

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE**  
**DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO**

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA  
PÚBLICA “JULIACA”**



**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN NIÑOS DEL TERCER  
GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA SAN AGUSTÍN  
DE HIPONA- JULIACA, 2022**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

**PRESENTADO POR:**

**GINA ARMINDA CCAMA TIPO**

ORCID 0009-0003-5489-4820

ASESOR: Prof. CIRO ANATOLIO RAMOS JARA

ORCID 0009-0007-9144-4449

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE  
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**SAN MIGUEL- SAN ROMÁN- PERÚ**

2024

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO**

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA  
PÚBLICA "JULIACA"

PROGRAMA DE: EDUCACIÓN PRIMARIA

**LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN NIÑOS DEL TERCER  
GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA SAN AGUSTÍN  
DE HIPONA- JULIACA, 2022**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

**PRESENTADO POR:**

**GINA ARMINDA, CCAMA TIPO**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE  
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

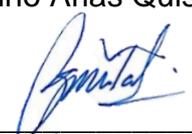
**APROBADO POR:**

**PRESIDENTE DEL JURADO:**

  
\_\_\_\_\_

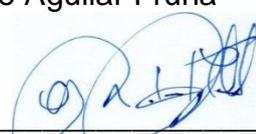
Dr. Balvino Arias Quispe

**MIEMBRO DEL JURADO :**

  
\_\_\_\_\_

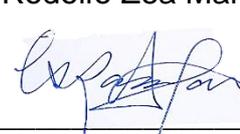
Dr. Mario Aguilar Fruna

**MIEMBRO DEL JURADO :**

  
\_\_\_\_\_

Prof. Nilo Rodolfo Zea Mamani

**ASESOR(A) DE TESIS :**

  
\_\_\_\_\_

Prof. Ciro Anatolio Ramos Jara

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN :** Desarrollo personal y social

**DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD DEL TRABAJO DE  
INVESTIGACIÓN**

**PÁGINA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR**

Yo, **CIRO ANATOLIO RAMOS JARA**, docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca, asesor (a) del **Trabajo de Investigación** titulada: **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN NIÑOS DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA SAN AGUSTÍN DE HIPONA- JULIACA, 2022**; del (a) autor (a), constato que la investigación no constituye plagio. A mi leal saber y entender el trabajo de investigación cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Juliaca". En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la EESPPJ y de normas penales legales vigentes.

San Miguel, 22 de enero del 2024.

Apellidos y nombres del asesor: RAMOS JARA, CIRO ANATOLIO
DNI 02272073
ORCID <a href="https://orcid.org/0009-0007-9144-4449">https://orcid.org/0009-0007-9144-4449</a>
FIRMA: 

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo **GINA ARMINDA CCAMA TIPO**, con DNI: 73576730 egresado (a) del programa de estudios de Educación Primaria, de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Juliaca", declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al Trabajo de Investigación titulado: **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN NIÑOS DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA SAN AGUSTÍN DE HIPONA- JULIACA, 2022** Es de mí autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo de Investigación: 1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente. 2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes. 3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional. 4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca y de las normas penales legales vigentes.

San Miguel, 22 de enero del 2024

Apellidos y nombres del (a) autor (a): CCAMA TIPO, GINA ARMINDA
DNI 73576730
ORCID <a href="https://orcid.org/0009-0003-5489-4820">https://orcid.org/0009-0003-5489-4820</a>
FIRMA: 

## AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN EN REPOSITORIO INSTITUCIONAL

Yo, **GINA ARMINDA CCAMA TIPO** identificado con DNI N° 73576730, egresado del programa de estudios de Educación Primaria de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Juliaca”, **autorizo (x)**, no autorizo ( ) la divulgación y comunicación pública de mi Trabajo de Investigación: **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN NIÑOS DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA SAN AGUSTÍN DE HIPONA- JULIACA, 2022** . En el Repositorio Institucional de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Juliaca” (<https://renati.sunedu.gob.pe/handle/sunedu/3508453> ), según lo estipulada en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33. Fundamentación en caso de NO autorización:

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

San Miguel, 06 de enero del 2024

Apellidos y nombres del (a) autor (a): CCAMA TIPO, GINA ARMINDA CCAMA TIPO
DNI 73576730
ORCID 0009-0003-5489-4820
FIRMA: 



**MINISTERIO DE EDUCACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE**  
**DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO**  
**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA - JULIACA**  
**CREADO EL 02 - 02 - 64 POR LEY N° 14859 - JULIACA - PERÚ**  
**ACREDITADO POR RESOLUCIÓN DE PRESIDENCIA DEL CONSEJO DIRECTIVO - AD-HOC N° 073-2015-COSUSINEACE/CDH-P**  
**INSTITUCIÓN LICENCIA POR R.M.N° 507-2020-MINEDU**  
*"Rumbo a la Excelencia"*

**RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 094-2024-ME-DREP/DG/EESPPJ**

San Miguel, 07 de febrero del 2024.

Visto el dictamen de los jurados evaluadores de fecha 06 de febrero del 2024, acta de aprobación de los trabajos de investigación, de acuerdo al Reglamento de Investigación e innovación de la Escuela de educación Superior Pedagógica Pública "Juliaca" se emite la Resolución Directoral de aprobación del trabajo de investigación para optar el grado académico de Bachiller en Educación de GINA ARMINDA CCAMA TIPO del Programa de estudios de EDUCACIÓN PRIMARIA; con expediente N° 135-2024.

Visto los requisitos exigidos de aprobación del trabajo de investigación del (la) interesado (a), que es egresado (a) del programa de estudios de EDUCACIÓN PRIMARIA.

**CONSIDERANDO:**

Que, en cumplimiento de ley General de Educación 28044, Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior de la Carrera Pública de sus Docentes en lo que concierne a su principios y Régimen Académico. Decreto Supremo N° 010-2017-MINEDU, TUO de la ley N° 27444 de Procedimiento Administrativo General, Resolución Ministerial N° 507-2020-MINEDU licenciamiento institucional como Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca y otros, dispone que la Dirección General de la Escuela de Educación Superior Pedagógica pública "Juliaca", está facultado para aprobar mediante resolución directoral los trabajos de investigación conducente a la obtención del grado académico de Bachiller en Educación. -----

**SE RESUELVE:**

**1.- NOMBRAR**, al jurado evaluador conformado por:

Presidente : Dr. Balvino Arias Quispe  
Primer miembro : Dr. Mario Aguilar Fruna  
Segundo Miembro : Prof. Nilo Rodolfo Zea Mamani

**2.- APROBAR**, el trabajo de investigación a fin de optar el Grado Académico de Bachiller en Educación denominado: LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN NIÑOS DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA SAN AGUSTÍN DE HIPONA JULIACA, 2022. *Asesorado por el Prof. Ciro Anatolio Ramos Jara.* -----

**3.- COMUNICAR A** la dirección general, jefatura de la Unidad Académica, secretaria Académica, jefatura de la Unidad de Investigación, y demás dependencias de la EESPPJ sobre el cumplimiento de la presente Resolución. -----

**REGÍSTRESE Y COMUNÍQUESE**

BAQ//DG-EESPPJ  
SA/ NRZM  
C.c. Arch. (1)  
Interesado (a) (1)  
Cargo (1)



  
-----  
**Dr. Balvino Arias Quispe**  
DIRECTOR GENERAL  
ESCUELA DE EDUC. SUP. PEDAGÓGICA PÚBLICA  
JULIACA

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado; Las actividades lúdicas en niños del tercer grado de educación primaria san Agustín de Hipona- Juliaca, 2022 el propósito de este trabajo académico es conocer la utilidad de las actividades lúdicas en niños del tercer grado del nivel de educación primaria san Agustín de Hipona- Juliaca, 2022, me incentivo para aspirar a como herramienta a los docentes para perfeccionar la atención - concentración, así también mejorar en el crecimiento de los aprendizajes de los estudiantes. Para encontrar respuestas al diagnóstico se utilizó una muestra poblacional de 12 estudiantes por el diseño cuasiexperimental y el tipo de investigación aplicada. Para la recolección de datos se utilizaron los métodos que se indican a continuación: La indagación y la prueba. Se empleo de instrumentos como fichas de observación así también prueba de entrada y salida, en cuanto al procesamiento de información se empleó en Word y Excel. Los resultados indican que el nivel de atención-concentración en niños del tercer grado IEP san Agustín de Hipona – Juliaca, 2022. ante la prueba de entrada es baja con el 50% y en la prueba de salida es alta 60%, llegando a la conclusión que existe un efecto positivo con la aplicación de actividades lúdicas para la atención - concentración de los niños.

**Palabras clave:** Actividades lúdicas, Afectivo-emocional, intelectual, psicomotor y social

## **ABSTRACT**

The present research work entitled; The ludic activities in children of the third grade of primary education san Agustín de Hipona- Juliaca, 2022 the purpose of this academic work is to know the utility of the ludic activities in children of the third grade of the level of primary education san Agustín de Hipona- Juliaca, 2022, I incentive to aspire to as a tool to the teachers to perfect the attention - concentration, thus also to improve in the growth of the learning of the students. In order to find answers to the diagnosis, a population sample of 12 students was used for the quasi-experimental design and the type of applied research. The following methods were used for data collection: Inquiry and testing. Instruments such as observation cards were used, as well as entry and exit tests, and Word and Excel were used for data processing. The results indicate that the level of attention-concentration in children of the third grade IEP San Agustín de Hipona - Juliaca, 2022. before the entrance test is low with 50% and in the exit test is high 60%, reaching the conclusion that there is a positive effect with the application of playful activities for the attention-concentration of children..

**Key Words:** Playful activities, affective-emotional, intellectual, psychomotor and social.

## **INTRODUCCION**

Según Rubicela,(2018) define que son las medidas que incluyen juegos educativos, dinámica grupal, uso de dramas, juegos, tabla, etc. También alcanza para su fase de aprendizaje como, entre ellos, juegos didácticos y dinámicas de grupo.

Por su parte Romero et al., (2009) Es una forma diaria de experimentar alegría y apreciar lo que está sucediendo como una satisfacción física, mental o espiritual. Promover el desarrollo de las habilidades interpersonales, las relaciones y el sentido del humor.

Gonzalez et al., (2021) define que son las necesidades de una persona, para sentir, expresar, comunicarse y producir las principales emociones (risas, gritar, disfrutar), centrarse en el entretenimiento, la diversión, el descanso. Y también estos procesos son primordiales para el aprendizaje del niño.

Esto puede considerarse como un juego, y a su vez el juego se plantea así, si se hace como una actividad que no tiene esta actitud, eventualmente se convierte en una alegría monótona, rígida y no existente, disminuyendo en un entrenamiento escolar más rutinario, menos motivación. Payá, (2008)

Este es un conjunto de materiales que Usan para desarrollar la actividad dirigida para promover niños, adolescentes y sus familias. Esperaba que a través de estas medidas de promoción se desarrollan La posibilidad de protección independiente en niños y adolescentes. Es quien será responsable realizar actividades promocionales que apoyen a los niños, las niñas y sus familias ven, a través de los juegos este desarrollo de capacidades. MIMP, (2016)

El trabajo académico consta por el título del trabajo académico, Institución Educativa donde se ejecuta la práctica, justificación del trabajo académico y con objetivos, objetivos generales, objetivos específica; Abarca por antecedentes, bases teóricos, definición de términos. Está compuesto por resultados de actividades ejecutada aspectos pedagógicos del trabajo académico, unidad de aprendizaje /talleres/otros, experiencia de aprendizaje/sesiones de aprendizaje, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos.

## INDICE

PORTADA.....	I
RESUMEN .....	III
ABSTRACT .....	IV
INTRODUCCION .....	V
INDICE .....	1
CAPITULO I.....	2
1.1. TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓ.....	2
1.1.1. INSTITUCION EDUCATIVA DONDE SE EJECUTÓ LA PRACTICA: ....	2
1.1.2. DURACIÓN (FECHA DE INICIO Y FECHA DE TERMINO).....	4
1.1.3. SECCION Y NUMERO DE ESTUDIANTES.....	4
1.2. JUSTIFICACION .....	4
1.3. OBJETIVOS.....	6
1.3.1 OBJETIVOS GENERALES.....	6
1.3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	6
CAPITULO II.....	7
2.1. ANTECEDENTES.....	7
2.2. BASES TEÓRICAS.....	10
2.3. DEFINICION DE TÉRMINOS.....	17
CAPÍTULO III.....	19
3.1. PLANIFICACION Y EJECUCION DE ACTIVIDADES.....	19
3.1.1.UNIDAD DE APRENDIZAJE .....	20
3.1.2. ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE .....	24
3.2.RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES EJECUTADAS.....	46
CONCLUSIONES.....	47
RECOMENDACIONES.....	48
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	50
ANEXOS.....	52

# **CAPÍTULO I**

## **ASPECTOS GENERALES**

### **1.1. TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN NIÑOS DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA SAN AGUSTÍN DE HIPONA- JULIACA, 2022

### **1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA DONDE SE EJECUTÓ LA PRACTICA**

El centro educativo privado “San Agustín de Hipona” de la ciudad de Juliaca, se gestó en la vocación de servicios del profesor Juan Begazo Mayca, quien intuyo que “la educación encierra un tesoro”

Fue creado por R.D.1261-98-DREP. Este centro Educativo está ubicado en barrio Zarumilla ,específicamente en el Jr. Ramon Castilla N° 608. La fecha de aniversario es recordada apoteósicamente cada 28 de agosto por toda la familia Agustina pues así lo quisieron los fundadores de este plantel que recaen en las personas del promotor: Juan Roberto Begazo Mayca y el primer Director :Prof. Néstor Paredes Luque, quienes desplegaron una amplia labor educativa en el primer año de su funcionamiento ,cuando lo viene haciendo actualmente.

La institución Educativa “San Agustín de Hipona “está localizado en el distrito de Juliaca, en la provincia de San Román departamento de Puno, siendo sus límites:

Por el Norte con el Jirón San Martín

Por el Sur con el Jirón Azángaro

Por el Este con el Jirón Gonzales Prada

Por el Oeste con el Jirón Ramon Castilla

Se encuentra ubicado a una latitud de 3,835 m. s. n. m. bajo la jurisdicción de la región de Educación de Puno y de la unidad de gestión Educativa de la provincia de San Román.

El centro educativo “San Agustín de Hipona” durante el primer año el plantel conto con la labor destacada de 15 docentes que trabajan en los niveles

mencionados y 120 estudiantes entre niños y niñas, con sesiones únicas; ese año de 1998 fue para los Agustinos una época expendedoradora.

Desde el primer año laboral, esta institución ha venido participando en los distintos concursos, ubicándose siempre en los primeros lugares, como por ejemplo el más reciente concurso de composición y declamación poética "Fernando Terral" en cuyo evento se ocupó la 1ra mención honrosa de poesía.

El centro de Educativo "San Agustín de Hipona" está inmerso en un nivel cultural medio urbano, cuyas características ponderadas son:

- La mayoría de los estudiantes provienen de áreas urbanas y suburbanas y sus padres o tutores trabajan en una variedad de ocupaciones: empleados gubernamentales y privados, jornaleros, agricultores, comerciantes y trabajadores informales.
- Siendo las características del alumnado versátil, recibe influencia de las costumbres y tradiciones del pueblo.

Durante mis prácticas pre profesionales observamos en la institución "San Agustín de Hipona" en estudio que muchos tienen dificultades para la atención, concentración siendo las siguientes:

- Incapacidad para conservar la atención extensa.
- Problema para realizar correctamente las actividades.
- Dificultad para prestar atención a las lecciones en clase.
- No sigue instrucciones cuando el maestro le señala.
- Le costaba organizarse en clase.
- Evitan el esfuerzo mental constante.
- Bienes personales perdidos: materiales escolares.
- Distracción con estímulos.
- Límites al control sobre tu forma de pensar y comportarte.
- Falta de atención a los detalles o cometer errores por no prestar atención a los trabajos escolares.
- Dificultad para concentrarse durante las lecciones o juegos.
- Evitar tareas que requieran atención prolongada y desagrado.
- A menudo se te olvidan las cosas.
- Suelen dejar todo para el último momento
- Quieren que se haga lo antes posible.

- Inconveniente para comenzar y terminar actividades.

### **1.1.1. DURACIÓN (FECHA DE INICIO Y FECHA DE TERMINO)**

El 6 de marzo de 2022 siendo a hora: 10:00 Am presente oficio al director Ciro Ramos Jara de la IEP “San Agustín de Hipona”. El 7 de marzo de 2022 inicie mis practicas pre profesionales; cómo fase inicial planifique mis unidades didácticas, sesiones de aprendizaje, diario de campo y materiales didacticos.

Adquirí conocimientos, habilidades específicas, sobre la enseñanza ya incorporado al sistema educativo, inicio mi periodo profesional.

Como última fase se incorporó todas las actividades planificadas por la institución, dominando de nuevas técnicas, diseños y experimentar materiales curriculares. El 23 de diciembre finaliza mi practica pre profesionales.

### **1.1.2. SECCIÓN Y NÚMERO DE ESTUDIANTES**

El año 2022 realicé mis practicas pre profesionales en la IEP “San Agustín de Hipona” a cargo del profesor Ciro Ramos Jara con el grado de tercer grado, con la sesión “única” como 11 niños y 9 niñas sumando en total de 20 estudiantes al cual adquirí conocimientos, habilidades, estrategias, técnicas, materiales didacticos para superarme como docente, para así obtener logros positivos.

## **1.2. JUSTIFICACIÓN**

La lúdica es eficaz para animar a los estudiantes a incorporarse en actividades como: dibujo, estrofa, danza, dramatización y competencia; Entonces son el protagonista de su aprendizaje y desarrollo. El maestro debe profundizar las actividades recreativas, acercarse a los estudiantes, darle confianza y estimularla en prácticas que producen seguridad y confianza personales. Para obtener resultados positivos y motivadores, los maestros deben actualizar constantemente conocimiento especial, como la enseñanza a través de los juegos, para perfeccionar, aprendizaje, enseñanza como de las ciencias naturales en los estudiantes.

Representan un estímulo de aprendizaje importante porque el niño y la niña aprenden, experimentan, exploran y descubren su entorno al mismo tiempo. Al aceptar la reproducción como una actividad básica y la localización como el eje del plan de estudios, su uso se proyecta desemejante situación y actividades del proceso educativo.

La lúdica es una herramienta de aprendizaje que se aplican en Habilidades de comprensión auditiva, lectora, escritura, memoria, organización verbal, fluidez asociativa, rendimiento oral y creativo.

## **TEÓRICO**

Desde el punto de vista de teórico Son de importancia fundamental para el proceso de enseñanza, el entorno escolar, es más interesante para el niño y su proceso de aprendizaje es menos rígido y estresante. Las lecciones, las actividades cómodas y cómodas desarrolladas en el entorno de recreación promueven un aprendizaje importante de que el impacto educativo se planifica a través de los juegos. Se lleva a cabo con el propósito de recreación o competencia, que se basa en las reglas. Estos incluyen una serie de estrategias destinadas a crear un ambiente armonioso donde los estudiantes puedan sumergirse en el proceso de aprendizaje a través de actividades divertidas y entretenidas que pueden incluir contenidos, temas o noticias educativas.

## **METODOLÓGICO**

Para la enseñanza se basan a través de la participación y la motivación. La clave es la curiosidad, aumentando el interés y promueve la creatividad de los estudiantes con prácticas divertidas y divertidas. Los niños aprenden a descubrir, crear, aprenden, desarrollan autoconfianza, creatividad, pensamiento y expanden el desarrollo del lenguaje, la autonomía y la atención. La investigación Enfatizan como pertinentes en el contexto educativo de las propiedades del juego, y de esta manera, extender la apariencia restringida de los juegos de los niños como una pendiente juguetona y sobresaliente.

## **PRÁCTICO**

Los resultados obtenidos nos permitieron que los maestros presentes al tercer grado primaria en IEP San Agustín de Hipona, asirán al explorar las posibilidades de nuevas estrategias de enseñanza y facilitar el proceso educativo, el rendimiento de los estudiantes puede prevenir sus dificultades de aprendizaje al mejorar la concentración en la escuela. Los padres también se beneficiarán, ya que tendrán la oportunidad de cooperar en todos los procesos de educación de los niños y abordar los problemas de los niños de manera oportuna.

### **1.3 OBJETIVOS**

#### **1.3.1. OBJETIVOS GENERALES**

Conocer la utilidad de las actividades lúdicas en niños del tercer grado de educación primaria de la institución educativa privada san Agustín de Hipona- Juliaca, 2022

#### **1.3.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- a) Describir actividades lúdicas psicomotoras en niños del tercer grado de educación primaria de la institución educativa privada san Agustín de Hipona- Juliaca.
- b) Analizar la Intelectualidad en niños del tercer grado de educación primaria de la institución educativa privada san Agustín de Hipona- Juliaca.
- c) Describir el aspecto social en niños tercer grado de educación primaria de la institución educativa privada san Agustín de Hipona- Juliaca.
- d) Identificar el aspecto Afectivo-Emocional en niños tercer grado de educación primaria de la institución educativa privada San Agustín de Hipona- Juliaca.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. ANTECEDENTES**

Alonso et al., (2023) Una interesante herramienta didáctica para mejorar la comprensión lectora, este trabajo de grado denominado Ta-tum muestra cómo los recursos tecnológicos pueden mejorar significativamente su comprensión lectora. El propósito general del estudio fue mejorar el proceso de comprensión lectora de los estudiantes de octavo grado I.E.D. El técnico José de San Martín utiliza la plataforma Ta-tum como una divertida herramienta de aprendizaje. Usando la plataforma Ta-tum, se crean espacios que empoderan a los estudiantes de 8º grado para aprender de manera significativa a través de ejercicios como ejercicios de reflexión y evaluaciones de lectura, comprensión de lectura y producción de textos, y progresar a través de la lectura de una manera divertida y educativa. Por otro lado, el método utilizado en este proyecto es mixto, el método cuantitativo se lleva a cabo mediante pruebas previas y posteriores, mientras que el método cualitativo se desarrolla mediante secuencias de aprendizaje y rutinas de pensamiento para la validación final. La muestra fue de 69 alumnos, se debe deslindar que las tareas en la plataforma fueron realizadas por equipos de dos estudiantes, obteniendo así y evaluando los resultados de 34 trabajos. Los resultados mostraron que al diseñar y retroalimentar las diversas actividades que se ofrecen en Ta-tum, los estudiantes progresaron sus habilidades analíticas y de comprensión lectora, su capacidad de síntesis e interpretación de textos sencillos y, lo más importante, mejoraron su comprensión lectora. Como conclusión general se ha comprobado que el uso e implementación del medio Ta-tum facilita y mejora el proceso lector de los alumnos de octavo grado.

Rivas, (2022) El objetivo del estudio “Actividad lúdica y educación inclusiva entre docentes de escuelas primarias Dolores Sucre en Ecuador, 2021” fue diagnosticar la relación entre actividades lúdicas y educación inclusiva entre docentes de escuelas primarias Dolores Sucre en Ecuador. El estudio asume que existe una correlación significativa entre las actividades de tiempo libre de los docentes de la escuela primaria Dolores Sucre y la educación inclusiva. Al diagnosticar la investigación compete 28 docentes adscritos de la escuela

primaria “Dolores Sucre” del Ecuador. La investigación fue no experimental utilizando un diseño transversal, desarrollando métodos de encuesta y respuestas de escala ordinal utilizando un cuestionario validado. Para procesar los datos se utilizó el software SPSS versión 22, y los tanteos correspondientes en la tabla 6 explican lo sucedido. 0.000 y rho llegó a 0.783 lo que confirmó la hipótesis de investigación. Finalmente, el estudio concluyó que las acciones recreativas relacionan con la educación inclusiva, de forma en las escuelas primarias “Dolores Sucre” de Ecuador en el año 2021.

### **Nacionales**

Banda, (2020)El objetivo principal de este trabajo de investigación es explore estrategias interesantes para resolver problemas matemáticos en un nivel específico basado en investigaciones publicadas entre 2011 y 2019, escuelas primarias. El tipo de investigación es cualitativo, Como muestra, 20 tesis de licenciatura y maestría repositorio universitario con licencia estatal, totalmente accesible en forma virtual, igualmente, en gran parte a través de la interesante táctica se emplean dos ejes de análisis, y se extraen conclusiones. resolución de rompecabezas matemáticos. En consecuencia, también se emplean dos técnicas, como la matriz hermenéutica y la matriz bibliográfica. Los fines obtenidos son métodos utilizadas para resolver el problema. Las matemáticas son diversas e incluyen los juegos de mesa, juegos de experienciales, los juegos con contenido estructurado, el material no estructurado y el juego psicomotor son solo algunos de los variados tipos de juegos que existen. devolverlos resultados de los estudios de revisión fueron similares, como una mejoría comprender y leer problemas matemáticos. En conclusión, la aplicación las estrategias interesantes tienen efecto positivo para resolución de problemas matemáticos porque los niños mejoran significativamente la comprensión y las habilidades para resolver problemas. Los máticos mejoran su rendimiento académico en matemáticas.

Ñope, (2019) como objetivo principal proponer una estrategia de juego durante la enseñanza de las matemáticas en un concurso para resolver el problema del número de estudiantes del primer grado de la escuela primaria de la institución educativa Vico “Mario Vásquez Varela” de la provincia. . Kalvaza, Región Ancas. Con metodologías mixtas y un diseño no experimental de

correlación cruzada, el estudio es una sugerencia descriptiva; la población y muestra son 20 estudiantes a quienes se les aplican pruebas diagnósticas para conocer su nivel de inteligencia, habilidad, destreza en la resolución de acertijos matemáticos, lo que incluye la capacidad de manejar cuestiones cuantitativas. De los resultados, que se presentan en forma de gráfico de barras y tabla de entradas múltiples, se desprende claramente que los jóvenes tienen dificultades para aprender las capacidades mencionadas. Para sugerir ideas intrigantes como alternativas viables, se examinan las principales tesis de máster nacionales e internacionales sobre teoría de juegos, resolución de problemas, pedagogía y educación matemática. Google, Alicia-Concytec y Dialnet son otras fuentes. La educación está siendo transformada por las nuevas demandas de la sociedad, y los docentes se enfrentan a nuevos desafíos y formas de enseñar, como estrategias atractivas que sean interesantes en la práctica y adecuadas para un aprendizaje eficaz de los niños.

### **Regional o local**

Machaca, (2020) se enfoca en el aprendizaje de las matemáticas con métodos divertidos. Utilizando un diseño experimental transversal, este estudio se llevó a cabo en el nivel explicativo de la investigación cuantitativa aplicada. Se utilizaron encuestas y observaciones; en concreto, la herramienta de medida fue la valoración del impacto de las estrategias de juego mediante dos cuestionarios matemáticos: pre-tests y post-tests; dichos cuestionarios están aprobados para uso público y pertenecen al Ministerio de Educación. En nuestro caso, el cuestionario se aplicó a la práctica totalidad de, 15 alumnos del segundo curso "B". El tanteo mostró que el puntaje promedio inicial de los estudiantes fue de 84,09% y luego de aplicar la estrategia de diversión, la tasa de éxito aumentó a 89,11%. Esta diferencia en la tasa de éxito se analizó los resultados de la prueba T-Student con un nivel de confianza del 95% mostraron que hemos tenido un aumento sustancial del nivel. La mejora del aprendizaje de los alumnos de matemáticas ha tenido un efecto favorable.

Sosa, (2021) El objetivo principal de este estudio es determinar si existen diferencias notables entre cómo producen textos en distintas lenguas los distintos estudiantes de idiomas. El grupo de control y el grupo experimental se dividieron después de que los estudiantes utilizaran la tecnología y los materiales

de juego, creando un diseño de investigación de tipo experimental cuasiexperimental con una prueba previa y posterior para ver si algo cambiaba después del uso de la tecnología. En cuanto al inglés hablado, había variaciones notables entre los dos grupos de 49 alumnos. Se recopilaron datos mediante un cuestionario previo y posterior a la prueba. En el estudio que tuvo en cuenta que el control entre el grupo Experimental y el grupo Experimental entre el grupo oral expresión inglesa encontró diferencias significativas en el nivel de pronunciación, fluidez, habilidades comunicativas, vocabulario y contenido, y gramática, se concluyó que se rechazaba la hipótesis nula y se aceptaba la hipótesis. Los resultados de la prueba U de Mann-Whitney revelaron un nivel de significación inferior a 0,05, lo que indicaba que se rechazaba la hipótesis nula. Hubo una diferencia significativa entre las medidas previas y posteriores a la prueba en el grupo experimental, pero no en el grupo de control; por lo tanto, se puede concluir que el uso de técnicas y recursos lúdicos ayuda a la competencia oral en inglés de los alumnos.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1. Actividad lúdica**

La actividad lúdica da la importancia ambiental en la enseñanza, desarrollo y promoción del grupo de enseñanza promueve la experiencia y, por el contrario, las actividades de cooperación, mejorar la interpretación, la inventiva y la innovación de los alumnos. También tema está involucrado en esta situación creada por un entorno lúdico. Reacción correcta a la acción; para él desarrollo tiene análisis, comprensión como análisis, comprensión, comprensión Cooperación y decisión del equipo. (Morales et al., 2020).

La lúdica transfiere la importancia del entorno para aprender-enseñar, desarrollar y mejorar la estrategia didáctica del docente fomentando la experiencia y, por el contrario, fomenta la cooperación, mejorar las habilidades de interpretación, la creatividad y el pensamiento innovador de los estudiantes. La lúdica se relaciona con el entorno correcto es el desarrollando el análisis, comprensión, trabajo en equipo y toma de decisiones.

El juego es un componente crucial para el desarrollo de aprendizaje de los niños porque les permiten explorar y experimentar de forma activa y creativa. Sin embargo, Existen diversos estudios y puntos de vista sobre los beneficios e inconvenientes de las clases de juego. Por lo tanto, la investigación muestra que las actividades recreativas pueden mejorar el bienestar emocional, cognitivo y social de los niños, así como el rendimiento académico. (Vargas, 2023)

Las lúdica es un instrumento crucial para el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes. porque les permiten indagar y percibir de forma activa y creativa. Por lo tanto, la investigación muestra que las actividades recreativas pueden mejorar su satisfacción, cognitivo y social de los niños, así como el rendimiento académico.

Los juegos son pasatiempos divertidos, atractivos y gratificantes. Se pueden practicar a cualquier edad; Jugar, divertirse y pasarlo bien de pequeños ayudas a los niños a desarrollar su imaginación, sus alucinaciones, su creatividad, sus habilidades físicas y motrices y sus estrategias para observar, explorar y comprender el mundo que les rodea. Jugar también ayuda a los niños a aliviar el estrés, expresar sus sentimientos y emociones y aprender a vivir adecuadamente. Caballero, (2021)

Los juegos son actividades entretenidas, participativas y gratos. Desde los primeros años a los niños les encanta jugar y divertirse cuando los niños juegan a través de ella fomenta sus fantasías, alucinaciones, creatividad, actividades físicas, motrices, técnicas para observar, examinar y comprender Se apropian de lo que les rodea, se descomprimen, expresan sus sentimientos y emociones y aprenden a vivir correctamente.

### **2.2.2. Afectivo-emocional**

Son productos de las relaciones sociales y tienen un componente cognitivo evaluativo. El énfasis en las características socioculturales de las emociones genera controversia sobre la conceptualización de las emociones Acérquese al sentido común, entiéndalo como un carácter definido, personal, impulsivo, fisiológico a ser controlado y regulado. (Zembylas et al., 2019)

El énfasis en las características socioculturales de las emociones crea controversia sobre la conceptualización de las emociones como sentido común,

entienden como un carácter definido, personal, impulsivo y fisiológico que debe ser controlado y regulado.

Las emociones se entienden como La intensidad que experimenta el cuerpo contiene un potencial que no se puede comprender ni describir con palabras; mientras que la sugerencia emocional explicaciones de estas sensaciones corporales, Importancia sociocultural .(Zembylas et al., 2019)

Las emociones infieren la intensidad experimentada por el cuerpo contiene un potencial que no puede ser entendido o descrito por palabras; Mientras que las oraciones emocionales explicaciones de estas sensaciones corporales.

### **-Placer de crear**

La investigación futura podría centrarse en diversas situaciones sociales y culturales, y los programas que fomentan el desarrollo de la imaginación creativa se crean utilizando diversas técnicas de instrucción y con la ayuda de muchos educadores, incluidos profesores, logopedas, pedagogos, psicólogos y neuropsicólogos. niños en la escuela. (González et al., 2022)

#### **- Placer de hacer lo prohibido.**

prohibición significa el tema del deseo es tanto el sacrificio del placer como la subordinación del registro imaginario al registro simbólico. Fue este "prohibido" el que creó al sujeto humano y lo dejó, desde ese momento y para siempre.(Tonkonoff, 2019)

#### **- Placer por el movimiento**

Es la fuente de la vida alegría y transformación biología. Porque el desplazamiento puede causar: descubrir, conectar, tocar, examinar, tocar, ver, oír, oler, construir di no, toma, comparte, comete errores... en definitiva, aprender. (Mínguez, 2019)

### **2.2.3. Intelectual**

La propiedad intelectual es un concepto creado por ley para proteger la propiedad intelectual las personas que decidan participar en la creación y/o invención de una marca, diseño, diseño, Nombres comerciales, obras literarias, etc. tiene tal propiedad puede definirse como el derecho a disfrutar y disponer de

las obras originales el ingenio o talento humano de su creador.(Rodríguez & Rodríguez, 2023)

intelectual es una noción para proteger la propiedad intelectual de quienes deciden participar en la invención y/o creación de nombres comerciales, marcas, diseños y/o obras literarias. etc.

Es una estructura modificable. Cuanto más lo uses y lo desafíes, más desarrollarás tu inteligencia. Si te rindes y piensas que tu inteligencia es limitada, tu inteligencia no mejorará. (Robledo, 2018)

imposible de admitir y por eso, piensan y actúan como si supieran más. Por lo tanto, se expresan como sábelo todos, la arrogancia y la soberbia aparecen como sus señas de identidad.

#### - **Desarrollo del pensamiento.**

Bases para movilizar la acción comprender y crear una idea sistemática, organización de procesos para promover habilidades cognitivas de los estudiantes y la capacidad de analizar, cuestionar, reflexionar, investigar, Conceptualización y validación de datos.(Gómez & Botero, 2020)

definirlo como habilidades de afrontamiento imperfecciones, paradojas, oportunidades, cambios o problemas, encuentra conexiones Es importante crear más oportunidades, oportunidades y diferentes detalles. (Moura de Carvalho et al., 2021)

#### - **Desarrollo potencial**

Entonces, solo para sacar el concepto del camino Gestión que les permite hacer una conexión personal. Mano de obra y profesionalidad contigo los equipos no solo se benefician de los intereses institucionales, sino que también crean ventajas todos los miembros de la organización.(De la Rosa & Maya, 2022)

#### - **Descentramiento cognoscitivo**

Descentralización cognitiva. Hasta donde sabemos, el espíritu del juego es comunicarse con otros, compartir ideas, ideas, motivos, opiniones, perspectivas, etc.; significa querer jugar con otros, entonces, compartiendo el simbolismo para

llegar a un acuerdo y poder ejecutar el juego, eso es La dirección y desarrollo de su pensamiento estuvo estimulada por el egocentrismo inicial, Se puede lograr una imagen más cercana a la realidad. (Batías, 2021)

#### - **Imaginación y la creatividad**

La creatividad y la imaginación son profundas están relacionados porque el primero es una manifestación del último que Ponerse en forma requiere un cambio creativo. ese es el curso Una oportunidad para desarrollar la iniciativa creativa y la imaginación. Cambiar otras situaciones de vida más deseables. (García, 2021)

#### **2.2.4. Psicomotor**

La psicomotricidad es el resultado de la influencia psicológica de los movimientos y las actividades físicas, así como de la relación entre el organismo y su entorno de desarrollo. Vienen determinadas por la interacción que se produce en el marco de la crianza y la educación. Con la ayuda de movimientos y acciones, los niños participan de manera constructiva y establecen conexiones con personas y objetos. El desarrollo psicomotor es el producto de un programa de maduración en relación con el medio ambiente y las características del niño. (Laguens & Querejeta, 2021)

Esto está definido por la interacción que ocurre en relación con la crianza y educación de los hijos: Los efectos psicológicos de los movimientos físicos, las actividades, las interacciones entre organismos y su entorno influyen en la forma en que un organismo desarrolla sus habilidades psicomotoras. El resultado de los programas de maduración en conexión con el entorno y los rasgos de personalidad de un niño es el desarrollo psicomotor.

#### - **Conciencia de su lateralidad y su esquema Corporal.**

La lateralidad se da cuando Un niño tiene dificultad para leer, especialmente para leer, y como un niño con habilidades normales de aprendizaje, Este retraso se es difícil distinguir entre izquierda y derecha, maduración neuronal retrasada Cambios de página. (Bravo et al., 2020)

Establecer una lateralidad clara significa que los niños pueden ganar más tan claro como los esquemas corporales, la orientación espacial es esencial para la adquisición de habilidades de lectura. ( Bravo et al., 2020)

- **La imagen de sí mismo.**

Es decir, para comprender, identificar y comprender la disciplina se debe tener en cuenta sus componentes sociales. diferencia de los demás. En este sentido, para responder a la pregunta "¿Quién soy yo?" representa la exploración del significado de uno mismo, lo que significa tener en cuenta "por lo tanto, otras personas que se vuelven subjetivamente importantes para mí". (Portillo, 2020)

**2.2.5. Social**

Una de las variables que afectan a la salud familiar es el desarrollo de los niños en el núcleo familiar. tiene una mayor influencia en el curso del desarrollo humano, porque a una edad temprana Comenzar a adoptar un proceso de comportamiento y seguir pautas que evolucionan con el tiempo. comportamiento humano. (Laguens & Querejeta, 2021)

Es una de las variables que contribuyen a la unidad familiar. que afectan la salud de la familia. Esto tiene un mayor impacto en el curso del desarrollo humano, porque a una edad temprana comienzan a aceptar el proceso de comportamiento y siguen los principios principales que se desarrollan con el tiempo.

Santi, (2019) afirma que realizar o promover las relaciones sociales desempeñan un papel vital en el desarrollo de los niños. que se pueden fortalecer habilidades y competencias cognitivas, afectivas y emocionales Física, social y culturalmente será posible Los individuos están en una posición más favorable. Desarrolla tu vida. temprano en ese sentido Una intervención apropiada puede ayudar a mejorar desarrollo humano general.

El desarrollo integral de los niños, existe un vínculo social que puede fortalecer las habilidades cognitivas, emocionales y emocionales físicas, sociales, sociales, las personas estarán en una posición más rentable.

Según Castro, (2018) afirma las habilidades sociales pueden ser percibidas como un comportamiento extrovertido los individuos expresan sentimientos, actitudes, transmitir los deseos, creencias o derechos de una persona de forma

adecuada a la situación, respetar el comportamiento de los demás y hacer frente a los problemas que surjan bajo ciertas circunstancias.

Las competencias sociales expresan emociones y actitudes, manifiesta adecuadamente las necesidades humanas, las opiniones, los derechos y los deberes en la situación, respetan el comportamiento de los demás y enfrentan problemas que surgen bajo ciertas situaciones. Puede confirmarse que se reconoce que expresa su actitud y expresando emociones y actitudes.

- **Cooperación y sociabilidad.**

Aquí tienes que crear un diálogo con el otro lado y defender tu punto de vista. Una postura que da razones empieza a moldear a la persona que aspiran a ser el entorno en el que desean vivir. Esta comunidad de diálogo reconstruye el carácter democrático, educación emocional y desarrollo identitario simultáneo. Sea constructivo y relevante. (Loaiza, 2023)

- **Autoconocimiento y el desarrollo de la conciencia personal.**

Significa conocerse y valorarse a uno mismo. también. Esto incluye la capacidad de identificar varios factores personales y contextuales. forma una identidad y articula metas personales y reconocimiento de fortalezas y debilidades que pueden ayudar o dificultar su desempeño. (Mercedes, 2022)

- **Adaptación socio-emocional.**

El desarrollo socioemocional es la expresión de las emociones y la regulación de esta expresión. Uno de los principales objetivos de la adaptación eficaz al contexto social en el que vive una persona, que se expresa en las relaciones interpersonales, es el desarrollo de estrategias de regulación emocional. Conexiones de mayor calidad y mejor salud mental. (Olhaberry & Sieverson, 2022)

- **Conocimiento del mundo social del adulto**

El conocimiento es considerado el principio de todo. Investigación científica que utiliza procesos sistemáticos en su investigación. Capaz de proporcionar respuestas a preguntas existentes sobre fenómenos, confirmar. La epistemología es un subcampo de la filosofía que se centra en ella; es

responsable del descubrimiento profundo de sus principios y métodos. (Hurtado, 2020)

### **2.3 DEFINICION DE TÉRMINOS**

**AFECTIVO-EMOCIONAL:** El desarrollo afectivo y afectivo involucra dos procesos básicos: formar la propia identidad y aprender a llevarse bien con los demás. El proceso general del desarrollo emocional puede describirse como el movimiento de las emociones desde la regulación binaria hasta la autorregulación.

**DESCENTRAMIENTO COGNOSCITIVO:** Es la capacidad del niño para distanciarse de sus sentimientos y poder situarse en ellos. el lugar del otro Encuentra alegría en el aprendizaje y adquiere conocimiento. Ver desde su punto de vista y pensar que otras personas piensan o perciben lo mismo que tal.

**ESQUEMA CORPORAL:** La idea de esquema corporal se refiere a toda la persona; es la representación mental de nuestro cuerpo, partes, movimientos, limitaciones, entorno en situaciones estáticas o dinámicas. Y también es una estructura hipotética con la que se espera que el sujeto explique.

**INTELLECTUAL:** Se refiere a las personas que se dedican a la investigación y la reflexión crítica sobre la ciencia, la literatura y la realidad y difunden sus ideas con el objetivo de influir en ellas y alcanzar un cierto estatus de autoridad en relación con la opinión pública.

**MOVIMIENTO:** Se denomina así a la causa y efecto del movimiento. En física, se entiende como el cambio de posición que experimenta un elemento o grupo de objetos respecto a un punto de referencia en el transcurso de un tiempo determinado. El movimiento se define como una cosa o un objeto en movimiento.

**PENSAMIENTO:** Se denomina pensamiento a todo lo que es de naturaleza mental, ya sea abstracto, racional, creativo o artístico; define todos los productos que puede elaborar la mente, incluidos los actos reflexivos y racionales de la inteligencia o las abstracciones de la imaginación.

**POTENCIAL:** Considera potencia la capacidad de realizar o realizar algo, así como la energía, la fuerza y el poder que posee alguien o algo, posibilitando con ello la consecución de fines que a priori pueden parecer difíciles o incluso inalcanzables.

**PSICOMOTOR:** Es el método por el cual el sujeto aprende a distinguir entre una variedad de funciones motoras, sensoriales, intelectuales y emocionales que le permitirán desarrollar una variedad de habilidades que le permitirán cumplir funciones adecuadas a su edad.

**SOCIABILIDAD:** es la capacidad y necesidad de las personas para establecer relaciones con sus iguales, cuya premisa y resultado es la sociedad. La sociabilidad es la característica más importante de la sociabilidad humana. A través de la interacción social, se comunica con los demás y forma su identidad.

**SOCIAL:** Son una comunidad formada por individuos de una misma cultura que se relacionan entre sí. En este sentido, el término sociedad puede referirse a un fenómeno a escala local, cuyo arquetipo es la vida social, o las interacciones interpersonales vinculadas al modo de vida de los integrantes de la sociedad.

**SOCIO-EMOCIONAL:** Es un conjunto de habilidades intrapersonales e interpersonales que ayudan a las personas a adaptarse a su entorno y fomentan el crecimiento de su personalidad, las interacciones sociales sanas, el aprendizaje y el bienestar. Estos incluyen la movilización de recursos cognitivos, conductuales, afectivos y actitudinales, incluida la autoconciencia, el reconocimiento, la reflexión y la autorregulación de la autoconciencia, los sentimientos, los comportamientos, las motivaciones, las creencias, las metas y objetivos personales y la toma de perspectiva.

## CAPÍTULO III

### ASPECTOS PEDAGÓGICOS

#### 3.1. PLANIFICACION Y EJECUCION DE ACTIVIDADES

Para el desarrollo del trabajo académico ha sido inevitable la planificación de las diferentes actividades de aprendizajes el cual revela en la práctica docente, en tal sentido se ha organizado la misma teniendo en consideración lo siguiente:

Actividad	Horas programadas	Cronogramas					
		Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6
Coordinación con el docente de practica	04	<b>X</b>					
Coordinación con el docente de aula	04	<b>X</b>					
Inducción	06	<b>X</b>					
Desarrollo de la sesión 1	02		<b>X</b>				
Desarrollo de la sesión 2	02						
Desarrollo de la sesión 3	02			<b>X</b>			
Desarrollo de la sesión 4	02				<b>X</b>		
Desarrollo de la sesión 5	02					<b>X</b>	
Desarrollo de la sesión 6	02						<b>X</b>
Presentación del informe de practica	12						
Sistematización para el trabajo académico	10						

#### 3.1.1. UNIDAD DE APRENDIZAJE/TALLERES/OTROS

Para desarrollar la aplicación de las sesiones de clase o actividades de aprendizaje se ha tenido en cuenta una unidad de aprendizaje, que se describe a continuación:

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

**NOMBRE DE LA UNIDAD:** USAMOS LA LÚDICA CUANDO REALIZAMOS NUESTRAS FUNCIONES

### 1.DATOS INFORMATIVOS:

1.1 UNIDAD DE GESTION EDUACTIVA LOCAL: SAN ROMAN

1.2 INSTITUCION EDUCATIVA : SAN AGUSTIN DE HIPONA

1.3 GRADO : TERCERO

1.4 DIRECTOR (A) : Ciro Ramos Jara

1.5 DOCENTE DEL AULA : Gladis Quispe Zea

1.6 PRACTICANTE : Gina Arminda Ccama Tipo

### 2. PROPOSITOS Y EVIDENCIAS DEL APRENDIZAJE

<b>AREA</b>	<b>Competencias y Capacidades</b>	<b>Desempeños</b>	<b>¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje</b>	<b>Instrumentos de evaluación</b>
Matemática	1.Aborda cuestiones relacionadas con la gestión de datos y la incertidumbre.	<ul style="list-style-type: none"><li>Explica pictogramas en los planos vertical y horizontal (el signo denota unidades múltiples) y gráficos de barras horizontales (simples y con escalas de 2 en 2, de 5 en 5 y de 10 en</li></ul>	Aprenderán a prepararse para el aprendizaje, a organizar los hechos en listas y	- Lista de control - Ficha de observaciones - Escala de evaluación

	<p>1.1 Utiliza mediciones y gráficos para representar datos.</p> <p>1.2 Demuestra comprensión de temas de estadística y probabilidad.</p> <p>1.3 Recoge y procesa datos utilizando métodos y técnicas.</p> <p>1.4 Respalda juicios o decisiones tomadas utilizando la información adquirida.</p>	<p>10). Para ello, categoriza datos numéricos discretos (por ejemplo, número de hermanos: 3, 2; número de goles: 2, 4, 5, etc.) y datos cualitativos (por ejemplo, color de ojos: moreno, negro; profesión: médico, abogado, etc.) vinculados a un tema de investigación.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpreta datos presentados en pictogramas, gráficos de barras o tablas de frecuencias básicas. Expresa la probabilidad de sucesos comunes utilizando los conceptos de cierto, factible e imposible.</li> <li>• Utiliza métodos de recogida y organización de datos, como tablas de frecuencias, entrevistas breves y encuestas, para abordar cuestiones estadísticas.</li> <li>• A partir de los conocimientos adquiridos en el análisis de datos, toma decisiones y llega a algunas conclusiones.</li> </ul>	<p>a evaluar su propio desarrollo.</p>	
--	--	--	--	--

Enfoques Transversales	Acciones o actitudes observables
Enfoque de derecho	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos participan en varios juegos y se vuelven uno con todos.</li> <li>• Los maestros promueven la participación igualitaria en todo tipo de juegos.</li> </ul> <p>Oportunidades y condiciones para niños y niñas</p>

Enfoque de orientación al bien común	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos trabajan en cooperación con sus compañeros para resolver problemas.</li> <li>• Interacción de movimientos sociales y el uso de la estrategia de juego. Los profesores dan a sus alumnos la oportunidad de trabajar por objetivos compartidos.</li> </ul>
Enfoque de igualdad de género	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los alumnos comparten sus opiniones al tiempo que tienen en cuenta las de los demás.</li> <li>• Acordar que se tomará una decisión durante la reunión.</li> <li>• Los docentes crean espacios para el diálogo voluntario entre los estudiantes.</li> <li>• Los profesores son justos e iguales con todos los alumnos.</li> </ul>

### 3. SITUACION SIGNIFICATIVA

Como inicio de un nuevo ciclo en el que se mezclarán con distintos profesores y nuevos alumnos, los alumnos de tercero comienzan un nuevo curso lleno de obstáculos. Deben desarrollar la capacidad de compartir el tiempo libre y las zonas de estudio. En este sentido, los estudiantes deben participar en juegos y enfrentamientos cuya estructura lo permita. Se requiere consenso, se busca la participación de todos los compañeros y se desarrollan estrategias interesantes en función de los resultados durante el juego. En este sentido, se recomienda Próximo desafío: ¿Qué adaptaciones de las reglas podrían hacerse para que todos los alumnos puedan jugar?

### SECUENCIAS DE SESIONES DE APRENDIZAJE

Sesión 1: Creamos mándalas y evaluamos sus capacidades	Sesión 2: Aprendamos a resolver conflictos y evaluamos nuestras actitudes.
Sesión 3: Creamos puzzles sobre el respeto y nos evaluamos	Sesión 4: Crean y planifican pupiletras para recordar el uso de la “g” y “j”
Sesión 5: Jugamos bingo para identificar nuestras fortalezas y debilidades	

## **5.MATERIALES BÁSICOS Y RECURSOS A UTILIZAR**

- Se uso el programas curriculares de educación primaria al cual es instrumento importante asegura el funcionamiento sistemático de los procedimientos pedagógicos y de gestión utilizados en el aula; Además, se evita improvisación y la rutina.
- Se empleo Cuadernos de autoaprendizaje, durante la mejora del aprendizaje de los alumnos, lo que contribuyó al desarrollo de competencias permiten a los estudiantes desarrollar un aprendizaje autónomo e interactuar con los demás.
- Se utilizo las Guías metodológicas para desarrollar las habilidades de autonomía de los alumnos en su trabajo, Brindan a los niños la oportunidad como autoevaluarse, lo que los lleva a reflexionar sobre su propio desarrollo de aprendizaje.
- Las Rutas de aprendizajes ayudan al docente a conocer las herramientas invaluable en el trabajo de matemáticas, comunicación y educación cívica; mejoran las habilidades y destrezas que los estudiantes necesitan tener y logros.
- Los Materiales didacticos son recursos y herramientas que facilitan la enseñanza y el aprendizaje en un entorno pedagógico. avivan las funciones sensoriales para aprender fácilmente conceptos, competencias, actitudes o habilidades.

## **6.REFLEXIONES SOBRE LOS APRENIZAJES**

- ¿En qué fase se encontraban los estudiantes?
- ¿Con qué problemas se encontraron los niños?
- ¿Qué lecciones debo destacar en la próxima Unidad?
- ¿Qué ejercicios, técnicas y recursos fueron eficaces y cuáles no?
- ¿Qué dificultad tuvieron los estudiantes durante la evaluación aplicada?
- ¿Qué avances tuvieron los estudiantes durante la evaluación aplicada?

### 3.1.2. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

#### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 1

##### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1.	I.E.P.	:	San Agustín de Hipona
1.2.	Director.	:	Ciro Jara
1.3.	Profesora	:	Gina Arminda Ccama Tipo
1.4.	Grado y sección	:	3° grado "U"
1.5.	Área	:	MATEMATICA
1.6.	Fecha	:	13-05-2022
1.7.	Cant/Alumnos	:	20

#### TÍTULO DE LA SESIÓN

CREAMOS MANDALAS Y EVALUAMOS SUS CAPACIDADES

##### II. DATOS METODOLÓGICOS- PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS- CRITERIOS
MATEMATICA	Aplicación relaciones geométricas y una variedad de herramientas para resolver problemas de forma, movimiento y posición que impliquen su creación y aplicación en el plano y en el espacio. que permitan evaluar su capacidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea modelos de objetos geométricos</li> <li>• Demuestra un dominio de las relaciones y formas geométricas</li> </ul>	Identifica las líneas de las cosas del entorno, incluyendo caras, curvas y planos ondulados, deslizantes, redondos o planos. describe algunas características de las formas utilizando ejemplos de mandalas.

#### MATERIALES

- Imágenes imprimidas
- Plumones
- Cinta masking
- Copias de los anexos
- Caja de cosas

#### III. DESARROLLO

**INICIO** 25 min/ papelote, pizarra, cuaderno

- Se realiza el saludo correspondiente y se recitan las pautas de convivencia.

- **MOTIVACIÓN**

Empezamos con el juego de: **“Miramos con las manos”**

Participa todo el salón, se da las indicaciones:

**Materiales:** Diversos objetos, como cuentas, semillas, dados, cajas de cerillas, cuchillas de picadora, monedas, pelotas y botellas. Caja o bolsa.

**Instrucciones**

- Una caja cerrada contiene varios materiales de aritmética y otros artículos que se utilizan con frecuencia en las clases.

- Cada participante por turno se venda los ojos y toma cualquier elemento de la caja de material (al azar). Concluirá diciendo: "Creo que sí". Recibirá dos fichas por acertar y una por equivocarse.

- Al final del juego, gana el jugador que tenga más fichas. Puedes palpar las múltiples caras del objeto para determinar si tiene un vértice, pasar las yemas de los dedos por el borde (como el borde de la esfera, el borde de las semillas, etc.), etc.

### PROBLEMATIZACIÓN

- ¿Las líneas de los objetos son fáciles de identificar?
- ¿Hay líneas curvas en todos los objetos?
- ¿Hay superficies curvas en los objetos?
- ¿Hay líneas en todos los objetos?

### • RECOJO DE SABERES

- Escucha sus aportes, comprueba sus aprendizajes y socializa las concepciones relacionadas.

### • PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN

- El propósito de la sesión: **HOY APRENDEREMOS A CREAR MANDALAS CON LINEAS Y EVALUAMOS SUS CAPACIDADES**
- Acordar con los alumnos algunas pautas de convivencia que mejoren su aprendizaje, como respetar los puntos de vista de los demás y mantener el orden y la limpieza en el aula.

**DESARROLLO DEL TEMA Y/O ACTIVIDADES** 50 min/pizarra, fichas de trabajo y plumones

PLANIFICACION:

#### CUESTIONARIO

¿por dónde vienen?	¿cómo es el camino?	¿cómo son las calles?

- Ahora tienen que dibujar en la pizarra ,según a la pregunta respondida.
- Se realiza la explicación de las líneas.
  - Ayudamos con sus dudas a los estudiantes.
  - Después anotan en sus cuadernos los apuntes de la pizarra.
  - Ahora presento unas imágenes de Mándalas (Anexo 01)
  - Identifica las líneas
  - ¿Qué líneas se encuentran en las mándalas?
  - ¿Qué tipo de líneas se encuentran en las mándalas?

#### VERIFICACION

- Se pide que saquen una hoja blanca
- Ahora deben crear mándalas utilizando líneas

- Guiamos a los estudiantes en sus dudas.

## REVISIÓN

- La profesora pega sus trabajos en la pizarra.
- Junto con los estudiantes revisamos el trabajo.
- El trabajo que uso todos los tipos de líneas, obtendrá nota adicional.

## CIERRE

15 min/

- Para valorar el aprendizaje de los niños y las niñas, hacemos con ellos un recuento de las acciones realizadas y lleguen a la siguiente conclusión: en los objetos se puede identificar líneas.
- Reflexiones sobre sus logros empleando una ficha de autoaprendizaje (ANEXO 02)

## PARA CASA

Pide a los niños que diseñen cosas o escenarios en los que puedan identificar líneas curvas y rectas con la ayuda de un familiar. Los arroyos, los ríos y los surcos de los cultivos son algunos ejemplos.

## ANEXO 1



*Líneas rectas y curvas*

Con ayuda de papito y mamita responde a las siguientes preguntas:

1. ¿Cuántas curvas abiertas más que curvas cerradas hay?

Hay \_\_\_\_\_

2. Repasa con rojo las líneas curvas abiertas y con azul las líneas curvas cerradas.

3. ¿Cuántas líneas rectas más que líneas poligonales cerradas hay?

Hay \_\_\_\_\_

4. Colorea de rojo las letras formadas con líneas rectas, de verde con líneas curvas y de amarillo las que tienen ambas líneas.

C D A O M P

**ANEXO 03**

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS		CRITERIOS		CRITERIOS	
		Identifico líneas de los objetos del entorno.		Explica con ejemplos de mándalas algunas propiedades de las formas		Muestra una gran capacidad de concentración	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
07							

**ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 2**

**I.DATOS INFORMATIVOS**

- 1.1 I.E.P. :San Agustín de Hipona
- 1.2 Director. :Ciro Jara
- 1.3 Profesora :Gina Arminda Ccama Tipo
- 1.4 Grado y sección :3° grado "U"
- 1.5 Área :PERSONAL SOCIAL 1
- 1.6 Fecha :16-05-2022
- 1.7 Cant/Alumnos :20

**TÍTULO DE LA SESIÓN**

**APRENDAMOS A RESOLVER CONFLICTOS Y EVALUAMOS NUESTRAS ACTITUDES**

**II. DATOS METODOLÓGICOS- PROPOSITOS DE APRENDIZAJE**

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	CRITERIOS
------	-------------	-------------	-----------

<b>PERSONAL SOCIAL</b>	Vivir en comunidad y participar en la democracia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza normas y procedimientos adecuados para gestionar los desacuerdos de forma productiva.</li> </ul>	Reconocer que no ver a las personas como sujetos a menudo conduce a enfrentamientos. para la resolución pacífica de disputas.
------------------------	--	---	---

MATERIALES	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes impresas</li> <li>- Plumones</li> <li>- Cinta masking</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Copias de los anexos</li> <li>-</li> </ul>

III. DESARROLLO	
<b>INICIO</b>	25 min/ papelote, pizarra, cuaderno
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se realiza el saludo correspondiente y se recitan las pautas de convivencia.</li> <li>• <b>MOTIVACIÓN</b> Empezamos con ejercicios de : <b>“MINDFULNESS”</b> Participa todo el salón, se da las indicaciones: <b>Instrucciones</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se coloca en un lugar cómodo.</li> </ul> </li> <li>• <b>MINDFULNESS 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ahora inhale suavemente levantando el vientre y exhale lentamente por la nariz.</li> <li>• Prepárate para imaginar distintos escenarios. (music)</li> <li>• Imagina que sostienes un limón en cada mano y los exprimes para sacarle todo el jugo. Siente la presión en las palmas mientras lo haces. Ahora tiro los limones al suelo. -Qué sensación tan agradable tienes en las manos.</li> </ul> </li> <li>• <b>MINDFULNESS 2</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Como una tortuga encaramada a una roca, imagina que de repente percibes el peligro. - Mete la cabeza dentro del caparazón, estira los brazos y conecta las orejas con los hombros, ¡y quédate ahí!</li> <li>• Ahora que la amenaza ha pasado, puedes relajarte al sol y salir de tu caparazón. Piensa en lo bien que te encuentras cuando sientes el calor del sol.</li> </ul> </li> <li>• <b>PROBLEMATIZACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Tuvieron problemas para Mindfulness? ¿por qué?;</li> <li>- ¿Qué actitudes mostraron para Mindfulness?</li> </ul> </li> <li>• <b>RECOJO DE SABERES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escucha sus aportes, comprueba sus aprendizajes y socializa las concepciones relacionadas.</li> </ul> </li> <li>• <b>PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El propósito de la sesión: <b>HOY APRENDEREMOS A RESOLVER CONFLICTOS Y EVALUAR SUS ACTITUDES</b></li> </ul> </li> </ul>	

- - Acordamos algunos principios de convivencia que mejorarían su aprendizaje: respetar las ideas de los demás, mantener el orden y la limpieza,

**DESARROLLO DEL TEMA Y/O ACTIVIDADES** 50 min/pizarra, fichas de trabajo y plumones

**PLANIFICACION:**

**EN GRUPOS**

- Se entrega fichas de trabajo (Anexo 02)
- Responde el cuestionario:
- ¿Por qué surgió la disputa?
- ¿Quién tenía razón?
- ¿Por qué crees que empezaron a gritar?
- ¿Qué medidas habrías tomado tú en esas circunstancias?
- ¿Crees que lo ocurrido repercutirá en las clases posteriores?
- Tienen que escribir sus respuestas en los papelotes y después cada grupo explica sus respuestas ¿Por qué?
- Con la ayuda de un cuadro como el siguiente, podemos ayudar a los alumnos a identificar las diferencias entre cada una de las preguntas mientras leemos juntos las respuestas.

PREGUNTA	RESPUESTA SEMEJANTES	RESPUESTAS DIFERENTES
1		
2		
3		

**VERIFICACION**

**DE FORMA INDIVIDUAL**

- Lee un texto por tu cuenta para comprender mejor los conflictos que se presentan en clase. (Anexo 03)
- Tras leer el libro a los alumnos, entablamos una sesión de preguntas y respuestas.
- ¿Qué dice el texto sobre la violencia? Describe el conflicto. ¿Qué intenta dejar claro el texto?

**REVISIÓN**

- Pedimos a los niños que crearan una tabla comparativa entre desacuerdo y violencia.

CONFLICTO	VIOLENCIA
Pugna entre personas o grupos	Forma inadecuada de enfrentar los conflictos

- Instamos a los estudiantes a que revisen las respuestas anteriores que han publicado y consideren si coinciden con lo que han leído.

**CIERRE** 15 min/

- Después de todo lo que hemos discutido, pregunto si todavía es posible coexistir pacíficamente.
- ¿Qué hemos aprendido hoy y qué medidas deberíamos tomar para comprender las causas de los conflictos?

**PARA CASA**

- Completar el anexo 04.

ANEXO 01

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS		CRITERIOS		CRITERIOS	
		Reconocer que no ver a las personas como sujetos a menudo conduce a enfrentamientos. para la resolución pacífica de disputas.		Mejora su actitud con Mindfulness		Utiliza el dialogo para resolver conflictos ccon asertividad	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							

## ANEXO 02: CONFLICTO EN EL AULA

El conflicto supone la pugna entre personas o grupos que tienen intereses incompatibles o, al menos, que ella creen que son incompatibles, en relación a un mismo asunto. Son situaciones propias de las relaciones entre las personas. No son ni buenos ni malos. Por el contrario, la violencia podría definirse como la forma inadecuada de enfrentar los conflictos, recurriendo al poder, la imposición y la anulación de los derechos del otro para salir vencedor en el enfrentamiento. Con la violencia no se puede dialogar ni llegar a acuerdos; esto solo produce que el conflicto sea más complicado. Cuando aprendemos a manejar el conflicto de forma positiva es posible negociar, establecer acuerdo y compromisos, entender lo que piensa la otra persona, etc.

## ANEXO 03: UNA TARDE DE RECREO

En la institución educativa "San Roque" era hora de recreo y las niñas, que habían salido antes al recreo, estaban jugando en el patio. Minutos después llegó un grupo de niños del mismo salón, queriendo jugar también en el patio comenzaron a jugar en el mismo lugar donde estaban las niñas, queriendo fastidiar para que se vayan a otro lugar. Las niñas, muy molestas, empezaron a gritarles que se fueran, que ellas habían llegado antes; y los niños respondieron también con gritos. Ambos grupos se gritaron. Finalmente, entre grito y grito, el tiempo del recreo terminó y llegó el momento de volver al aula. Todos se molestaron y fastidieron; el clima en el aula estaba deteriorado.

## ANEXO 04

### EDUCACIÓN EN VALORES

DIFERENCIAR CONDUCTAS LO QUE ESTÁ BIEN  Y LO QUE ESTÁ MAL 

 ESTÁ BIEN					
 ESTÁ MAL					

ARRASTRA Y COLOCA DONDE CORRESPONDA



### ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 3

#### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.P.	: San Agustín de Hipona
1.2 Director.	: Ciro Jara
1.3 Profesora	: Gina Arminda Ccama Tipo
1.4 Grado y sección	: 3° grado "U"
1.5 Área	: PERSONAL SOCIAL
1.6 Fecha	: 08-06-2022
1.7 Cant/Alumnos	: 20

#### TÍTULO DE LA SESIÓN

CREAMOS PUZZLES SOBRE EL RESPETO Y NOS EVALUAMOS

#### II. DATOS METODOLÓGICOS- PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS- CRITERIOS
PERSONAL SOCIAL	Vivir en comunidad y participar en la democracia	interactúa con los demás al tiempo que reconoce nuestro derecho compartido a la intimidad.	trata a sus compañeros con consideración y respeto, expresando su desaprobación ante cualquier caso de abuso.

#### MATERIALES

- |                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| - Imágenes imprimidas | - Cartulinas           |
| - Plumones            | - Copias de los anexos |
| - Cinta masking       | - Cartones             |

#### III. DESARROLLO

**INICIO** 25 min/ papelote, pizarra, cuaderno

- Se realiza el saludo correspondiente y se recitan las pautas de convivencia.
- **MOTIVACIÓN**  
Empezamos con la dinámica: **“RESPETAR EL TRABAJO DE LOS DEMÁS”**  
  
Participa todo el salón, se da las indicaciones:
  - **OBJETIVO**  
Enseñar a los niños a respetar, cuidar y valorar el trabajo de los demás.
  - **Materiales:**
    - - Lápices de colores - Papel - Gomas de borrar - Lápices

#### **INSTRUCCION**

1. En una hoja de papel de tema libre, cada niño debe hacer un dibujo maravilloso y firmar con su nombre en el reverso.
2. A continuación, el guía expondrá los dibujos y hará que los niños los intercambien.

3. Con un lápiz de mina, cada joven debe borrar totalmente el dibujo del otro.
4. A continuación, el guía les entregará una goma de borrar y les indicará que tapen las marcas que hayan hecho.
5. Cuando los niños hayan terminado, deben devolver el dibujo al creador.

### **PROBLEMATIZACIÓN**

- ¿Qué se siente al estropear la creación de otra persona?
- ¿Crees que has devuelto el trabajo de tu compañero en buenas condiciones?
- ¿Cómo te sentiste al recibir de vuelta tu trabajo original?
- ¿Se parece a cómo era antes?

- **RECOJO DE SABERES**

- Escucha sus aportes, comprueba sus aprendizajes y socializa las concepciones relacionadas.

- **PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN**

- El propósito de la sesión: **HOY APRENDEREMOS A CREAR PUZZLES SOBRE EL RESPETO Y NOS EVALUAMOS**

**DESARROLLO DEL TEMA Y/O ACTIVIDADES** 50 min/pizarra, fichas de trabajo y plumones

### **PLOBLEMATIZACION:**

- Entregamos fichas de trabajo a los estudiantes y recortaran. (Anexo 02)
- Después tendrán que armar los PUZZLES.
- Se les pregunta sobre los PUZZLES: ¿Qué se observan en el puzzles? ¿Observan algo situación que este pasando? ¿Está de acuerdo con el comportamiento de la chica?
- - La pregunta que plantea problemas es la siguiente: ¿Ha habido una falta de respeto y de inclusión entre los compañeros de nuestra clase? ¿Cuándo alguien no merece respeto?
- - analicen y discutan sus respuestas o puntos de vista en respuesta a las preguntas.

### **ANÁLISIS DE INFORMACIÓN**

- Hay dos carteles en el tablón que ofrecen definiciones de respeto.

Se examinan ambas definiciones de respeto.

- Se agrupan en equipos de cuatro personas y se ordenan.

- En equipos, examinan y evalúan los casos de falta de respeto que puedan haberse producido en estos primeros días.

- Se les da unos minutos para que piensen en qué circunstancias pueden demostrar respeto en sus equipos recién formados..

- Dibujan en cartulinas situaciones de respeto .

- Luego tendrán que dibujar piezas de PUZZLES.

- Para su duración del PUZZLES pasan con cintas masking y cartones.

- Un representante de cada aula hará una presentación de las circunstancias que dieron lugar a los PUZZLES.

Tomamos conciencia del respeto.

### REFLEXIÓN

- Considera lo crucial que es respetar a los demás e incluir a todos en la convivencia pacífica. Establecen como punto final los pasos necesarios para respetar a los demás e incluir a todos sin hacer distinciones.

### CIERRE

15 min/

¿Qué actitud positiva has aprendido hoy? son las preguntas a las que responden. ¿Por qué hay que respetar a todo el mundo? ¿Es beneficioso implicar a todos en un proyecto o propósito? ¿Alguna vez te has sentido excluido?

- Se evalúa mediante una escala de valoración (Anexo 01)

### TAREA PARA CASA

- Resolver un formulario de solicitud relacionado con el respeto. (Anexo 03)

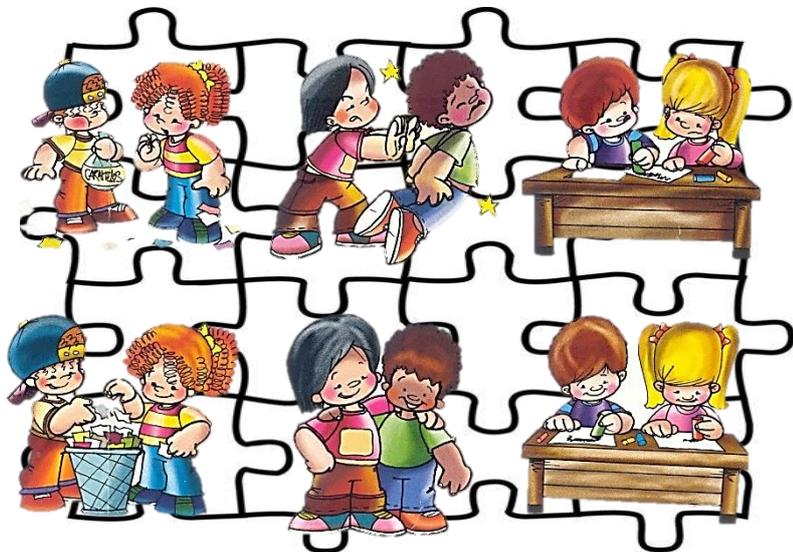
### REFLEXION

¿Qué lecciones debemos destacar en la siguiente sesión?

¿Con qué problemas se encontraron los niños?

¿Qué ejercicios, técnicas y recursos fueron eficaces y cuáles no?

ANEXO 02



ANEXO 1

APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS	ESCALA DE VALORACION				CRITERIOS	ESCALA DE VALORACION			
	trata a sus compañeros con consideración y respeto, expresando su desaprobación ante cualquier caso de abuso.	SIEMPRE	AVECES	NO LO HACE	NO OBSERVADO	Muestra atención y concentración con el uso de PUZZLES	SIEMPRE	AVECES	NO LO HACE	NO OBSERVADO

# EL RESPETO

Señala a las personas que respetan a los demás.



Di si estas oraciones son (V) Verdaderos o (F) Falsos

Los niños y niñas deben jugar separados.

En casa todos tenemos que colaborar.

En familia todos merecen respeto.

Las personas en sillas de ruedas son torpes.

Las niñas no pueden jugar fútbol.

Todos tenemos derechos sin importar nuestras características.

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.P.	:	San Agustín de Hipona
1.2 Director.	:	Ciro Jara
1.3 Profesora	:	Gina Arminda Ccama Tipo
1.4 Grado y sección	:	3° grado "U"
1.5 Área	:	COMUNICACIÓN
1.6 Fecha	:	15-06-2022
1.7 Cant/Alumnos	:	20

### TÍTULO DE LA SESIÓN

CREAN Y PLANIFICAN PUPILETRAS PARA RECORDAR EL USO DE LA "G" Y "J"

### II. DATOS METODOLÓGICOS- PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS- CRITERIOS
COMUNICACION	Redacta diversos textos	Desarrolla y organiza los conceptos de forma coherente y cohesionada.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Esboza las características de las pupileras en un lenguaje claro y hablado.</li><li>• Examina la G Y J que se escribe, determinando si es adecuada para el destinatario.</li></ul>

### MATERIALES

- |                     |                        |
|---------------------|------------------------|
| - Imágenes impresas | - Papelotes            |
| - Plumones          | - Copias de los anexos |
| - Cinta masking     | - Caja de cosas        |

### III. DESARROLLO

**INICIO** 25 min/ papelote, pizarra, cuaderno

- Se realiza el saludo correspondiente.
- **MOTIVACIÓN**  
Empezamos: invitamos a las estudiantes a participar en un percentil ortográfico que será dictado en la pizarra

grueso	grupo	guante	guapa
guerra	guerrero	guiar	guiñar
gurú	gusano	gustar	gusto
jabón	jactarse	jadeo	jalar
japonés	jarabe	jardín	jarra
jefe	jerarquía	jerga	jeringa
jersey	jeta	jibaro	jilguero
jirafa	jirón	jocoso	joder
loroba	joven	jovial	joya
Juan	jubilado	júbilo	judicial
juego	juerga	juez	jugada
jugarreta	jugo	juguete	juicio

## PROBLEMATIZACIÓN

- ¿Qué letra es la que se repite en cada una de las palabras?
- ¿Están escritas correctamente? ¿En qué casos?

## • RECOJO DE SABERES

- Escucha sus aportes, comprueba sus aprendizajes y socializa las concepciones relacionadas.

## • PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN

- El propósito de la sesión: **HOY JUGAMOS CON PUPILETRAS Y PLANIFICAN, CREAM PUPILETRAS PARA RECORDAR EL USO DE LA “G” Y “J”**
- Acordar con los alumnos algunas pautas de convivencia que mejoren su aprendizaje, como respetar los puntos de vista de los demás y mantener el orden y la limpieza en el aula.

## DESARROLLO DEL TEMA Y/O ACTIVIDADES

50 min/pizarra, fichas de trabajo y plumones

### PLANIFICACION:

- Leen la información proporcionada en una separata donde se les da a conocer detalladamente el uso de la G y la J.

- Explicación del tema

### VERIFICACION

- Se pide que saquen su cuaderno de comunicación para que anotes sus apuntes de la pizarra

## GRUPO DE TRABAJO

- Se entrega a los niños fichas de pupileras. (ANEXO 02)
- Crearan pupileras usando letras G y J
- El grupo quien logre completar los trabajos, tendrán nota adicional.
- Guiamos a los estudiantes en sus dudas.

## REVISIÓN

- La profesora pega sus trabajos en la pizarra.



- Junto con los estudiantes revisamos el trabajo.
- Reflexiones sobre sus logros empleando una ficha de autoaprendizaje (ANEXO 01)

**CIERRE**

15 min/

- Hacemos un recuento de las actividades que realizamos con los niños para evaluar su aprendizaje.

**PARA CASA**

- Para la posterior sesión cada estudiante se prepara para la exposición del uso de la G y J.

ANEXO 01

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS		CRITERIOS		CRITERIOS	
		Describe de forma oral y con expresión clara las características de las pupileras.		Reflexiona sobre el uso de la G Y J que escribe, determinando si es apropiado para el destinatario.		Muestra una gran capacidad de atención y concentración	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
07							
09							
10							

## USO DE LA "G" Y "J"

1. Colorea las siguientes palabras, teniendo en cuenta su misma terminación.

GER = verde    AJE = rojo    GIO = azul    JEAR = amarillo



2. Lee las rimas y subraya las terminaciones donde observes el uso de la "J".

*Qué mal estuvo el arbitraje  
de ese árbitro con tatuaje,  
siendo futbolistas con coraje  
se antojaron de un potaje  
preparado con aguaje.*

3. Escribe las palabras de los globos (página anterior) en la columna que le corresponde.

**TERMINACIONES**

**GER**

---



---



---

Los verbos terminados en \_\_\_\_\_ se escriben con \_\_\_\_\_, excepto TEJER.

**GIO**

---



---



---

Las sílabas terminadas en \_\_\_\_\_ se escriben con \_\_\_\_\_.

**AJE**

---



---



---

Las terminaciones en \_\_\_\_\_ se escriben con \_\_\_\_\_.

**JEAR**

---



---



---

Los verbos terminados en \_\_\_\_\_ se escriben con \_\_\_\_\_.

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

00:00:09

Palabras a buscar:

GATO JIRAFÁ JERINGA

GORILA JARRÓN JERGA JOVEN

JULIO GIRASOL GIMNASIO

GITANA GALAXIA GAS

< Jugar otra sopa

Compartir esta sopa con:



## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 5

### I. DATOS INFORMATIVOS

1.1 I.E.P.	:	San Agustín de Hipona
1.2 Director.	:	Ciro Jara
1.3 Profesora	:	Gina Arminda Ccama Tipo
1.4 Grado y sección	:	3° grado "U"
1.5 Área	:	COMUNICACIÓN
1.6 Fecha	:	21-06-2022
1.7 Cant/Alumnos	:	20

### TÍTULO DE LA SESIÓN

JUGAMOS BINGO PARA IDENTIFICAR NUESTRAS FORTALEZAS Y DEBILIDADES

### II. DATOS METODOLÓGICOS- PROPOSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS- CRITERIOS
COMUNICACIÓN	Comunicación verbal	considera y evalúa el formato, el contenido y el marco de los textos orales.	Participar activamente en una conversación enviando señales verbales (respuestas) y no verbales de acuerdo con los modos de interacción culturalmente específicos.

### MATERIALES

- |                     |                        |
|---------------------|------------------------|
| - Imágenes impresas | - Bingo                |
| - Plumones          | - Copias de los anexos |
| - Cinta masking     | - papelotes            |

### III. DESARROLLO

**INICIO** 25 min/ papelote, pizarra, cuaderno

- Se dice el saludo adecuado.
- **MOTIVACIÓN**  
Empezamos con el juego de: **"BINGO DE PALABRAS"**
  - A cada niño se le entrega una imagen-tarjeta. Las letras que formarán la palabra que representa esta imagen irán en los espacios debajo de esta imagen. Por ejemplo, habrá 4 espacios debajo de la imagen de una vaca.
  - También se entregará a cada niño un montón de letras.
  - La voz cantante la pondrá un adulto o un niño que seleccionará letras al azar de una caja y las pronunciará en voz alta.
  - Deberá introducir la letra que corresponda al término buscado en el espacio designado para ello. Si no es así, el niño deberá pasar a la letra siguiente.
  - Gana el alumno que termine la palabra en menos tiempo..(ANEXO 02)

### PROBLEMATIZACIÓN

- ¿Conocemos todos nuestros talentos y debilidades personales?
- ¿Qué pasos podemos dar para identificarlos?
- Anota tus respuestas en la pizarra .
- **RECOJO DE SABERES**
  - Escucha sus aportes, comprueba sus aprendizajes y socializa las concepciones relacionadas.
- **PROPÓSITO Y ORGANIZACIÓN**
  - El propósito de la sesión: **HOY JUGAMOS CON BINGOS PARA IDENTIFICAR NUESTRAS FORTALEZAS Y DEBILIDADES**
  - Acordar con los alumnos algunas pautas de convivencia que mejoren su aprendizaje, como respetar las opiniones de los demás y mantener el orden y la limpieza.

**DESARROLLO DEL TEMA Y/O ACTIVIDADES** 50 min/pizarra, fichas de trabajo y plumones

#### PLANIFICACION:

- Ahora planteo el siguiente reto: ¿qué podemos hacer para identificar nuestros puntos fuertes y nuestros defectos ahora que conocemos nuestros rasgos físicos y nuestras aptitudes?

#### EN GRUPO DE CLASE

- Se le mostrarán los dos carteles que ha creado para esta sección de la sesión con las palabras "Puntos fuertes" y "Puntos débiles".
  - En él se articulan las consideraciones que debemos tener tanto como oyentes (prestar mucha atención a lo que se dice, respetar la participación, etc.) como oradores (ordenar nuestras ideas antes de exponerlas, pedir la palabra si deseamos intervenir, etc.).
  - Los chicos se dividen en pequeños grupos y les indicamos que escriban en un papel sus conclusiones y respuestas a las siguientes preguntas: ¿Qué problemas de comunicación tienes con tus compañeros?
  - Escribe las aportaciones de los distintos grupos debajo de cada cartel con las frases "puntos fuertes" y "puntos débiles".

#### DESPUES DEL DIALOGO

- Para continuar la actividad, traslado a los grupos al patio o a un lado de la sala. Después, traza una línea a un metro y medio de ellos y grita una fuerza. A los que crean poseer esa fortaleza se les debe decir que salten a la línea. Se deben tomar medidas similares para abordar las "debilidades". Pídeles que piensen en el área de debilidad que les gustaría reforzar. Afirmamos que se comprometerán a hacerlo ahora mismo.

#### EN GRUPO DE CLASE

- Pídeles que saquen su cuaderno y hagan una lista de sus ventajas e inconvenientes. A continuación, pida a algunos voluntarios que las lean. Después, indíqueles que consideren un punto débil y enumeren una promesa que intentarán cumplir para superarlo.

- Junto con los niños, evalúa si durante el desarrollo del diálogo se cumplieron los elementos que hay que tener en cuenta a la hora de actuar como oyentes y oradores..

Si no me salió ahora, me saldrá después.

Yo no sirvo para dibujar.

Siempre me sale mal todo.

Si trabajo con alegría, mi trabajo me saldrá mejor.

- Pega las siguientes frases en carteles e indica a los alumnos que creen otros comparables en sus cuadernos. A continuación, diles que pinten los carteles con los lemas que debemos recordar para superar las debilidades en un tono claro.
- Reflexiones sobre sus logros empleando una ficha de autoaprendizaje (ANEXO 02)

## CIERRE

15 min/

- Fomenta la metacognición formulando las siguientes preguntas: ¿Qué hemos debatido hoy? ¿Qué hemos descubierto sobre nuestros puntos fuertes y débiles? ¿Por qué es fundamental conocer nuestros puntos fuertes y débiles?
- Fomento el debate entre los alumnos sobre el valor y la importancia de comprenderse a uno mismo.
- Conclusión de la sesión: "Hemos aprendido mucho sobre nosotros mismos y sobre el grupo, les pido que piensen en sus puntos fuertes y débiles durante la semana y evalúen si están mejorando en relación con ellos" .

ANEXO 01



ANEXO 02

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	CRITERIOS		CRITERIOS		CRITERIOS	
		Participar activamente en el discurso enviando señales verbales (respuestas) y no verbales de acuerdo con los modos de contacto culturalmente específicos.		Siga los pasos y añada los comentarios pertinentes al debate.		Muestra atención y concentración durante aprendizaje	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							

### **3.2 RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES EJECUTADAS**

Como resultado de las sesiones creadas y del procedimiento, se han obtenido los siguientes resultados:

- (De la sesión 1) De acuerdo a los resultados alcanzados los estudiantes mejoraron en cuanto a su nivel de atención, relajación y así estimulando su rendimiento intelectual, por el que indica establecer introducción de actividades lúdicas para alumnos de tercer grado mediante el uso de mándalas que se creó durante el proceso de aprendizaje.
- (De la sesión 2) Acorde a los al efecto logrado los estudiantes mostraron disminución de estrés, la ansiedad; como también mejoraron su concentración y centrarse en lo que tienen que hacer. por lo que apunta que la utilización de actividades lúdicas con los alumnos de tercer grado mediante los mindfulnesses logró la atención plena en el transcurso de su fase de aprendizaje.
- (De la sesión 3) Conforme a los resultados obtenidos sea llegado a tener conocimientos que los estudiantes mejoraron en cuanto a su Creatividad, coordinación, pericia, motricidad y lateralidad el cual denoto establecer el uso de actividades lúdicas con niños de tercer grado. a través de puzzles que se diseñó en su oportunidad.
- (De la sesión 4) Concorde a los resultados conseguidos los estudiantes han puesto al descubierto que favorece en su nivel de atención y concentración el cual se notó que la aplicación de las actividades lúdicas en los estudiantes del tercer grado por medio de las pupiletras que se produjo en su momento.
- (De la sesión 5) Determinados los resultados los estudiantes demostraron mejoría en la atención, concentración y psimotricidad fina por lo cual hicieron ver el bingo se utilizó para presentar actividades lúdicas a los niños de tercer grado en su curso y mantenerlos entretenidos.

## CONCLUSIONES

**Primera:** Se llegó a conocer el uso de las actividades lúdicas fortalece en alumnos del tercer grado de educación primaria de la institución educativa privada San Agustín de Hipona- Juliaca, que positivamente ha alcanzado tener resultados de mejora en cuanto a su nivel de atención, la relajación y así estimulando su rendimiento intelectual.

**Segunda:** Se evidencia que las actividades lúdicas son beneficiosas para los niños del tercer grado de educación primaria del colegio privado San Agustín de Hipona - Juliaca. Se han observado mejoras significativas en la creatividad, coordinación, conocimientos, motricidad y lateralidad de estos alumnos.

**Tercera:** Tras el análisis, se evidencia que las actividades lúdicas son beneficiosas para los niños del tercer grado de educación primaria del colegio privado San Agustín de Hipona - Juliaca. Se han observado mejoras significativas en la creatividad, coordinación, conocimientos, motricidad y lateralidad de estos alumnos.

**Cuarta:** Teniendo en cuenta la evidencia, concluimos que el empleo de las actividades lúdicas en estudiantes del tercer grado de educación primaria de la institución educativa privada San Agustín de Hipona- Juliaca se ha obtenido un efecto eficaz en su nivel de atención y concentración.

**Quinta:** Según el análisis precedente, los niños del tercer grado de primaria del colegio privado San Agustín de Hipona - Juliaca se beneficiaron significativamente del uso de actividades lúdicas que afinaron su atención, concentración y psicomotricidad fina.

## RECOMENDACIONES

**Primera:** A las autoridades de la UGEL San Román deben de promover, talleres, cursos, sobre las actividades lúdicas a fin que los profesores de primaria deben fomentar métodos para aumentar los niveles de concentración y atención de los alumnos.

**Segunda:** A los directores y profesores de actividades educativas en la escuela primaria deberían participar en programas de enseñanza basados en el juego para aumentar la capacidad de atención y los niveles de concentración de los alumnos

**Tercera:** A los docentes de aula deben compartir y utilizar de aprendizaje basadas en la lúdica para mejorar la concentración y la capacidad de atención de los alumnos.

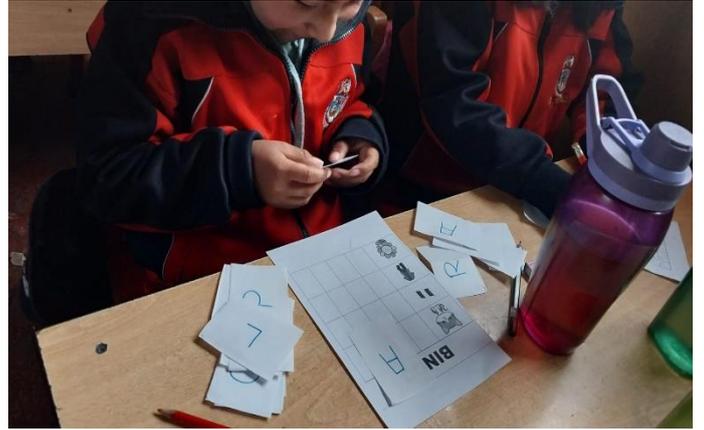
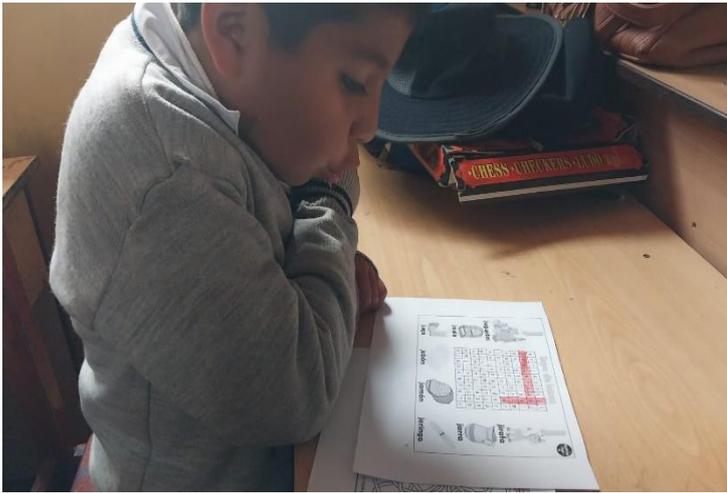
## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, S., Gómez, N., & Mojica, J. (2023). *Ta-tum como herramienta Lúdico-Pedagógica para el mejoramiento de la Comprensión Lectora Nota del Autor*.  
[https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/5628/Alonso\\_Gomez\\_Mojica\\_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/5628/Alonso_Gomez_Mojica_2023.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Banda, J. (2020). *ESTADO DEL ARTE SOBRE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS A NIVEL PRIMARIO*.
- Batias, R. (2021). *La Importancia del Juego en el Desarrollo del Pensamiento de los Niños u las Niñas*.  
<http://repositorio.umayor.cl/xmlui/bitstream/handle/sibum/8475/La%20Importancia%20del%20Juego%20en%20el%20Desarrollo%20del%20Pensamiento%20de%20los%20Ni%C3%B1os%20u%20las%20Ni%C3%B1as.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Bravo, S., Caycedo, X., & León, M. (2020). La psicomotricidad y la importancia en el desarrollo del niño escolar: reflexiones desde la experiencia. In *La psicomotricidad y la importancia en el desarrollo del niño escolar: reflexiones desde la experiencia*. Mawil Publicaciones de Ecuador, 2020.  
<https://doi.org/10.26820/978-9942-826-50-3>
- Caballero, G. (2021). *Las actividades lúdicas para el aprendizaje Playful activities for learning Atividades lúdicas para aprendizagem*. 6, 861–878.  
<https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2615>
- Castro, A. (2018). *LAS HABILIDADES SOCIALES EN LA PRIMERA INFANCIA: INCIDENCIA DE LA FAMILIA Y LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA*.  
<https://repositorio.unillanos.edu.co/bitstream/handle/001/1502/Las%20Habilidades%20Sociales%20en%20la%20Primera%20Infancia.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- De la Rosa, L., & Maya, R. (2022). *2.-LIBRO-CIENCIAS-SOCIALES-Y-HUMANAS-nov.-15-de-2022\_compressed*.
- García, D. (2021). Ethics, creativity and imagination: Essential elements for building cultures of peace. *Araucaria*, 48, 303–324.  
<https://doi.org/10.12795/araucaria.2021.i48.14>
- Gómez, M., & Botero, S. (2020). Apreciación del docente para contribuir al desarrollo del pensamiento crítico. *Eleuthera*, 22(2), 15–30.  
<https://doi.org/10.17151/eleu.2020.22.2.2>
- González, C., Solovieva, Y., & Quintanar, L. (2022). Evaluación de la imaginación creadora en la edad escolar. *CIENCIA Ergo-Sum*, 29(1).  
<https://doi.org/10.30878/ces.v29n1a6>
- Gonzalez, N., Carnero, M., & Navarrete, Y. (2021). *LÚDICA Y SITUACIÓN SOCIAL*.

- Hurtado, F. (2020). Fundamentos Metodológicos de la Investigación: El Génesis del Nuevo Conocimiento. *Revista Scientific*, 5(16), 99–119. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2020.5.16.5.99-119>
- Laguens, A., & Querejeta, M. (2021). *Evaluación del desarrollo psicomotor: pruebas de screening latinoamericanas*. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/desi/n29/n29a15.pdf>
- Loaiza, M. (2023). *Filosofía para niños como potenciadora de sociabilidad*.
- Machaca, E. (2020). UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES CHIMBOTE FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES, ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN. <http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/20021/APRENDIZAJE ESTRATEGIAS LUDICAS MACHACA MANCHA ELENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mercedes, M. (2022). La autoetnografía como estrategia de formación y autoconocimiento con estudiantes de trabajo social. *Quadernos de Psicología*, 24(2). <https://doi.org/10.5565/rev/qpsicologia.1868>
- MIMP. (2016). *Guía para el uso de la Maleta Lúdica Manual para el defensor o defensora*. <https://www.mimp.gob.pe/files/direcciones/dgna/Guia-de-la-maleta-ludica-Meta44.pdf>
- Minguez, L. (2019). *El movimiento*. <https://consejoescolar.educacion.navarra.es/web1/wp-content/uploads/2019/03/2022.pdf>
- Morales, N., Burgos, Y., & Liliana, B. (2020). *Un enfoque a la virtualización Lúdica 3era Edición* (3ra edición). <http://biblioteca.tecnologicocomfenalco.edu.co>
- Moura de Carvalho, T. de C., Fleith, D. de S., & Almeida, L. da S. (2021). Desarrollo del pensamiento creativo en el ámbito educativo. *Latinoamericana de Estudios Educativos*, 17(1), 164–187. <https://doi.org/10.17151/rlee.2021.17.1.9>
- Ñope, R. (2019). UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/8375>
- Olhaberry, M., & Sieverson, C. (2022). Desarrollo socio-emocional temprano y regulación emocional. In *Revista Médica Clínica Las Condes* (Vol. 33, Issue 4, pp. 358–366). Ediciones Doyma, S.L. <https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2022.06.002>
- Payá, A. (2008). *La actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea*. Universitat de València, Servei de Publicacions. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/9701/paya.pdf>
- Portillo, S. (2020). Los otros significativos en la construcción del sí mismo. *Utopía y Praxis Latinoamericana*, 25(Extra4), 152–161. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3931060>

- Rivas, D. (2022). *UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO*.
- Rodriguez, R., & Rodriguez, J. (2023). *Propiedad intelectual en el metaverso*. .
- Romero, L., Escorihuela, Z., & Ramos, A. (2009). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial*.  
<https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- Rubicela, W. (2018). *Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México*. [https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14\\_70\\_80.pdf](https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf)
- Santi, F. (2019). Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios. //Education: The importance of child development and initial education in a country where they are not mandatory. *CIENCIA UNEMI*, 12(30), 143–159.  
<https://doi.org/10.29076/issn.2528-7737vol12iss30.2019pp143-159p>
- Sosa, L. (2021). *UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO*.
- Tonkonoff, S. (2019). ¿Qué son las Prohibiciones fundamentales? Un abordaje postestructuralista de la cuestión criminal. *Sección Ciencias Sociales* •, 22.
- Vargas, C. (2023). *actividades-ludicas+(2)*.  
[file:///C:/Users/Usuario/Downloads/actividades-ludicas+\(2\).pdf](file:///C:/Users/Usuario/Downloads/actividades-ludicas+(2).pdf)
- Zembylas, M., Watkins, M., Becerra, M., & Aleu, M. (2019). *PropuestaEducativa51*.

# **ANEXOS**





CONVENIO DE COOPERACION ENTRE LA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR SAN AGUSTIN DE HIPONA -DISTRITO DE JULIACA, GINA ARMINDA CCAMA TIPO ESTUDIANTE DEL IX - X CICLO DE EDUCACION PRIMARIA DE LA ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICO PUBLICO JULIACA PROVINCIA DE SAN ROMAN

Juliaca ,6 de mayo del 2022

Estimado director: Ciro Ramos Jara

**DIRECTOR DE LA IEP SAN AGUSTIN DE HIPONA**

**Presente:**

Por medio de la presente me dirijo a usted esperando que se encuentre bien. El motivo de esta petición es para solicitarle de manera más atenta su aprobación de mi visita de práctica docente en la institución a su cargo, ya que la escuela privada San Agustín de Hipona ubicada en el Jr. Ramon Castilla N° 608 fue de mi agrado porque me pareció una escuela de excelencia organización y actuación docente, y considero que llevar a cabo mi practicas docentes en esta institución contribuirá a mejorar mi formación, con el propósito de familiarizarme con el contexto escolar. Esperando contar con su favorable aprobación y manifestándole que sería de gran valor que considere mi petición para realizar mis practicas pre profesionales. Le agradezco anticipadamente la atención prestada reiterándole mi atenta y distinguida consideración.

## CONVENIO

Conste por el presente documento el convenio cooperación ,que celebran de una parte la institución educativa particular “San Agustín de Hipona” con código modular 1154061 ubicada en el distrito de Juliaca ,representado por su director Ciro Ramos Jara identificado con DNI N° 02272073,con domicilio Jr. Ramon Castilla N° 608 Distrito de Juliaca ,provincia de San Román quien en adelante se le denomina EL CENTRO ASOCIADO Y/O DE PRACTICA y de otra parte ,Gina Arminda Ccama Tipo ,estudiante del IX - X ciclo de Educación Primaria de la Escuela de educación Superior Pedagógico Juliaca Distrito San Miguel ,Provincia de San Román -Juliaca ,identificado(a) con DNI N° 73576730 ,Con domicilio real JR Alberto Cuenta 1106 Distrito de Juliaca ,Provincia de San Román ,que en adelante se denominara “PRACTICANTE” en los términos siguientes :

### **CLAUSULA PRIMERA: DE LAS PARTES:**

LA INSTITUCION EDUCATIVA SAN AGUSTIN DE HIPONA es un entorno de familia, un grupo de profesionales capaces que velan a din de que los alumnos se incorporen adecuadamente, tanto en su vida como personas como social y escolar. Quiere hallar y fomentar personas capaces con una aumentada autoestima, conciencia, aptitudes sociales y una sólida enseñanza académica, moral y emocional para que puedan adquirir el éxito personal y profesional dentro de una sociedad actual y cambiante.

**EL PRACTICANTE.** Estudiante del IX Ciclo de formación inicial Docente de educación Primaria de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Publica Juliaca ,es una institución de formación inicial docente ,dedicada a formar profesionales en ciencias de la educación ,en las especiales de Educación Secundaria :comunicación ,ciudadanía y ciencias sociales ,ciencia Tecnología y ambiente ,matemática .La práctica docente ,se realiza durante la formación docente Inicial ,las que se práctica rigen por la ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y la carrera de sus Docentes y su reglamento N° 010-2017-MINEDU,asi como el reglamento Institucional relacionado a la práctica profesional e investigación vigente ,aprobados por la resolución en consejo directivo.

### **CLAUSULA SEGUNDA: OBJETIVOS DEL CONVENIO**

La finalidad del presente convenio de cooperación interinstitucional es que la Escuela de Educación Superior Pedagógica facilita la disponibilidad de los servicios de práctica Docente e investigación de los estudiantes del I y X semestres académicos.

### **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Los estudiantes practicantes del I al X semestres Académicos pueden realizar sus prácticas en el turno de mañana y/o tarde en forma intensiva, participando en la programación, ejecución y evaluación de las experiencias de aprendizaje de manera presencial o virtual y en actividades institucionales del centro de práctica.
- La práctica intensiva de los estudiantes del IX y X semestre se realizará en secciones con docentes de aula (modalidad presencial o virtual), quienes deben aceptar voluntariamente apoyar a la práctica Docente y son responsables directos de su aula o sección; a inicio pueden desarrollar acciones de ayudantía y seguido con la conducción de experiencias de aprendizaje que permitan a los estudiantes desarrollar las competencias requeridas.

- Los docentes titulares puedan observar y supervisar las actividades de aprendizaje de los estudiantes practicantes, evitando intervenir en el momento de su ejecución dándoles recomendaciones posteriormente.

### **CLAUSULA TERCERA: COPROMISOS DE LAS PARTES**

- En coordinación con el centro asociado y/o de práctica, Establecer la modalidad de practica para los estudiantes del programa de formación inicial docente en al cual el centro de participa en:
- Práctica Docente del IV semestres académicos orientados a que el estudiante se sensibilice con la realidad educativa, a partir de actividades pedagógicas, lúdicas e investigativas con estudiantes de Educación Básica Regular.
- Proporcionar los ambientes adecuados, servicios básicos, mobiliario y los materiales educativos necesarios; esto en la educación presencial de manera que garantice el desarrollo de las actividades educativas a cargo de los estudiantes practicantes.
- Informarles a través de la Escuela de Educación Superior Pedagógica sobre las normas y el sistema evaluación de la práctica Docente y evaluar los informes evaluativos de los estudiantes practicantes requeridos por la Escuela de Educación Superior Pedagógica.
- Facilitar monitoreo y acompañamiento pedagógico de los estudiantes practicantes a cargo de lis docentes asesores y responsables de la Escuela de Educación Superior Pedagógica.
- Otorgar a los estudiantes practicantes, la constancia respectiva según la modalidad (presencial o virtual) de practica realizada en el centro Asociado y/o de práctica.
- No Solicitar ningún tipo de aporte económico a los estudiantes practicantes, ni permitir que ellos realicen algún tipo de manejo monetario en sus aulas o instituciones, teniendo en cuenta que la práctica Docente es una actividad Ad honorem.

**EL PRACTICANTE** se compromete a.

- Cumplir con las normas establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica y el centro asociado y/o práctica, con ética y dignidad dentro del marco de una formación axiológica
- Conservar y mantener los equipos, materiales y otros del centro de práctica.
- Programar, ejecutar y evaluar las acciones inherentes al proceso de aprendizaje y demás tareas que implican la realización de la práctica pre profesional.

### **CLAUSULA: DURACION DEL CONVENIO**

- El plazo de vigencia del presente convenio de cooperación interinstitucional es de 10 meses (marzo -diciembre). Dicho plazo puede ser renovable por el periodo que acuerden ambas partes únicamente por razones justificadas.
- El presente convenio de cooperación interinstitucional se podrá renovar automáticamente cada año, previa evaluación de las acciones realizadas y del cumplimiento de los compromisos del parte. Si alguna de las partes considera pertinente alguna modificación d este convenio deberá solicitarlo por escrito en elmes de noviembre antes de concluir el plazo de vigencia del presente documento.

**CLAUSURA CUARTA:** de la Disolución

El incumplimiento de la finalidad y de alguno de los compromisos del presente convenio produce la disolución del mismo.

Los casos no considerados en el presente convenio serán resueltos por la Escuela de Educación Superior Pedagógica en coordinación con el centro Asociado y/o de práctica, de manera armoniosa.

En señal de conformidad con el contenido del presente documento se firman en dos ejemplares de igual tenor en el Distrito de Sn Miguel de la provincia de San Román-Juliaca a los 26 días del mes de abril del año dos mil veintitrés.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'C. Ramos Jara', written over a light blue rectangular background. Below the signature is a horizontal dashed line.

Prof. CIRO RAMOS JARA

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'C. Ramos', written over a light blue rectangular background. Below the signature is a horizontal dashed line.

EL (LA) PRACTICANTE