



**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"MONSEÑOR FRANCISCO GONZALES BURGA"  
LAMBAYEQUE  
LICENCIADA MEDIANTE R.M. N°356-2020-MINEDU  
CÓDIGO MODULAR N°1157916**



**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA  
INTERCULTURAL BILINGÜE**

**ESTRATEGIAS RECREATIVAS EN  
ESTUDIANTES DE 1° GRADO DE PRIMARIA DE  
LA INSTITUCIÓN N°10859 - CASERÍO HUASICAJ  
- 2022**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR EL GRADO DE  
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**AUTORA**

**BERNILLA PURIHUAMAN MARIANELA (7683205720182022)**

**ASESOR**

**DR. CHANAMÉ CASAS WALTER MANUEL**

**(ORCID: [HTTPS://ORCID.ORG/0000-0003-2020-2841](https://orcid.org/0000-0003-2020-2841))**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN**

**NECESIDADES DE APRENDIZAJE Y CARACTERÍSTICAS DEL  
GRUPO INTERCULTURAL BILINGÜE**

**LAMBAYEQUE – PERÚ**

**2023**



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
"MONSEÑOR FRANCISCO GONZALES BURGA" FERREÑAFE  
DE LA REGION LAMBAYEQUE  
LICENCIADA MEDIANTE RESOLUCIÓN MINISTERIAL N° 357-2020-MINEDU  
DIRECCIÓN: LOS EUCALIPTOS N° 100-EL AKGODONAL-FERREÑAFE  
CÓDIGO MODULAR N°1157916



## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN

N°004-2024-EESPP"MFGB"

Siendo las 5:00 pm. horas, del día 16 de febrero del 2024; se reunieron en la sala de sustentaciones de la Escuela de Educación Superior Pedagógico Pública "Monseñor Francisco Gonzales Burga de Ferreñafe, los miembros del jurado designados mediante Resolución Directoral N°015-2024-DG-EESPP"MFGB"-F, de fecha 12 de febrero del 2024, integrado por:

Presidente : Mg. LUIS ANTONIO CAJO CHUNGA

Vocal : Dr. Luis Manuel Suclupe Quevedo

Secretario : Mg. YRIS ESTHER HORNA PFUCKER

La finalidad es evaluar el Trabajo de Investigación titulado: ESTRATEGIAS RECREATIVAS EN ESTUDIANTES DE 1° GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 10859-CASERIO HUASICAJ-2022 presentado por la/el o los egresados: Bernilla Purihuaman, Marianela del Programa de Estudios de Primaria Intercultural Bilingüe para obtener el Grado de Bachiller en Educación.

Producido y concluido el acto de sustentación, de conformidad con el Reglamento de Investigación aprobado con Resolución N° 074-2023-EESPP MFGB-F de fecha 11 de agosto del 2023 ; los miembros del jurado procedieron a la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al (los) sustentante(s), quien(es) procedió(eron) a dar respuesta a las interrogantes planteadas.

Con la deliberación correspondiente por parte del jurado, se procedió a la calificación del Trabajo de Investigación, obteniendo un calificativo de 15 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de BUENO.

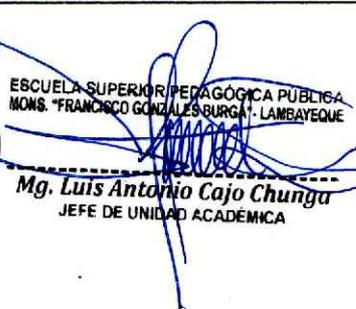
Siendo las 6:00 pm del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

  
PRESIDENTE

  
VOCAL

  
SECRETARIO

OBSERVACIONES: NINGUNA

  
ESCUELA SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA  
MONS. "FRANCISCO GONZALES BURGA" - LAMBAYEQUE  
  
Mg. Luis Antonio Cajo Chunga  
JEFE DE UNIDAD ACADÉMICA

# Informe 03 Sustentación - Bernilla Purihuaman- Marianela

## INFORME DE ORIGINALIDAD

9%

INDICE DE SIMILITUD

8%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1 [repositorio.unjfsc.edu.pe](http://repositorio.unjfsc.edu.pe) 2%  
Fuente de Internet

2 [revistainnovaeducacion.com](http://revistainnovaeducacion.com) 1%  
Fuente de Internet

3 Submitted to Escuela Educación Superior Pedagógica Pública Monseñor Francisco Gonzáles Burga 1%  
Trabajo del estudiante

4 [renati.sunedu.gob.pe](http://renati.sunedu.gob.pe) <1%  
Fuente de Internet

5 [repositorio.ucv.edu.pe](http://repositorio.ucv.edu.pe) <1%  
Fuente de Internet

6 Submitted to Instituto Superior de Artes, Ciencias y Comunicación IACC <1%  
Trabajo del estudiante

7 Submitted to Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrion <1%  
Trabajo del estudiante

8 [www.powershow.com](http://www.powershow.com)



## Índice de contenidos

Resumen .....	iii
Abstract.....	iv
<b>I. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>II. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>3</b>
<b>III. MARCO METODOLÓGICO:.....</b>	<b>13</b>
<b>IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....</b>	<b>15</b>
<b>V. CONCLUSIONES.....</b>	<b>19</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>20</b>
<b>VII. REFERENCIAS .....</b>	<b>21</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>23</b>

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> Población de estudiantes de la I.E. N° 10859 San Pablo de Huasicaj.....	13
<b>Tabla 2</b> Muestra de los estudiantes de 1er. grado de la I.E. N° 10859 San Pablo de Huasicaj. ....	14
<b>Tabla 3</b> Resultados de las estrategias que utiliza la docente con los estudiantes de 1er. grado de la I.E. N° 10859 San Pablo de Huasicaj. ....	15
<b>Tabla 4</b> Resultados de las estrategias que utiliza la docente en el área curricular de comunicación con los estudiantes de 1er. grado de la I.E. N° 10859 San Pablo de Huasicaj. ....	16
<b>Tabla 5</b> Resultados de los niveles de logro de los aprendizajes en el área curricular de comunicación en los estudiantes de 1er. grado de la I.E. N° 10859 San Pablo de Huasicaj. ....	17

## Resumen

Se presenta el informe denominado estrategias recreativas en estudiantes de 1° grado de primaria de la institución N°10859-Caserío Huasicaj, cuyo objetivo principal fue determinar las estrategias que utiliza la docente en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje con los estudiantes del 1° grado de primaria de la IE N° 10859 “San Pablo de Huasicaj”, ya que esto repercute en los niveles de logro que obtiene en cada uno de ellos en los bimestres académicos que estudia durante un año lectivo. En el estudio se utilizó el tipo de investigación básico, nivel descriptivo simple y con un enfoque cuantitativo. Para lograr lo que se ha determinado se ha utilizado la ficha de observación y el registro de evaluación como instrumentos para recolectar la información real y pertinente. Se trabajó con una población de 127 de estudiantes de la I.E. en mención conformada por los 6 grados de estudio y con una muestra seleccionada utilizando la técnica del muestreo criterial la cual estuvo conformada por los 19 niños y niñas del 1er. Grado de primaria. Los resultados fueron elaborados procesando estadísticamente los datos que nos llevaron a concluir que la docente utiliza estrategias para el desarrollo de sus sesiones, pero sin ningún criterio técnico al no aplicarlas didácticamente bien, así como también en el área curricular de comunicación emplea algunas estrategias recreativas como los juegos recreativos cooperativos: canciones, poesías, cuentos y adivinanzas. El resultado final de este trabajo es que los niños y niñas del 1er. Grado de estudios al finalizar el año académico se encuentran en un nivel de logro en Proceso, pero todavía con cierta preocupación porque no lo han logrado en su totalidad.

**Palabras claves:** estrategias recreativas, niveles de logro, juegos recreativos.

## **Abstract**

This report called recreational strategies in 1st grade primary school students of institution no. 10859-Huasicaj hamlet is sent, whose main objective was to determine the strategies used by the teacher in the development of her learning sessions with the students of the 1st grade of primary school of IE No. 10859 "San Pablo de Huasicaj", since this has an impact on the levels of achievement obtained in each of them in the academic two-month periods studied during a school year. The study used a basic type of research at its simple descriptive level and with a quantitative approach. To achieve what has been mentioned, the observation sheet and the evaluation record have been used as instruments to collect real and relevant information. We worked with a population of 127 students from the I.E. in mention made up of the 6 grades of study and with a sample selected using the criterial sampling technique which was made up of the 19 boys and girls of the 1st. Level of study. The results were prepared by statistically processing the data that led us to conclude that the teacher uses strategies for the development of her sessions, but without any technical criteria as she does not apply them didactically well, as well as in the curricular area of communication she uses some recreational strategies such as cooperative recreational games: songs, poems, stories and riddles. The final result of this work is that the boys and girls of the 1st. Degree of studies at the end of the academic year are at a level of achievement in Process, but still with some concern because they have not achieved it in its entirety.

**Keywords:** recreational strategies, achievement levels, recreational games.

## **I. INTRODUCCIÓN**

Bazán (2019), manifiesta en su trabajo investigativo que la deficiencia para leer diversos textos en los estudiantes de primer grado, se presenta en diferentes contextos ya sea internacional y nacional, por la deficiente aplicación de las estrategias didácticas o por desconocimiento de las mismas. El mismo problema se ha identificado en el proceso de la práctica pre profesional, por lo tanto, tiene particularidades diferentes en la forma que se aborda el tema.

El presente trabajo de práctica pre profesional titulada: Estrategias recreativas en estudiantes de primer grado de educación primaria, observado en la I.E. N° 10859 “San Pablo de Huasicaj” en la educación Intercultural Bilingüe, precisa las estrategias recreativas que aplica la docente en los estudiantes de 1er. grado, detectándose que ella conoce las estrategias recreativas, pero; no sabe utilizarlas debido a que no las desarrolla utilizando la secuencia didáctica que se requiere, utiliza paso o etapas que no la conducen al logro del objetivo, todo esto trayendo como consecuencia que los niños no entiendan ni comprendan lo que se desea lograr, confunde a los estudiantes, no conocen algunas palabras o escriben palabras utilizando una letra por otra, no escriben correctamente, mutilan palabras y en los último de los casos cuando leen no pronuncian correctamente las palabras, perjudicando con ello la formación integral de los niños/as, al no adquirir y desarrollar las competencias comunicativas en los educandos de primer grado de la IE N°10859 San Pablo de Huasicaj.

Para efecto de un mejor entendimiento, se enuncia el problema mediante la siguiente pregunta ¿Cómo influyen las estrategias recreativas empleadas por la docente de aula en el área curricular de comunicación en los estudiantes de 1° grado de primaria de la IE N° 10859 San Pablo de Huasicaj?

Para tal fin se ha planteado el siguiente: Objetivo general determinar las estrategias que utiliza la docente en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje con los estudiantes del 1° grado de primaria de la IE N° 10859 “San Pablo de Huasicaj” y como objetivos específicos se enuncian de la siguiente manera: Identificar el tipo de estrategias recreativas que utiliza la docente en el área curricular de comunicación a través de una guía de observación e identificar el nivel de logro de los estudiantes de primer grado en el área curricular de comunicación, utilizando el Registro de Evaluación.

El presente informe se justifica, porque, es necesario recordar que, nosotros nos estamos formando para ser Docentes de calidad, Por lo tanto, debemos ser conscientes de que estamos formados para formar y proporcionar estrategias para el aprendizaje de los estudiantes, así como para garantizar la convivencia democrática e intercultural a través de buenas relaciones interpersonales para formar ciudadanos críticos, reflexivos, autónomos e interculturales, como se indica en el dominio de "Enseñar para aprender", donde nuestro perfil de formación docente dice. Cuando se anima a los niños a participar en el aprendizaje y en la vida del aula. Cuando se utilizan tácticas didácticas para construir aprendizajes, resolver problemas democráticamente y mejorar la educación.

El informe que se presenta, está estructurado de la siguiente manera: El resumen, que se precisan todos los contenidos que se aborda del tema de estudio realizado. Introducción es el que se describe la situación del problema, se plantean los objetivos, general y específicos y la justificación correspondiente.

Marco teórico, donde se sustenta científicamente y teóricamente el presente estudio, y el marco conceptual donde se detallan los contenidos temáticos de la variable de estudio.

Metodología se da a conocer el tipo, nivel y enfoque de la indagación, igualmente se detalla el diseño, población y muestra de estudio. Luego se presentan los resultados o hallazgos que se han detectado a través de los instrumentos empleados para el recojo de los datos.

Por último, tenemos las conclusiones y recomendaciones que son aspectos importantes que se desprenden del trabajo en relación con los objetivos planteados, así mismo se culmina con las referencias que son la evidencias de la literatura consultada y redactada conforme lo estipula APA 7<sup>ma</sup> Edición.

## **II. MARCO TEÓRICO**

### **2.1. Teorías Científicas**

Referente a las bases teóricas sustentan las lecturas recreativas, según Díaz & Guardo (2017), Señala datos relevantes de los fundamentos constructivistas y los autores que la representan. La teoría, plantea que el proceso cognoscitivo es el resultado de las experiencias de las personas y su contexto.

Emilia Ferreiro (1979) considera que leer es una necesidad que debe orientarse de manera profesional, en donde haya correspondencia y responsabilidad en lo que se lee e interpreta de manera crítica, por lo que es necesario encaminar a los educandos, al sencillo hecho de hallar significado de la producción escrita, es decir, la lectura, siendo un acto predilecto en el que el discente encuentra sentido y concordancia a lo que escribe y expresa el autor, por lo tanto, se generan reacciones durante la lectura, el lector busca sentido de lo que se quiere expresar. En tal sentido, se considera que la lectura no es solo un proceso de identificación y decodificación, sino de análisis y transformación de conocimientos que son aprendidos.

Vygotsky (1979) expone que en el proceso de lectura debe procurarse que el discente logre transferir lo que aprende socialmente en la escuela, al plano intrapersonal, es decir que construya procesos de comprensión y análisis lector de manera adecuada, considerando conceptos y subprocesos de la lectura. Esto supone, que leer sea una acción continúa de enseñanza, y que sea reforzado con variadas estrategias, que brinden oportunidades en diferentes tipos y géneros textuales; así mismo este proceso es de suma relevancia al plantear en las sesiones de aprendizaje.

#### **2.1.1. Estrategias de enseñanza, según Barriga y Hernández (2001)**

A partir de este estudio se proponen seis estrategias didácticas más basadas en pedagogías musicales y diversas ideas metodológicas que se suman a las teorías de Díaz-Barriga y Hernández (2001). Destacan las siguientes: Dalcroze (1919), Martenot (1957), Self (1967), Suzuki (1982), Swanick (1991), Kemp (1993), Walker (1993), Schafer (1994), Paynter (1999), Miñana (2000), Green (2001), Campbell (2001), Swanwick (2001), Harnoncourt (2006), Gallwey (2006), Conway (2006), Hodgman (2006), De la Guardia (2009) y Asprilla (2015)

son algunos de los muchos teóricos de la música, estos métodos son demostrativos, operativos, verificativos, digitales y corporales.

Las tácticas docentes incluyen numerosos constructos teóricos que ayudan a explicar su impacto educativo. Uno de ellos es "la forma peculiar que tiene cada profesor de desarrollar el programa, aplicar los métodos, organizar las sesiones de aprendizaje e interactuar con los alumnos, es decir, la forma de dirigir la clase" (Alonso & Gallego, 1994: 35).

Las estrategias de enseñanza son acciones deliberadas puestas en práctica por el maestro para facilitar el aprendizaje óptimo de los educandos. Estas estrategias son cuidadosamente planificadas y ejecutadas por el profesor, incorporando diversos métodos y recursos para garantizar el éxito en la consecución de los objetivos y contenidos de aprendizaje.

Tanto en el proceso de aprendizaje como en el de enseñanza, el término "estrategia" se emplea para referirse a los métodos y enfoques utilizados por el instructor y el estudiante para alcanzar sus objetivos. Estas estrategias deben ser adaptables y flexibles, en lugar de actividades fijas e inflexibles. Ciertos métodos pueden aprenderse mediante una formación prolongada, mientras que otros pueden aprender rápidamente e incluso parecer surgir de forma espontánea en los individuos (Gardner, 1989).

Las estrategias de enseñanza se refieren a los métodos o materiales empleados por el profesor para facilitar el aprendizaje significativo (Mayer, 1984; Shuell, 1988)

Del mismo modo, varios autores clasifican las técnicas en función de factores como el diseño, el uso objetivo, las intenciones docentes, las preguntas incrustadas, las ilustraciones, los modos de respuesta, los organizadores anticipatorios, las redes semánticas, los mapas de ideas y los esquemas de estructuración del texto, entre otros elementos (Barriga, 1978).

Según Díaz-Barriga y Hernández, las estrategias de enseñanza se refieren a los métodos o herramientas específicos empleados por los profesores para facilitar un aprendizaje significativo en los alumnos (Barriga & Hernández, 2001). Para esos autores, las estrategias de enseñanza se refieren a los métodos o

herramientas específicos empleados por los profesores para facilitar un aprendizaje significativo en los alumnos.

Las principales técnicas didácticas para fomentar el aprendizaje significativo incluyen preorganizadores, objetivos de aprendizaje, resúmenes, estructuras textuales, preguntas intercaladas, ilustraciones, analogías, mapas conceptuales.

**2.1.2. Desarrollo de las habilidades de pensamiento creativo de los estudiantes a través de la escritura de diarios** Şenel y Bağçeci, (2019) Un estudio ha demostrado que dedicar sólo diez minutos diarios a escribir potencia enormemente el desarrollo del pensamiento creativo de los niños/as. Los resultados de utilizar la técnica del diario creativo demuestran un impacto significativo y favorable en la mejora de la capacidad de pensamiento creativo de los alumnos.

**2.1.3.** Teoría Gestáltica el proceso creativo implica alcanzar una comprensión ideal de la situación para llegar a una solución creativa (Gutiérrez & Rodríguez, 2020).

**2.1.4.** Pensamiento divergente de Guilford. La resolución creativa de problemas implica la utilización de procesos cognitivos para producir soluciones innovadoras en respuesta a situaciones desafiantes, empleando talentos como la fluidez, la adaptabilidad y la originalidad (Chávez & Rojas, 2021).

**2.1.5.** Teoría asociacionista Mednick. Esta teoría postula que el pensamiento creativo implica la generación de elementos de asociación novedosos y no relacionados, que luego se combinan de forma innovadora para producir ideas prácticas (Romo, 1984).

**2.1.6.** Teoría de las inteligencias múltiples de Gardner. Un marco multidimensional formado por conjuntos autónomos interconectados que permite resolver problemas de forma innovadora y adaptable (Hidalgo et al., 2018).

**2.1.7.** Enfoque sociocultural de Vigotsky. La creatividad es un proceso cognitivo que implica basarse en experiencias pasadas e incorporar nuevas perspectivas e influencias culturales (Hinojoza & Regalado, 2020).

**2.1.8.** Modelo de Urban. Representa el resultado como producto de la influencia combinada de tres elementos cognitivos (pensamiento divergente, conocimientos generales y conocimientos específicos) y tres elementos

relacionados con la personalidad (compromiso con la tarea, motivación y tolerancia a la ambigüedad), que operan en tres niveles de compromiso: individual, social e histórico-social (Hidalgo et al., 2018).

**2.1.9.** Enfoque sistémico de Csikszentmihalyi. Sostiene que la creatividad no es únicamente el resultado del esfuerzo humano, sino que surge de la interacción entre el individuo y su entorno sociocultural (Olenka, 2008).

## **2.2. Marco Conceptual**

### **2.2.1. Las estrategias:**

La estrategia es el enfoque sistemático utilizado para tomar decisiones en una situación determinada con el fin de alcanzar uno o varios objetivos. Por lo tanto, la estrategia puede definirse como el vínculo entre los objetivos finales y las actividades específicas necesarias para alcanzar dichos objetivos. Esencialmente, la estrategia se refiere a un plan deliberado empleado para alcanzar un objetivo específico, y puede aplicarse en muchos ámbitos.

El origen de esta palabra se remonta a las palabras griegas "stratos", que significa ejército, y "agein", que significa guía. La estrategia, en su esencia, se refiere a la dirección y gestión de las fuerzas militares.

Se refiere a un conjunto de estrategias, tácticas y enfoques intencionados y sistemáticos empleados con la finalidad de enriquecer el desarrollo de enseñanza–aprendizaje. Estas tácticas ofrecen un marco sistemático para recopilar, comprender, organizar y aplicar eficazmente los conocimientos.

Solé (1992), Las estrategias pedagógicas se refieren a las técnicas y procedimientos específicos utilizados por los profesores para evaluar y alcanzar los objetivos deseados. Estas estrategias están diseñadas para proporcionar los elementos necesarios para alcanzar los objetivos y pueden aplicarse en diversas situaciones dentro del ámbito de la educación. Los educadores tienen flexibilidad para seleccionar estrategias que se ajusten a las necesidades e intereses de sus estudiantes y al contexto en el que enseñan.

### **2.2.2. Tipos de Estrategias:**

#### **A) Estrategia de Aprendizaje:**

En este contexto, la estrategia se refiere a las diversas metodologías, marcos y técnicas mediante los cuales se obtienen y asimilan diversos

conocimientos. Por lo tanto, la estrategia de aprendizaje puede definirse como el curso deliberado de acción que debe aplicarse en el entorno educativo para facilitar la obtención de conocimientos por parte de un tercero. Por ejemplo, emplear mapas de ideas para dilucidar temas complejos.

### **B) Estrategia de enseñanza y de aprendizaje:**

La tecnología educativa hace referencia al conjunto de tecnologías o metodologías que pueden emplearse con objetivos educativos. Por ejemplo, la utilización de elementos visuales como los mapas de ideas.

### **C) Juegos de estrategia:**

Son juegos que obligan al individuo a emplear sus capacidades cognitivas en la fase de toma de decisiones. Puede adoptar la forma de un juego de mesa, como el ajedrez, o de un videojuego.

#### **2.2.3. Pasos para aplicar las estrategias**

Estos son algunos de los pasos que puede tomar en cuenta:

- 2.2.3.1 Evaluar los requisitos del examen.** Un enfoque eficaz de la técnica consistiría en examinar meticulosamente las instrucciones y los recursos del examen. De este modo se pueden determinar los temas y las ideas que probablemente se incluirán en el examen.
- 2.2.3.2 Establecer una meta.** Establezca un objetivo distinto para el examen, como alcanzar una calificación específica o adquirir competencia en materias confuso.
- 2.2.3.3 Crear un horario de estudio.** Crear un plan que se ajuste a la disponibilidad del alumno y dividir el estudio en varias sesiones mejorará la gestión del tiempo y el esfuerzo del alumno.
- 2.2.3.4 Elegir las estrategias de aprendizaje más efectivas.** Según los requisitos del examen, el estudiante puede elegir el enfoque adecuado para sus sesiones de estudio, por ejemplo:
  - **Síntesis:** hacer tarjetas para cada tema con la información más importante.

- **Preguntas de práctica:** resolver problemas prácticos y revisar evaluaciones anteriores.
- **Visualización:** el estudiante puede usar diagramas, gráficas o mapas mentales para representar los temas de ciencia más complejos, por ejemplo, las fórmulas de los compuestos químicos.
- **Enseñar a alguien:** explicar conceptos complicados a un compañero es una manera estupenda de organizar y repasar el conocimiento previamente adquirido.
- **Autoevaluación:** al evaluar periódicamente su progreso, el estudiante puede identificar sus áreas de oportunidad.
- **Reflexionar sobre la experiencia del aprendizaje.** Por último, después de presentar el examen, vale la pena que el estudiante reflexione sobre la efectividad de las estrategias utilizadas. Esto permite detectar qué funcionó y qué podría mejorar para el futuro.

#### **2.2.4. Estrategias recreativas:**

##### **A) Estrategias Dinámicas**

Una estrategia puede definirse como un curso de acción intencionado y deliberado diseñado para lograr un objetivo específico. El término "denominación dinámica" se refiere a la utilización de tácticas que incluyen activamente a los niños, con el Profesor de Aula proporcionando mediación y guía.

##### **B) Juegos Recreativos**

**B.1. Concepto e importancia:** Según Torres, C (2002) citado por Casares, Daniela (2013). El juego es un componente esencial de las estrategias de aprendizaje, se considera un conglomerado de tareas amenas, concisas y entretenidas, regidas por normas que promueven el progreso de aptitudes como la tolerancia y el respeto dentro de los grupos y entre ellos, la responsabilidad, la solidaridad, la seguridad en uno mismo, la empatía y el fomento de la complicidad para intercambiar ideas, conocimientos e inquietudes. Todos estos valores contribuyen a la interiorización efectiva del conocimiento.

Ávila Acosta, Roberto, (2000:30) citado por Quispe Fuentes, Betsy (2008). Expresa refiriéndose a Piaget que el conocimiento surge de la interacción entre un sujeto y un objeto. Es crucial incorporar juegos recreativos.

Bohorquez Dolores, Isabel, (1994:107) citado por Quispe Fuentes, Betsy (2008, p.21) comenta sobre los juegos recreativos y cuando se refiere a María Montessori, considera que el uso de actividades recreativas ayuda a los estudiantes a cultivar su capacidad para tomar decisiones independientes.

De la misma manera, Abreu, P (2005), citado por Casares, Daniela (2013) refiere que los juegos recreativos engloban una serie de actividades diseñadas para entretenimiento, con el objetivo primordial de proporcionar diversión a quienes participan en ellas. La práctica de esta actividad es altamente placentera y lúdica, ya que evoca emociones, alegría y promueve el bienestar físico y mental. Fomenta los vínculos sociales y es esencial para el desarrollo humano. El objetivo no es dominar la técnica ni ganar, sino disfrutar y divertirse.

El juego es un comportamiento impulsado por una motivación interna. Es imposible que una persona juegue si no lo desea de verdad. Por lo tanto, la experiencia del juego no puede imponerse por la fuerza a nadie. El juego recreativo se caracteriza por su espontaneidad y su capacidad para transformar cualquier actividad en una experiencia agradable y gratificante durante el acto de jugar.

Participar en juegos recreativos es crucial, ya que permite a las personas, especialmente a los/las niños/as, obtener muchos beneficios como:

- Diversión y entretenimiento.
- Liberación de energías
- Vínculos sociales.
- Propósitos físicos.
- Capacidades psicomotoras.
- Propósitos intelectuales.
- Capacidades mentales.

**B.2. Tipos de juegos Recreativos:** Para Mujica (2004), citado por Casares, Daniela (2013) Los juegos cumplen diversas funciones, como proporcionar

diversión, fomentar la competitividad, potenciar las destrezas y habilidades, promover la cohesión del grupo y establecer relaciones con otros individuos de nuestro entorno.

De igual modo clasifica los juegos en:

**Juegos Ecológicos:** Este informe pretende concienciar a los niños sobre los problemas medioambientales existentes y fomentar su cooperación en preservación y coadyuvancia del entorno vital. Dicho de otro modo, esto conducirá a una mejora de nuestra condición de vida en general. A lo largo de los juegos, los alumnos comprenderán el simbolismo y la vulnerabilidad de la Naturaleza. Desarrollarán un sentido de responsabilidad hacia su preservación y cultivarán un enfoque reflexivo y perspicaz de las circunstancias familiares y rutinarias que contribuyen a la degradación del entorno natural.

**Juegos Individuales:** estos juegos son adaptados a los intereses y exigencias específicos del niño.

**Juegos Colectivos:** Se trata de juegos multijugador que fomentan la interacción social y están impulsados por el deseo de imitar y competir con los demás de forma positiva y competitiva.

**Juegos Cooperativos:** Estos planteamientos pretenden mitigar las muestras agresivas en los juegos, fomentando disposición de atención, colaboración, correspondencia y unidad. Permiten interacciones sociales y fomentan la conexión con el mundo natural. Su objetivo es implicar a todos, priorizando los objetivos compartidos sobre las ambiciones personales. Los individuos participan en juegos cooperativos en lugar de competitivos; su objetivo es conquistar retos u obstáculos en lugar de triunfar sobre los demás.

Los juegos suelen tener cierto nivel de rivalidad. Los juegos de disfrute priorizan el aspecto lúdico de la actividad sobre el valor competitivo, por lo que es menos crucial elegir ganadores y perdedores.

Monografías.com (2012), citado por Casares, Daniela (2013) refiere que, por esa razón, los juegos recreativos carecen de productividad y nunca deberían ser de participación obligatoria. Los juegos recreativos tienen una fuerte conexión con las actividades de los individuos corrientes y se han transmitido tradicionalmente de una generación a otra. La mayoría de estas actividades tienen un origen desconocido, ya que surgieron únicamente de la necesidad humana de dedicarse

al juego. En consecuencia, se caracterizan por su naturaleza espontánea, sus elementos creativos y sus fuertes cualidades motivacionales.

Vargas Quispe, Guillermo (2004, p.50) citado por Quispe Fuentes, Betsy (2008), Vygotsky considera que, la infancia se caracteriza por algo más que el juego; es un elemento fundamental en el proceso de desarrollo. El juego es donde el niño es capaz de exhibir el máximo nivel de autocontrol. El juego fomenta una zona de desarrollo próximo en los niños, donde superan constantemente a medida de su edad y su comportamiento cotidiano

Jugar es la acción más significativa y divertida en la que participa un niño por motivos de ocio. Dentro de este grupo, tenemos a los siguientes individuos:

**c) Canciones:** Son composiciones literales que se caracterizan por una melodía o ritmo armonioso y son estéticamente agradables para los sentidos auditivos. El acto de vocalizar composiciones musicales se denomina canto.

La destreza vocal implica crear sonidos modulados y creativos utilizando el aparato vocal, que consta de cuatro grupos de órganos: el diafragma (que incluye los pulmones, tráquea, faringe, fosas nasales y sistema respiratorio), encargado de proporcionar suficiente aire para producir sonido. La laringe y las cuerdas vocales son responsables de la producción de sonido. La lengua, los dientes y la mandíbula facilitan la formación de palabras, mientras que el paladar, las cavidades nasales y la caja torácica contribuyen a la resonancia del sonido.

Siguiendo este enfoque, se puede mejorar la enunciación precisa de las palabras, perfeccionar la proyección vocal, refinar la pronunciación y regular la respiración para potenciar la fuerza del sonido correspondiente.

Las canciones deben adaptarse al grupo de edad al que van destinadas, específicamente a los jóvenes, y también deben reflejar los hábitos y tradiciones del entorno.

**d) Poesía:** Para la Enciclopedia Española Microsoft® Encarta® 2006. © 1993-2005 Microsoft Corporation, citado por Quispe Fuentes, Betsy (2008) la poesía es un tipo de comunicación literaria o artística que sigue una estructura rítmica distinta y se basa en la conexión entre sonidos y elementos visuales. La

poesía, a veces conocida como discurso poético, suele utilizarse indistintamente con la prosa, que es diferente de la prosa. La poesía puede combinar la organización métrica con la disposición rítmica y, en algunas situaciones, puede tener una estructura estrófica.

Es un medio de transmitir pensamientos, ideas y emociones, utilizando tanto el lenguaje ordinario como las metáforas. Para transmitir eficazmente un poema, hay que emplear el tono, las pausas y el ritmo adecuado para transmitir con precisión las emociones pretendidas por el autor.

**e) *Trabalenguas:*** Sopena, Ramón (1982:2060) citado por Quispe Fuentes, Betsy (2008) Este término se refiere a una palabra o frase difícil de pronunciar, especialmente cuando se utiliza como juego para engañar intencionadamente a alguien y que la pronuncie mal.

Esta estrategia, caracterizada por su dinamismo, cautivó la atención de los niños, que encontraban diversión y placer en los errores de sus compañeros, lo que a su vez les obligaba a pronunciar las palabras con más precisión, intensidad y claridad vocal.

Los trabalenguas, en los que se fusionan palabras, representan el esfuerzo más impactante que realizan los niños para coadyuvar su pronunciación y, en consecuencia, su comunicación oral.

**f) *Refranes:*** Las expresiones idiomáticas son distintos modos de comunicación empleados por las personas para referirse a algo concreto de manera informal y familiar. Estos términos idiomáticos son exclusivos de un determinado lugar o cultura y gozan de un amplio reconocimiento. Dado el caso de los alumnos, el esfuerzo vocal es necesario porque ayuda a mejorar sus habilidades de comunicación oral al garantizar que comprenden el significado de sus propias expresiones. Como ejemplo:

“No es oro todo lo que reluce”; “Mas vale tarde que nunca”.

**g) *Adivinanzas:*** Son composiciones recreativas concisas y de carácter divertido, destinadas a entretener y enganchar a un grupo de individuos. Esta técnica dinámica es beneficiosa para que los más jóvenes practiquen la enunciación precisa de cada palabra, ya que de lo contrario no se lograría comprender el significado de la adivinanza.

### III. MARCO METODOLÓGICO:

El informe que se presenta utilizó, el tipo de investigación básica, el nivel descriptivo simple y el enfoque cuantitativo. El enfoque cuantitativo es una metodología que le permite al observador describir y cuantificar los hechos. Que consiste en analizar, interpretar y contrastar la totalidad de prácticas que ocurren en el contexto visible. Los investigadores cuantitativos realizan estudios en el entorno natural de las cosas, buscando el sentido de análisis e interpretación de los acontecimientos de acuerdo a los significados que le dan las personas (Denzin 2005, pág. 3).

El diseño no experimental, descriptivo simple se representa de acuerdo a los procedimientos de la metodología:



M = Muestra

O = Observación de la variable de estudio.

La población estuvo conformada por todos los estudiantes del 1° a 6° grado, haciendo un total de 127 educandos, la misma que se da conocer en la siguiente tabla:

**Tabla 1**

*Población de estudiantes de la I.E. N° 10859 San Pablo de Huasicaj.*

MATRICULADOS EIB	GRADOS						TOTAL
	1°	2°	3°	4°	5°	6°	
<b>MATRICULADOS POR GRADO</b>	19	21	17	19	26	25	127

*Fuente Nóminas de Matrícula*

La muestra de estudio estuvo conformada por los educandos de primer grado de la IE N°10859 San Pablo de Huasicaj, la cual se da a conocer en la siguiente tabla:

**Tabla 2**

*Muestra de los estudiantes de 1er. grado de la I.E. N° 10859 San Pablo de Huasicaj.*

---

**Muestra de estudio**

---

**19 estudiantes**

---

*Fuente Nóminas de Matrícula*

Para la recopilación de datos se empleó los siguientes instrumentos: ficha de observación y el registro de evaluación que empleaba el docente de aula. Los cuales fueron consolidados con el docente de práctica para ser utilizados en el análisis de los datos conseguidos en el campo del estudio.

#### IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Con relación al Objetivo General determinar las estrategias que utiliza la docente en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje con los estudiantes del 1° grado de primaria de la IE N° 10859 “San Pablo de Huasicaj”, se tiene los siguientes resultados:

**Tabla 3**

*Resultados de las estrategias que utiliza la docente con los estudiantes de 1er. grado de la I.E. N° 10859 San Pablo de Huasicaj.*

<b>Estrategia</b>	<b>siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>nunca</b>
<b>Tipos de juegos Recreativos:</b>			
<i>Juegos Ecológicos</i>			x
<i>Juegos Individuales</i>	x		
<i>Juegos Colectivos</i>		x	
<i>Juegos Cooperativos</i>			
<i>Canciones</i>		x	
<i>Poesía</i>		x	
<i>Trabalenguas</i>			x
<i>Refranes</i>			x
<i>Adivinanzas</i>		x	
<i>Cuentos</i>		x	

*Fuente Ficha de observación*

Como podemos apreciar los resultados en la tabla 3, estos nos indican que la docente de aula en su trabajo diario nunca utiliza los juegos recreativos ecológicos, ni los juegos cooperativos como trabalenguas y refranes, siendo éstos de vital importancia para los niños ya sea para involucrarlo al conocimiento, respeto, cuidado y conservación de la naturaleza; de igual manera nunca utiliza los juegos recreativos cooperativos como las trabalenguas ni refranes, componentes necesarios para que los niños se vayan familiarizando con las palabras que va a incrementar en su vocabulario, a saberlas pronunciar

correctamente, o para que vaya descubriendo el significado de las mismas, entre otros aspectos que le ayudarán a su vocalización y pronunciación.

A veces solamente, utiliza los juegos recreativos colectivos y los juegos cooperativos, tales como poesía, adivinanzas y cuentos, no ayudándolos a su integración al grupo, no desarrollan su creatividad, los convierte en personas antisociales, perjudicando con ello su formación integral.

Solamente emplea siempre los juegos recreativos individuales, como sabemos esta práctica de este tipo de juegos, conlleva a que los niños no se socialicen con los demás, no dialogar sobre sus necesidades e inquietudes con sus compañeros, no intercambian ideas; haciéndolos y convirtiéndolos en personas alejadas de su realidad, incommunicativas, para sus diálogos con algunas personas que se comunican principalmente con sus familiares, entre otras cosas, perjudicándolos con ello cuando llegan a otros lugares o cuando van de compras se les observan personas miedosas, temerosas, desconfiadas y siempre dudan de los demás.

En lo que se refiere al objetivo específico 1 Identificar el tipo de estrategias recreativas que utiliza la docente en el área curricular de comunicación a través de una guía de observación, tenemos los siguientes resultados:

**Tabla 4**

Resultados de las estrategias que utiliza la docente en el área curricular de comunicación con los estudiantes de 1er. grado de la I.E. N° 10859 San Pablo de Huasicaj.

<b>Estrategia</b>	<b>siempre</b>	<b>A veces</b>	<b>nunca</b>
<b>Tipos de juegos Recreativos:</b>			
<i>Juegos Individuales</i>	x		
<i>Juegos Cooperativos</i>			
<i>Canciones</i>		x	
<i>Poesía</i>		x	
<i>Adivinanzas</i>		x	
<i>Cuentos</i>		x	

Fuente Ficha de observación

En la tabla 4, apreciamos que la docente utiliza en el desarrollo del área curricular de comunicación a veces los juegos cooperativos, como las canciones, poesías, adivinanzas, y cuentos; por ser juegos y actividades que a los niños y niñas les atrae y su proceso didáctico es sencillo de aplicar, a pesar de ello a la docente no le daba mucha importancia por lo tanto, no las aplicaba didácticamente bien ni lograba su propósito, trayendo como consecuencia que los estudiantes se vean perjudicados en su formación.

Solamente, utilizaba con mucha frecuencia los juegos individuales lo que hacía que los estudiantes realicen sus cosas personalmente y ella se despreocupaba de su labor técnico pedagógica, formando estudiantes sumisos, antisociales y con alto margen de apatía, egoísmo.

Con respecto al objetivo específico 2 Identificar el nivel de logro de los aprendizajes de los estudiantes de primer grado en el área curricular de comunicación, utilizando el Registro de Evaluación, se obtuvo lo siguiente:

**Tabla 5**

*Resultados de los niveles de logro de los aprendizajes en el área curricular de comunicación en los estudiantes de 1er. grado de la I.E. N° 10859 San Pablo de Huasicaj.*

<b>Área y bimestre</b>	<b>Inicio</b>	<b>Proceso</b>	<b>Previsto</b>
<b>Comunicación</b>	<b>f<sub>(i)</sub></b>	<b>f<sub>(i)</sub></b>	<b>f<sub>(i)</sub></b>
<i>1er Bimestre</i>	17	2	0
<i>2do Bimestre</i>	10	9	0
<i>3er Bimestre</i>	6	13	0
<i>4to Bimestre</i>	4	15	0

*Fuente Ficha de observación*

Los resultados son muy alentadores, debido a que los niveles de logro han ido superándose progresivamente, ya que como practicante preocupó el rendimiento académico de los niños y niñas, principalmente en el área de comunicación, ante ello se fueron mejorando la aplicación de las estrategias recreativas, utilizando la secuencia lógica de los procesos didácticos, empleando material contextualizando, motivando a los estudiantes a crear sus producciones, a formar equipos de trabajo y en forma conjunta realicen sus trabajos; lo que permitió a ellos cambiar de actitud y realizar de mejor manera lo que se les

encomendaba, con ello se superó un poco la educación y la formación de los educandos.

El nivel de logro alcanzado por los estudiantes al finalizar el año académico es el de Proceso, pero todavía existe preocupación porque no lo han logrado a plenitud, pero sí han superado su rendimiento académico.

## V. CONCLUSIONES

**Primero:** Las estrategias que utiliza la docente en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje, son los juegos recreativos individuales, juegos recreativos colectivos y los juegos cooperativos entre ellos las poesías, las adivinanzas y los cuentos.

**Segundo:** De acuerdo a los resultados obtenidos, la docente utiliza en el desarrollo del área curricular de comunicación a veces los juegos cooperativos, como las canciones, poesías, adivinanzas, y cuentos; por ser juegos y actividades que a los niños y niñas les atrae y su proceso didáctico es sencillo de aplicar, a pesar de ello, la docente no le daba mucha importancia a su labor educativa, por lo tanto, no las aplicaba didácticamente bien ni lograba su propósito, trayendo como consecuencia que los estudiantes se vean perjudicados en su formación.

También, utilizaba con mucha frecuencia los juegos individuales lo que hacía que los estudiantes realicen sus cosas personalmente y ella se despreocupaba de su labor técnico pedagógica, formando estudiantes sumisos, antisociales y con alto margen de apatía y egoísmo.

**Tercero:** Los niveles de logro han ido superándose progresivamente, ya que como practicante preocupó el rendimiento académico de los niños y niñas, principalmente en el área de comunicación, ante ello se fueron mejorando la aplicación de las estrategias recreativas, utilizando la secuencia lógica de los procesos didácticos, empleando material contextualizando, motivando a los estudiantes a crear sus producciones, a formar equipos de trabajo y en forma conjunta realicen sus trabajos; lo que permitió a ellos cambiar de actitud y realizar de mejor manera lo que se les encomendaba, con ello se superó un poco la educación y la formación de los educandos.

El nivel de logro alcanzado por los estudiantes al finalizar el año académico es el de Proceso, pero todavía existe preocupación porque no lo han logrado a plenitud, pero sí han superado su rendimiento académico.

## VI. RECOMENDACIONES

**Primero:** Que el personal directivo de la I.E. N° 10859 San Pablo de Huasicaj, se preocupe por conocer, implementarse y capacitarse sobre el uso adecuado de las estrategias recreativas porque permite desarrollar la instrucción integral de los educandos, mejorar la calidad del servicio que brinda la I.E. así como también mejorar la calidad educativa de la comunidad.

**Segundo:** Que los docentes de la institución utilicen las estrategias recreativas principalmente en el área curricular de comunicación, porque ayudan a los estudiantes a socializarse, crear sus propias producciones entre otros aspectos educativos.

**Tercero:** Se recomienda evaluar permanentemente el nivel de logro de los estudiantes con el propósito de detectar insuficiencias académicas y de esta tomar las decisiones oportunamente para la mejora del servicio educativo.

## VII. REFERENCIAS

- Alonso, C., Gallego, D. & Honey, P. (1994). Los estilos de aprendizaje: Qué son. Cómo diagnosticarlos. Cómo mejorar el propio estilo de aprendizaje. Bilbao: Editorial p. 35.
- Avila, R. (2000). Diccionario de Terminología e indicadores socioeducativos. Lima, Perú: Mantaro.
- Bazán, L. (2019). Lectura recreativa y su influencia en el aprendizaje significativo en los estudiantes.
- Bohorquez, M. (1994). Psicología del aprendizaje. Lima, Perú: Abedul.
- Casares, D. (2013). En Juegos recreativos como estrategias didacticas para el aprendizaje significativo de la asignatura de Turismo en la U.E. LITIN, Universidad de Carabobo (pág. 111). Carabobo, Venezuela
- Chávez, C. F., & Rojas, O. J. (2021). Algunas consideraciones sobre el pensamiento divergente y la creatividad a partir de la resolución de un problema geométrico con múltiples vías de solución. *Números, Revista de Didáctica de Las Matemáticas*, 107, 91–108. <http://www.sinewton.org/numeros>
- Denzin, N. (2005). Manual de investigación cualitativa. España. Gedisa
- Díaz-Barriga, F. & Hernández, G. (2017). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México: McGraw-Hill interamericana
- Ferreiro, E., & Teberosky, A. (1979). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. México: Siglo XXI Editores.
- Gardner, H. (1989). Teoría de las inteligencias múltiples. Mexico: Fondo de cultura.
- Gutiérrez, J., & Rodríguez, G. (2020a). Generación del concepto creativo publicitario en función del modelo de fases sugerido por Graham Wallas: un estudio cualitativo basado en las teorías asociacionista y gestáltica. *Brazilian Journal of Development*, 6, 1252–1273. <https://doi.org/DOI:10.34117/bjdv6n1-088>
- Hidalgo, S., Sospedra-Baeza, M., & Martínez-Álvarez, I. (2018). Análisis de las inteligencias múltiples y creatividad en universitarios. *Ciencias Psicológicas*, 12(2), 271. <https://doi.org/10.22235/cp.v12i2.1691>
- Hidalgo, S., Sospedra-Baeza, M., & Martínez-Álvarez, I. (2018). Análisis de las inteligencias múltiples y creatividad en universitarios. *Ciencias Psicológicas*, 12(2), 271. <https://doi.org/10.22235/cp.v12i2.1691>
- Hinojoza, H. M. C., & Regalado, C. D. B. (2020). The teaching-learning of the law through an institutional virtual platform: Incipient findings of the

- constructivism of Piaget, Vygotsky and Ausubel according to the perceptions of the informants. *Revista Pedagogia Universitaria y Didactica Del Derecho*, 7(2), 143–165. <https://doi.org/10.5354/0719-5885.2020.57035>
- Olenka, K. (2008). La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI. *Creativity as a Challenge to Education in the Xxi Century*. Universidad de La Sabana. Facultad de Educación., 191–210.
- Romo, M. (1984). La interpretación asociativa del proceso creador. *Estudios de Psicología*, 5(18), 58–68. <https://doi.org/10.1080/02109395.1984.10821391>
- Şenel, M., & Bağçeci, B. (2019). Development of creative thinking skills of students through journal writing. *International Journal of Progressive Education*, 15(5), 216-237. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2019.212.15>
- Solé, I. (1992). *Estrategias de lectura*. Barcelona.
- Sopena, R. (1982). *Enciclopedia Concisa Sopena*. Barcelona, España: Ramón Sopena.
- Sternberg, R., & O'Hara, L. (2005). Creatividad e inteligencia. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 10(10), 113–149. <https://doi.org/10.5209/CIYC.8139>
- Vargas, G. (2004). *Diseño Curricular*. (U. C. Vallejo, Ed.) Trujillo, Perú.
- Vygotsky, L. (1979). *La teoría sociocultural*. Rusia.

# ANEXOS



## SESIÓN DE APRENDIZAJE

Número de sesión

22

"Leemos un cuento del zorro y la oveja"

### I. DATOS REFERENCIALES:

ESPP	Monseñor Francisco Gonzales Burga	PROG. ESTUDIO	Primaria EIB
Centro de Práctica	I.E. N° 10859 "San Pablo Huasicaj"	Lugar	Huasicaj
Profesor(a) de Aula	Esperanza Sánchez Tenorio	Practicante	Mariana Bernilla Purihuanan
Grado / ciclo	1° III Ciclo	Área	Comunicación
Duración	90 minutos aproximadamente	Fecha	02/11/2022



### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

Competencias y capacidades	Desempeño	Criterios de evaluación
LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN CASTELLANO COMO SEGUNDA LENGUA		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Obtiene información del texto escrito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica información explícita que es claramente distinguible de otra porque la relaciona con palabras conocidas o porque conoce el contenido del texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Leen y comprenden cuento.</li> <li>Participan de acuerdo a lo que han entendido.</li> <li>Reflexiona de lo que a leído y desarrolla ficha de aplicación.</li> </ul>
<b>Enfoques transversales</b>	<b>Actitudes o acciones observables</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Enfoque intercultural</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Diálogo intercultural:</b> Los docentes y directivos propician un diálogo continuo entre diversas perspectivas culturales, y entre estas con el saber científico, buscando complementariedades en los distintos planos en los que se formulan para el tratamiento de los desafíos comunes.</li> </ul>	

### III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN:

¿Qué necesitamos antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizaré?
<ul style="list-style-type: none"> <li>Programa curricular de primaria</li> <li>Experiencia de aprendizaje</li> <li>Texto</li> <li>Imágenes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lápiz y tijera.</li> <li>Papelógrafo</li> <li>Plumones</li> <li>Limpia tipo</li> </ul>



### IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN

Secuencia didáctica	Desarrollo de estrategias metodológicas	Tiempo aproximado
<b>INICIO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Motivación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>La docente saluda a los niños y niñas de manera muy amable.</li> <li>Posterior a ello se presenta imágenes.</li> </ul> </li> <li><b>Recogemos los saberes previos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué observan en las imágenes?</li> <li>¿Qué crees que estará realizando esos animales?</li> <li>¿Dónde crees que se encuentra la cabra?</li> <li>¿Dónde crees que se encuentra el tigre?</li> <li>¿A esos animales encontramos en nuestra comunidad?</li> </ul> </li> <li><b>Conflicto cognitivo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>¿Qué podemos hacer para saber que están haciendo los animales que hemos visto?</li> <li>¿Ustedes creen que esos animales pueden hablar?</li> </ul> </li> <li><b>Se presenta el propósito de la sesión:</b> <p>"Hoy día leemos un cuento del zorro y la oveja"</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La docente realiza los acuerdos de aula conjuntamente con las/los estudiantes.</li> </ul> </li> </ul>	15 Minutos



<b>DESARROLLO</b>	<p>La docente proporciona textos a cada una de las/los estudiantes.</p> <p><b>Antes de la lectura</b></p> <p>La docente establece el propósito de la lectura, con la participación mediante la lluvia de ideas responden las siguientes interrogantes.</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th>¿Qué voy a leer?</th> <th>¿para qué voy a leer?</th> <th>¿Cómo voy a leer?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>- Voy a leer un cuento.</td> <td>- Para aprender leer y comprender.</td> <td>- Voy a leer sub rayando, coloreando. - Leer en cadena.</td> </tr> </tbody> </table> <p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La docente presenta la fábula en un papelógrafo indicando que deben de observar los elementos que se contienen (título, estructura)</li> <li>❖ A sí mismo motiva a las niñas y los niños observar la estructura del texto.</li> </ul> <p><b>Durante la lectura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La docente como modelo lector lee la lectura y en coro.</li> <li>❖ A continuación, se pide a un voluntario/a para que lea el texto con o sin apoyo del docente haciendo señalamiento.</li> <li>❖ La docente formula preguntas u orienta a los estudiantes para que aprendan a formular preguntas y a interrogarse a sí mismos, de acuerdo a los indicios que le ofrece el texto.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>¿De qué nos habla la lectura?</li> <li>¿Dónde ocurren los hechos?</li> <li>¿Cuáles serán sus personajes?</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Después de la lectura</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ La docente plantea preguntas que demandan la necesidad en los estudiantes de ubicar o localizar información en el texto, inferir o dar opiniones o reflexionar sobre el contenido o la forma del texto.</li> <li>❖ Los niños desarrollan la ficha aplicativa.</li> <li>❖ La docente anima y elogia a los estudiantes para que expresen con sus propias palabras lo que entendieron del texto.</li> <li>❖ Felicitamos por su participación con fuertes aplausos.</li> </ul> </p>	¿Qué voy a leer?	¿para qué voy a leer?	¿Cómo voy a leer?	- Voy a leer un cuento.	- Para aprender leer y comprender.	- Voy a leer sub rayando, coloreando. - Leer en cadena.	65 Minutos
	¿Qué voy a leer?	¿para qué voy a leer?	¿Cómo voy a leer?					
- Voy a leer un cuento.	- Para aprender leer y comprender.	- Voy a leer sub rayando, coloreando. - Leer en cadena.						



<b>CIERRE</b>	<p style="text-align: center;"><b>Metacognición</b></p> <p>¿Qué aprendimos el día de hoy?</p> <p>¿Cómo se sintieron al realizar la actividad?</p> <p>¿para que nos servirá lo aprendido?</p> <p>¿Qué dificultades tuvieron?</p>	10
---------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----

**REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE:**

<p>¿Qué avances tuvieron los estudiantes en esta sesión?</p> <p>¿Qué dificultades logré observar en los estudiantes?</p> <p>¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?</p> <p>¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Director(a) de centro de Practica  
MARÍA TERESA CHUMIOQUE CASTAÑEDA

Asesor de Practica Pre Profesional  
DR. GONZALO CALDERÓN PURIHUAMAN

Profesora Practicante  
MARIANELA BERNILLA PURIHUAMAN

FICHA DE OBSERVACIÓN

VALORACIÓN

1 = insatisfactorio		2= mediamente satisfactorio		3= satisfactorio		4= muy satisfactorio	
Nº	Apellidos y nombres	Criterios de evaluación				VALORACIÓN FINAL	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
		Leen y comprenden cuento.	Participan de acuerdo a lo que han entendido.	Reflexiona de lo que a leído y desarrolla ficha de aplicación.			
VALORACIÓN		1	2	3	4	Final	
01	Carlos Manayay Maritza Fernanda				✓		
02	Leonardo Manayay Jorge				✓		
03	Lucero Lucero Kaiser Gerardo			✓			
04	Lucero Manayay Adilson Jordan				✓		
05	Lucero Manayay Segunda Jhullia				✓		
06	Manayay Lucero Jhan				✓		
07	Manayay Lucero Melissa Janet				✓		
08	Manayay Lucero Rosa Elvira				✓		
09	Manayay Manayay Jackson Omar				✓		
10	Manayay Manayay Jhan Anderson				✓		
11	Manayay Manayay Maria Lucia			✓			
12	Manayay Manayay Pinar				✓		
13	Manayay Sánchez Clotilde				✓		
14	Manayay Vilcabana Álvaro Jim				✓		
15	Parthuanan Manayay Carmen Julia				✓		
16	Parthuanan Sánchez Junior David				✓		
17	Roxas Manayay Fernan			✓			
18	Sánchez Manayay Florentino Mauricio			✓			
19	Sánchez Manayay José Antonio			✓			

Nombres y apellidos: \_\_\_\_\_ Grado: \_\_\_\_\_

**EL ZORRO Y LA OVEJA**

Había una vez un zorro cayó a un pozo, aunque no era muy profundo, descubrió que no podía volver a salir. Después de haber estado mucho tiempo, apareció una oveja que quería mucha agua.

La oveja pensó que el Zorro había bajado a beber, por lo que preguntó si hay más agua el astuto Zorro dijo entra hay bastante. La oveja saltó rápido y comenzó a beber. El zorro se subió en veloz sobre la espalda de la oveja y saltó a fuera del pozo.

La tonta oveja ahora vio en qué situación se había metido, y le rogó al Zorro que la ayudara. Pero el zorro se fue hacia el bosque.

**Actividades**

1. Describe la imagen.



→



→

2. Completa los espacios en blanco.

- \* Había una vez un \_\_\_\_\_ cayó a un \_\_\_\_\_ aunque no era \_\_\_\_\_ descubrió que podía volver a \_\_\_\_\_.
- \* La \_\_\_\_\_ pensó que el zorro había \_\_\_\_\_ a beber, por lo que pregunto si hay \_\_\_\_\_ agua.
- \* La tonta oveja \_\_\_\_\_ vio en qué situación se había metido y le \_\_\_\_\_ al zorro que le ayudara. Pero el zorro se \_\_\_\_\_ hacia el \_\_\_\_\_.

3. Encuentra las palabras en la sopa de letra.

- Palabras**
- \* ZORRO
  - \* OVEJA
  - \* POZO
  - \* AGUA
  - \* BOSQUE
  - \* ASTUTO

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

DIARIO DE CAMPO

1

DIARIO DE CAMPO PRACTICAS PEDAGOGICAS			
INSTITUCION EDUCATIVA	N°10859	CICLO	III (1° Grado)
DOCENTE	Marianela Bernilla Puniuaman	AREA	Comunicación
SESION DE AP. N° 01	TEMA	FECHA	07 - 08 - 2022
01	<p align="center"><b>PRODUCIMOS UN POEMA ALUSIVO SOBRE LA VIDA DE JOSE MARIA ARGUEDAS</b></p>	DESCRIPCION	
		<p>Ingresé al salón saludando a los estudiantes y ellos también se pusieron de pie, manifestaron todos buenos días profesora en seguida ordene silencio y se realizan actividades permanentes, asimismo pregunte la fecha escribí en parte de arriba de pizarra y después requerí a los niños que la observara imagen o foto de José María Arguedas para recolectar sus saberes previos que ellos se manifestaban de lo que había observado al imagen presentada también se realiza preguntas de conflicto cognitivo que es lo que van a realizar el clase del día; en seguida anota en la pizarra el tema del día, explicado brevemente lo que harán en la clase y luego de esto, les solicita para realizar los acuerdos conjuntamente con los/las estudiantes.</p> <p>Para empezar en desarrollo lo presente en un papelógrafo el cuadro de planificación ahí los estudiantes responden lo que ha entendido y como van a realizar su descripción del poema, por lo consiguiente se presenta un texto para que los estudiantes escriben las palabras conocidas que se encontrado en el texto y finalmente se realiza lo que es revisión y las preguntas de metacognición.</p>	
ANALISIS			
		Las y los estudiantes eran muy participativos durante en la clase como en leer texto también encontrar las palabras que conocían asimismo realizar sus trabajos.	
		REFLEXION	
		Posteriormente se observó en algunas de estudiantes que presentaba sus debilidades o dificultades para escribir y leer para ello se requerido apoyo con diferentes estrategias para fortalecer sus inconvenientes.	
		CUESTIONAMIENTO	
		¿De qué manera se aportaría desde la lectura de texto para conseguir el aprendizaje significativo y su relación con el aprendizaje situado?	

## EVIDENCIAS

**Evidencia:** Desarrollo de ficha de aplicación



**Evidencia:** Socialización de trabajos y desarrollo de fichas de aplicación

