, subsisten otra serie de teorías que defienden la existencia de inteligencias múltiples, como el modelo de Howard Gardner, en el cual, él clasifica siete tipos de inteligencias, que son independientes entre sí y subsisten en mayor o menor grado en los individuos.

TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

La investigación de Gardner busca romper la ortodoxia de los modelos psicométricos de la inteligencia (aquellos basados en la investigación factorial) e iniciar una investigación nueva que reconsiderara los avances realizados por las ciencias cognitivas (Pueyo, 1997). La motivación esencial de su propuesta ha sido el fracaso relativo que en el campo de la educación han tenido los modelos conductistas del aprendizaje y la medición psicométrica de la inteligencia, ya que este tipo de teorías considera al individuo como un ente pasivo, que

solamente recibe estímulos a los que responde de acuerdo con su historia anterior de aprendizajes (visión conductista) y que la inteligencia es una capacidad que se encuentra en el interior de la cabeza en una cierta cantidad y que además es fija (visión psicométrica clásica) (Gardner, 1994).

Gardner (1994) propone la siguiente definición de inteligencia: es un potencial psicobiológico para resolver problemas o crear nuevos productos que tienen valor en su contexto cultural.

Para Gardner existen siete inteligencias independientes y distintas que constituyen las formas como los individuos adquieren, retienen y manipulan la información del medio; las siete inteligencias son:

1. Inteligencia Musical es la capacidad de percibir, discriminar, transformar y expresar las formas musicales. Incluye la sensibilidad al ritmo, al tono y al timbre. Los niños que la evidencian se sienten atraídos por los sonidos de la naturaleza y por todo tipo de melodías. Disfrutan siguiendo el compás con el pie, golpeando o sacudiendo algún objeto rítmicamente.

2. Inteligencia Corporal- kinestésica es la capacidad para usar todo el cuerpo en la expresión de ideas y sentimientos, y la facilidad en el uso de las manos para transformar elementos. Incluye habilidades de coordinación, destreza, equilibrio, flexibilidad, fuerza y velocidad, como así también la capacidad Kinestésica y la percepción de medidas y volúmenes. Se la aprecia en los niños que se destacan en actividades deportivas, danza, expresión corporal y/o en trabajos de construcciones utilizando diversos materiales concretos. También en aquellos que son hábiles en la ejecución de instrumentos.

3. Inteligencia Lingüística es la capacidad de usar las palabras de manera efectiva, en forma oral o escrita. Incluye la habilidad en el uso de la sintaxis, la fonética, la semántica y los usos pragmáticos del lenguaje (la retórica, la mnemónica, la explicación y el metalenguaje). Alto nivel de esta inteligencia se ve en escritores,

poetas, periodistas y oradores, entre otros. Está en los niños a los que les encanta redactar historias, leer, jugar con rimas, trabalenguas y en los que aprenden con facilidad otros idiomas.

4. Inteligencia Lógico-matemática es la capacidad para usar los números de manera efectiva y de razonar adecuadamente. Incluye la sensibilidad a los esquemas y relaciones lógicas, las afirmaciones y las proposiciones, las funciones y otras abstracciones relacionadas. Los niños que la han desarrollado analizan con facilidad planteos y problemas. Se acercan a los cálculos numéricos, estadísticas y presupuestos con entusiasmo.

5. Inteligencia Espacial es la capacidad de pensar en tres dimensiones. Permite percibir imágenes externas e internas, recrearlas, transformarlas o modificarlas, recorrer el espacio o hacer que los objetos lo recorran y producir o decodificar información gráfica. Está en los niños que estudian mejor con gráficos, esquemas, cuadros. Les gusta hacer mapas conceptuales y mentales.

6. Inteligencia Interpersonal es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Incluye la sensibilidad las expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder. Presente en actores, políticos, buenos vendedores y docentes exitosos, entre otros. La tienen los niños que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares y mayores, que entienden al compañero.

7. Inteligencia Intrapersonal es la capacidad de construir una percepción precisa respecto de sí mismo y de organizar y dirigir su propia vida. Incluye la autodisciplina, el auto comprensión y la autoestima. La evidencian los niños que son reflexivos, de razonamiento acertado y suelen ser consejeros de sus pares.

8. Inteligencia Naturalista es la capacidad de distinguir, clasificar y utilizar elementos del medio ambiente, objetos, animales o plantas. Tanto del ambiente urbano como suburbano o rural. Incluye las habilidades de observación, experimentación, reflexión y cuestionamiento de nuestro entorno. Se da en los niños que aman los animales, las plantas; que reconocen y les gusta investigar características del mundo natural y del hecho por el hombre.

Sin embargo, cuando analizamos los programas de enseñanza que impartimos, que obligamos a nuestros alumnos seguir, a nuestros hijos; vemos que se limitan a concentrarse en el predominio de las inteligencias lingüística y matemática dando mínima importancia a las otras posibilidades del conocimiento. Aquí el por qué muchos alumnos que no se destacan en el dominio de las inteligencias académicas tradicionales, no tienen reconocimiento y se diluye así su aporte al ámbito cultural y social. Y hasta pensamos de ellos que han fracasado, cuando en realidad estamos suprimiendo sus talentos.

CUADRO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Tipo de IM	Destaca en	Le gusta	Aprende mejor
Lingüística	Lectura, escritura, narración de historias, memorización de fechas, piensa en palabras	Leer, escribir, contar historias, Contar cuentos, jugar juegos con palabras, armar rompecabezas, etc.	Leyendo, escuchando, viendo palabras, hablando, escribiendo, discutiendo y debatiendo.
Lógico-matemática	Matemáticas, razonamiento, lógica, resolución de problemas, pautas.	Experimentar, Cuestionar, Trabajar con números, calcular, resolver problemas, etc.	Cosas para explorar y pensar, usar pautas y relaciones, clasificar y trabajar con lo abstracto.
Espacial	Lectura de mapas, gráficos, dibujando, laberintos, rompecabezas, imaginando cosas, visualizando.	Diseñar, dibujar, crear, soñar despierto, mirar dibujos	Trabajando con dibujos y colores, visualizando, usando su ojo mental.
Corporal-cinética	Atletismo, danza, arte dramático, trabajos manuales, utilización de herramientas	Moverse, tocar y hablar, lenguaje corporal.	Tocando, moviéndose, procesando información a través de sensaciones corporales.
Musical	Cantar, reconocer sonidos, recordar melodías, ritmos.	Cantar, tararear, tocar un instrumento, escuchar	Ritmo, melodía, cantar, escuchando música y

		música.	melodías.
Interpersonal	Entendiendo a la gente, liderando, organizando, comunicando, resolviendo conflictos, viendo.	Tener amigos, hablar con la gente, juntarse con la gente.	Compartiendo, comparando, relacionando, entrevistando, cooperando.
Intrapersonal	Entendiéndose a si mismo, reconociendo sus puntos fuertes y sus debilidades, estableciendo objetos.	Trabajar solo, reflexionar, seguir sus intereses.	Trabajando solo, haciendo proyectos a su propio ritmo, teniendo espacio, reflexionando.
Naturalista	Entendiendo la naturaleza, haciendo distinciones, identificando la flora y la fauna	Participar en naturaleza, hacer distinciones.	Trabajar en el medio natural, explorar los seres vivos, aprender acerca de plantas y temas relacionados con la naturaleza.

Fuente: Vásquez, F. <http://eldesarollodeinteligenciasenelaula.blogspot.pe/>

2.3 Definición conceptual de términos

A continuación se presentan la definición de los principales términos básicos utilizados en el trabajo de investigación:

- **Interpersonal:** Es un concepto que se deriva del desarrollo de la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner. Se trata de un tipo de inteligencia que, junto a las demás, nos faculta para adaptarnos al entorno y a las interacciones con los demás de manera óptima.

La inteligencia interpersonal es aquella que explica el grado en el que somos capaces de hacernos una estimación aproximada sobre los estados mentales y de ánimo de los demás. Así, alguien con una buena inteligencia interpersonal es capaz de captar las intenciones de los demás, sus sentimientos (que pueden exteriorizar más o menos), saber qué información les falta a los demás... y, como consecuencia interactuará bien con estas personas, al adaptarse a ellas e incluso predecir ciertos aspectos de estas.

- **Intrapersonal:** Intrapersonal es un término que hace referencia a la conciencia que tiene un individuo de sus capacidades y limitaciones, la capacidad de ver con realismo quiénes somos, cómo somos y qué

queremos. Es decir, es un tipo de inteligencia que permite tener una imagen exacta de nosotros mismos, comprender cabalmente nuestros anhelos y prioridades, monitorear nuestros sentimientos íntimos para saber cómo actuar y qué decisiones tomar para lograr el equilibrio y satisfacción de nuestras necesidades emocionales.

- **Inteligencia:** El término **inteligencia** proviene del latín *intelligentia*, que a su vez deriva de *inteligere*. Esta es una palabra compuesta por otros dos términos: *intus* (“**entre**”) y *legere* (“**escoger**”). Por lo tanto, el origen etimológico del concepto de inteligencia hace referencia a quien **sabe elegir**: la inteligencia posibilita la selección de las alternativas más convenientes para la resolución de un problema. De acuerdo a lo descrito en la etimología, un individuo es inteligente cuando es capaz de escoger la mejor opción entre las posibilidades que se presentan a su alcance para resolver un problema.
- **El juego:** Es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso. El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención - debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana. En ese sentido, se desarrollaron los micros clases donde el juego sirvió de enlace a contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales con los valores inherentes a la comunidad local, regional y nacional. En el trabajo realizado en las micro clases

quedó como evidencia que el maestro sí puede cambiar la rutina por otras actividades más interesantes y a la vez se sugirieron otros juegos- juegos que aparecen en el texto completo del estudio- para ir estimulando la creatividad de los docentes comprometidos con el proceso de aprendizaje y facilitar en los alumnos este proceso.

- **Juegos educativos:** En términos educativos, son aquellos juegos que, además de su función recreativa, contribuyen a desarrollar y potenciar las distintas capacidades y, objetivos de la intervención educativa, El juego es un caso típico de conducta desperdiciado por la escuela, por parecer desprovisto de significado funcional, sin embargo muchos docentes utilizan el juego como una estrategia o un medio para el proceso de aprendizaje.
- **Juegos tradicionales.-** Según Carmen Cervantes (1998) son aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, pudiéndose considerar específicos o no de un lugar determinado. Los juegos y actividades al aire libre contribuyen decisivamente no solo al desarrollo muscular armónico de los niños sino también al establecimiento de relaciones sociales espontaneas a la estimulación de los sentidos y al conocimiento del mundo.
- **Actividad recreativa:** Por conjunción de los últimos términos, se concluye que es el proceso dinámico del hombre recreándose, deleitándose, divirtiéndose, con propósitos definidos, con objetivos concretos, a fin de satisfacer ciertas necesidades, de lograr ciertos objetivos previamente propuestos, de resolver determinados problemas o inconvenientes.
- **Juego como actividad fundamental:** El juego es una actividad fundamental que desarrolla el niño durante los primeros años de su vida, periodo en que se considera la formación de hábitos en el cual se cimienta las bases para la formación del carácter. Todo ser humano sea niño, adulto aprende mucho más cuando realiza las cosas que ellos quieren

o desean hacer, que cuando hacen las cosas de improvisación, lo que hace con gusto y entusiasmo enseña más que las tareas realizadas por una orden o precepto (Wallon, 2010)

En la edad escolar la mayor parte de su conocimiento y su destreza los adquiere por medio intencional; es decir, cosas que aprende deliberadamente, en este tipo de aprendizaje el juego tiene gran importancia.

El juego ofrece muchos variados tipos de estímulos para la actividad mental así el juego espontaneo de los niños plantea muchos problemas y cada una de estas se pueden decir que el juego favorece al desarrollo de la inteligencia. Los juegos bien elegidos pueden conducir al niño a tener una comprensión clara de las relaciones de los hombres y de las cosas en él se encuentra el desenvolvimiento mental ya sea de nivel simple como de nivel complicado.

- **Juego como estrategia metodológica.** Para Luis Ferrero (2003) el juego tiene un enorme valor educativo. Desde el punto de vista didáctico, los juegos favorecen que los estudiantes aprendan a desarrollar hábitos y actitudes positivas frente al trabajo individual y grupal, desde este punto de vista, el juego en el aula tiene un enorme valor como recurso didáctico convirtiéndose en un medio para facilitar la enseñanza. En este sentido, cobra importancia el juego como estrategia metodológica a través del cual se puede lograr la internalización de conocimientos.

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1 Tipo de la investigación

Hugo Sánchez (1998) sostiene que la investigación aplicada o utilitaria se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación concreta y las consecuencias prácticas que de ella se deriven, busca conocer, para hacer, para actuar, para construir, para modificar y le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad circunstancial antes que el desarrollo de un conocimiento de valor universal.

El presente trabajo es una investigación aplicada, donde el objeto de estudio se analizó sobre la base de la realidad que ocurre en un determinado contexto.

3.2 Diseño y esquema de investigación

Tomando como referencia a Hernández, S. (2010, p. 67), en la investigación se aplicó el diseño de preprueba – posprueba con un grupo, cuyo esquema es:

GE: O₁----- X----- O₂

Donde:

GE : es el grupo experimental

O₁ y O₂: es el preprueba y posprueba

X : es la estrategia metodológica a aplicar

3.3 Población y muestra

3.3.1 Población

La población está constituida por 47 alumnos de la I.E. N° 33018 Lomas Gordas – Ambo matriculados en el año 2015, como se muestra en el cuadro siguiente.

Cuadro N° 03
Alumnos matriculados en la I.E. N° 33018 Lomas Gordas
Huánuco -2015.

Grado	Sección	Alumnos
Primero	Única	9
Segundo	Única	5
Tercero	Única	6
Cuarto	Única	9
Quinto	Única	10
Sexto	Única	8
Total		47

Fuente: Nómina de matrícula 2015

3.3.2 Muestra

Se tomó una muestra no aleatoria, por conveniencia, teniendo en cuenta a 14 alumnos con asistencia al 100%, de las secciones de 5to y 6to grado, siendo esta sección de tipo multigrado. Asimismo se considera un único grupo de estudio por la poca población estudiantil en esta institución y no habiendo otro grupo similar para efectos de comparación. La muestra final es como se presenta en el cuadro siguiente.

CUADRO N° 2

Muestra de alumnos de la I.E. N° 33018 Lomas Gordas
Huánuco -2015.

Grado	Sección	Alumnos	Grupo
Quinto/sexta	Única	14	Experimental

3.4 Instrumentos de recolección de datos

Se aplicó como instrumento de evaluación el Test para evaluar las Inteligencias Múltiples de Thomas Armstrong.

La validación del instrumento fue hecha por juicio de expertos, haciendo las consultas a docentes conocedores del tema, quienes nos dieron las observaciones y sugerencias para mejorar el instrumento. La validación interna se hizo con alfa de Crombach, resultando 0,74 lo que permite considerar que el instrumento es confiable para ser aplicado y tomar los datos.

3.5 Técnicas de procesamientos de datos

Se aplicó la estadística para la elaboración de tablas y gráficos. Y la estadística inferencial para la inferencia, tomándose la prueba de McNemar para determinar la significación de los cambios en los puntajes obtenidos, ya que el estudio utiliza dos muestras relacionadas (los mismos sujetos medidos antes y después); esta prueba es del tipo “antes y después”

CAPITULO IV

RESULTADOS

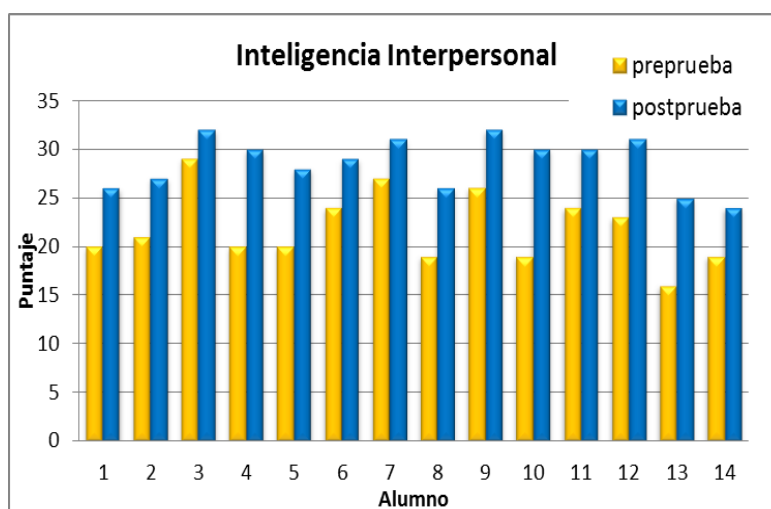
4.1 Descripción de los resultados

Efecto de los juegos como estrategia metodológica aplicados en las sesiones de aprendizaje y el desarrollo de las inteligencia intrapersonal e interpersonal.

Tabla N° 03

alumno	Interpersonal	
	Pre prueba	Post Prueba
1	20	26
2	21	27
3	29	32
4	20	30
5	20	28
6	24	29
7	27	31
8	19	26
9	26	32
10	19	30
11	24	30
12	23	31
13	16	25
14	19	24

Gráfico N° 01
Desarrollo de la inteligencia interpersonal

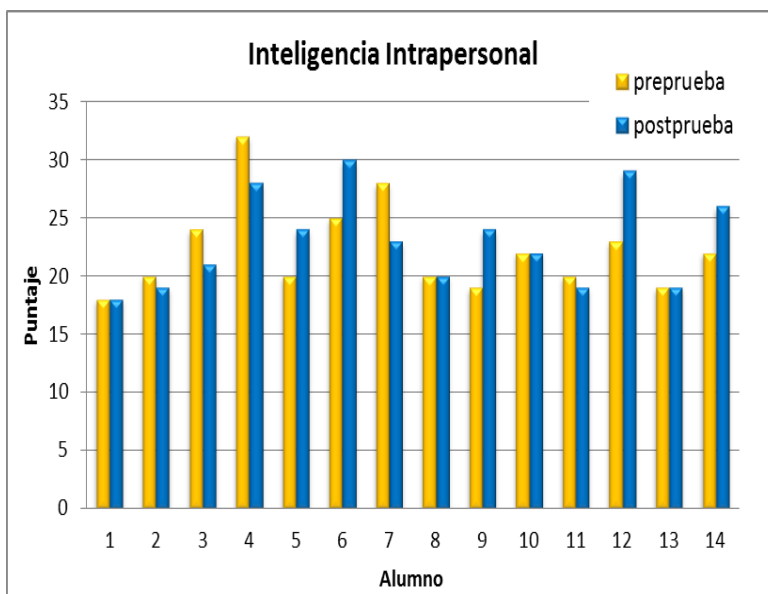


Según la información obtenida se observa que el total de los alumnos participantes han incrementado su inteligencia interpersonal, por lo que podemos afirmar que los juegos como estrategia metodológica aplicados influyen en el desarrollo de esta inteligencia.

Tabla N° 04

alumno	Intrapersonal	
	Pre prueba	Post prueba
1	18	18
2	20	19
3	24	21
4	32	28
5	20	24
6	25	30
7	28	23
8	20	20
9	19	24
10	22	22
11	20	19
12	23	29
13	19	19
14	22	26

Gráfico N° 02
Desarrollo de la inteligencia intrapersonal



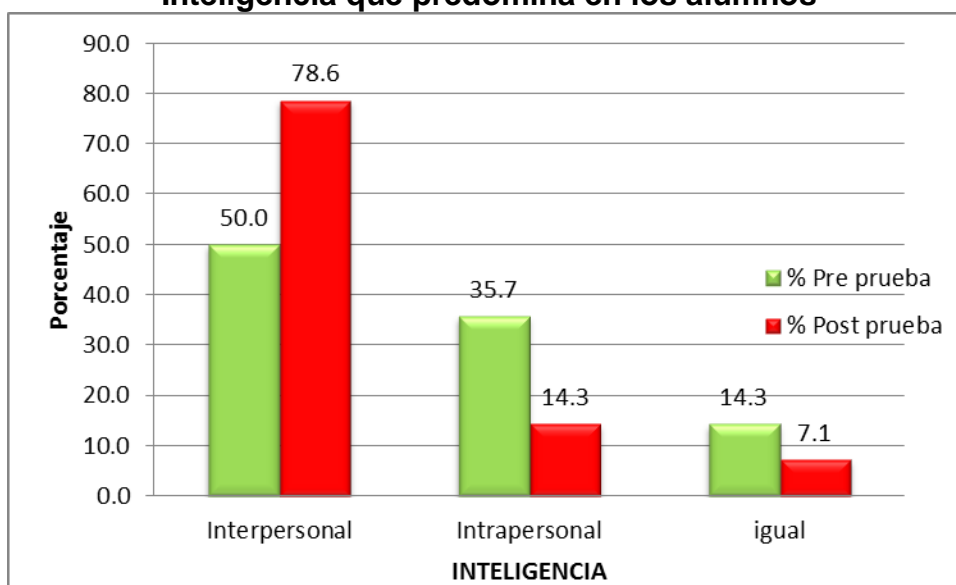
Según la información obtenida se observa que no hay mucha variación en la inteligencia intrapersonal de los alumnos, por lo que podemos afirmar que los juegos como estrategia metodológica aplicados no influyen en el desarrollo de esta inteligencia.

Tabla N° 05
Inteligencia que predomina en los alumnos

INTELIGENCIA	Preprueba		Postprueba	
	fi	%	fi	%
Interpersonal	7	50.0	11	78.6
Intrapersonal	5	35.7	2	14.3
Igual	2	14.3	1	7.1
TOTAL	14	100.0	14	100.0

En la Tabla N° 05 y en el Gráfico N° 03, se tiene la evaluación de los resultados al medir la inteligencia intrapersonal e interpersonal, y como efecto de los juegos como estrategia metodológica aplicados en las sesiones de aprendizaje y el desarrollo de la inteligencia, se tiene mayor predominio de la inteligencia interpersonal en el alumno.

Gráfico N° 03
Inteligencia que predomina en los alumnos



4.2 Prueba de hipótesis

Para hacer el contraste de hipótesis se utilizó la prueba McNemar.

Inteligencia interpersonal

1. Hipótesis

H_0 : Entre los puntaje, de los alumnos, que han cambiado de menos a más es igual que los que hayan cambiado de más a menos, en Inteligencia interpersonal.

H_a : Entre los puntajes, de los alumnos, que han cambiado de menos a más es mayor que los que hayan cambiado de más a menos, en inteligencia interpersonal.

2. Prueba estadística

Se selecciona la prueba de McNemar

3. Nivel de significancia

$\alpha = 0,05$ y $N = 14$

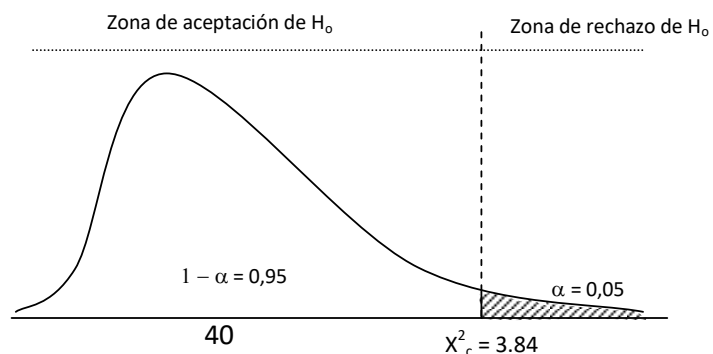
4. Distribución muestral

La tabla X^2 nos proporciona los valores críticos de la distribución Ji cuadrada para varios niveles de significancia. La distribución muestral calculada de X^2 calculada por medio de la ecuación siguiente se distribuye asintóticamente como ji cuadrada con $gl= 1$, donde el valor crítico resulta 3,84.

$$X^2 = \frac{(|A - D| - 1)^2}{A + D}$$

Donde: A = disminución de más a menos, D = incremento de menos a más.

5. Región de rechazo



6. Decisión

Con los datos que se han obtenido calculamos el valor de X^2 ; Inteligencia interpersonal en la preprueba y postprueba.

Inteligencia interpersonal		
Preprueba	Postprueba	Variación
20	26	menos a mas
	27	menos a mas
29	32	menos a mas
20	30	menos a mas
20	28	menos a mas
24	29	menos a mas
27	31	menos a mas
19	26	menos a mas
26	32	menos a mas
19	30	menos a mas
24	30	menos a mas
23	31	menos a mas
16	25	menos a más
19	24	menos a más

$$X^2 = \frac{(|A-D|-1)^2}{A+D}$$

$$X^2 = \frac{(|0 - 14| - 1)^2}{0 + 14} = 12,07$$

Recorriendo a la tabla ji cuadrado, como el valor de X^2 (12,07) es mayor que el valor crítico ($X^2_c = 3,84$), entonces se rechaza la hipótesis nula y podemos afirmar que ha mejorado el nivel de inteligencia interpersonal en los alumnos después de aplicar los juegos como estrategia metodológica.

Inteligencia intrapersonal

1. Hipótesis

H_0 : Entre los puntaje, de los alumnos, que han cambiado de menos a más es igual que los que hayan cambiado de más a menos, en Inteligencia intrapersonal.

H_a : Entre los puntaje, de los alumnos, que han cambiado de menos a más es mayor que los que hayan cambiado de más a menos, en inteligencia intrapersonal.

2. Prueba estadística

Se selecciona la prueba de McNemar

3. Nivel de significancia

$\alpha = 0,05$ y $N = 14$

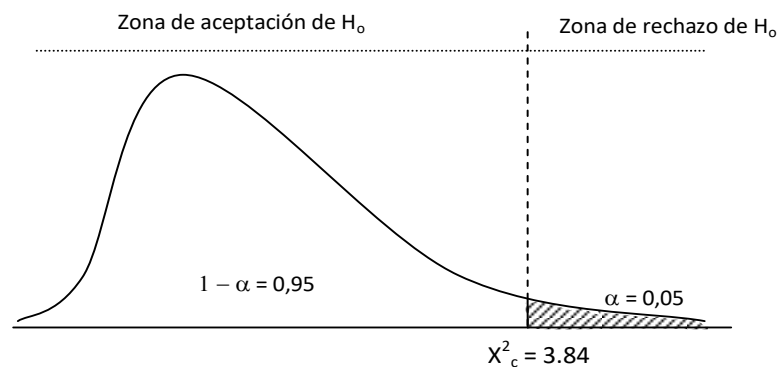
4. Distribución muestral

La distribución muestral calculada de X^2 calculada por medio de la ecuación siguiente se distribuye asintóticamente como ji cuadrada con $gl= 1$, en este caso el valor crítico es 3,84.

$$X^2 = \frac{(|A - D| - 1)^2}{A + D}$$

Donde: A = disminución de más a menos, D = incremento de menos a más.

5. Región de rechazo



6. Decisión

Con los datos que se han obtenido calculamos el valor de X^2 ;
Inteligencia intrapersonal en el pre test y post test

Inteligencia intrapersonal		
Preprueba	Postprueba	Variación
18	18	Igual
20	19	más a menos
24	21	más a menos
32	28	más a menos
20	24	menos a más
25	30	menos a más
28	23	más a menos
20	20	Igual
19	24	menos a más
22	22	Igual
20	19	más a menos
23	29	menos a mas
19	19	Igual
22	26	menos a más

$$X^2 = \frac{(|A-D|-1)^2}{A+D}$$

$$X^2 = \frac{(|5-5|-1)^2}{5+5} = 0,1$$

Recorriendo a la tabla ji cuadrado, como el valor de X^2 (0,1) es menor que el valor crítico ($X^2_c = 3,84$), entonces no se rechaza la hipótesis nula y podemos afirmar que no ha mejorado el nivel de inteligencia intrapersonal en los alumnos después de aplicar los juegos como estrategia metodológica.

V. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Desde el punto de vista de la pedagogía, Alberto Rodríguez (1987) señala que: "...es una de las formas de la realización de la dirección del aprendizaje por que los niños sobre todo los más pequeños aprenden jugando, ya que muchas experiencias adquieren plenitud solamente a base del juego". Y Karl Groos (1999, p. 21) sostiene que el juego es un ejercicio preparatorio que constituye en la primera edad de los humanos como en la de los animales, un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que el adulto tendrá que afrontar posteriormente. Ramón García-Pelayo y otros (1964, p.604): "... juego, acción de jugar diversión: los juegos de los niños. Recreación basada en diferentes combinaciones de cálculo o en la casualidad: el juego de dados es conocido desde la más remota antigüedad". De la misma forma Butler (1978, p. 17) "...define el juego como la tarea de los niños, es un patrón de conducta que los niños muestran desde muy pequeños. En otras investigaciones el juego se ha definido como el vehículo que contribuye al desarrollo óptimo del niño".

Finalmente en cuanto al fundamento sociológico del juego. A partir de los tres años en adelante el juego implica altos grados de significación social, considerando que a través de él interioriza y construye valores sociales, éticos y morales de la familia en el que crece y en la sociedad en que se desenvuelve.

De la misma forma el juego de reglas, según Jean Piaget es considerado como "la actividad lúdica del ser socializado. Los juegos de reglas son juegos de combinación sensorio motora o intelectual. Con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y reguladas por un código transmitido de una generación a otra o por un simple acuerdo entre las partes" (1945, p. 123). Como puede observarse, o las reglas o son acuerdos entre los jugadores o están estipulados por generaciones- infantiles o jóvenes – anteriores, pero con los mismos intereses, expectativas y gustos.

En consecuencia el juego tiene un gran valor educativo para el niño; porque desde el punto de vista pedagógico se dice que el juego es la actividad vital, espontánea y permanente del niño. Vital porque nace del fondo de la intimidad orgánica y espiritual del niño; y permanente porque nos manifiesta en toda una etapa específica de la vida infantil, la estructura muscular presenta el órgano de la voluntad; por el cual realiza todo esfuerzo, en él está basada toda actividad motora, es decir neuro-muscular.

Por otro lado el uso del término inteligencia es muy común, sin embargo suele tener varias definiciones, dependiendo desde que rama epistemológica se le tome, por ejemplo, los educadores la consideran como la capacidad para aprender, los biólogos como la capacidad para adaptarse al entorno, los teóricos de la información como la capacidad para procesar información, y los psicólogos, como la capacidad para deducir las relaciones entre los objetos y eventos (Aiken,1996).

Para Gardner existen siete inteligencias independientes y distintas que constituyen las formas como los individuos adquieren, retienen y manipulan la información del medio; Entre las inteligencias que Gardner describe son: Inteligencia Interpersonal es la capacidad de entender a los demás e interactuar eficazmente con ellos. Incluye la sensibilidad a expresiones faciales, la voz, los gestos y posturas y la habilidad para responder. Presente en actores, políticos, buenos vendedores y docentes exitosos, entre otros. La tienen los niños que disfrutan trabajando en grupo, que son convincentes en sus negociaciones con pares y mayores, que entienden al compañero. Inteligencia Intrapersonal es la capacidad de construir una percepción precisa respecto de sí mismo y de organizar y dirigir su propia vida. Incluye la autodisciplina, el auto comprensión y la autoestima. La evidencian los niños que son reflexivos, de razonamiento acertado y suelen ser consejeros de sus pares.

Bajo los antecedentes y los resultados obtenidos el desarrollo de estas inteligencias; intrapersonal e interpersonal son parte del desarrollo

continuo del alumno, este desarrollo se va materializando en menor o mayor grado de acuerdo a los estímulos que recibe en su entorno, tal es el caso de que consideramos los efectos obtenidos en nuestra investigación que se tiene como resultado los siguiente: Ha mejorado el nivel de inteligencia interpersonal después de aplicar los juegos como estrategia metodológica en los alumnos. No ha mejorado el nivel de inteligencia intrapersonal después de aplicar los juegos, en los alumnos, y se tiene mayor predominio del desarrollo de la inteligencia intrapersonal sobre la inteligencia interpersonal en los alumnos.

VI. CONCLUSIONES

- Ha mejorado el nivel de inteligencia interpersonal en los alumnos después de aplicar los juegos, en el 100% de los alumnos que participaron en los juegos programados.
- No ha mejorado el nivel de inteligencia intrapersonal en los alumnos después de aplicar los juegos, de los 14 alumnos sólo en 5 alumnos han incrementado su inteligencia intrapersonal, podemos suponer que es debido a que el desarrollo de la autodisciplina, la auto comprensión y autoestima, que implica esta inteligencia, necesiten mayor tiempo en fortalecerse y es más personal de cada alumno.
- Se tiene mayor predominio del desarrollo de la inteligencia intrapersonal sobre la inteligencia interpersonal en los alumnos, con la aplicación de los juegos.

VII. SUGERENCIAS

Sobre la base de los resultados y a la información de la presente investigación, se hacen las siguientes sugerencias:

1. Los docentes de las instituciones educativas, en las aulas, deben incorporar los juegos en forma sistemática de acuerdo a las capacidades que se desea potenciar.
2. Los docentes deben aplicar los juegos propuesto en las sesiones de aprendizaje vinculando con la temática a desarrollar.
3. Los investigadores deben realizar estudios relacionados con el tema estudiado, tomando una mayor muestra.
4. Los investigadores deben realizar el estudio con otro diseño donde se considere un grupo control.
5. Los docentes deben evaluar el rendimiento académico obtenido mediante el desarrollo de las clases integrando los contenidos mediante juegos.
6. Los docentes de la Institución Educativa, debe realizar talleres de sensibilización con padres de familia sobre la importancia del juego en los niños y niñas.

VIII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrés, A. (1997). *Manual de psicología diferencial*. Madrid. McGraw Hill.
- Armstrong Thomas (2006). *Inteligencias Múltiples en el Aula*. Edit. Paidós Educador. México.
- Alvarez, J. (2000). *La inteligencia ¿racional y emocional?* Revista el Fortín del Estrecho. Recuperado el 20 de noviembre, 2016 de <http://www.elfortindelestrecho.cl/notas/id,399/>
- Aiken, L. (1996), *Test psicológicos y evaluación*. México: Prentice Hall.
- Arroyo, G. (2002). *Juegos recreativos para el aprendizaje significativo con integración de áreas en los alumnos del 5to grado de educación primaria de la escuela estatal N° 30213 Juan Lucio Soto Jeremías de Lamblaspata El Tambo. Huancayo*. UNCP.
- Butler, J. (1978). *Conceptos de juego*. ClubEnsayos.com. Recuperado 08, 2011, de <https://www.clubensayos.com/Psicología/Conceptos-De-Juego/45986.html>
- Bravo, C., Márquez, H.. & Villarroel, F. (2013). *Los juegos como estrategia metodológica en la enseñanza de la geometría, en estudiantes de séptimo grado de educación básica*. Recuperado el 23 de noviembre, 2016 de https://tecdigital.tec.ac.cr/revistamatematica/ARTICULOS_V13_N1_2012/RevistaDigital_Bravo_V13_n1_2012/Screen_RevistaDigital_Bravo_V13_n1_2012.pdf
- Carreras, Llorenc. (2004). *Cómo educar en valores*. Madrid – España.
- Cervantes, C. (1998). *Juegos al Aire Libre*. Enciclopedia de la psicología infantil y juvenil océano.
- Davis, K y Newstrom, J. (1997). *Comportamiento humano en el trabajo*. Décima Ed. Mc Graw Hill/Interamericana Editores. México.
- Dewey, J. (1964). *Experiencia y educación*. Buenos Aires: Lozada. Traducido por Lorenzo Luzuriaga. Recuperado el 25 de noviembre, 2016 de <http://www.monografias.com/trabajos107/aportes-educacion-john-dewey/aportes-educacion-john-dewey.shtml#ixzz4SlqwKGkO>

- Ezequiel Ander-Egg. (2006). *Inteligencias Múltiples*. Edic. HomoSapiens.
- Ferrero, L. (2003). *El juego y la matemática*. Madrid. La Muralla. S.A.
- Freire, M. (1989). *La evolución psicológica del niño*, España: Grijalbo.
- Gras, O. (1997). *La Creatividad y sus Implicaciones*. Cuba: Editorial La Academia.
- Garaigordobil, M. (2007). *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años*. Edic. Pirámide. Madrid. España.
- Gutiérrez, M. (2004). La bondad del juego como, pero. Escuela Abierta. Recuperado de <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LaBondadDelJuegoPero-1065706.pdf>.
- Gomis, N., y otros. (2008). *Los estilos de trabajo en educación infantil y primaria*. INFAD. Revista de Psicología, N° 1, 2008. Universidad Alicante. Recuperado el 23 de noviembre, 2016 de <http://docplayer.es/11336845-Psicologia-de-la-educacion.html>
- García, Pelayo y Gross (1964). *Diccionario Larousse Usual Enciclopédico*.
- Gardner, H. (1993). *Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Groos, K. (1999). Escuela como juego de vida. Revista miscelánea de investigación. Recuperado 21 de noviembre, 2016 de [file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872%20(1).pdf)
- Helding, L. (2009), *Howard Gardner's Theory of Multiple Intelligences*, Journal of Singing 66 (2): 193–199
- Lopez Reyes Alex. (2006). *Inteligencias múltiples*. Edic. Mirbet. Lima.
- Luzuriaga, L. (1989). *La educación nueva*. Buenos Aires.
- Mariela Sarmiento Santana (2007). *La enseñanza de las matemáticas y las NTIC una estrategia de formación permanente*. Universitat Rovira I Virgili. Recuperado el 23 de noviembre, 2016 de http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS_CAPITULO_2.pdf;sequence=4
- Minerva, C. (2007). *El juego con estrategia de aprendizaje en el aula*. Universidad de los Andes. Trujillo. Recuperado el 22 de noviembre, 2016 de http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf

Miguel de Guzmán (1984). *Juegos matemáticos en la enseñanza*. Facultad de matemáticas, Universidad Complutense de Madrid. Recuperado 23 de noviembre, 2016 de

<http://utenti.quipo.it/base5/introduz/guzmanjuegos.htm>

Mora, M. (2003). *La inteligencia emocional*. Universidad de Occidente. Recuperado el 22 de noviembre, 2016 de

http://www.geocities.ws/roxloubet/inteligencia_emocional.html

Piaget, J. (1945) El juego en la formación del infante. Paris: Delaxaux

Piaget, J. (1968). Memoria e inteligencia.

Pugmire, M. (1996). *El Juego Espontáneo, Vehículo de Aprendizaje y comunicación*. España: Nancea.

Pueyo, A (1997), Manual de psicología diferencial., 1ª edición. España: McGraw Hill.

Ramos Y Ramos (2002). *Los juegos recreativos en el aprendizaje de las áreas de desarrollo del primer grado de la IE N°30940 de Acostambo –Huancayo*.

Rodríguez, A (1987): *Juegos y canciones tradicionales*, Centro de la cultura popular canaria, Santa Cruz de Tenerife.

Sanchez Y Reyes (1999) *Investigación Científica*.

Sánchez, H. (1998). Metodología y diseños en la investigación científica aplicados a la psicología, educación y ciencias sociales. Lima.

Sampieri, H. Collado F. y Lucio, B. (2006). *Metodología de la investigación*. Editorial. D.F.: Mc. Graw-Hill. México.

Sternberg, R. J. y Detterman, D. K. (ed.) (1988). *¿Qué es la inteligencia?* Madrid.

Sue, D. Sue, D. Y Sue Stanly (2010). *Psicopatología*, Edit. Cengage. México.

Traub, J.(1999) (*múltiples de Howard Gardner: experiencia aplicada en un primer año medio de la comuna de concepción*. Revista Ingeniería Industrial1998).

Varela, C. y Plasencia, I. (2007). *El Proyecto Spectrum: aplicación y actividades de aprendizaje de ciencias en el primer ciclo de la Educación Primaria*. En Revista Educativa.

- Silva, L. (1995). *En busca de una pedagogía de igualdad*. Brasil: Editorial Lisboa.
- Solis, C. (2008). *Educación matemática con materiales educativos*. Huancayo: CKEF.
- Vygotsky, L. (1991). *La Formación social de la mente*. 4ta. Edición. Brasil.
- Velarde, A. (2001). *Los juegos educativos en la educación primaria*. Universidad Nacional de Educación.
- Valenzuela y Vilcahuaman (2003). *Aprendizaje de las operaciones básicas en N mediante juegos educativos en alumnas del primer grado de educación secundaria de la I.E "Virgen de Fátima" de Huancayo*. Universidad Nacional del Centro del Perú.
- Universidad Barcelona. *Enfoque constructivista de Piaget*. Cap. 5.
Recuperado el 25 noviembre, 2016 de http://www.ub.edu/dppsed/fvillar/principal/pdf/proyecto/cap_05_piaget.pdf
- Vásquez, F. (2011). Inteligencias múltiples. Recuperado el 24 de noviembre, 2016 de <http://eldesarrollodeinteligenciasenlaula.blogspot.pe/>
- Wallon, D. (2010). *Vuestro hijo de 0 a 6 años*. Barcelona: Herder
Recuperado el 25 noviembre, 2016 de [http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/638/1/Estado del arte proceso socializacion ni%C3%B1o.pdf](http://repository.lasallista.edu.co/dspace/bitstream/10567/638/1/Estado_del_arte_proceso_socializacion_ni%C3%B1o.pdf)
- Wallon, H. (2010). *Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la Educación Infantil*. España: Visor-Mec.
- Zuñiga, A. (2014). *Qué es la lúdica en la educación*. Recuperado el 25 de noviembre, 2016 de <https://prezi.com/ioz0mcedqyvt/que-es-la-ludica-en-la-educacion/>

ANEXOS

Anexo N° 02
Test para evaluar las Inteligencias Múltiples
(Thomas Armstrong)

Nombre: _____ **Fecha** _____ **Edad:** _____

El 1 señala ausencia, el 4 señala una presencia notable de lo que se está afirmando. Es decir, que va de menos a más.

1: Ausencia 2: Baja Presencia 3: Presencia 4: Presencia Notable

INTELIGENCIA INTERPERSONAL	1	2	3	4
1. Disfruta conversar con sus compañeros.				
2. Tiene características de líder natural.				
3. Aconseja a los amigos que tienen problemas				
4. Parece tener buen sentido común.				
5. Pertenece a clubes, comités y otras organizaciones				
6. Disfruta enseñar informalmente a otras personas.				
7. Le gusta jugar con otras personas.				
8. Tiene dos o más buenos amigos				
9. Tiene buen sentido de empatía o interés por los demás				
10. Otros buscan su compañía.				
PUNTUACIÓN				

INTELIGENCIA INTRAPERSONAL	1	2	3	4
1. Demuestra sentido de independencia o voluntad fuerte.				
2. Tiene un concepto realista de sus habilidades y debilidades				
3. Presenta buen desempeño cuando está solo jugando o estudiando				
4. Lleva un compás completamente diferente en cuanto a su estilo de vida y aprendizaje.				
5. Tiene un interés o pasatiempo sobre el que no habla mucho con los demás.				
6. Tiene un buen sentido de la autodirección				
6. Prefiere trabajar solo.				
7. Expresa con precisión sus sentimientos.				
8. Es capaz de aprender de sus errores y logros en la vida.				
9. Demuestra un gran amor propio				
PUNTUACIÓN				

INTELIGENCIA	PUNTUACIÓN	Prioridad
Interpersonal		
Intrapersonal		

Anexo N° 03
SESIONES DE JUEGOS APLICADOS

Juegos que favorecen el desarrollo psicomotriz:

1. Mata gente
2. Chapa chapa.
3. El juego de salta sogá.
4. El juego de las ligas.
5. El juego de la rayuela.
6. El juego de los yaxes.

Juegos verbales:

7. El juego de los trompos.
8. Las adivinanzas
9. El juego del lobo

Juegos perceptuales:

10. La gallinita ciega.
11. San Miguelito
12. Pase el Rey

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°1

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I. E. N° : 32018 Lomas Gordas

1.2 GRADO : 5to **SECCIÓN:** Única **TURNO:** Mañana

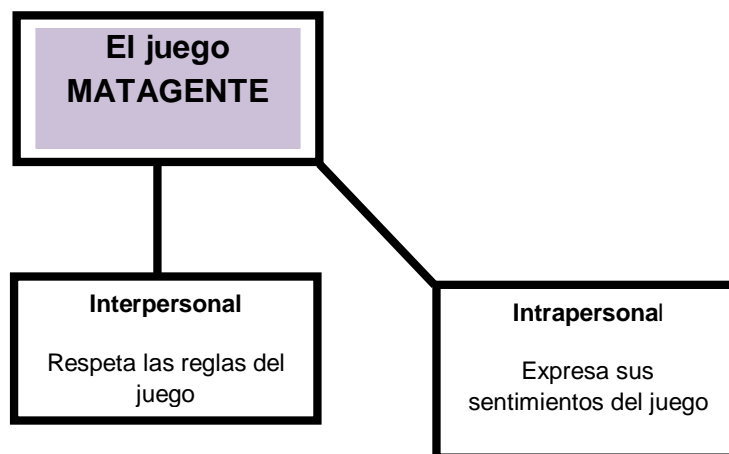
1.3 DURACIÓN : 3 Horas Inicio 8:00 Término: 10:15

NOMBRE DE LA UNIDAD : Valoramos los Productos de Nuestra Comunidad.

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES

AREA	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	INDICADORES
personal social	<ul style="list-style-type: none"> Expresa sus intereses sentimientos y emociones en diversas situaciones cotidianas. 	Expresión de sentimientos durante el juego.	<ul style="list-style-type: none"> Valora sus emociones y sentimientos en diferentes situaciones cotidianas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Manifiesta las diferentes emociones que sintió durante el juego Matagente. - Grafica sus emociones del juego.

III. ORGANIZADOR DE SESION DE APRENDIZAJE



IV. PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DESARROLLO DE SESIONES:

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS (Proceso cognitivo)	RECURSO	TEMPORALIZACIÓN
P A R T I C I P A M O S E N J U E G O S	Inicio <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos a los niños una tira léxica doblada. • Preguntamos a los niños ¿Qué creen que está escrito aquí? • Invitamos a un niño a desdoblar el papel y leerlo. <div style="border: 1px solid black; width: fit-content; margin: 10px auto; padding: 5px; text-align: center;">El juego Mata gente</div>	Papelote	10 min
	<ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños a que nos indiquen como se juega Matagente. • Escribimos los pasos en un papelote. • Leemos con los niños las reglas del juego, relacionando cada línea con un dibujo explicativo. • Salimos al patio a practicar a jugar Matagente. 	Pelota	
	Desarrollo <ul style="list-style-type: none"> • Señalamos con cal el espacio por donde se va a desarrollar el juego. • Indicamos las reglas de juego. • Determinamos el tiempo que vamos a realizar el juego. • Elegimos por votación quien va a representar las matanzas con la pelota. • Los dos niños elegidos serán quien lanza la pelota encima de los demás niños. • Cada niño que es atrapado se para en la línea blanca y pierde el juego. • El juego termina cuando todos son atrapados. • Cada niño expresa como se sintió durante el juego. • Regresamos al aula. • Dialogamos sobre el juego realizado. • Recuerdan cuantos niños empezaron el juego, cuantos fueron atrapados y cuantos ganaron. • Plantean problemas de adición y sustracción y responden. 	Silbato	20 min
	Cierre <ul style="list-style-type: none"> • Dibujan 3 emociones que experimentaron durante el juego Matagente y lo adornan con hojas secas. • Explican el trabajo que realizaron. 	Material fotocopiado	90 min.

V EVALUACIÓN:

Variable	Técnicas:	Instrumentos:
Sesión	Observación	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de análisis
Niños y niñas	observación	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 2

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I. E. N° : 32018 Lomas Gordas

1.2 GRADO : 5to SECCIÓN: Única TURNO: Mañana

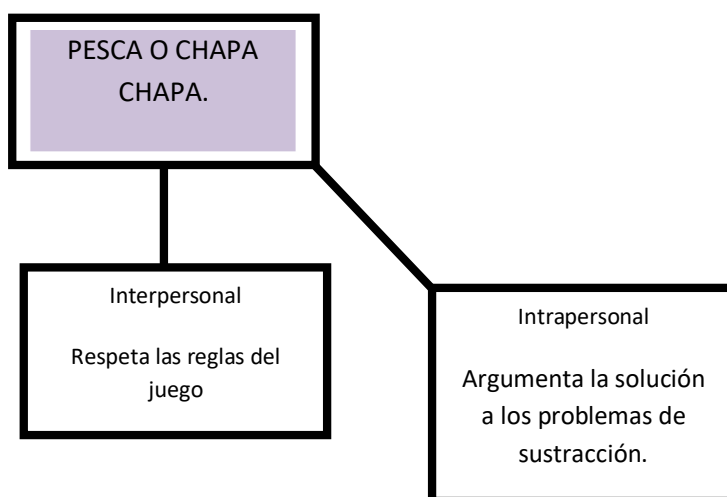
1.3 DURACIÓN : 3 Horas Inicio 8:00 Término: 10:15

NOMBRE DE LA UNIDAD : Valoremos los productos de nuestra comunidad.

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES.

AREA	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	INDICADORES
Matemática	.Resuelve problemas de Sustracción relacionado con sus vida diarias.	Resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> Muestra curiosidad por buscar patrones y regularidades. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce la incógnita para solucionar el problema. - Desarrolla diferentes estrategias de resolución de problemas.

III. ORGANIZADOR DE SESION DE APRENDIZAJE



SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 3

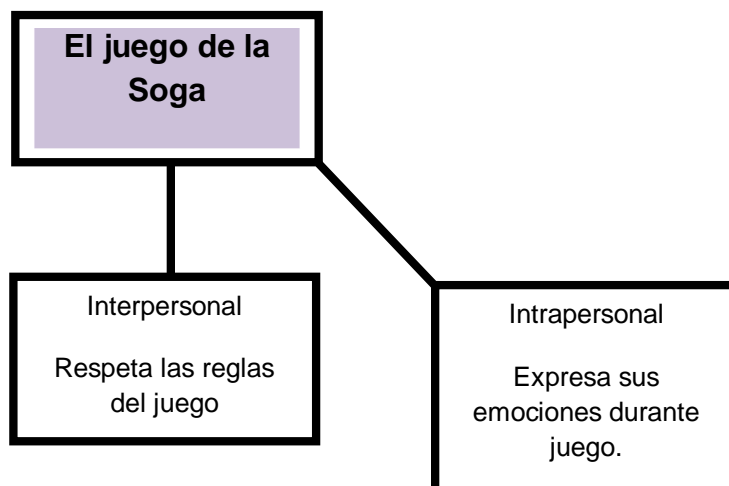
I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 I. E. Nº : 32018 Lomas Gordas
- 1.2 GRADO : 5to **SECCIÓN:** Única **TURNO:** Mañana
- 1.3 DURACIÓN : 3 Horas Inicio 8:00 Término: 10:15
- NOMBRE DE LA UNIDAD** : Valorem los productos de nuestra comunidad.

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES.

AREA	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	INDICADORES
COMUNICACION	Escribe con facilidad textos cuentos, a partir de su vida cotidiana para mejorar el sentido de lo que quiere comunicar.	Textos cortos: Cuentos	- Demuestra seguridad y confianza al escribir.	- Registra palabras significativas para la producción de su Cuento. - Corrige sus escritos dándole coherencia al texto.

III. ORGANIZADOR DE SESION DE APRENDIZAJE



IV. PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DESARROLLO DE SESIONES:

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS (Proceso cognitivo)	RECURSO	TEMPORALIZACIÓN
P A R T I C I P A M O S E N J U E G O S L U D I C O S	INICIO <ul style="list-style-type: none"> • Escuchan atentamente el juego a realizar. • Los niños expresan lo que realizaran durante el juego. • Pedimos a los niños que propongan que tiempo realizaran el juego. • Escribimos las propuestas formuladas por los niños en papelotes. • Utilizaremos el Silbato para dar inicio y término del juego. 	Papelote	20 min
	Desarrollo <ul style="list-style-type: none"> • Salimos al Patio a jugar. • Señalamos dos espacios donde se realizara el juego. • Apuntamos en un cartel el tiempo de juego. • El juego de la salta sogas se realizara en grupo de 4 niños. • Elegimos al niño que va a controlar el tiempo. • Los niños empezaran a saltar la sogas entonando la canción respectiva. • El juego acaba cuando suena el silbato de finalización. • Los niños ganadores pasan a la final y los que perdieron entonan una canción. • Retornamos al aula. • Narran el juego desde el incluyendo a los personajes. • Dibujan y colorean a los personajes del cuento. • Cuentan a los niños ganadores y perdedores. • Plantean problemas sencillos y los resuelven y lo grafican. 	Material fotocopiado	90 min.
	Cierre <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos la Metacognición. • Mediante preguntas responden: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendieron? • ¿Cómo aprendieron? • ¿Qué les gusto? • En sus casas preguntan otros juegos más. • Agradecemos a dios con oraciones. 		15 min

V EVALUACIÓN:

Variable	Técnicas:	Instrumentos:
Sesión	Observación	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de análisis
Niños y niñas	observación	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº4

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I. E. N° : 32018 Lomas Gordas

1.2 GRADO : 5to **SECCIÓN:** Única **TURNO:** Mañana

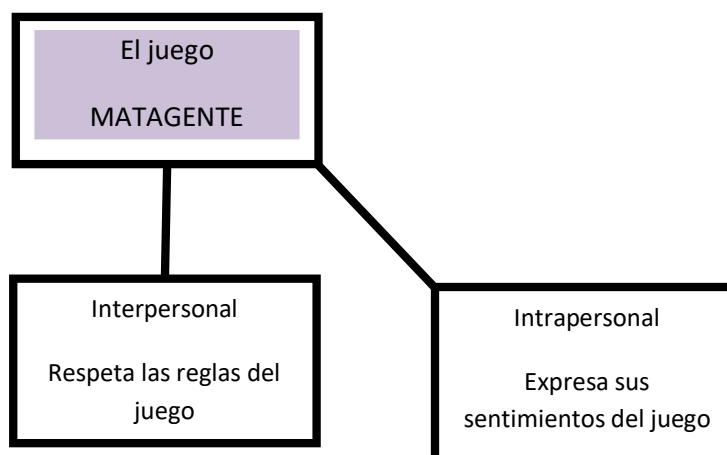
1.3 DURACIÓN : 3 Horas Inicio 8:00 Término: 10:15

NOMBRE DE LA UNIDAD : Valoramos los Productos de Nuestra Comunidad.

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES

AREA	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	INDICADORES
personal social	Expresa sus intereses y sentimientos en diversas situaciones cotidianas.	Expresión de sentimientos durante el juego.	Valora sus emociones y sentimientos en diferentes situaciones cotidianas.	- Manifiesta las diferentes emociones que sintió durante el juego Mata-gente. - Grafica sus emociones del juego.

III. ORGANIZADOR DE SESION DE APRENDIZAJE



IV. PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DESARROLLO DE SESIONES:

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS (Proceso cognitivo)	RECURSO	TEMPORALIZACIÓN
P A R T I C I P A M O S E N J U E G O S	INICIO <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos a los niños una tira léxica doblada. • Preguntamos a los niños ¿Qué creen que está escrito aquí? • Invitamos a un niño a desdoblar el papel y leerlo. 	Papelote	10 min
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> El juego Matagente </div>	Pelota	
	<ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños a que nos indiquen como se juega Matagente. • Escribimos los pasos en un papelote. • Leemos con los niños las reglas del juego, relacionando cada línea con un dibujo explicativo. • Salimos al patio a practicar a jugar Matagente. Desarrollo <ul style="list-style-type: none"> • Señalamos con cal el espacio por donde se va a desarrollar el juego. • Indicamos las reglas de juego. • Determinamos el tiempo que vamos a realizar el juego. • Elegimos por votación quien va a representar las matanzas con la pelota. • Los dos niños elegidos serán quien lanza la pelota encima de los demás niños. • Cada niño que es atrapado se para en la línea blanca y pierde el juego. • El juego termina cuando todos son atrapados. • Cada niño expresa como se sintió durante el juego. • Regresamos al aula. • Dialogamos sobre el juego realizado. • Recuerdan cuantos niños empezaron el juego, cuantos fueron atrapados y cuantos ganaron. • Plantean problemas de adición y sustracción y responden. 	Silbato	20 min
Cierre <ul style="list-style-type: none"> • Dibujan 3 emociones que experimentaron durante el juego Matagente y lo adornan con hojas secas. • Explican el trabajo que realizaron. 	Material fotocopiado	90 min.	

V EVALUACIÓN:

Variable	Técnicas:	Instrumentos:
Sesión	Observación	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de análisis
Niños y niñas	observación	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 5

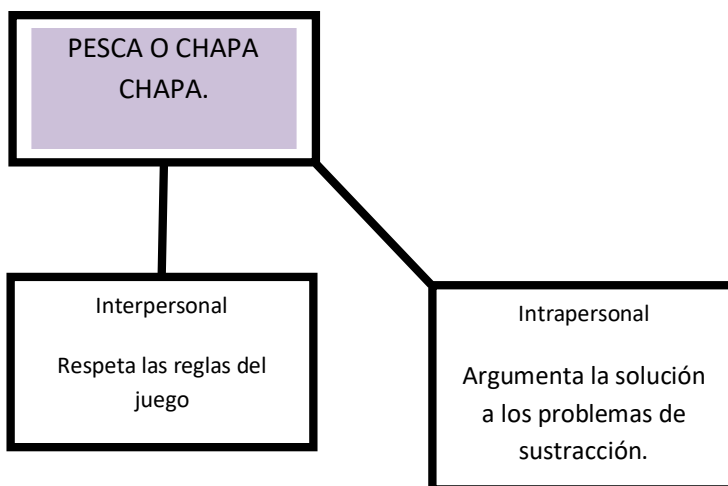
I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 I. E. N° : 32018 Lomas Gordas
- 1.2 GRADO : 5to **SECCIÓN:** Única **TURNO:** Mañana
- 1.3 DURACIÓN : 3 Horas Inicio 8:00 Término: 10:15
- NOMBRE DE LA UNIDAD** : Valorem los productos de nuestra comunidad.

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES.

AREA	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	INDICADORES
Matemática	.Resuelve problemas de Sustracción relacionado con sus vida diaria.	Resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra curiosidad por buscar patrones y regularidades. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce la incógnita para solucionar el problema. - Desarrolla diferentes estrategias de resolución de problemas.

III. ORGANIZADOR DE SESION DE APRENDIZAJE



IV. PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DESARROLLO DE SESIONES:

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS (Proceso cognitivo)	RECURSO	TEMPORALIZACIÓN
P A R T I C I P A M O S E N J U E G O S L U D I C O S	INICIO <ul style="list-style-type: none"> • Exponemos los dibujos de la Pesca o Chapa Chapa. • Los niños expresan lo que realizaran durante el juego. • Pedimos a los niños que propongan de qué manera podríamos insertar el reloj en el juego. • Escribimos las propuestas formuladas por los niños. • Elegimos dentro de todas a la mejor propuesta que se realizara durante el juego. • suena el silbato durante el inicio y de finalización del tiempo. 	Papelote	20 min
	Desarrollo <ul style="list-style-type: none"> • Salimos al campo a jugar. Señalamos con cal el espacio por donde vamos a jugar. • Señalamos un círculo y un cuadrado para el juego. • Elegimos a un niño quien va controlar el tiempo del juego en un cartel. • Elegimos a un niño quien va pescar o chapar a sus compañeros. • Los niños que son atrapados se colocan fuera del círculo y emiten el sonido del viento. • El juego acaba cuando suena el silbato de en el tiempo determinado. • Los niños se quedan como estatuas en el lugar donde están cuando suena el silbato. • Contamos a los niños que quedaron dentro del círculo y fuera del círculo. Cada niño apunta el conteo. 	Material fotocopiado	90 min.
	Cierre <ul style="list-style-type: none"> • Regresamos al aula, cada niño grafica a los que quedaron dentro del círculo y fuera del círculo. • Planteamos un problema matemático con el juego realizado y grafican. • Resuelven el problema planteado con diferentes estrategias. • Cada niño expone el problema planteado y busca la solución. 		15 min.

V EVALUACIÓN:

Variable	Técnicas:	Instrumentos:
Sesión	Observación	• Ficha de análisis
Niños y niñas	observación	• Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°6

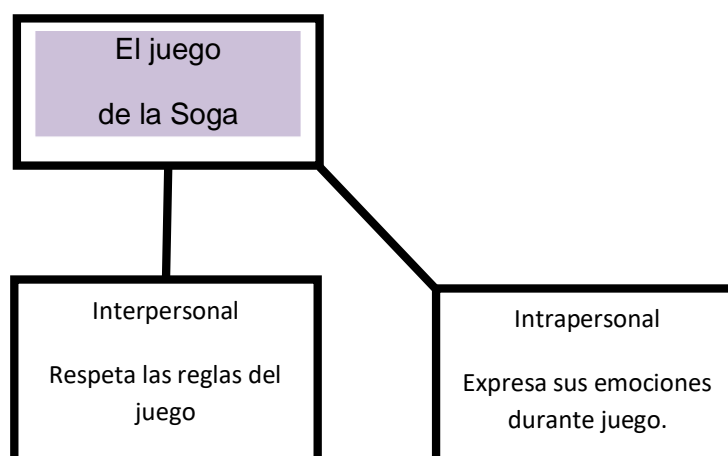
I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 I. E. N° : 32018 Lomas Gordas
- 1.2 GRADO : 5to **SECCIÓN:** Única **TURNO:** Mañana
- 1.3 DURACIÓN : 3 Horas Inicio 8:00 Término: 10:15
- NOMBRE DE LA UNIDAD :** Valoremos los productos de nuestra comunidad.

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES.

AREA	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	INDICADORES
COMUNICACION	3.3. Escribe con facilidad textos cuentos, a partir de su vida cotidiana para mejorar el sentido de lo que quiere comunicar.	Textos cortos: Cuentos	- Demuestra seguridad y confianza al escribir.	- Registra palabras significativas para la producción de su Cuento. - Corrige sus escritos dándole coherencia al texto.

III. ORGANIZADOR DE SESION DE APRENDIZAJE



IV. PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DESARROLLO DE SESIONES:

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS (Proceso cognitivo)	RECURSO	TEMPORALIZACIÓN
PARTICIPAMOS EN JUEGOS LUDICOS	INICIO <ul style="list-style-type: none"> • Escuchan atentamente el juego a realizar. • Los niños expresan lo que realizaran durante el juego. • Pedimos a los niños que propongan que tiempo realizaran el juego. • Escribimos las propuestas formuladas por los niños en papelotes. • Utilizaremos el Silbato para dar inicio y término del juego. Desarrollo <ul style="list-style-type: none"> • Salimos al Patio a jugar. • Señalamos dos espacios donde se realizara el juego. • Apuntamos en un cartel el tiempo de juego. • El juego de la salta soga se realizara en grupo de 4 niños. • Elegimos al niño que va a controlar el tiempo. • Los niños empezaran a saltar la soga entonando la canción respectiva. • El juego acaba cuando suena el silbato de finalización. • Los niños ganadores pasan a la final y los que perdieron entonan una canción. • Retornamos al aula. • Narran el juego desde el incluyendo a los personajes. • Dibujan y colorean a los personajes del cuento. • Cuentan a los niños ganadores y perdedores. • Plantean problemas sencillos y los resuelven y lo grafican. 	Papelote	20 min 90 min.
	Cierre <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos la metacognición. • Mediante preguntas responden: <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué aprendieron? • ¿Cómo aprendieron? • ¿Qué les gusto? • En sus casas preguntan otros juegos más. • Agradecemos a dios con oraciones. 	Material fotocopia do	15 min.

V EVALUACIÓN:

Variable	Técnicas:	Instrumentos:
Sesión	Observación	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de análisis
Niños y niñas	observación	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 7

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I. E. N° : 32018 Lomas Gordas

1.2 GRADO : 5to **SECCIÓN:** Única **TURNO:** Mañana

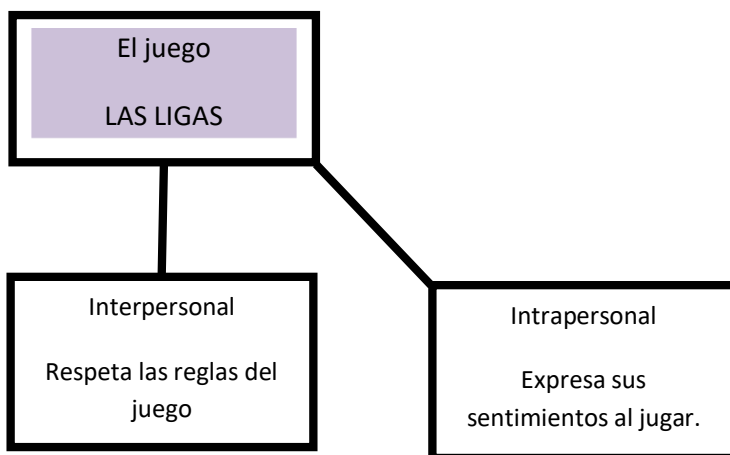
1.3 DURACIÓN : 3 Horas Inicio 8:00 Término: 10:15

NOMBRE DE LA UNIDAD : Valoremos los productos de nuestra comunidad.

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES.

AREA	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	INDICADORES
Comunicación	<p>Expresa con claridad sus opiniones e ideas sobre temas de su interés.</p> <p>Produce textos teniendo en lo realizado.</p>	<p>Utiliza las mayúsculas y los signos de puntuación.</p>	<p>Se interesa por conocer y producir libremente diversos tipos de texto</p>	<p>* Habla con claridad lo que piensa con respecto al tema.</p> <p>* Crea oraciones con los productos de su comunidad.</p>

III.-ORGANIZADOR DE SESION DE APRENDIZAJE



V. PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DESARROLLO DE SESIONES:

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS (Proceso cognitivo)	RECURSO	TEMPORALIZACIÓN
JUEGOS	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchan atentamente el juego a realizar. • Los niños expresan lo que realizaran durante el juego. • Pedimos a los niños que propongan que tiempo realizaran el juego. • Escribimos las propuestas formuladas por los niños en papelotes. • Utilizaremos el Silbato para dar inicio y término del juego. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salimos al Patio a jugar. • Señalamos dos espacios donde se realizara el juego. • Apuntamos en un cartel el tiempo de juego. • El juego de las ligas se realizara en grupo de 4 niños. • Elegimos al niño que va a controlar el tiempo. • Los niños empezaran a saltar las Ligas respetando las reglas de juego. • El juego acaba cuando suena el silbato de finalización. • Los niños ganadores pasan a la final y los que perdieron entonan una canción. • Retornamos al aula. • Expresan sus opiniones acerca del juego. • Crean oraciones con los nombres de sus compañeros respetando las letras mayúsculas y los signos de puntuación. • Dibujan y colorean lo realizado. • Plantean problemas sencillos y los resuelven y lo grafican. 	<p>Ligas</p> <p>Tiza</p> <p>Plumones</p> <p>Papelote</p> <p>siluetas</p> <p>Papelotes</p> <p>Plumones</p>	<p>20 min</p> <p>90 min.</p>
	<p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos la metacognición mediante interrogantes: • ¿Qué aprendieron? • ¿Cómo aprendieron? • ¿Cómo se sintieron? • Producen sus textos con dibujos del juego realizado. • Cuentan y dibujan a los niños que participaron en el juego. 		<p>15 min.</p>

V EVALUACIÓN:

Variable	Técnicas:	Instrumentos:
Sesión	Observación	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de análisis
Niños y niñas	observación	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°8

I.- DATOS INFORMATIVOS

1.1 I. E. N° : 32018 Lomas Gordas

1.2 GRADO : 5to **SECCIÓN:** Única **TURNO:** Mañana

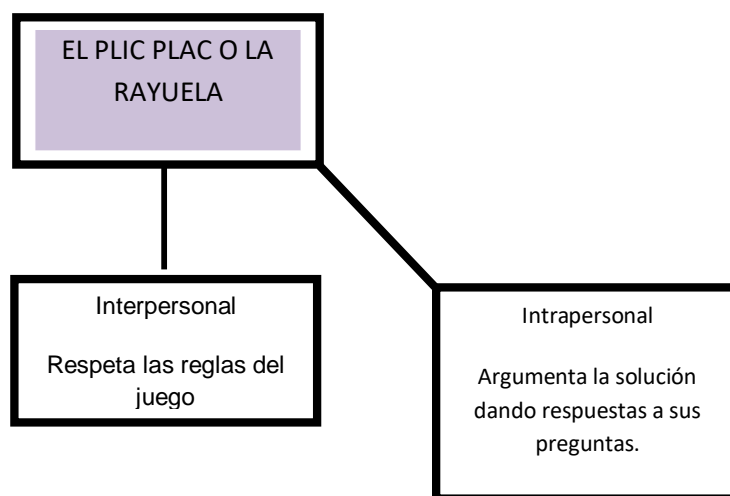
1.3 DURACIÓN : 3 Horas Inicio 8:00 Término: 10:15

NOMBRE DE LA UNIDAD : Valoremos los Productos de nuestra Comunidad.

III. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES:

AREA	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	INDICADORES
Comunicación	Lee textos descriptivos y narrativos identificando las ideas principales personajes, y acciones a partir de indicios: siluetas, etc.	Textos descriptivos y narrativos	Participa y disfruta de las actividades realizadas en el aula.	<ul style="list-style-type: none"> Señala la idea central del texto. Señala los personajes que intervienen en el texto.

IV. ORGANIZADOR DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.



IV.- PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DESARROLLO DE SESIONES:

S O C I L U D I S O G O S J U E G O	<p>ACTIVIDADES RUTINARIAS DE ENTRADA:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reciben el saludo y la bienvenida del docente Participan de las actividades rutinarias: De recreación: Entonan canciones individualmente. De desinhibición: Participan de la dinámica “Un pato con una pata” De desestrezamiento. Participan de la dinámica “El Tallarín” De oxigenación. Respiración lenta y rápida. <p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> Se problematiza interrogando para inducir acerca de la nueva actividad: Lectura del texto producido por ellos. ¿a quién está dirigido? ¿qué quieren informar? ¿para qué se hizo el texto? ¿quién lo leerá? ¿Quién lo escribió?... <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"><u>LA RAYUELA</u></p> <p><i>Nosotros los niños del segundo grado, salimos del salón al patio, observamos cinco rayuelas y un mundo, Nanda y Edilson jugaron en la rayuela donde ganó el juego la niña Nanda.</i></p> </div> <p>DESARROLLO</p> <p>ANTES DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas realizan una observación global del texto. Infieren el contenido del texto a partir de indicios como: el título, dibujos, párrafo inicial, etc. A través de la lluvia de ideas responden a las interrogantes sobre el texto: ¿Para qué leeremos el texto? ¿Cómo leeremos el texto? ¿Qué es lo que ven en la pizarra?, ¿Qué texto será?, ¿Qué forma tienen?, ¿Cómo llegó a nosotros?, ¿De qué estará hablando?, ¿Quiénes participarán en el texto? Etc. Formulan hipótesis sobre el contenido del texto. <p>DURANTE LA LECTURA</p> <p>Participan del encuentro con el texto “Plic Plac o La Rayuela”.</p>	<p>Siluetas</p> <p>Papelotes</p> <p>Plumones</p> <p>Papel bond</p> <p>Siluetas</p>	<p>15 m</p> <p>90m</p>
--	---	--	------------------------

	<ul style="list-style-type: none"> • Leemos en grupo e individual, resaltamos la entonación del texto, respetando los signos de puntuación, identificamos la estructura de texto, sus características, • Responden algunas de sus predicciones a medida que van leyendo los párrafos del texto. • Al término de la lectura de cada párrafo indagamos a cerca de lo que pasará luego o de lo que sucederá en el siguiente párrafo. • Los niños y niñas comprueban o desechan las predicciones realizadas en cada una de los párrafos. • Realizan una relectura de los párrafos para efectuar inferencias a cerca de los personajes e ideas principales y secundarias. • Antes de llegar al desenlace realizamos interrogantes sobre cómo terminará el texto. • Luego de la lectura escuchamos opiniones sobre el texto narrado y sus personajes. <p>DESPUES DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • las palabras más significativas del texto y el mensaje. Para ello, se debe formular hipótesis, con interrogantes (¿aquí qué dice?, ¿dónde dice...? etc.), buscando títulos, subtítulos, palabras conocidas, ilustraciones, pero lo más importante es encontrar palabras significativas. <p style="text-align: center;"><i>¿Dónde dice “niños”?</i></p> <p style="text-align: center;"><i>¿Aquí qué dice? (señalando la palabra a leer)</i></p> <p style="text-align: center;"><i>¿Dónde dice “jugaron”?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Subrayan las palabras significativas. • Reproducen imágenes de algunos pasajes de la historia del texto, de las palabras identificadas y comparten con los niños del aula a través de la técnica del museo. (Se reconoce en la sesión signos de puntuación, mayúsculas, verbos adjetivos, según necesidad) <p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hacemos un recuento de las actividades realizadas con preguntas como: ¿Qué actividades hicimos primero? ¿Qué actividades realizamos luego? ¿Qué actividades finalmente? • Participan de la metacognición: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo aprendieron? ¿qué hicieron hoy? ¿qué sabían antes? ¿Cómo hicieron las actividades de producción? ¿Qué actividades me resultó más difícil? ¿Por qué? ¿Qué actividad me permitió corregir mis escritos? ¿Por qué? • Participan de la evaluación a través de la ficha de comprensión lectora. • Reciben las recomendaciones del profesor de los valores y de las normas de convivencia. 	<p>Papelotes</p> <p>Plumones</p>	<p>15 m</p>
--	---	--	-------------

V.- EVALUACIÓN:

Variable	Técnicas:	Instrumentos:
Niños y niñas	Observación	Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 9

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I. E. N° : 32018 Lomas Gordas

1.2 GRADO : 5to SECCIÓN: Única TURNO: Mañana

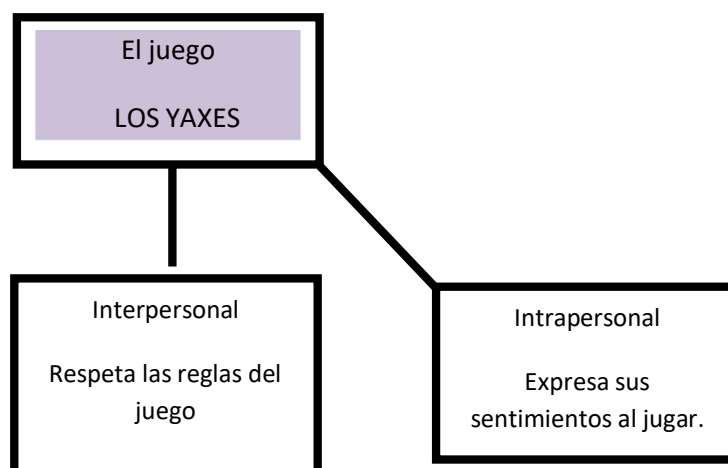
1.3 DURACIÓN : 3 Horas Inicio 8:00 Término: 10:15

NOMBRE DE LA UNIDAD : Valoramos los Productos de Nuestra Comunidad.

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES

AREA	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	INDICADORES
Comunicación.	Produce textos de todo lo realizado en la preparación de los platos gastronómicos	Gramática y ortografía. Sustantivos verbos y tildación.	Muestra interés por producir sus textos.	* Produce textos instructivos de acuerdo a un plan de escritura.

III.- ORGANIZADOR DE SESION DE APRENDIZAJE



VI. PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DESARROLLO DE SESIONES:

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS (Proceso cognitivo)	RECURSO	TEMPORALIZACIÓN
PARTICIPAMOS EN JUEGOS LUDICOS	INICIO <ul style="list-style-type: none"> Presentamos a los niños una tira léxica doblada. Preguntamos a los niños ¿Qué creen que está escrito aquí? Invitamos a un niño a desdoblar el papel y leerlo. <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>El juego de los Yaxes.</p> </div>	Yaxes	10 min
	<ul style="list-style-type: none"> Invitamos a los niños a que nos indiquen como se juega los Yaxes. Escribimos los pasos en un papelote. Leemos con los niños las reglas del juego, relacionando cada línea con un dibujo explicativo. Salimos al patio a practicar a jugar los Yaxes. 	Papelote	
	Desarrollo <ul style="list-style-type: none"> Señalamos el espacio por donde se va a desarrollar el juego. Indicamos las reglas de juego. Respetan las reglas de juego. Determinamos el tiempo que vamos a realizar el juego. El juego se realizara de dos niños, se formaran varios grupos de observación. Los niños que pierden el juego, cantan y bailan. Los niños ganadores recibirán estímulos. El juego termina cuando indica el tiempo. Cada niño expresa como se sintió durante el juego. Regresamos al aula. Dialogamos sobre el juego realizado, indicamos la higiene que deben practicar. Recuerdan cuantos niños empezaron el juego. Los niños crean sus textos mencionando a los personajes desde un inicio hasta el final. Subrayamos los sustantivos en los textos y oraciones. Dibuja y colorea referente al juego. Plantean problemas de adición y sustracción con interrogantes: ¿Cuántos niños ganaron? ¿Cuántos niños perdieron? ¿Cuántos empezaron a jugar? Resuelven sus problemas planteados mediante gráficos o dibujos. 	Pelota Silbato Plumones Colores Cuadernos	20 min
Cierre <ul style="list-style-type: none"> Realizamos la metacognición: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron? ¿Cómo se sintieron? Dibujan los pasos del juego y colorean. Enumera todas las cosas que hay en tu casa. Dibuja a todos los animales y escribe sus nombres. Agradecemos a dios por crear la naturaleza y entonamos una canción " DEMOS GRACIAS AL SEÑOR" 	Cancionero	90 min.	

V EVALUACIÓN:

Variable	Técnicas:	Instrumentos:
Sesión	Observación	<ul style="list-style-type: none"> Ficha de análisis
Niños y niñas	Observación	<ul style="list-style-type: none"> Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I.-DATOS INFORMATIVOS

1.1 I. E. N° : 32018 Lomas Gordas

1.2 GRADO : 5to **SECCIÓN:** Única **TURNO:** Mañana

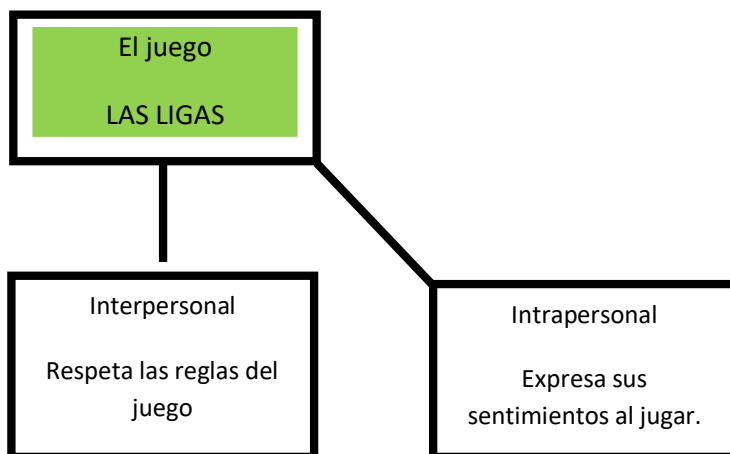
1.3 DURACIÓN : 3 Horas Inicio 8:00 Término: 10:15

NOMBRE DE LA UNIDAD : Participamos en el aniversario.

II.-SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES.

AREA	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	INDICADORES
Comunicación	<p>Expresa con claridad sus opiniones e ideas sobre temas de su interés.</p> <p>Produce textos teniendo en lo realizado.</p>	<p>Utiliza las mayúsculas y los signos de puntuación.</p>	<p>Se interesa por conocer y producir libremente diversos tipos de texto</p>	<p>* Habla con claridad lo que piensa con respecto al tema.</p> <p>* Crea oraciones con los productos de su comunidad.</p>

III.-ORGANIZADOR DE SESION DE APRENDIZAJE



IV. PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DESARROLLO DE SESIONES:

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS (Proceso cognitivo)	RECURSO	TEMPORALIZACIÓN
<p>J U E G O S L U D I C O S</p>	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchan atentamente el juego a realizar. • Los niños expresan lo que realizaran durante el juego. <p>• Pedimos a los niños que propongan que tiempo realizaran el juego.</p> <p>• Escribimos las propuestas formuladas por los niños en papelotes.</p> <p>• Utilizaremos el Silbato para dar inicio y término del juego.</p> <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salimos al Patio a jugar. • Señalamos dos espacios donde se realizara el juego. • Apuntamos en un cartel el tiempo de juego. • El juego de las ligas se realizara en grupo de 4 niños. • Elegimos al niño que va a controlar el tiempo. • Los niños empezaran a saltar las Ligas respetando las reglas de juego. • El juego acaba cuando suena el silbato de finalización. • Los niños ganadores pasan a la final y los que perdieron entonan una canción. • Retornamos al aula. • Expresan sus opiniones acerca del juego. • Crean oraciones con los nombres de sus compañeros respetando las letras mayúsculas y los signos de puntuación. • Dibujan y colorean lo realizado. • Plantean problemas sencillos y los resuelven y lo grafican. 	<p>Ligas</p> <p>Tiza</p> <p>Niños</p> <p>Plumones</p> <p>Papelote</p> <p>siluetas</p> <p>Papelotes</p>	<p>20 min</p> <p>90 min.</p>
<p>S</p>	<p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos la Metacognición mediante interrogantes: • ¿Qué aprendieron? • ¿Cómo aprendieron? • ¿Cómo se sintieron? • Producen sus textos con dibujos del juego realizado. • Cuentan y dibujan a los niños que participaron en el juego. 	<p>Plumones</p>	<p>15 min.</p>

V. EVALUACIÓN:

Variable	Técnicas:	Instrumentos:
Sesión	Observación	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de análisis
Niños y niñas	observación	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°11

I.- DATOS INFORMATIVOS

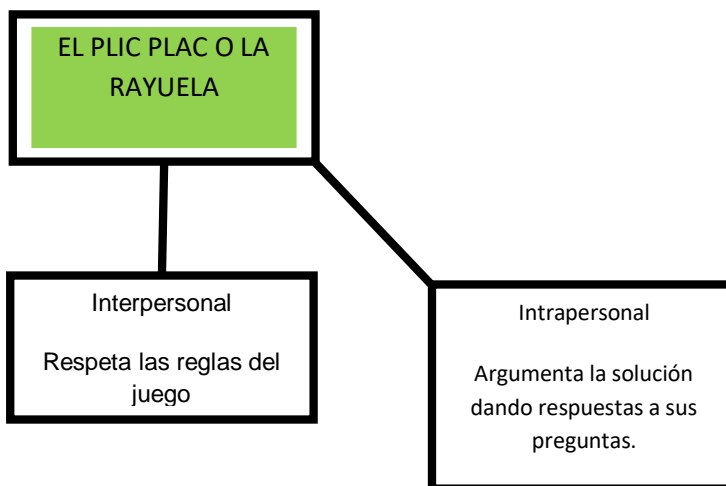
1.1 I. E. N° : 32018 Lomas Gordas
 1.2 GRADO : 5to **SECCIÓN:** Única **TURNO:** Mañana
 1.3 DURACIÓN : 3 Horas Inicio 8:00 Término: 10:15

II.- NOMBRE DE LA UNIDAD : Participamos en el aniversario

III.- SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES:

AREA	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	INDICADORES
Comunicación	Lee textos descriptivos y narrativos identificando las ideas principales personajes, y acciones a partir de indicios: siluetas, etc.	Textos descriptivos y narrativos	Participa y disfruta de las actividades realizadas en el aula.	<ul style="list-style-type: none"> Señala la idea central del texto. Señala los personajes que intervienen en el texto.

IV. ORGANIZADOR DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.



IV.- PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DESARROLLO DE SESIONES:

PARETICIPA EN EL J U E G O	<p>ACTIVIDADES RUTINARIAS DE ENTRADA:</p> <ul style="list-style-type: none"> Reciben el saludo y la bienvenida del docente Participan de las actividades rutinarias: De recreación: Entonan canciones individualmente. <p>De desinhibición: Participan de la dinámica “Un pato con una pata”</p> <p>De desestrezamiento. Participan de la dinámica “El Tallarín”</p> <p>De oxigenación. Respiración lenta y rápida.</p> <p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> Se problematiza interrogando para inducir acerca de la nueva actividad: Lectura del texto producido por ellos. ¿a quién está dirigido? ¿qué quieren informar? ¿para qué se hizo el texto? ¿quién lo leerá? ¿Quién lo escribió?... <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"><u>LA RAYUELA</u></p> <p><i>Nosotros los niños del segundo grado, salimos del salón al patio, observamos cinco rayuelas y un mundo, Nanda y Edilson jugaron en la rayuela donde ganó el juego la niña Nanda.</i></p> </div> <p>DESARROLLO</p> <p>ANTES DE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> Los niños y niñas realizan una observación global del texto. Infieren el contenido del texto a partir de indicios como: el título, dibujos, párrafo inicial, etc. A través de la lluvia de ideas responden a las interrogantes sobre el texto: ¿Para qué leeremos el texto? ¿Cómo leeremos el texto? ¿Qué es lo que ven en la pizarra?, ¿Qué texto será?, ¿Qué forma tienen?, ¿Cómo llegó a nosotros?, ¿De qué estará hablando?, ¿Quiénes participarán en el texto? Etc. Formulan hipótesis sobre el contenido del texto. <p>DURANTE LA LECTURA</p> <p>Participan del encuentro con el texto “Plic Plac o La Rayuela”.</p> <ul style="list-style-type: none"> Leemos en grupo e individual, resaltamos la entonación del texto, respetando los signos de puntuación, identificamos la estructura de texto, sus características, Responden algunas de sus predicciones a medida que van leyendo los párrafos del texto. Al término de la lectura de cada párrafo indagamos a cerca de lo que pasará luego o de lo que sucederá en el siguiente párrafo. Los niños y niñas comprueban o desechan las predicciones realizadas en cada una de los párrafos. 	<p>Siluetas</p> <p>Papelotes</p> <p>Plumones</p> <p>Papel bond</p> <p>Siluetas</p>	<p>15 m</p> <p>90m</p> <p>15 m</p>
--	---	--	------------------------------------

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°12

I.- DATOS INFORMATIVOS

1.1 I. E. N° : 32018 Lomas Gordas

1.2 GRADO : 5to **SECCIÓN:** Única **TURNO:** Mañana

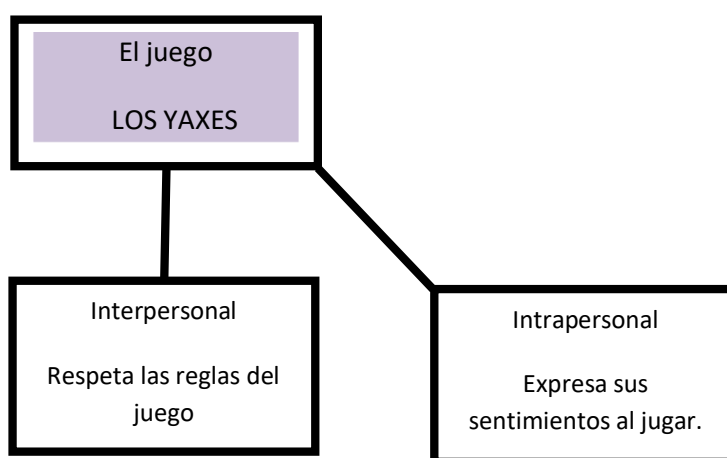
1.3 DURACIÓN : 3 Horas Inicio 8:00 Término: 10:15

NOMBRE DE LA UNIDAD : Participamos en el aniversario.

II.- SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES

AREA	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	INDICADORES
Comunicación.	Produce textos de todo lo realizado en la preparación de los platos gastronómicos	Gramática y ortografía. Sustantivos verbos y tildación.	Muestra interés por producir sus textos.	* Produce textos instructivos de acuerdo a un plan de escritura.

III.- ORGANIZADOR DE SESION DE APRENDIZAJE



SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº13

I.- DATOS INFORMATIVOS

1.1 I. E. N° : 32018 Lomas Gordas

1.2 GRADO : 5to **SECCIÓN:** Única **TURNO:** Mañana

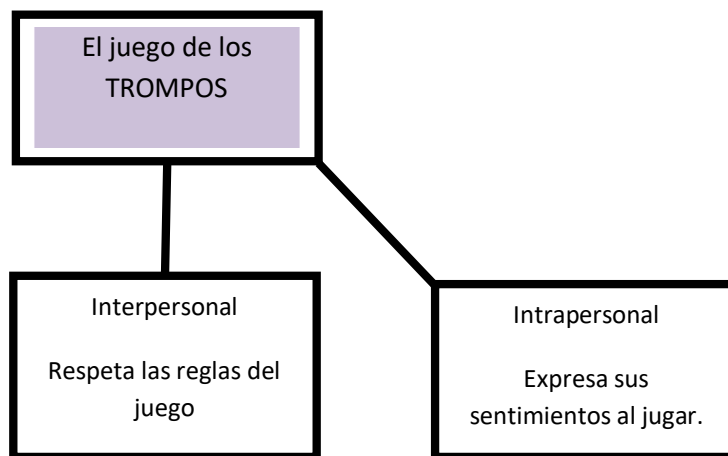
1.3 DURACIÓN : 3 Horas Inicio 8:00 Término: 10:15

NOMBRE DE LA UNIDAD : Participamos en el aniversario.

II.- SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES

AREA	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	INDICADORES
Personal Social.	Practica hábitos de higiene personal reconociendo su importancia para el cuidado de su salud	. La higiene personal.	Muestra disposición para practicar hábitos alimenticios.	Desarrolla sus hábitos de higiene personal para el mejor cuidado de su persona.

III.- ORGANIZADOR DE SESION DE APRENDIZAJE



IV. PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DESARROLLO DE SESIONES:

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS (Proceso cognitivo)	RECURSO	TEMPORALIZACIÓN
P A R T I C I P A M O S E N J U E G O S L U D I C O S	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos a los niños una tira léxica doblada. • Preguntamos a los niños ¿Qué creen que esta escrito aquí? • Invitamos a un niño a desdoblar el papel y leerlo. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>El juego de los Trompos.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños a que nos indiquen como se juega los Trompos. • Escribimos los pasos en un papelote. • Leemos con los niños las reglas del juego, relacionando cada línea con un dibujo explicativo. • Salimos al patio a lo trompos. 	<p>Trompo</p> <p>Niños</p> <p>Papelote</p>	<p>10 min</p>
	<p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Señalamos el espacio por donde se va a desarrollar el juego. • Indicamos las reglas de juego. • Respetan las reglas de juego. • Determinamos el tiempo que vamos a realizar el juego. • El juego se realizara de tres niños y un niño será el árbitro para controlar el tiempo que haga bailar en trompo. ¿Quién dura más tiempo haciendo bailar al trompo gana el juego. • La misma forma realizaran los demás niños hasta que todos los niños participen en el juego. • Los niños que pierden el juego, cantan y bailan. • Los niños ganadores recibirán estímulos. • El juego termina cuando indica el tiempo. • Cada niño expresa como se sintió durante el juego. • Regresamos al aula. • Dialogamos sobre el juego realizado, indicamos la higiene que deben practicar para mantener una buena salud. • Recuerdan cuantos niños empezaron el juego. • Los niños relatan todo lo realizado durante el juego desde un inicio hasta el final. • Subrayamos las palabras significativas del texto. • Formamos oraciones con las palabras significativas. • Dibuja y colorea referente al juego. • Plantean problemas de adición y sustracción con interrogantes: ¿Cuántos niños hicieron bailar más tiempo? ¿Cuántos niños hicieron bailar menos tiempo? ¿Cuántos niños no pudieron hacer bailar el trompo? • Resuelven sus problemas planteados mediante gráficos o dibujos. 	<p>Pelota</p> <p>Silbato</p> <p>Plumones</p> <p>Colores</p> <p>Cuadernos</p> <p>Cancionero</p>	<p>90 min.</p>
	<p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizamos la meta cognición: ¿Qué aprendieron? ¿Cómo aprendieron? ¿Cómo se sintieron? • Dibujan los pasos del juego y colorean. • Enumera los pasos que realizaron el juego. • Dibuja a todos los animales y escribe sus nombres. 		<p>20 min.</p>

V EVALUACIÓN:

Variable	Técnicas:	Instrumentos:
Sesión	Observación	• Ficha de análisis
Niños y niñas	Observación	• Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°14

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I. E. N° : 32018 Lomas Gordas

1.2 GRADO : 5to **SECCIÓN:** Única **TURNO:** Mañana

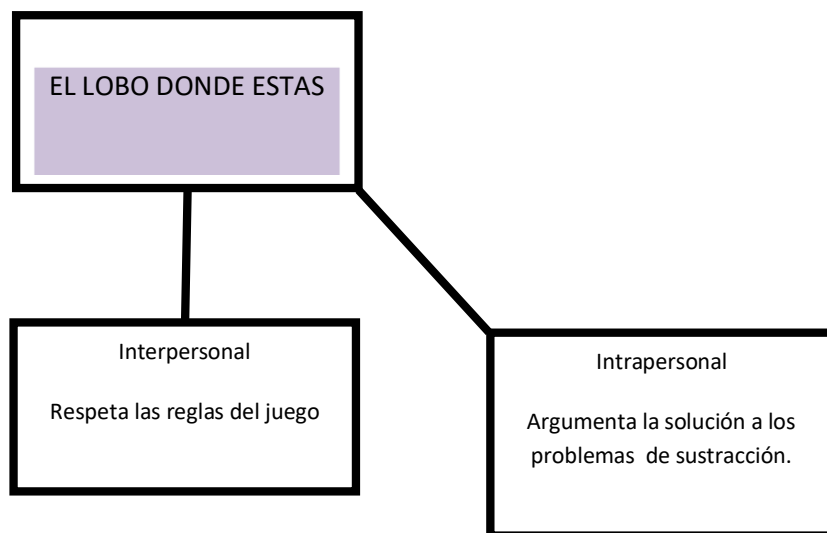
1.3 DURACIÓN : 3 Horas Inicio 8:00 Término: 10:15

NOMBRE DE LA UNIDAD : Participamos en el aniversario.

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES

AREA	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	INDICADORES
Comunicación	Escribe textos con facilidad, según su nivel de escritura: nombres, cuentos, rimas y textos cortos.	La adivinanza	Se interesa por conocer y producir libremente diversos tipos de texto	<ul style="list-style-type: none"> * Describe las características de un objeto. * Redacta una adivinanza haciendo uso de los productos de su comunidad.

III. ORGANIZADOR DE SESION DE APRENDIZAJE



IV. PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DESARROLLO DE SESIONES:

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS (Proceso cognitivo)	RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
P A R T I C I P A M O S E N J U E G O S L U D I C O S	INICIO <ul style="list-style-type: none"> • Exponemos los dibujos del Lobo. • Los niños expresan que hará el lobo en el juego. • Pedimos a los niños que propongan de que manera podríamos salvarnos para que el lobo no nos coma. • Escribimos las propuestas formuladas por los niños. • Elegimos dentro de todas a la mejor propuesta. • suena el silbato de finalización del tiempo. 	Papelote	20 min
	Desarrollo <ul style="list-style-type: none"> • Salimos al campo a jugar. Señalamos con cal el espacio por donde vamos a jugar. • Apuntamos en un cartel el tiempo de juego. • Elegimos al niño que va a representar al lobo. • Elegimos al niño que va a controlar el tiempo. • Los niños que son atrapados se colocan fuera del círculo y emiten el sonido del lobo. • El juego acaba cuando suena el silbato de final del juego. • Los niños se quedan como estatuas en el lugar donde están cuando suena el silbato. • Contamos a los niños que quedaron dentro del juego y fuera de y fuera de ello. • Cada niño apunta el conteo. 		Material fotocopiado
	<ul style="list-style-type: none"> • Cierre • Regresamos al aula y cada niño grafica y crea una adivinanza que la respuesta sea el lobo. • Planteamos un problema matemático con los gráficos elaborados. • Resuelven el problema planteado con diferentes estrategias. • Cada niño expone el problema planteado y las formas de solución encontradas. 		

V EVALUACIÓN:

Variable	Técnicas:	Instrumentos:
Sesión	Observación	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de análisis
Niños y niñas	Observación	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I. E. N° : 32018 Lomas Gordas

1.2 GRADO : 5to **SECCIÓN:** Única **TURNO:** Mañana

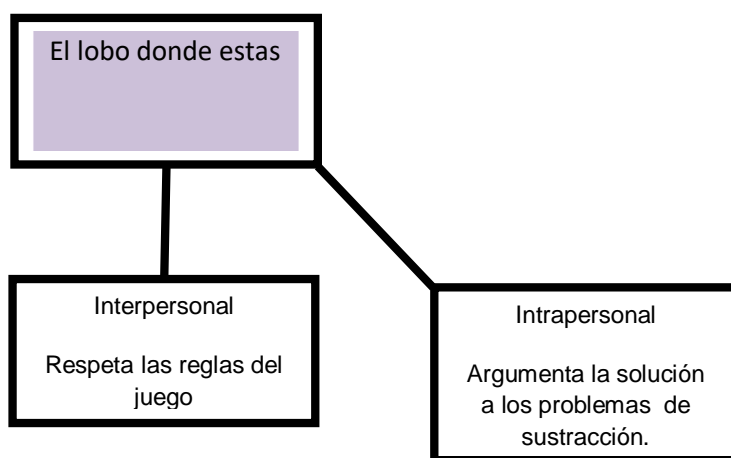
1.3 DURACIÓN : 3 Horas Inicio 8:00 Término: 10:15

NOMBRE DE LA UNIDAD : Participamos en el Aniversario.

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES

AREA	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	INDICADORES
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> Identifica imágenes describiendo varias características de los objetos y personajes de un texto, discriminando, visualmente los detalles. 	<ul style="list-style-type: none"> Textos con imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> Manifiesta su agrado y desagrado sobre texto que lee y le lee. 	Menciona los personajes del texto mencionando su nombre.

III. ORGANIZADOR DE SESION DE APRENDIZAJE



IV. PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DESARROLLO DE SESIONES:

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS (Proceso cognitivo)	RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
PARTICIPAMOS EN JUEGOS DIDACTICOS	<p>INICIO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exponemos los dibujos del Lobo. • Los niños expresan que hará el lobo en el juego. • Pedimos a los niños que propongan de que manera podríamos salvarnos para que el lobo no nos coma. • Escribimos las propuestas formuladas por los niños. • Elegimos dentro de todas a la mejor propuesta. • suena el silbato de finalización del tiempo. <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salimos al campo a jugar. Señalamos con cal el espacio por donde vamos a jugar. • Apuntamos en un cartel el tiempo de juego. • Elegimos al niño que va a representar al lobo. • Elegimos al niño que va a controlar el tiempo. • Los niños que son atrapados se colocan fuera del círculo y emiten el sonido del lobo. • El juego acaba cuando suena el silbato de final del juego. • Los niños se quedan como estatuas en el lugar donde están cuando suena el silbato. • Contamos a los niños que quedaron dentro del juego y fuera de y fuera de ello. • Cada niño apunta el conteo. • Con las siluetas del lobo creamos nuestro textos señalando los sustantivos. <p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regresamos al aula y cada niño gráfica y crea una adivinanza que la respuesta sea el lobo. • Planteamos un problema matemático con los gráficos elaborados. • Resuelven el problema planteado con diferentes estrategias. • Cada niño expone el problema planteado y las formas de solución encontradas. • Agradecemos a dios con oraciones. 	<p>Niños</p> <p>Papelotes</p> <p>Plumones</p> <p>Reloj</p> <p>Papelote</p> <p>Cuadernos</p>	<p>20 min</p> <p>90 min.</p> <p>15 min.</p>

V EVALUACIÓN:

Variable	Técnicas:	Instrumentos:
Sesión	Observación	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de análisis
Niños y niñas	Observación	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº16

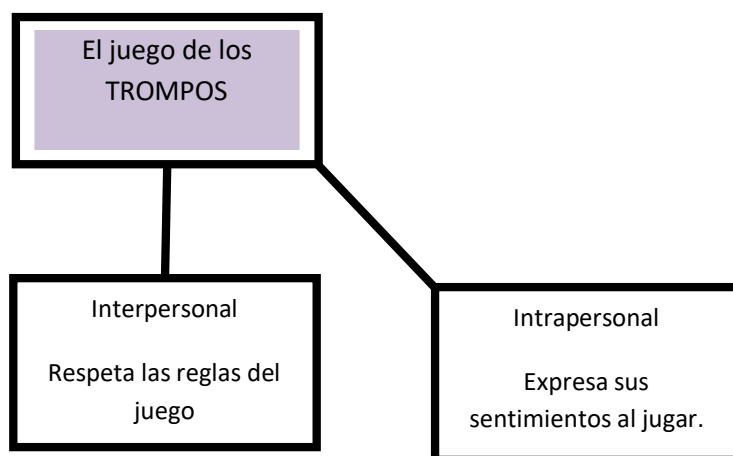
I.- DATOS INFORMATIVOS

1.1 I. E. N° : 32018 Lomas Gordas
1.2 GRADO : 5to SECCIÓN: Única TURNO: Mañana
1.3 DURACIÓN : 3 Horas Inicio 8:00 Término: 10:15
NOMBRE DE LA UNIDAD : Participamos en el aniversario.

II.- SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES

AREA	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	INDICADORES
Personal Social.	Practica hábitos de higiene personal reconociendo su importancia para el cuidado de su salud	. La higiene personal.	Muestra disposición para practicar hábitos alimenticios.	Desarrolla sus hábitos de higiene personal para el mejor cuidado de su persona.

III.- ORGANIZADOR DE SESION DE APRENDIZAJE



SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº17

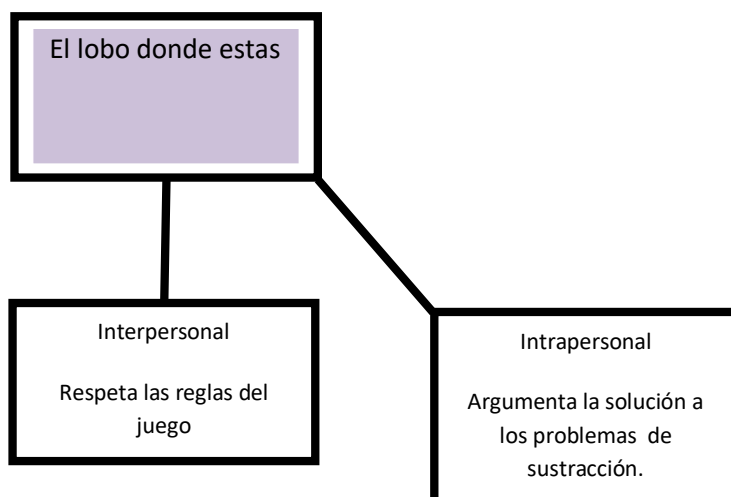
I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 I. E. N° : 32018 Lomas Gordas
- 1.2 GRADO : 5to **SECCIÓN:** Única **TURNO:** Mañana
- 1.3 DURACIÓN : 3 Horas Inicio 8:00 Término: 10:15
- NOMBRE DE LA UNIDAD :** Participamos en el aniversario de la institución.

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES

AREA	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	INDICADORES
Comunicación	Escribe textos con facilidad, según su nivel de escritura: nombres, cuentos, rimas y textos cortos.	La adivinanza	Se interesa por conocer y producir libremente diversos tipos de texto	* Describe las características de un objeto. * Redacta una adivinanza haciendo uso de los productos de su comunidad.

III. ORGANIZADOR DE SESION DE APRENDIZAJE



IV. PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DESARROLLO DE SESIONES:

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS (Proceso cognitivo)	RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
P A R T I C I P A M O S E N J U E G O S L U D I C O S	INICIO <ul style="list-style-type: none"> • Exponemos los dibujos del Lobo. • Los niños expresan que hará el lobo en el juego. • Pedimos a los niños que propongan de qué manera podríamos salvarnos para que el lobo no nos coma. • Escribimos las propuestas formuladas por los niños. • Elegimos dentro de todas a la mejor propuesta. • suena el silbato de finalización del tiempo. 	Papelote	20 min
	Desarrollo <ul style="list-style-type: none"> • Salimos al campo a jugar. Señalamos con cal el espacio por donde vamos a jugar. • Apuntamos en un cartel el tiempo de juego. • Elegimos al niño que va a representar al lobo. • Elegimos al niño que va a controlar el tiempo. • Los niños que son atrapados se colocan fuera del círculo y emiten el sonido del lobo. • El juego acaba cuando suena el silbato de final del juego. • Los niños se quedan como estatuas en el lugar donde están cuando suena el silbato. • Contamos a los niños que quedaron dentro del juego y fuera de y fuera de ello. • Cada niño apunta el conteo. 	Material fotocopiado	90 min.
	<ul style="list-style-type: none"> • Cierre • Regresamos al aula y cada niño grafica y crea una adivinanza que la respuesta sea el lobo. • Planteamos un problema matemático con los gráficos elaborados. • Resuelven el problema planteado con diferentes estrategias. • Cada niño expone el problema planteado y las formas de solución encontradas. • 		15 min.

V EVALUACIÓN:

Variable	Técnicas:	Instrumentos:
Sesión	Observación	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de análisis
Niños y niñas	Observación	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 18

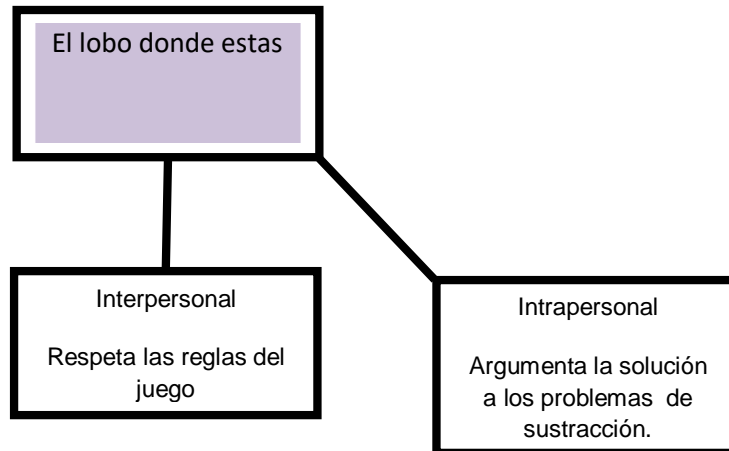
I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 I. E. N° : 32018 Lomas Gordas
- 1.2 GRADO : 5to **SECCIÓN:** Única **TURNO:** Mañana
- 1.3 DURACIÓN : 3 Horas Inicio 8:00 Término: 10:15
- NOMBRE DE LA UNIDAD** : Participamos en el Aniversario.

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES

AREA	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	INDICADORES
Comunicación	Identifica imágenes describiendo varias características de los objetos y personajes de un texto, discriminando, visualmente los detalles.	<ul style="list-style-type: none"> Textos con Imágenes. 	<ul style="list-style-type: none"> . Manifiesta su agrado y desagrado sobre texto que lee y le leen. 	Menciona los personajes del texto mencionando su nombre.

III. ORGANIZADOR DE SESION DE APRENDIZAJE



IV. PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DESARROLLO DE SESIONES:

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS (Proceso cognitivo)	RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
P A R T I C I P A M O S E N J U E G O S	INICIO <ul style="list-style-type: none"> • Exponemos los dibujos del Lobo. • Los niños expresan que hará el lobo en el juego. • Pedimos a los niños que propongan de qué manera podríamos salvarnos para que el lobo no nos coma. • Escribimos las propuestas formuladas por los niños. • Elegimos dentro de todas a la mejor propuesta. • suena el silbato de finalización del tiempo. 	Papelotes	20 min
	Desarrollo <ul style="list-style-type: none"> • Salimos al campo a jugar. Señalamos con cal el espacio por donde vamos a jugar. • Apuntamos en un cartel el tiempo de juego. • Elegimos al niño que va a representar al lobo. • Elegimos al niño que va a controlar el tiempo. • Los niños que son atrapados se colocan fuera del círculo y emiten el sonido del lobo. • El juego acaba cuando suena el silbato de final del juego. • Los niños se quedan como estatuas en el lugar donde están cuando suena el silbato. • Contamos a los niños que quedaron dentro del juego y fuera de y fuera de ello. • Cada niño apunta el conteo. • Con las siluetas del lobo creamos nuestro textos señalando los sustantivos. 	Plumones Reloj	90 min.
	Cierre <ul style="list-style-type: none"> • Regresamos al aula y cada niño grafica y crea una adivinanza que la respuesta sea el lobo. • Planteamos un problema matemático con los gráficos elaborados. • Resuelven el problema planteado con diferentes estrategias. • Cada niño expone el problema planteado y las formas de solución encontradas. • Agradecemos a dios con oraciones. 	Papelote Cuadernos	15 min.

V EVALUACIÓN:

Variable	Técnicas:	Instrumentos:
Sesión	Observación	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de análisis
Niños y niñas	Observación	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 19

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I. E. N° : 32018 Lomas Gordas

1.2 GRADO : 5to **SECCIÓN:** Única **TURNO:** Mañana

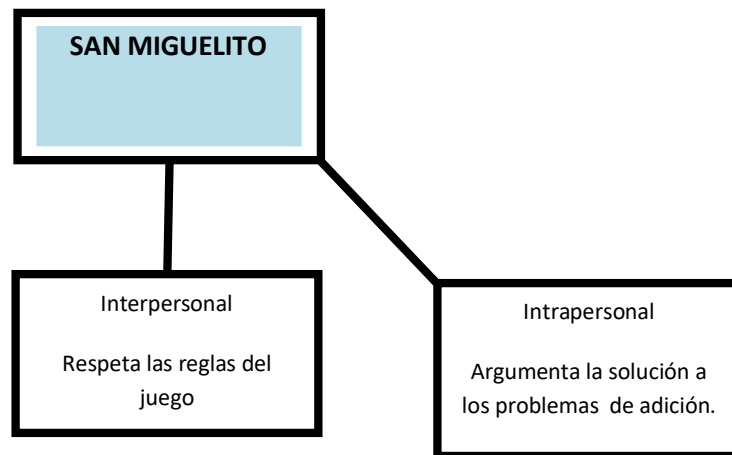
1.3 DURACIÓN : 3 Horas Inicio 8:00 Término: 10:15

NOMBRE DE LA UNIDAD : Recordemos el Nacimiento del Niño Jesús.


II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES :

AREA	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	INDICADORES
Comunicación	Describe personas, animales y lugares que conoce, con claridad y usando nuevo vocabulario	Textos descriptivos	Escribe una descripción con interés.	Señala en un una silueta las partes de un animal Describe en una silueta de texto las características de un animal Escribe la descripción de un animal doméstico.

III. ORGANIZADOR DE SESIÓN DE APRENDIZAJE.



IV. PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DESARROLLO DE SESIONES:

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS (Proceso cognitivo)	RECURSO	TEMPORALIZACIÓN
<p style="text-align: center;">P A R T I C I P A M O S E N J U E G O S</p>	<p>LOS NIÑOS Y NIÑAS PARTICIPAN DE LA ACTIVIDADES RUTINARIAS DE ENTRADA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Registro y control de asistencia. • Oración de la mañana. • Entonan la canción "Wipsi wipsi araña" <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">Wipsi wipsi araña Al tubo se subió Vino la lluvia Y al suelo lo arrastró Luego salió al sol Y todo se secó Y Wipsi Wipsi araña De nuevo se subió</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Participamos del juego "San Miguelito" <ul style="list-style-type: none"> *Formamos con tiras de papel un espiral en el patio de la escuela. * Los niños forman en dos columnas de varones y de mujeres. * Eligen quién va ser el gavián y los niños restantes los pollitos. * Según lo indican a la mamá en un descuido se llevan a un pollito y los demás lloran San Miguelito. * Repetimos el juego en grupo de dos, tres veces. • Participan de ejercicios de respiración y relajación, mediante la Inspiración y expiración vocalizando las vocales del alfabeto.. <p>INICIO</p> <p>✓ Presentamos a los niños la imagen de un animal doméstico.</p> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p>✓ Preguntamos a los niños ¿Qué animal estamos observando? ¿Qué hace este animal? ¿Qué come el chancho? ¿de qué color es?..</p> <p>✓ Les gustaría escribir todo lo que conocemos sobre el chancho..</p> <p>Desarrollo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repartimos tarjetas léxicas a los niños para que escriban las características que tiene el chancho. • Los niños de primer grado escriben según su nivel de escritura. <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">1°</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">2°</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;">Es de color.....</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"></div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;">Se llama.....</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"></div> </div>	<p>* Tarjetas léxicas.</p> <p>* Tarjeta de imagen</p>	<p style="text-align: center;">20 min</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Escribimos a partir de las tarjetas léxicas la descripción del chanco • Los niños reciben en sobres y por sorteo figuras de diferentes animales domésticos. • Ubican con tarjetas léxicas las características de los animales. • A partir de las características de sus tarjetas describen al animal que les toco. • Pegan sus descripciones en la pizarra y mediante la técnica de museo exponen su trabajo. 		20 min
	<p>CIERRE.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños de primer grado describen un animal según su nivel de escritura. • Los niños de segundo grado describen a su animal de su preferencia. • Aplicamos una prueba escrita. • Realizamos la metacognición ¿Qué hemos aprendido el día de hoy? ¿Cómo hemos aprendido? ¿Dónde hemos aprendido? 		

V. EVALUACIÓN:

Variable	Técnicas:	Instrumentos:
Sesión	Observación	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo
Niños y niñas	Observación	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de autoevaluación
Docente participante	Observación	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de autoevaluación
Especialista asesor	Observación	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de autoevaluación

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°20

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I. E. N° : 32018 Lomas Gordas

1.2 GRADO : 5to **SECCIÓN:** Única **TURNO:** Mañana

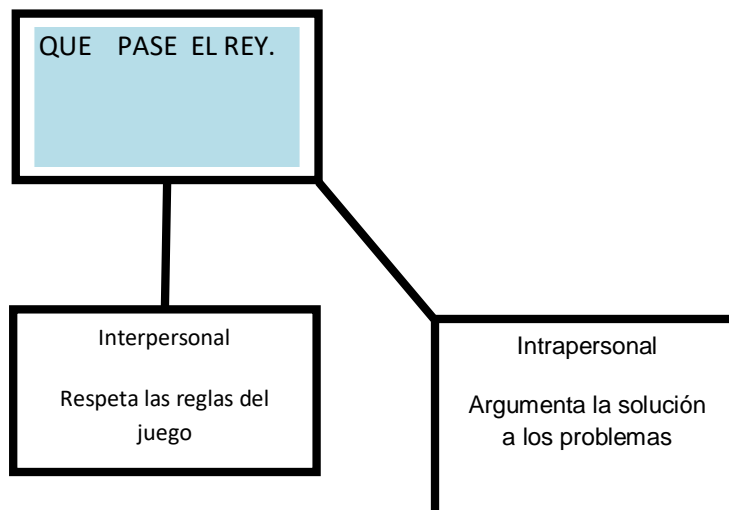
1.3 DURACIÓN : 3 Horas Inicio 8:00 Término: 10:15

NOMBRE DE LA UNIDAD : Recordamos el nacimiento del Niño Jesús.

II. SELECCIÓN DE CAPACIDADES Y FORMULACIÓN DE INDICADORES

AREA	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTITUDES	INDICADORES
Comunicación-matemática.	<ul style="list-style-type: none"> • Argumenta sus ideas con opiniones sobre las experiencias, intereses e inquietudes que tiene. • Identifica, diferencia y relaciona las figuras planas y los sólidos que pueden conformar. • Expresa sus intereses, preferencias, sentimientos y emociones en diversas situaciones cotidianas. 	Resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra curiosidad por buscar patrones y regularidades. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reconoce la incógnita para solucionar el problema. - Desarrolla diferentes estrategias de resolución de problemas.

III. ORGANIZADOR DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE.



IV. PLANIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS DESARROLLO DE SESIONES:

ACTIVIDAD	ESTRATEGIAS (Proceso cognitivo)	RECURSO	TEMPORALIZACIÓN
PARTICIPAMOS EN JUEGOS LUDICOS	INICIO <ul style="list-style-type: none"> • Presentamos a los niños una tira léxica el nombre del juego. • Preguntamos a los niños ¿Qué creen que está escrito aquí? • Invitamos a un niño a desdoblar el papel y leerlo. <div style="border: 1px solid black; width: fit-content; margin: 10px auto; padding: 5px;">¿QUE PASA EL REY?</div>	Papelote	10 min
	<ul style="list-style-type: none"> • Invitamos a los niños a que nos indiquen como se juega que pasa el rey. • Escribimos los pasos en un papelote. • Leemos con los niños las reglas del juego, relacionando cada línea con un dibujo explicativo. • Salimos al patio a practicar a jugar que pasa el rey. Desarrollo <ul style="list-style-type: none"> • Señalamos el espacio por donde se va a desarrollar el juego. • Elegimos por votación quien va a representar a los nombres de las frutas. • Los niños eligen un nombre de la fruta que más les agrade. • Cada niño que elige la fruta se colocara detrás de su compañero. • El juego termina cuando todos eligieron los nombres de la fruta y empieza la competencia con movimientos jalándose hasta pasar la meta, o también al caerse al suelo. • Cada niño expresa como se sintió durante el juego. • Regresamos al aula. 	Material fotocopiado	20 min
	<ul style="list-style-type: none"> • Cierre • Dibujan 3 secuencias del juego que pasa el rey y lo adornan con hojas secas. • Explican el trabajo que realizaron. 		90 min.

V EVALUACIÓN:

Variable	Técnicas:	Instrumentos:
Niños y niñas	observación	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo