



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

Efecto del programa Pukllaykusun en el aprendizaje significativo en la
Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera -
Rímac, 2019

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:

Maestro en Educación

AUTOR:

Br. Linares Mendoza, Edin (ORCID: 0000-0002-8325-289X)

ASESOR:

Mgtr. Baldárrago Baldárrago, Jorge Luis Aníbal (ORCID: 0000-0002-7051-2234)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Innovaciones Pedagógicas

Lima - Perú

2020

Dedicatoria

*Dedico este trabajo de investigación a mi familia
por el apoyo incondicional.*

Agradecimiento

Agradezco a Dios, por haberme dado la vida y salud, a su vez por darme fortaleza para lograr mi objetivo.

A mi asesor el Mgtr. Baldárrago Baldárrago, Jorge Luis Aníbal por ayudarme en el proceso de investigación, por la orientación y aportar su gran conocimiento sobre mi persona para el desarrollo de la investigación.

A todos los docentes de la Universidad Cesar Vallejo, por el apoyo, conocimiento y orientación en este corto, pero significativo proceso de aprendizaje.

Y a todas las personas que estuvieron y que participaron en este proceso de investigación, muchas gracias.

Página del jurado

Declaratoria de autenticidad

Yo, Edin Linares Mendoza, identificado con DNI N° 42550972, Alumno(s) de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo Filial Lima – Campus Lima Norte, autor(es) de la tesis titulada “Efecto del programa Pukllaykusun en el aprendizaje significativo en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera - Rímac, 2019”,

DECLARO QUE:

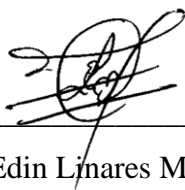
1. La presente tesis para obtener el grado académico de Maestro en Educación es el resultado de mi trabajo personal, el cual no he copiado de otro trabajo de investigación, ni utilizado fórmulas, ni citas completas “*stricto sensu*”; así como ilustraciones diversas, sacadas de cualquier tesis, obra, artículo, memoria, etc. (en versión digital o impresa). Caso contrario, menciono de forma clara y exacta su origen o autor, tanto en el cuerpo del texto, figuras, cuadros, tablas u otros que tengan derechos de autor.
2. Declaro que la tesis que pongo en consideración para evaluación no ha sido presentada anteriormente para obtener algún grado académico o título, ni ha sido publicado en sitio alguno.

Soy consciente de que el hecho de no respetar los derechos de autor y hacer plagio, es objeto de sanciones universitarias y/o legales, por lo que asumo cualquier responsabilidad que pudiera derivarse de irregularidades en la tesis, así como de los derechos sobre la obra presentada.

Asimismo, me hago responsable ante la universidad o terceros, de cualquier irregularidad o daño que pudiera ocasionar por el incumplimiento de lo declarado.

De identificarse falsificación, plagio, fraude, o que el trabajo de investigación haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, responsabilizándome por todas las cargas pecuniarias o legales que se deriven de ello sometiéndome a las normas establecidas y vigentes de la Universidad César Vallejo.

Los Olivos, 9 de octubre del 2020



Br. Edin Linares Mendoza

Índice

Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del jurado	iv
Declaratoria de autenticidad	v
Índice	vi
Índice de tablas	vii
Índice de ilustraciones	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MÉTODO	16
2.2. Operacionalización de variables	17
2.3. Población, muestra y muestreo	19
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	20
2.5. Procedimiento	22
2.6. Método de análisis de datos	22
2.7. Aspectos éticos	24
III. RESULTADOS	25
IV. DISCUSIÓN	35
V. CONCLUSIONES	38
VI. RECOMENDACIONES	39
REFERENCIAS	40
ANEXOS	46

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Diseño de Investigación</i>	17
Tabla 2. Operacionalización de variable aprendizaje significativo	18
Tabla 3. Estudiantes del Quinto Grado de Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera. Nómina del SIAGIE 2019	19
Tabla 4. Estudiantes del Taller de danzas folklóricas de la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera. Nómina del SIAGIE 2019	20
Tabla 5. Juicio de expertos.....	21
Tabla 6. Estadísticas de confiabilidad.....	22
Tabla 7. Nivel de las dimensiones	23
Tabla 8. Nivel de la variable aprendizaje significativo.....	23
Tabla 9. Medias muestrales en la preprueba y postprueba para la variable aprendizaje significativo	25
Tabla 10. Medias muestrales en la preprueba y postprueba para la dimensión conocimientos previos	26
Tabla 11. Medias muestrales en la preprueba y postprueba para la dimensión motivación	27
Tabla 12. Medias muestrales en la preprueba y postprueba para la dimensión material didáctico.....	27
Tabla 13. Normalidad de los datos del Aprendizaje significativo	29
Tabla 14. Estadístico de prueba	30
Tabla 15. Normalidad de la dimensión conocimientos previos.....	30
Tabla 16. Estadístico de prueba de los conocimientos previos.....	31
Tabla 17. Normalidad de la dimensión Motivación.....	32
Tabla 18. Estadístico de prueba de la motivación.....	33
Tabla 19. Normalidad de la dimensión material didáctico	33
Tabla 20. Estadístico de prueba de los conocimientos previos.....	34

Índice de ilustraciones

Ilustración 1. <i>Niveles de aprendizaje significativo en la preprueba y postprueba.</i> .	25
Ilustración 2. Niveles de conocimientos previos en la preprueba y postprueba	26
Ilustración 3. Niveles de la motivación en la preprueba y postprueba.....	27
Ilustración 4. Niveles del material didáctico en la preprueba y postprueba.....	28

RESUMEN

La presente investigación titulada “Efecto del programa Pukllaykusun en el aprendizaje significativo en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera - Rímac, 2019”. Se planteó el siguiente problema general: ¿Cuál es el efecto del programa Pukllaykusun en el aprendizaje significativo en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera – Rímac en el 2019?, por consiguiente, el objetivo general fue determinar el efecto del programa Pukllaykusun en el aprendizaje significativo de las estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera – Rimac, 2019.

Esta investigación es de tipo aplicada, de enfoque experimental. La población estuvo constituida de 268 estudiantes, la muestra de 30 encuestadas. La técnica de investigación utilizada fue la encuesta y el instrumento es un cuestionario de Palomino (2018), denominado: Cuestionario sobre Aprendizaje significativo, cuyo instrumento fue validado por los expertos, a la vez se determinó su confiabilidad a través del estadístico Alfa de Cronbach.

Los resultados se analizaron con la base teórica de la variable aprendizaje significativo; teniendo como resultado la significancia demostrando una significativa relación (p -valor = 0,000) menor al nivel r de significancia ($\alpha = 0,05$), lo que implica que después de aplicado el programa Pukllaykusun se mejora su aprendizaje significativo.

Por último, se comentan las limitaciones del estudio y las direcciones de investigaciones futuras.

Palabras claves: Aprendizaje significativo, programa educativo, puckllaykusun, juegos.

ABSTRACT

The present research entitled "Effect of the Pukllaykusun program in the significant learning in the Emblematic Educational Institution Mercedes Cabello de Carbonera - Rímac, 2019". The following general problem was posed: What is the effect of the Pukllaykusun program on significant learning at the Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera - Rímac, 2019? Therefore, the general objective was to determine the effect of the Pukllaykusun program on significant learning for students at the Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera - Rimac, 2019.

This research is of an applied type, with an experimental approach. The population consisted of 268 students, the sample of 30 respondents. The research technique used was the survey and the instrument is a questionnaire by Palomino (2018), called: Questionnaire on Significant Learning, whose instrument was validated by experts, while its reliability was determined through Cronbach's Alpha statistician.

The results were analyzed with the theoretical base of the significant learning variable; having as a result the significance demonstrating a significant relation (p -value = 0.000) lower than the r level of significance ($\alpha = 0.05$), which implies that after applying the Pukllaykusun program its significant learning is improved.

Finally, the limitations of the study and directions for future research are discussed.

Keywords: Meaningful learning, educational program, puckllaykusun, games.

I. INTRODUCCIÓN

Los medios de comunicación y avances tecnológicos están influenciando en el cambio del comportamiento y valores culturales de los adolescentes, los cuales buscan imitar las costumbres de las sociedades globalizadas perdiendo de este modo su propia identidad y su sentido de pertenencia; es por ello que la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, por sus siglas en inglés se lo reconoce como UNESCO en el 2005 preocupados por este problema es que fomenta el desarrollo del área de Educación Artística con la finalidad que exista una formación apreciativa de las expresiones culturales (UNESCO, 2014, pág. 55), del mismo modo, es que ha creado diversos entes como CIOFF (Consejo Internacional de Organizaciones de Festivales Folklóricos) y CID (Consejo Internacional de la danza) a quienes a delegado el fomento e inserción de políticas educativas basadas en la práctica de la danza tradicional. A pesar de ello, es que en la mayoría de países donde estas organizaciones tienen representantes, aún no se ha insertado la práctica de la danza folklórica en las mallas curriculares de sus sistemas educativos es por ello que aún existe una amplia distancia para que se logre que las estudiantes se formen integralmente, es decir, estamos más preocupados en la formación cognitiva y olvidamos la formación emocional, esto ha contribuido que en la sociedad moderna haya decaído en el comportamiento ético ya que, para tomar las correctas decisiones, es necesario fomentar la reflexión y el debido proceso emocional, es decir, que cualquier idea que la persona tenga debe primar antes que lo cognitivo, lo emocional.

La pedagogía, la didáctica, los recursos didácticos se ha utilizado desde muchos siglos atrás en la educación escolarizada y no escolarizada, estos han servido para formar a la persona de manera integral; en el Perú se incluye la enseñanza del lenguaje artístico de la danza en el área de Arte y Cultura en el documento oficial denominado Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular; el enfoque planteado consiste en revalorizar las manifestaciones artístico culturales, logrando que el estudiante desarrolle su identidad (MINEDU, p. 125). Del mismo modo busca que el estudiante realice una construcción de sus aprendizajes personales o colectivos a través de los diferentes lenguajes artísticos propuestos por el MINEDU como son la danza, el teatro, la música, artes plásticas, artes audio visuales tratando de integrar el arte con otras áreas pedagógicas (MINEDU, p. 126). A pesar de ello es que aún no deja de encontrarse dificultades en su aplicación, ya que no existen programas ni material didáctico que sea motivador para el estudiante y por ende su aprendizaje será menos significativo. El mismo

documento oficial hace referencia a la competencia N° 6 “Crea proyectos desde los lenguajes artísticos”, en la que el estudiante tiene la capacidad de utilizar a la danza entre otros lenguajes para expresar sus ideas, siendo capaz de crear nuevos lenguajes artísticos usando los recursos que se aprenden durante las sesiones de aprendizaje; esta práctica busca fomentar la capacidad crítica (MINEDU, pág. 74)

Actualmente en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera (en adelante MCC), los docentes del área de Arte y Cultura en el lenguaje artístico de la danza; aún utilizan erróneamente el modelo de enseñanza tradicional, donde se puede observar la memorización, los conteos de las secuencias de pasos y la copia del estilo danzario del docente, se puede notar que el estudiante no desempeña una función importante en este modelo educativo ya que cumple solo el papel de recepción, es decir, es tratado como objeto del aprendizaje y no se le da la oportunidad de que busque su propio aprendizaje de manera significativa y de este modo lograr una educación integral y agrava más el problema la escasa utilización y aplicación de recursos didácticos por parte de los docentes, razón por la cual existe un limitado aprendizaje. De continuar haciendo poco uso de recursos didácticos como juegos y siguiendo el modelo pedagógico desactualizado cabe la gran posibilidad de que se siga limitando el desarrollo integral de los estudiantes, además ocasionaría un bajo rendimiento por ende los educandos prefieren no participar en las sesiones de aprendizaje y a su vez, perdiendo el interés por conocer las manifestaciones culturales y danzarias de nuestro país. En este menester el estudiante debe hacer uso de sus sentidos, de este modo lograr con dominio el contenido expuesto por el docente, por ello es indispensable el uso de los recursos didácticos como el juego para contribuir en la formación integral, en la que está inmerso los conocimientos, aprendizajes y valores del estudiante, es decir la adquisición de nuevas habilidades, destrezas y estrategias en la que el aprendizaje del estudiante parte de su propia experiencia y relaciona con los objetos de su entorno especialmente físicos ayudarán y orientarán a la formación integral del educando.

Para desarrollar esta investigación tenemos algunos **antecedentes de estudio a nivel internacional:**

Gómez (2016) en su investigación titulada *Teorías de aprendizaje para facilitar la educación artística. Estudio en una universidad de México*, cuyo objetivo fue conocer la opinión de los egresados de la Facultad de Artes de las teorías de aprendizaje en la docencia artística, es una investigación experimental, como instrumentos de evaluación se utilizaron un cuestionario

y un documento de redacción, las teorías en la que se sustenta son la del aprendizaje significativo, el conductismo, el condicionamiento, la teoría cognitiva, el constructivismo, de descubrimiento; la muestra estuvo conformada por 11 estudiante; llegando a una conclusión de que el 100% de los participantes concuerdan con que las teorías mejorarán su desempeño docente.

Salazar (2017) en su investigación titulada *El aprendizaje significativo y su relación con el uso de las tics en la enseñanza de la informática en estudiantes de Una Institución Educativa en Colombia*, quien se trazó como objetivo general establecer la relación entre el aprendizaje significativo y uso de TIC en la enseñanza de la informática; esta investigación fue de tipo descriptiva correlacional; la muestra aplicada es de 29 estudiantes quienes fueron seleccionados estadísticamente, se utilizó la encuesta como instrumento de recojo de datos; entre los principales resultados encontramos que existe una relación directa entre las variables, siendo su relación directa de la dimensión cognitiva en un 0,668; de la procedimental 0,611 y actitudinal 0,578 %.

Pérez (2015) en su investigación titulada *Estrategias didácticas para favorecer el aprendizaje significativo en los alumnos de primer grado de secundaria en la asignatura de tecnologías*, cuyo objetivo fue identificar los estilos de aprendizaje a través de estrategias didácticas que fomenten el aprendizaje significativo; se aplicó instrumentos de evaluación como escuestas, guía de obervación, cuestionarios; la muestra utilizada fueron 16 estudiantes entre 13 y 14 años de la asignatura de tecnología en la escuela “Republica de Paraguay” Riobamba-Capultitian (México); la investigación es de tipo aplicada y tiene como principales resultados que el 100% de docentes utilizan un método expositivo, el 100% de ellos diseñan secuencias didácticas por objetivos la cual contrapone el aprendizaje significativo.

Como antecedentes de estudio a nivel nacional tenemos:

Palomino (2018) en su investigación titulada *Aprendizaje significativo y las actitudes hacia las matemáticas en estudiantes del VII ciclo, en una Institución Educativa de Ate 2018* cuyo objetivo fue hallar la relación que existe entre las dos variables es una investigación de tipo básica, con un enfoque cuantitativo no experimental. La población fue 304 estudiantes y la muestra de 170 estudiantes, aplicó un muestreo probabilístico aleatorio estratificado. Utilizó la encuesta como técnica, y un cuestionario como instrumento. Concluyo con que el 67.1 % de estudiantes de la institución se ubican en el nivel de proceso del aprendizaje significativo.

Huancas y Huamán (2018) en su investigación titulada *Programa de juegos recreativos influye en el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de una Institución Educativa de Bagua Grande*, sustentada en las teorías de psicomotricidad de Piaget (1977) y la teoría del movimiento y desarrollo psicobiológico de Wallon (1984); su objetivo principal fue demostrar la influencia de los juegos recreativos en la mejora de la psicomotricidad; investigación de diseño pre- experimental, aplicada en la Institución Educativa de Jorobamba – Bagua Grande, empleando una muestra de 11 estudiantes; el instrumento aplicado es la lista de cotejo; después de aplicada la tesis se obtuvieron los siguientes resultados: 64% se ubican en el nivel bueno, 27% en el nivel regular y el 9% en el nivel malo en las dimensiones del estudio.

Castillo (2018), En su Investigación titulada *Estrategias de enseñanza y el aprendizaje significativo en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa CEAUNE - LA CANTUTA - 2018* se plantea el objetivo de encontrar la relación entre las variables; esta investigación pertenece al tipo básico y nivel descriptivo, con un diseño no experimental; la muestra fue de 90 estudiantes y se utilizó la encuesta y el cuestionario como instrumentos de evaluación; los resultados que se presentan en los estadísticos concluyen que existe una baja relación positiva entre las 2 variables.

La presente investigación se basó en el análisis de las teorías que sustentan **el aprendizaje significativo**, teniendo como máximo representante a David Ausubel; quien plantea un enfoque constructivista, en el que cual manifiesta que el discente construye su propio conocimiento a través del factor más importante para el aprendizaje está basado en lo que el estudiante ya sabe o conoce (Pérez, p. 47).

La Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1963), considera que es un proceso en el cual el nuevo conocimiento o información se articula de forma no literal con la cognición del aprendiz (p. 58). Partiendo de este planteamiento, la teoría del aprendizaje significativo tiene el interés por: conocer las condiciones en la que se da el aprendizaje, así como encausar y retroalimentar conocimientos permanentes, reforzando de significado para cada persona y para la sociedad, así mismo, propone que la teoría del aprendizaje en la etapa escolar es necesario plantearse de una manera fácil y sencilla ya que dependerá de ello para que el estudiante tenga interés por seguir aprendiendo (Pérez, 2015, p. 29).

Ausubel, Novak y Hanesian (1978) se refieren como aprendizaje significativo al proceso que se hace de forma intencional y orientado que busca la posibilidad de lograr el vínculo no arbitrario de nuevos conocimientos (p. 23). Los mismos teóricos afirman que el aprendizaje del estudiante es significativo solo cuando el nuevo aprendizaje esté relacionado con lo que el estudiante ya tiene como conocimiento (p.30), es decir que el aprendizaje significativo se ejecuta cuando en su inicio existe una interacción de una nueva idea con la existente dentro la cognición del estudiante; además plantean que el aprendizaje significativo le proporciona al estudiante anclar los saberes de la experiencia propia con el nuevo conocimiento, permitiéndole construir significativamente este nuevo conocimiento, a su vez se logrará mejorar la autoestima, ello permitirá que se interese por lo que está aprendiendo dando como resultado un mayor aprendizaje (p. 47). Del mismo modo, Salazar (2017) manifiesta que, si el estudiante no logra encontrar utilidad en el aprendizaje propuesto, será muy difícil anclar con el nuevo aprendizaje influyendo negativamente en el aprendizaje significativo, por lo tanto, el contenido que el docente plantee debe ser coherente, fácil y lógica para que sea comprendida con mayor facilidad (p. 46).

El principal teórico del aprendizaje significativo es David Ausubel, pero no dejaremos de mencionar otras teorías que están muy ligadas; uno de ellas es la transferencia de aprendizaje planteada por Wenzelburger (2005), quien plantea que los conocimientos y aprendizajes que el estudiante aprende en el centro educativo debe ser útiles en la vida diaria (p. 5); la misma Wenzelburger (2005) en Pérez (2015) considera que la transferencia de conocimientos es resultado del desarrollo mental, donde participan la perseverancia, la memoria y la voluntad (p. 51).

Ausubel, Novak y Hanesian (1978) en Chrobak, (2017) sostiene que, para lograr el aprendizaje significativo, los estudiantes tienen que tener conscientes de que las relaciones de las nuevas ideas deben ser incorporadas a la estructura cognitiva de manera natural. Para que sea posible esta relación es necesario cumplir ciertos requisitos: a). El aprendiz debe tener conceptos y preposiciones sobresalientes en su organización cognoscitiva y que serán como un anclaje para los nuevos conocimientos que se asimilarán (p.4), es decir el estudiante ya tiene conceptos o aprendizajes previos de los cuales son necesarios para el nuevo aprendizaje que servirá como fijación del nuevo conocimiento. b). El aprendiz debe corresponder intencionalmente el recurso significativo, de manera no caprichosa e inherente (p.4), esto está relacionado directamente a la motivación que el docente realice en sus sesiones de clases

mediante recursos de diferente índole. c). Los materiales concretos como recursos didácticos que sirven para el aprendizaje tiene que ser sumamente significativo para el estudiante (p. 4), esto quiere decir, por ejemplo, que la enseñanza de una determinada planimetría o estereometría de la danza folklórica peruana no se pueden enseñar significativamente si el docente aun realiza cuentas para los desplazamientos o cambios de secuencias.

Otra de las teorías que refuerzan la planteada por Ausubel es la de Dewey (1899) y (1902) llamada teoría del conocimiento en la que destaca la necesidad de verificar el conocimiento y pensamiento del estudiante a través de la acción para que se convierta en conocimiento veraz, ya que el ser humano somos seres activos que aprenden con mayor facilidad mediante la confrontación de situaciones problemáticas que se dan en la vida diaria; señala también que los educandos no llegan a la escuela con la mente vacía en la que los docentes puedan llenar de conocimientos, sino por el contrario, el estudiante ya es un entusiasmado activo por su aprendizaje (p. 25). Refiere también que el estudiante tiene intereses de su propio entorno social, estos intereses son actitudes y aptitudes que tienen en relación a su experiencia (p. 278); es en este sentido que el teórico afirma que el docente tiene que motivar al mediante actividades y situaciones problemáticas de su entorno evitando sembrar el temor que la escuela tradicional implanta, es decir el castigo y humillación con el cual pretender lograr su aprendizaje (p. 291)

Los **enfoques conceptuales** de la variable y sus componentes son:

Ausubel (1963), considera que es un procedimiento en el cual la nueva información o también llamado nuevo conocimiento se articula de forma no literal con la cognición del aprendiz (p. 58).

Las **dimensiones** propuestas son las siguientes:

La primera es los **conocimientos previos**, respecto a ella, Ausubel, Novak y Hanesian (1978) el aprendizaje significativo le proporciona al estudiante anclar los saberes de la experiencia propia con el nuevo conocimiento, permitiéndole construir significativamente este nuevo conocimiento, a su vez se logrará mejorar la autoestima, ello permitirá que se interese por lo que está aprendiendo dando como resultado un mayor aprendizaje (p. 47).

Ausubel (1968) precisa que para que el estudiante adquiera la nueva información, depende fundamentalmente al nivel de las ideas ya existentes en la cognición y el aprendizaje

significativo se efectúa a través de la unión de estas ideas existentes con las nuevas enseñadas; se comprende por conocimientos previos al conocimiento que una persona tiene acumulada en la memoria (p. 36).

Pérez (2015) hace referencia a Wenzelburger (2005) y Salazar (2017) manifiestan que las actividades motoras, cognitivas y afectivas son importantes para poder obtener y canalizar los aprendizajes previos del estudiante; también nos dice que el estudiante tiene ya experiencia acumuladas y que si se recuperan de una manera eficaz y se unen a las ideas nuevas será de mayor facilidad recuperar este aprendizaje en una situación posterior (p 51).

Ausubel, Novak y Hanesian (1978) concluyen que si se tuviese que resumir a la psicología educativa a un solo enunciado, este sería el que todos los factores que influyen en el aprendizaje, el más preponderante es el que el estudiante ya conoce y sabe (p. 6). Claramente los autores se refieren a los saberes previos; estos saberes previos tienen que fomentar la interacción de nuevos aprendizajes.

Otra de las dimensiones propuestas es la **motivación**; respecto a ésta, Ausubel (1968) en Palomino (2018), refiere que la motivación es la predisposición positiva que tiene el estudiante para recibir los aprendizajes; es decir en la enseñanza aprendizaje debe existir una fluidez de empatía y ganas de hacer las cosas bien, del mismo modo, las tareas que el docente plantea para sus estudiantes debe ser eficaz y efectiva, esto conllevará a un mejor aprendizaje y por ende más significativo (p. 37).

Pérez (2015) hace referencia a Wenzelburger (2005) quien manifiesta que existe una conexión de estímulo – respuesta, en la que la transferencia de aprendizajes, y ocurre cuando en la motivación hay elementos parecidos de lo que se tiene como aprendizaje previo con la nueva situación que se quiere aprender (p. 52).

Palomino (2018) cita a Merino (2000), quien afirma que cada estudiante posee diversas capacidades, conocimientos previos, distintos intereses, lo que hace que el conocimiento se debe impartir de diversos modos, es menester entonces, que cada docente debe emplear diferentes recursos para satisfacer las distintas motivaciones del estudiante, de lo contrario no se logrará fomentar el aprendizaje significativo (p. 37). En este sentido Ausubel, Novak y Hanesian (1978) en Palomino (2018) precisan que la motivación es un elemento que es

indispensable para lograr el aprendizaje a largo plazo ya que si el estudiante está predispuesto al nuevo aprendizaje.

Diremos entonces que la motivación está ligada con el aprendizaje significativo ya que si el docente tiene la habilidad de brindar elementos que motiven al estudiante (juegos, audios, videos), mayor será la retención del contenido propuesto y por ende mayor aprendizaje significativo.

Otra de las condiciones que Ausubel (1963) manifiesta que también es de mucha importancia para lograr del aprendizaje significativo, es la utilización de **material didáctico**, éste recurso, sumado al recojo de saberes previos y la motivación serán trascendentales para que el conocimiento sea recordado a largo plazo; pero es menester considerar que la utilización del material didáctico debe ser elaborado acorde al nivel de aprendizaje, la edad y su organización cognitiva que se encuentra el estudiante.

Pérez (2015) hace referencia a Ausubel (1968) quien manifiesta que para que exista un aprendizaje significativo, el material didáctico debe tener una significatividad lógica, es decir que el material que el docente propone este organizado para que la construcción del conocimiento se ejecute de manera secuenciada; además también debe tener una significatividad psicológica en el que el material didáctico proporcionado al estudiante debe ser de fácil conexión entre lo ya conocido con lo que se espera aprender (p. 49).

Ante el avance de los recursos tecnológicos en la sociedad actual, el uso de los recursos didácticos es el único medio que puede hacerles la competencia ya que a los estudiantes les brindará motivación y herramientas sutiles para lograr el aprendizaje; esta afirmación se sustenta en la investigación que desarrolla; Espinoza (2017) quien sugiere que la utilización de recursos didácticos potencia sobre todo el aprendizaje reflexivo, a su vez es una necesidad de que el estudiante sea capaz de realizar su propio aprendizaje siendo consciente de sus propios recursos y de encontrar diversas formas para la resolución de los múltiples problemas que te da la vida (p. 35).

Respecto al programa Pukllaykusun, abordaremos primero a teorizar y conceptualizar todo referente al **programa de aprendizaje**:

Fletcher (2000) citado en Mera (2016), hace mención que un programa viene a ser un instrumento que permite desarrollar los procesos precisos e imprecisos de la capacitación y las circunstancias administrativas en las que se efectuará (p. 17).

Por otro lado, la UNESCO (1997) define como programa educativo a un conjunto o también una secuencia de acciones educativas estructuradas que permitan lograr un objetivo previamente determinado, dicho de otro modo, un conjunto de tareas educativas que servirán para fomentar el incremento del aprendizaje de los estudiantes (p. 11).

Mera (2016) cita a Montané y Martínez (1994) quienes refieren que el programa es una actividad global que está orientada a un grupo de personas de los cuales se busca lograr objetivos especialmente educativos que han sido previstos y planificados (p. 17); el mismo autor manifiesta que un programa es un instrumento que sirve como un plan para proponer nuevas ideas pedagógicas entre los docentes y discentes en la Institución, la finalidad fundamental es el aprendizaje del estudiante (p. 19). En esta misma idea Mera (2016) hace referencia a Martínez (2011), quien manifiesta que un programa educativo está dividido en etapas, que son las siguientes: a). La Planificación; es la primera etapa en la cual se plantean y eligen los objetivos y un plan para la toma de decisiones (p. 18); b) La Ejecución; es el momento en el cual se materializan los planteamientos diseñados para cumplir con los objetivos formulados en la planificación (p. 19); c) La ejecución es poner en funcionamiento un programa; la evaluación; es el tercer y último proceso del programa educativo que consiste reconocer lo avanzado lo cual servirá para hacer la reflexión y poder reforzar las posibles dificultades que se tienen (p. 20).

En nuestro caso el programa será un instrumento extracurricular que ayudará en la enseñanza – aprendizaje de la danza folklórica desarrollando contenidos a través de crucigramas, sopa de letras, encontrar diferencias, seguir el camino; y actividades lúdicas que nos lleven a un mejor aprendizaje de la danza folklórica, desarrollando habilidades, destrezas motoras y buenas actitudes.

Pukllaykusun es una palabra en runa simi que etimológicamente viene de dos voces quechuas: Intor (2006) señala que la palabra Pukllay traducida al español significa Jugar (p. 19) y Kusun que significa nosotros, juntos, en grupo (p. 13); si juntamos estas dos voces, la traducción vendría hacer “Jugando Juntos”.

El juego se ha desarrollado en todas las sociedades de la historia, esta actividad es tan predominante en la niñez que se podría afirmar que es condicionante para el desarrollo armónico del cuerpo humano (UNESCO, p. 5). La misma organización manifiesta que el juego tiene que ser la actividad elemental del infante, y que es necesario de que este se efectúe de forma innata, improvisada y sobre todo de forma agradable (p. 7). García (2016) cita a Marín (1982), Schiller (1941) y Locke (1986) quienes refieren que el juego es la base de la existencia del niño, ya que el juego es considerada la actividad de mayor importancia en esta etapa de vida, ello no significa que los adultos pierdan la motivación por el entrenamiento, es por ello que es importante, del mismo modo refieren que el hombre es plenamente humano cuando juega, esta actividad no se trata solamente de liberar energías residuales sino de ejercitar diferentes facultades humanas dado que existe una gran variedad de juegos, consideran también que el juego es de suma importancia en la educación, ya que, autoayuda al estudiante para ser reflexivo en su actuar con su cuerpo y su comportamiento dentro de la sociedad (p. 18).

Según la UNESCO (1980), el juego tiene una serie de características implícitas, estas permitirán al estudiante afianzar una serie de competencias aún sin darse cuenta; algunas de estas características son las siguientes: a). Es libre y voluntario, en este sentido el estudiante tiene que tener la capacidad de realizar un juego basado en sus propias motivaciones sin que el docente imponga los propósitos; b). Se centra en un espacio y un tiempo concreto, es decir que el lugar donde se propongan y ejecuten los juego sean adecuados evitando accidentes ya que los juegos son improvisados; c). Es universal e innato, como ya manifestamos, los juegos ya están inmersos en la persona, por ende, no se necesita dar demasiadas explicaciones para su ejecución; (d). Es fuente de satisfacción, el juego tiene que tener la intención de que sea de diversión, es de este modo que el estudiante logra mantenerse activo y concentrado en la actividad propuesta; e). Favorece la socialización, el juego favorece la socialización entre las personas, fomenta la comunicación y crea lazos afectivos y f). Los niños son los mejores inventores de juegos y utilizan su imaginación para transformar cualquier elemento (p. 8).

En el Perú al igual que en todas las culturas, siempre ha estado presente el juego en la sociedad especialmente en los infantiles; Guamán Poma (2011), le dedica ilustraciones a la vida de los niños en el imperio Incaico, en la lámina titulada “Pukllacoc uamracona” podemos observar a un niño de aproximadamente 9 años con un “trompo” (p. 120), en otra lámina titulada “Mactacona” observamos a un niño con una red que servía para cazar pajaritos (p.118), en otra lámina titulada “tockllacoc uamracona” observamos a un niño con una honda cazando pajaritos;

se puede deducir además que los juegos no eran meramente llevados a la diversión si no que en algunos casos era para responder a algún mandado que los padres enviaban a realizar algún trabajo como cuidar las cementeras (p. 119,). Ver ANEXO H.

En la actualidad aun encontramos juegos tanto en las zonas urbanas y rurales, en la primera los juegos tecnológicos e industriales se han masificado no permitiendo al niño un buen desarrollo de ciertas capacidades especialmente motoras, mientras que en la segunda encontramos juegos en los que la creatividad, coordinación, destreza física, equilibrio, fuerza, resistencia se manifiestan con una mayor frecuencia, por lo general estos juegos son inspirados en algunos animales de su contexto social, así como, elementos que la misma naturaleza brinda.

Es por ello que es importante que a través de la práctica de la danza folklórica se inserten juegos que ayuden como aprendizaje significativo. Según Rojas (2014) refiere que la danza es una manifestación considerada como la madre de todas las artes ya que el artista mediante la danza puede estar presente en espacio y tiempo (p. 14). Gardner (1983) define a la danza como un conjunto de secuencias de movimientos del cuerpo, con patrones que están determinados por su grupo cultural y que buscan transmitir una intención con un valor estético para el público que lo aprecia (p. 83).

La danza está compuesta de varios elementos como la vestimenta tradicional, la música, la planimetría y la estereometría, estas últimas corresponden a la coreografía, elementos a través de los cuales servirán para plantear el programa Pukllaykusun.

Respecto a la estereometría Ahón (1997) refiere que es la descripción de las figuras realizadas en el plano vertical, básicamente está orientado a los cuerpos de los ejecutantes, así mismo, la descripción de sus gestos, posturas corporales, ademanes, posiciones, giros, saltos, que son los entes expresivos o también llamado dialogo no verbal (p. 42). La estereometría viene a ser entonces, los movimientos corporales que se realizan para ejecutar un paso de una danza folklórica determinada, es decir la participación de los músculos, articulaciones, huesos, ligamentos y tendones los cuales permitirán lograr tal fin; básicamente se muestran las posturas corporales en el plano vertical. Álvarez (2017) refiere que la planimetría es la descripción de todos los desplazamientos horizontales que realizan en el espacio físico o también llamado escenario, está enfocado a la profundidad y ancho del espacio (p.55). La danza por lo general es una manifestación que se ejecuta en grupos, cuadrillas o comparsas, es en este sentido en la

que se manifiesta la planimetría, es decir, se desarrollan diseños grupales en el espacio físico como círculos, cuadrados, cruces, filas, columnas, espirales, etc. En consecuencia, aquí participan los pasos de la danza en el plano horizontal.

Para desarrollar en los estudiantes tanto la planimetría y la estereometría es importante abordar directamente ciertas capacidades físicas básicas: Lora (2013) refiere que la fuerza se inicia de manera natural en cualquier juego o actividad que el infante ejecute, por lo que es bueno impulsar indirectamente su desarrollo utilizando estrategias (p. 30). La misma autora señala que el desarrollo de la fuerza tiene que ser de manera medida ya que si es que alteramos el sistema muscular, también estaríamos alterando el sistema óseo, las articulaciones, el factor de precisión y los tendones (p. 31). Además, Vinuesa y Vinuesa (2016) definen a la fuerza como la disposición neuromuscular, que a través del trabajo del músculo realiza acciones como frenar un movimiento, soportar un peso, impulsar un salto, aplicar una resistencia tanto externa o interna (p. 291). Linares (2014) nos dice que la velocidad es la capacidad que tiene la persona para desplazar todo el sistema locomotor o una parte de él, en el menor tiempo posible (p. 70). Lora (2013) afirma tal conceptualización, ella nos dice que representa la durabilidad que tiene un desplazamiento corporal o sus segmentos (p. 31). Vinuesa y Vinuesa (2016) definen a la velocidad como la capacidad de efectuar acciones motoras de manera oportuna, sin ser consiente del ahorro de la energía y además en el menor tiempo posible (p. 361). Cabe señalar que el desarrollo de la velocidad en la educación es muy importancia, ya que ayuda a mejorar la escritura. Otras de las capacidades básicas para el fortalecimiento de la estereometría y planimetría es la resistencia; Vinuesa y Vinuesa (2016) la definen como el conjunto de habilidades y cualidades físicas que permiten al estudiante aumentar el esfuerzo, permitiendo de este modo la recuperación muscular de los movimientos realizados (p. 202). Al respecto Lora (2013) expresa que la resistencia es la capacidad que tiene un individuo para soportar un esfuerzo por un tiempo prolongado (p. 31). Del mismo modo el equilibrio es otra de las capacidades básicas; Linares (2014) manifiesta que el ser humano posee una habilidad de mantener posiciones estáticas de las partes del cuerpo, además, las articulaciones y músculos cooperan para que el ser humano este en una posición estable entre los ejes corporal y de gravedad (p. 72); la construcción y desarrollo especialmente de las capacidades espaciales, el centro corporal, la base del peso corporal, entre otros factores se deben básicamente al fortalecimiento del equilibrio (p. 73). Asi mismo Mayolas, Villarroya y Reverter (2010) mencionan a otra de las capacidades básicas que es la lateralidad es una capacidad básica es la

lateralidad esta consiste en la preminencia de un lado del cuerpo ya sea diestro o zurdo y se ve evidenciada en el ojo, pie, mano, oído (p.32); los mismos autores manifiestan que pareciera que el hemisferio derecho del cerebro está relacionado al pensamiento concreto y el lado izquierdo está relacionado al abstracto (p. 33). Autores como Piaget (1984), Le Boulch (1987) o Mesonero (1994) citados en Mayolas, Villarroya y Reverter (2010) concluyen que las deficiencias en el dominio de la lateralidad cruzada, conlleva a dificultades de lectura y escritura, orientación espacial y la discriminación entre derecha e izquierda (p. 33).

Estas capacidades básicas para el desarrollo de la estereometría y planimetría son básicas para el desarrollo integral de la estudiante, las cuales no se están trabajando de la manera didáctica y pedagógica acorde con el nuevo estilo de enseñanza - aprendizaje que los lineamientos que el Ministerio de Educación exige.

Para dar solución y contribuir a mejorar el aprendizaje significativo en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera se procederá a diseñar y ejecutar un programa denominado Pukllaykusun, donde se realizará la aplicación de una guía pedagógica y metodológica con técnicas donde se dé a conocer el juego como recurso didáctico para mejorar su aprendizaje.

A partir de este contexto nos planteamos los siguientes **problemas de investigación:**

¿Cuál es el efecto del programa Pukllaykusun en el aprendizaje significativo en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera – Rímac en el 2019?

Los **problemas específicos de la investigación** son los siguientes:

¿Cuál es el efecto del programa Pukllaykusun en los conocimientos previos en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera – Rímac en el 2019?

¿Cuál es el efecto del programa Pukllaykusun en la motivación en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera – Rímac en el 2019?

¿Cuál es el efecto del programa Pukllaykusun en el material didáctico en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera – Rímac en el 2019?

Este trabajo de investigación se justifica teóricamente ya que tiene como finalidad de dar aportes al conocimiento y teorías ya existentes sobre las danzas folklóricas y los resultados poder ser sistematizados e incorporarse en el sistema educativo demostrando que el programa Pukllaykusun causa un efecto en aprendizaje significativo. Por otro lado, se justifica en la práctica, ya que existe la necesidad de mejorar la enseñanza aprendizaje del lenguaje artístico de la danza en Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera y en otras Instituciones en diferentes regiones del país. Mientras tanto metodológicamente se justifica, ya que se elaborará encuestas para la dimensión aprendizaje significativo, documentos que demostrarán su validez y confiabilidad y podrán ser utilizadas en posteriores investigaciones y en otras Instituciones Educativos en el área de Arte y Cultura.

A partir del problema planteado, nos trazamos el siguiente **objetivo general**:

Determinar el efecto del programa Pukllaykusun en el aprendizaje significativo en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera – Rímac en el 2019.

Los **objetivos específicos de la investigación** son los siguientes:

Determinar el efecto del programa Pukllaykusun en los conocimientos previos en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera – Rímac en el 2019.

Determinar el efecto del programa Pukllaykusun en la motivación en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera – Rímac en el 2019.

Determinar el efecto del programa Pukllaykusun en el material didáctico en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera – Rímac en el 2019.

De este modo se pretende verificar la **hipótesis general**:

El programa Pukllaykusun mejora el aprendizaje significativo en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera – Rímac en el 2019.

Y las **hipótesis específicas**:

El programa Pukllaykusun mejora los conocimientos previos en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera – Rímac en el 2019.

El efecto del programa Pukllaykusun mejora la motivación en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera – Rímac en el 2019.

El efecto del programa Pukllaykusun mejora el material didáctico en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera – Rímac en el 2019.

II. MÉTODO

2.1. Tipo y diseño de investigación.

2.1.1. Tipo de Investigación

El tipo de investigación es aplicada, ya que se busca obtener nueva información partiendo de teorías ya planteadas. El Consejo Nacional de Ciencia, Tecnología e Innovación Tecnológica (CONCYTEC), de acuerdo a la ley 30806 publicado en el diario El Peruano (2018) define como investigación aplicada a aquella que determina a través del discernimiento científico los métodos, tecnologías, protocolos, medios mediante los por los cuales se busca solucionar una carencia o necesidad que se ha observado (Anexo 2, literal 18).

2.1.2. Enfoque de investigación.

El enfoque de investigación es cuantitativo. Según Hernández, Fernández & Baptista (2014) una investigación es cuantitativa ya que se plantean objetivos y preguntas de investigación, luego, se elabora el marco teórico basándose en la literatura existente, se establecen las hipótesis y a su vez se determinan las variables, seguidamente, se recolecta datos para medir numéricamente las variables, luego hacer un análisis a través de métodos estadísticos para llegar a una conclusión respecto a las hipótesis (p. 4).

2.1.3. Diseño de investigación.

Hernández et al. (2014) manifiestan que cuando en un estudio o investigación existe una manipulación de forma intencional en las variables tanto la denominada independiente (causas) para encontrar su efecto sobre la variable dependiente (efectos), en una misma situación de control pertenece al diseño de investigación Experimental (p. 129).

El tipo de diseño que se aplicará en la investigación será pre experimental; Hernández et al. (2014) se refieren a este tipo de diseño al que tiene como característica principal la manipulación de un solo grupo a quien se le realizará una prueba antes de aplicar el programa (preprueba) y luego de aplicado el estímulo se realizará la prueba (posprueba) (p. 141).

Tabla 1. Diseño de Investigación

Grupo	Preprueba	Variable 1	Posprueba
GE	O1	X	O2

Dónde:

GE = Grupo Experimental.

X = Tratamiento experimental.

O1 = Prueba o medición previa al tratamiento experimental.

O2 = Prueba o medición posterior al tratamiento experimental.

2.2. Operacionalización de variables

2.2.1. Definición conceptual del Aprendizaje Significativo

De acuerdo a la Teoría del aprendizaje significativo de Ausubel (1963), considera que es un proceso en el cual la nueva información o también llamado nuevo conocimiento se articula de forma no literal con la cognición del aprendiz (p. 58).

El aprendizaje significativo es cuando el nuevo aprendizaje está relacionado con lo que el estudiante ya tiene como conocimiento previo, es decir, el aprendizaje significativo se ejecuta cuando en su inicio existe una interacción de una nueva idea con la existente dentro la cognición del estudiante. (Castillo 2018, p. 30).

2.2.2. Definición operacional del Aprendizaje Significativo

Ausubel, Novak & Hanesian (1978) el aprendizaje significativo le proporciona al estudiante anclar los saberes de la experiencia propia con el nuevo conocimiento, permitiéndole construir significativamente este nuevo conocimiento, a su vez se logrará mejorar la autoestima, ello permitirá que se interese por lo que está aprendiendo dando como resultado un mayor aprendizaje (p. 47).

Tabla 2. Operacionalización de variable aprendizaje significativo

Dimensiones	Indicadores	Ítem	Escala y Valoración	Niveles y Rangos
Conocimientos Previos	Saberes previos	Tu profesor desarrolla temas que conoces y que tienes experiencias. Participas de actividades tomando en cuenta tu propia experiencia. Tu profesor inicia la clase explicando lo que va a realizar en ella. Aplicas los nuevos conocimientos desarrollados en situaciones similares. Respondes sobre tus conocimientos previos al iniciar la sesión de clase. Demuestras lo que has entendido en clases.		
	Atracción de nuevos aprendizajes	Compartes con tus compañeros la nueva información para resolver la tarea con mayor facilidad. Realizas actividades en el aula utilizando lo aprendido para solucionar problemas cotidianos		
Motivación	Disposición para el aprendizaje de adquisición y retención	Participas de las dinámicas para responder sobre tus experiencias previas. Participas de dinámicas para responder sobre tus conocimientos previos. Sientes atracción por lo que estás aprendiendo. El profesor propicia la aplicación de los nuevos conocimientos para resolver problemas de la vida cotidiana.	Escala ordinal Nunca (1) Casi Nunca (2) Algunas veces (3) Casi Siempre (4) Siempre (5)	Inicio 24 – 56 Proceso 57 – 88 Logrado 89 - 120
	Desarrollo de capacidades para aprender y resolver problemas	Realizas actividades de aprendizaje con el acompañamiento de tu profesor. Consideras lo que has aprendido como útil e importante. Tu profesor promueve la reflexión sobre la construcción de tus aprendizajes. Compartes con tus compañeros la nueva información para resolver la tarea con mayor facilidad		
Material didáctico	Material nuevo y su relación con la estructura del conocimiento.	Tu profesor utiliza material de su entorno para que respondas sobre tus experiencias previas al iniciar la clase. El material didáctico te ayuda en el trabajo colaborativo. Crees que el uso de material didáctico contribuye a mejorar tu aprendizaje. Tu profesor utiliza textos en las actividades desarrolladas.		
	Recursos educativos para motivar el aprendizaje.	Tu profesor utiliza material de su entorno para que adquieras los nuevos conocimientos. Tu profesor propone situaciones problemáticas retadoras para trabajar con material didáctico. Tu profesor utiliza la sala de computación para un mejor aprendizaje. Tu profesor utiliza recursos educativos como: PC, TV, etc. Para que te motives en el desarrollo de la clase.		

2.3. Población, muestra y muestreo

2.3.1. Población:

Hernández et al (2014) manifiestan que la población en una investigación es el conjunto de individuos que poseen una determinada característica común que son fuente de estudio. (p. 174). En este sentido como parte del estudio intervinieron los estudiantes del Quinto grado de la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera ubicada en el Distrito del Rímac.

Tabla 3. *Estudiantes del Quinto Grado de Secundaria de la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera. Nómina del SIAGIE 2019*

Grados	Estudiantes
5° A	29
5° B	31
5° C	31
5° D	30
5° E	29
5° F	29
5° G	29
5° H	30
5° I	30
TOTAL	268

2.3.2. Muestra:

Hernández et al. (2014) señalan que la muestra en una investigación es un subgrupo de la población elegida, y que antes de recolectarse los datos tiene que delimitarse de manera óptima, señalan además que la muestra tiene que ser una representación verás de la población. (p. 173).

A. Tamaño de la muestra.

La investigación consistió en la aplicación de un programa denominado PUKLLAYKUSUN a un grupo de tratamiento de 30 estudiantes del curso taller de danzas folklóricas de la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera.

B. Técnica muestreo.

La selección de los elementos muestrales no fue aleatoria, si no que se consideró a las estudiantes de 5° Grado que aceptaron participar del programa, por lo cual, se afirma que la técnica de muestreo es no probabilística por voluntario.

Hernández et al. (2014) señalan que las muestras no probabilísticas no necesariamente se seleccionan a través de la probabilidad si no por el contrario los individuos han sido seleccionados siguiendo las características que la investigación amerita. (p. 176). Referente a la muestra por voluntarios, los mismos autores manifiestan que también se conocen como autoseleccionadas ya que los mismos individuos se proponen como participantes en la investigación. (p. 387)

Tabla 4. *Estudiantes del Taller de danzas folklóricas de la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera. Nómina del SIAGIE 2019*

Estudiantes del Taller de Danza
30

Como parte del estudio intervinieron 30 estudiantes del Quinto grado de la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera ubicada en el Distrito del Rímac.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad

2.4.1. Técnica de recolección de datos

La técnica de recolección de datos para el análisis del aprendizaje significativo fue la encuesta, ya que se aplicará una escala para determinar el aprendizaje significativo que será respondida por las estudiantes. Para la deserción se realizó un análisis documental, debido a que el instrumento empleado son las actas finales que se encuentran SIAGIE. Según Hernández et al. (2014) la encuesta es un diseño para realizar un procedimiento en el cual el investigador obtiene datos para ser sistematizados y obtener resultados (p.159).

2.4.2. Instrumento de recolección de datos

Como instrumento de recolección de datos tenemos al cuestionario de aprendizaje significativo que estuvo compuesto por 24 ítems (ver anexo B), agrupadas en 3 dimensiones y 6 indicadores. La encuesta es tipo cuestionario.

A. Validez del instrumento

La validez del contenido de ésta investigación será evaluada por juicio de expertos; Hernández et al. (2014) respecto a la validez del instrumento se refieren como el grado en que se mide a una determinada variable y que evidenciará un dominio específico reflejado en el instrumento (p. 201). Los criterios a estimar será la pertinencia, claridad y relevancia a cada uno de los ítems del cuestionario.

Tabla 5. Juicio de expertos

N°	Experto	Especialidad	Resultado
01	Dr. Freddy Ochoa Tataje	Metodología de la Investigación	Aplicable
02	Dr. Yolvi Ocaña Fernandez	Educación	Aplicable
03	Mg. Denis Fernando Jaramillo Ostos	Ciencias de la Educación	Aplicable
04	Mg. Alex Álvarez Aliaga	Artes escénicas /	Aplicable
05	Dr. José Mercedes Valqui Oxolon	Educación	Aplicable

En el Anexo B se mostrarán los resultados que corresponden a la evaluación del instrumento por los jueces expertos. Los criterios de éstos serán será sometido a una evaluación estadística con la cual determinaremos el grado en el que los ítems que conforman el instrumento de evaluación son una muestra representativa del dominio de contenido que se está midiendo.

B. Confiabilidad del instrumento

Hernández et al. (2014) respecto a la confiabilidad del instrumento se refieren como el grado en el que un instrumento de medición arroja resultados consecuentes y consistentes (p. 200).

Para el cálculo de la confiabilidad del instrumento se utilizó el alfa de Cronbach, éste se utiliza cuando el instrumento es por escala de Likert. A continuación, se muestra el resultado:

Tabla 6. *Estadísticas de confiabilidad*

Alfa de Cronbach	N de elementos
,845	24

Según Tavakol y Dennick (2011) el coeficiente encontrado es de alta confiabilidad, ya que según los resultados el valor del alfa de Cronbach debe estar entre el rango de 0,70 y 0,95, si el rango es mayor, los autores consideran la necesidad de reducir indicadores por que podría haber redundancia (p. 54).

2.5. Procedimiento

Para la recolección de datos se realizaron las siguientes etapas:

- a) Se solicitó y obtuvo acceso a las instalaciones de la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera (ver anexo C).
- b) Se identificó a los padres de familia de las estudiantes que participarán en la investigación, obteniéndose la autorización expresa, así como el consentimiento informado (ver Anexo C).
- c) Se coordinó con las autoridades sobre la organización de la aplicación del instrumento, programándose la recolección de datos para el 17 setiembre del 2019
- d) El programa Puckllaykusun se realizó en 12 sesiones de aprendizaje los días martes y jueves de 4 a 5 pm, desde el 19 de setiembre al 29 de octubre del 2019 en las instalaciones de la Institución Educativa. (ver anexo G)
- e) La postprueba se realizó el 5 de noviembre del 2019.

2.6. Método de análisis de datos

A nivel descriptivo se hallaron frecuencias para determinar el nivel de las dimensiones y la variable aprendizaje significativo. Se elaboraron tablas de frecuencias, con las frecuencias relativas y absolutas. Para la interpretación de los datos se utilizaron baremos, debido a que se tiene la misma cantidad de ítems en cada dimensión, se utilizó el mismo baremo para interpretar los resultados.

Tabla 7. Nivel de las dimensiones

Rango	Valores
8 – 19	Inicio
20 – 31	Proceso
32 – 40	Logrado

Para la variable Aprendizaje significativo el baremo será:

Tabla 8. Nivel de la variable aprendizaje significativo

Rango	Valores
24 – 56	Inicio
57 – 89	Proceso
90 – 120	Logrado

Walpole, Myers, y Myers (2012) refieren que se denomina media muestral a la media aritmética de todos los datos (p. 11). La fórmula para hallar la media muestral es:

$$\bar{x} = \frac{1}{N} \cdot \sum_{i=1}^N x_i$$

Walpole, Myers, y Myers (2012) nos dicen que la desviación estándar de la muestra está referida a la medida muestral de dispersión (p. 15); la fórmula para hallar la desviación estándar es la siguiente.

$$\sigma = \sqrt{\frac{\sum_{i=1}^n (x_i - \mu)^2}{N}}$$

Se utilizará el estadístico de prueba de normalidad de (Kolmogorov-Smirnov) debido a que el tamaño de la muestra es mayor o igual a 30 se tienen como hipótesis; Frank y Massey (2012) manifiestan que la prueba de Kolmogorov - Smirnov sirve para verificar o contrastar si los datos que hemos obtenido de la muestra pertenecen o no a una distribución normal (p.70).

Se aplicará la prueba de rango con signo de Wilcoxon para contrastar las hipótesis.

Walpole, Myers, y Myers (2012) manifiesta que la prueba de rango con signo de Wilcoxon se utiliza para verificar “las diferencias entre las diferencias entre las observaciones y μ

0 en el caso de una muestra, o los signos más y menos de las diferencias entre los pares de observaciones en el caso de muestras en pares; no se toma en cuenta la magnitud de esas diferencias” (p. 660).

2.7. Aspectos éticos

La investigación se realizará respetando la veracidad de todos los resultados, así como, la propiedad intelectual citando a cada uno de los conceptos y teorías según la normativa de citaciones y referencias bibliográficas como sugiere el manual de la Asociación Americana de Psicología (versión tercera de la edición en español). Se solicitó y se obtuvo el consentimiento informado tanto al Director de la Institución Educativa, los padres de familia y las estudiantes como indica el Acuerdo de Helsinki (Ver Anexo C).

III. RESULTADOS

3.1. Descripción de resultados

3.1.1. Aprendizaje significativo

Tabla 9. *Medias muestrales en la preprueba y postprueba para la variable aprendizaje significativo*

	Preprueba	Postprueba
Media	54,10	110,30

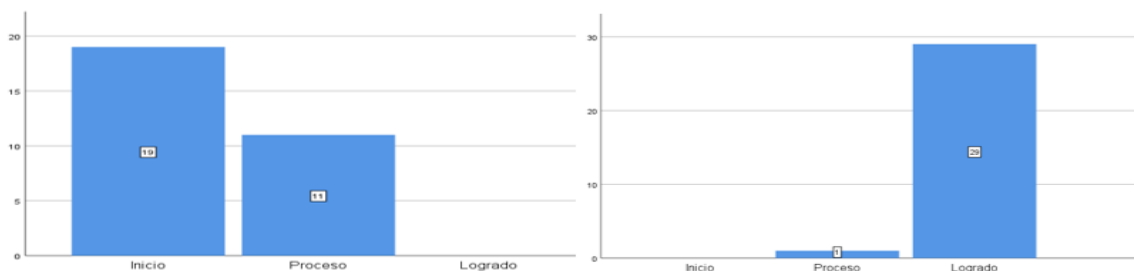


Ilustración 1. *Niveles de aprendizaje significativo en la preprueba y postprueba.*

En los datos de la Tabla 9 encontramos que la media de la preprueba es de 54,10 y la media para la postprueba es de 110,30; y en la Ilustración 1 encontramos que en la preprueba 19 estudiantes se encuentran en un nivel inicio en el aprendizaje significativo, 11 estudiantes se encuentran en un nivel de proceso en su aprendizaje significativo y ningún estudiante en el nivel logrado mientras que en la postprueba ningún estudiante se encuentra en un nivel de inicio del aprendizaje significativo, 1 estudiante se encuentran en un nivel de proceso en su aprendizaje significativo y 29 estudiantes en el nivel logrado del aprendizaje significativo; a partir de estos resultados podemos deducir que el aprendizaje significativo de las estudiantes en la preprueba se encuentra en un nivel de inicio ya que los docentes no utilizan saberes previos, motivación, ni material didáctico de manera eficiente en la enseñanza del lenguaje artístico de la danza. Mientras que la postprueba el aprendizaje significativo de las estudiantes en la preprueba se encuentra en un nivel de logrado después de aplicado el programa Pukllaykusun.

3.1.2. Dimensiones del aprendizaje significativo

- **Conocimientos previos**

Tabla 10. *Medias muestrales en la preprueba y postprueba para la dimensión conocimientos previos*

	Conocimientos previos preprueba	Conocimientos previos – postprueba
Media	19,57	36,47

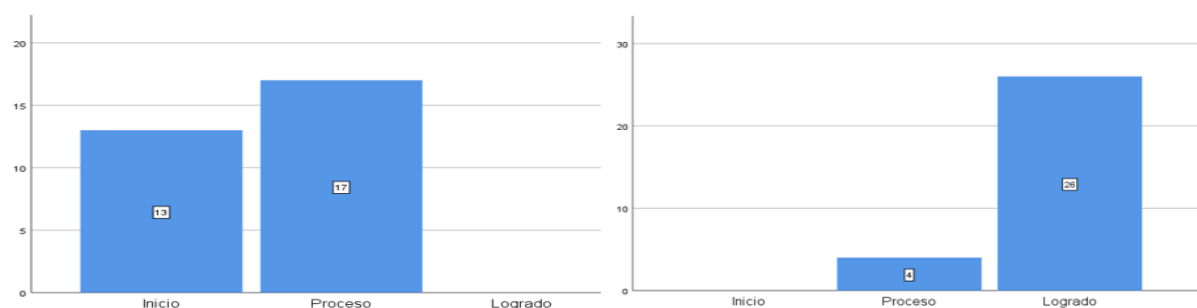


Ilustración 2. *Niveles de conocimientos previos en la preprueba y postprueba*

En los datos de la Tabla 10 encontramos que la media de la preprueba es de 19,57 y la media para la postprueba es de 36,47; y en la Ilustración 2 encontramos que en la preprueba 13 estudiantes se encuentran en un nivel inicio en los conocimientos previos, 17 estudiantes se encuentran en un nivel de proceso en los conocimientos previos y ningún estudiante en el nivel logrado mientras que en la postprueba ningún estudiante se encuentra en un nivel de inicio de los conocimientos previos, 4 estudiante se encuentran en un nivel de proceso en los conocimientos previos y 26 estudiantes en el nivel logrado de los conocimientos previos; a partir de estos resultados podemos deducir que los conocimientos previos de las estudiantes en la preprueba se encuentran en un nivel de proceso ya que los docentes no utilizan saberes previos ni fomentan la interacción con nuevos aprendizajes de manera eficiente en la enseñanza del lenguaje artístico de la danza; mientras que la postprueba los conocimientos previos de las estudiantes se encuentra en un nivel de logrado después de aplicado el programa Pukllaykusun.

- **Motivación**

Tabla 11. *Medias muestrales en la preprueba y postprueba para la dimensión motivación*

	Motivación preprueba	Motivación postprueba
Media	18,07	37,57

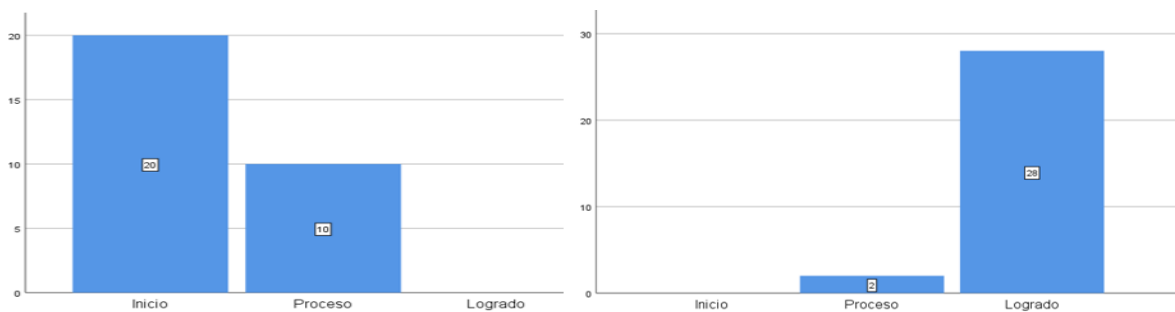


Ilustración 3. *Niveles de la motivación en la preprueba y postprueba*

En los datos de la Tabla 11 encontramos que la media de la preprueba es de 18,07 y la media para la postprueba es de 37,57; y en la Ilustración 3 encontramos que en la preprueba 20 estudiantes se encuentran en un nivel inicio en la motivación, 10 estudiantes se encuentran en un nivel de proceso en la motivación y ningún estudiante en el nivel logrado ya que los docentes no disponen para el aprendizaje en la adquisición y retención de conocimientos tampoco desarrollan las capacidades para aprender de forma autónoma y resolver problemas de manera eficiente en la enseñanza del lenguaje artístico de la danza; mientras que en la postprueba ninguna estudiante se encuentra en un nivel de inicio de la motivación, 2 estudiante se encuentran en un nivel de proceso en la motivación y 28 estudiantes en el nivel logrado en la motivación después de aplicado el programa Pukllaykusun.

- **Material didáctico**

Tabla 12. *Medias muestrales en la preprueba y postprueba para la dimensión material didáctico*

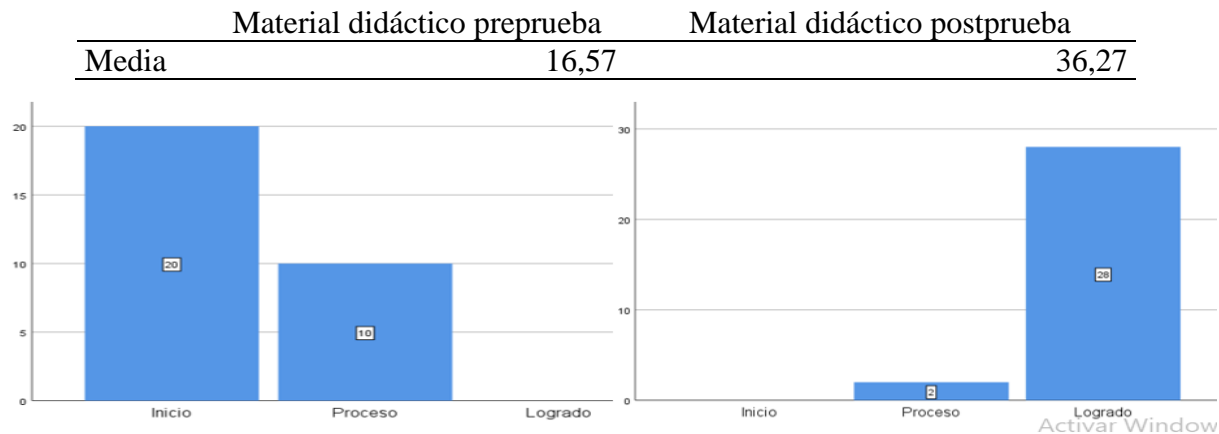


Ilustración 4. *Niveles del material didáctico en la preprueba y postprueba.*

En los datos de la Tabla 12 encontramos que la media de la preprueba es de 16,57 y la media para la postprueba es de 36,27; y en la Ilustración 4 encontramos que en la preprueba 20 estudiantes se encuentran en un nivel inicio en el uso de material didáctico, 10 estudiantes se encuentran en un nivel de proceso en el uso de material didáctico y ningún estudiante en el nivel logrado ya que los docentes no utilizan material nuevo y lo relacionan con el conocimiento previo ni tampoco utilizan recursos educativos que motiven el aprendizaje de las estudiantes de manera eficiente en la enseñanza del lenguaje artístico de la danza; mientras que en la postprueba ninguna estudiante se encuentra en un nivel de inicio de la motivación, 2 estudiante se encuentran en un nivel de proceso del uso de material didáctico y 28 estudiantes en el nivel logrado en el uso de material didáctico después de aplicado el programa Pukllaykusun.

3.2. Análisis inferencial

3.2.1. Técnica de inferencia estadística

La técnica aplicada será la de diferencia de medias, algunos autores también la denominan como prueba de proporciones. Según Walpole, Myers, y Myers (2012) denominan a esta como la diferencia que existe entre los datos obtenidos en una prueba de una población X1, menos, los datos obtenidos en una prueba de una población X2 (p. 237-238). En este caso se busca comparar el aprendizaje significativo antes y después de aplicar el programa Pukllaykusun.

3.2.2. Hipótesis general Aprendizaje significativo

Ho: No existe diferencia entre el aprendizaje significativo antes y después de la aplicación del programa Pukllaykusun en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera del Rímac en el 2019.

Ha: Existe diferencia entre el aprendizaje significativo antes y después de la aplicación del programa Pukllaykusun en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera del Rímac en el 2019.

C. Análisis de normalidad de los datos

Se utilizará el estadístico de prueba de hipótesis de (Kolmogorov-Smirnov) debido a que el tamaño de la muestra es igual o menor a 30 se tienen como hipótesis:

Ho: Los datos pertenecen a una distribución de probabilidad normal.

Ha: Los datos no pertenecen a una distribución de probabilidad normal.

Tabla 13. Normalidad de los datos del Aprendizaje significativo

	Estadístico	Kolmogorov-Smirnov ^a Grados de libertad	Sig.
Preprueba	,092	30	,200*
Postprueba	,175	30	,019

De acuerdo a los datos de la tabla 13, para los datos correspondientes a la pre prueba del aprendizaje significativo encontramos una significancia de 0.200 (mayor al 5 %), por lo tanto, se afirma que los datos se ajustan distribución de probabilidad normal.

De acuerdo a los datos de la tabla 13, para los datos correspondientes a la pre prueba del aprendizaje significativo encontramos una significancia de 0.019 (menor al 5 %), por lo tanto, los datos no se ajustan distribución de probabilidad normal.

D. Prueba de hipótesis

De acuerdo a estos resultados, se utilizará como estadístico de prueba de hipótesis la prueba de signos de Wilcoxon, debido a que los datos del aprendizaje significativo de la

preprueba y postprueba no se ajustan a una distribución de probabilidad normal, obteniéndose el siguiente resultado:

Tabla 14. Estadístico de prueba

Z	-4,784 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Se encontró una probabilidad del estadístico de signos de Wilcoxon (p -valor = 0,000) menor al nivel α de significancia ($\alpha = 0,05$), por lo que se rechaza la hipótesis nula y se afirma que existe diferencia entre el aprendizaje significativo de las estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, lo que implica que después de aplicado el programa Pukllaykusun se mejora su aprendizaje significativo.

3.2.3. Hipótesis específica Conocimientos previos

Ho: No existe diferencia entre los conocimientos previos antes y después de la aplicación del programa Pukllaykusun en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera del Rímac en el 2019.

Ha: Existe diferencia entre los conocimientos previos antes y después de la aplicación del programa Pukllaykusun en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera del Rímac en el 2019.

A. Análisis de normalidad de los datos

Se utilizará el estadístico de prueba de hipótesis de (Kolmogorov-Smirnov) debido a que el tamaño de la muestra es igual o menor a 30 se tienen como hipótesis:

Ho: Los datos pertenecen a una distribución de probabilidad normal.

Ha: Los datos no pertenecen a una distribución de probabilidad normal.

Tabla 15. Normalidad de la dimensión conocimientos previos

	Estadístico	Kolmogorov-Smirnov ^a Grados de libertad	Sig.
Conocimientos previos preprueba	,173	30	,022
Conocimientos previos postprueba	,190	30	,007

De acuerdo a los datos de la tabla X, para los datos correspondientes a la pre prueba del aprendizaje significativo encontramos una significancia de 0.022 (menor al 5 %), por lo tanto, se afirma que los datos no se ajustan distribución de probabilidad normal.

De acuerdo a los daos de la tabla X, para los datos correspondientes a la pre prueba del aprendizaje significativo encontramos una significancia de 0.007 (menor al 5 %), por lo tanto, los datos no se ajustan distribución de probabilidad normal.

B. Prueba de hipótesis

De acuerdo a estos resultados, se utilizará como estadístico de prueba de hipótesis la prueba de signos de Wilcoxon, debido a que los datos del aprendizaje significativo de la pre y postprueba no se ajustan a una distribución de probabilidad normal, obteniéndose el siguiente resultado:

Tabla 16. *Estadístico de prueba de los conocimientos previos*

	Postprueba - preprueba
Z	-4,790b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Se encontró una probabilidad del estadístico de signos de Wilcoxon (p-valor = 0,000) menor al nivel r de significancia ($\alpha = 0,05$), por lo que se rechaza la hipótesis nula y se afirma que existe diferencia entre los conocimientos previos de las estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, lo que implica que después de aplicado el programa Pukllaykusun se mejora el aprendizaje significativo mediante los conocimientos previos.

3.2.4. Hipótesis específica Motivación

Ho: No existe diferencia en la motivación antes y después de la aplicación del programa Pukllaykusun en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera del Rímac en el 2019.

Ha: Existe diferencia en la motivación antes y después de la aplicación del programa Pukllaykusun en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera del Rímac en el 2019.

A. Análisis de normalidad de datos

Se utilizará el estadístico de prueba de hipótesis de (Kolmogorov-Smirnov) debido a que el tamaño de la muestra es igual o menor a 30 se tienen como hipótesis:

Ho: Los datos pertenecen a una distribución de probabilidad normal.

Ha: Los datos no pertenecen a una distribución de probabilidad normal.

Tabla 17. Normalidad de la dimensión Motivación

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	Grados de libertad	Sig.
Motivación preprueba	,125	30	,200*
Motivación postprueba	,199	30	,004

De acuerdo a los datos de la tabla 17, para los datos correspondientes a la pre prueba del aprendizaje significativo encontramos una significancia de 0.200 (mayor al 5 %), por lo tanto, se afirma que los datos se ajustan distribución de probabilidad normal.

De acuerdo a los datos de la tabla 17, para los datos correspondientes a la pre prueba del aprendizaje significativo encontramos una significancia de 0.004 (menor al 5 %), por lo tanto, los datos no se ajustan distribución de probabilidad normal.

B. Prueba de hipótesis

De acuerdo a estos resultados, se utilizará como estadístico de prueba de hipótesis la prueba de signos de Wilcoxon, debido a que los datos del aprendizaje significativo de la pre y postprueba no se ajustan a una distribución de probabilidad normal, obteniéndose el siguiente resultado:

Tabla 18. Estadístico de prueba de la motivación

	postprueba – preprueba
Z	-4,790b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Se encontró una probabilidad del estadístico de signos de Wilcoxon (p -valor = 0,000) menor al nivel α de significancia ($\alpha = 0,05$), por lo que se rechaza la hipótesis nula y se afirma que existe diferencia entre la motivación de las estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, lo que implica que después de aplicado el programa Pukllaykusun se mejora el aprendizaje significativo utilizando la motivación.

3.2.5. Hipótesis específica Material didáctico

Ho: No existe diferencia entre el material didáctico antes y después de la aplicación del programa Pukllaykusun en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera del Rímac en el 2019.

Ha: Existe diferencia entre el material didáctico antes y después de la aplicación del programa Pukllaykusun en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera del Rímac en el 2019.

A. Análisis de normalidad de los datos

Se utilizará el estadístico de prueba de hipótesis de (Kolmogorov-Smirnov) debido a que el tamaño de la muestra es igual o menor a 30 se tienen como hipótesis:

Ho: Los datos pertenecen a una distribución de probabilidad normal.

Ha: Los datos no pertenecen a una distribución de probabilidad normal.

Tabla 19. Normalidad de la dimensión material didáctico

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	Grados de libertad	Sig.
Material didáctico preprueba	,120	30	,200*
Material didáctico postprueba	,186	30	,010

De acuerdo a los datos de la tabla 19, para los datos correspondientes a la pre prueba del aprendizaje significativo encontramos una significancia de 0.200 (mayor al 5 %), por lo tanto, se afirma que los datos se ajustan distribución de probabilidad normal.

De acuerdo a los datos de la tabla 19, para los datos correspondientes a la pre prueba del aprendizaje significativo encontramos una significancia de 0.010 (menor al 5 %), por lo tanto, los datos no se ajustan distribución de probabilidad normal.

B. Prueba de hipótesis

De acuerdo a estos resultados, se utilizará como estadístico de prueba de hipótesis la prueba de signos de Wilcoxon, debido a que los datos del aprendizaje significativo de la pre y postprueba no se ajustan a una distribución de probabilidad normal, obteniéndose el siguiente resultado:

Tabla 20. *Estadístico de prueba de los conocimientos previos*

	Postprueba – preprueba
Z	-4,786 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,000

Se encontró una probabilidad del estadístico de signos de Wilcoxon (p -valor = 0,000) menor al nivel α de significancia ($\alpha = 0,05$), por lo que se rechaza la hipótesis nula y se afirma que existe diferencia el material didáctico de las estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera, lo que implica que después de aplicado el programa Pukllaykusun se mejora su aprendizaje significativo usando material didáctico.

IV. DISCUSIÓN

Discusión teórica

En esta investigación se utilizaron las teorías de aprendizaje significativo de David Ausubel; en la investigación de Gómez (2016) las teorías que sustentan su investigación son la del aprendizaje significativo, el conductismo de Watson, el condicionamiento de Pavlov, la teoría cognitiva de Piaget, el constructivismo de Vygotsky, de descubrimiento de Bruner; en la investigación de Salazar (2017) se sustenta en las teorías del Constructivismo de Piaget, Sociocultural de Vygotsky, trabajo colaborativo de Dewey y el aprendizaje significativo de Ausubel; Pérez (2015) se sustenta en la teoría psicogenética de Piaget, teoría sociocultural de Vygotsky, transferencia de aprendizaje de Wenzelburger, estilos de aprendizaje y el aprendizaje significativo de Ausubel; Palomino (2018) se sustenta en el aprendizaje significativo de Ausubel; Huancas y Huamán (2018) sustentada en las teorías de psicomotricidad de Piaget, la teoría del movimiento y desarrollo psicobiológico de Wallon y el aprendizaje significativo de Ausubel; Castillo (2018) sustenta su investigación en la teoría del Aprendizaje significativo lo que se refiere al aprendizaje significativo en todas las investigaciones que nos han servido como antecedentes de estudio, tienen una semejanza ya que se sustentan en el recojo de saberes previos, la motivación y uso de material didáctico, elementos que son fundamentales para que exista un aprendizaje significativo en las estudiantes de la Institución Educativa MCC.

Discusión metodológica

En esta investigación titulada efecto del programa Pukllaykusun en los conocimientos previos en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera – Rímac en el 2019; es una investigación de tipo aplicada con un diseño experimental; se utilizó a la encuesta como técnica de recolección de datos y como instrumento al cuestionario del aprendizaje significativo, compuesto por 24 ítems. En la investigación de Gómez (2016) es una investigación experimental, como instrumentos de evaluación se utilizaron un cuestionario y un documento de redacción, la muestra estuvo conformada por 11 egresados de la Facultad de Artes de una Universidad de México; la relación que existe con nuestra investigación es el tipo de investigación, el diseño y el instrumento utilizado. En la investigación de Salazar (2017) fue de tipo descriptiva correlacional; la muestra aplicada es de 29 estudiantes de una Institución

Educativa en Colombia quienes fueron seleccionados estadísticamente, se utilizó la técnica de la encuesta y como instrumento de recojo de datos a un cuestionario; si bien es cierto existe una diferencia en el tipo y diseño de investigación, hay una estrecha relación con nuestra investigación ya se toma como referencia al cuestionario del aprendizaje significativo. Palomino (2018) realiza una investigación de tipo aplicada, con un enfoque cuantitativo y diseño experimental; la población fue 304 estudiantes de la Institución Educativa 1227 de Ate; la muestra aplicada fue de 170 estudiantes, el muestreo fue probabilístico aleatorio estratificado y utilizó la encuesta como técnica, y un cuestionario como instrumento de recojo de datos; la investigación tiene una relación en el tipo de investigación, el cuestionario de aprendizaje significativo, a su vez, la muestra pertenece al VII ciclo de la educación Básica regular igual que en nuestra investigación. En la investigación de Huancas y Huamán (2018) es de tipo aplicada con un diseño pre- experimental, se empleó una muestra de 11 estudiantes de la Institución Educativa de Jorobamba – Bagua Grande; como técnicas de recojo de datos se utilizó la observación, de gabinete, de campo y fichaje; como instrumento se utilizó la lista de cotejo. En la investigación de Castillo (2018) realizó una investigación de tipo básico y nivel descriptivo; el diseño empleado es el no experimental; la muestra fue de 90 estudiantes de la Institución Educativa CEAUNE - LA CANTUTA.

Discusión por resultados

En la presente investigación se encontró que la media de la preprueba es de 54,10 con un 63,3% de estudiantes en nivel inicio del aprendizaje significativo, 36,7% de estudiantes en nivel proceso del aprendizaje significativo y 0% de estudiantes en el nivel logrado del mismo, mientras que la media en la postprueba es de 110,30 con un 0% de estudiantes en nivel inicio del aprendizaje significativo, 3,3% de estudiantes en nivel proceso del aprendizaje significativo y 96,7% de estudiantes en el nivel logrado del aprendizaje significativo, además, el valor de significancia del estadístico de prueba de hipótesis fue de 0,000 menor que 0,05, lo que significa que existe una diferencia significativa en el desarrollo del aprendizaje significativo. Estos resultados coinciden en cierta forma con Palomino (2018) en algunos niveles ya que después de aplicar el instrumento encuentra que el 67,1% estudiantes se ubica en el nivel proceso, en este nivel el porcentaje de estudiantes de su investigación es mayor; el 20% de los estudiantes se

encuentran en el nivel logrado, aquí en este nivel también apreciamos que en nuestra investigación es mayor el porcentaje de estudiantes que lograron la mejora del aprendizaje significativo y un 12,9% de los estudiantes presentan que el aprendizaje significativo se ubica en el nivel inicio, el porcentaje obtenido es mayor a la de nuestra investigación; en Castillo (2018) también se muestran algunas diferencias ya que en su investigación encontramos que el 4.44% de los estudiantes evaluados se encuentran en nivel de inicio en cuanto al aprendizaje significativo, a su vez, el 53.33% se encuentran en nivel de proceso y el 42.22% se encuentran en nivel de logro en el aprendizaje significativo evidenciando que en nuestra investigación los logros alcanzados son mayores.

En la presente investigación en la hipótesis específica 1 encontramos que se encontró una probabilidad del estadístico de signos de Wilcoxon (p -valor = 0,000) menor al nivel r de significancia ($\alpha = 0,05$). Estos resultados coinciden en cierta forma con Palomino (2018) en donde el valor de $p = 0,000$ resulta menor al de $\alpha = 0,05$ diremos entonces que la relación es significativa de los saberes previos; en ambos casos se rechaza la hipótesis nula y se afirma que existe diferencia entre los conocimientos previos de las estudiantes.

En las hipótesis específicas N° 2 encontramos que se encontró una probabilidad del estadístico de signos de Wilcoxon (p -valor = 0,000) menor al nivel r de significancia ($\alpha = 0,05$). Estos resultados coinciden en cierta forma con Palomino (2018) en donde el valor de $p = 0,000$ resulta menor al de $\alpha = 0,05$ diremos entonces que la relación es significativa de los saberes previos; en ambos casos se rechaza la hipótesis nula y se afirma que existe diferencia entre los conocimientos previos de las estudiantes.

En las hipótesis específicas N° 3 encontramos que se encontró una probabilidad del estadístico de signos de Wilcoxon (p -valor = 0,000) menor al nivel r de significancia ($\alpha = 0,05$). Estos resultados coinciden en cierta forma con Palomino (2018) en donde el valor de $p = 0,000$ resulta menor al de $\alpha = 0,05$ diremos entonces que la relación es significativa de los saberes previos; en ambos casos se rechaza la hipótesis nula y se afirma que existe diferencia entre los conocimientos previos de las estudiantes.

V. CONCLUSIONES

- Primera: Se determinó que la aplicación del programa Puckllaykusun mejoró el aprendizaje significativo, pues la probabilidad de si significancia de ($\text{sig} = 0,000$) es menor al nivel de significancia ($\alpha = 0,05$), entre la preprueba y postprueba del aprendi significativo de las estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera del Rímac 2019.
- Segundo: Se determinó que la aplicación del programa Puckllaykusun mejoró los conocimientos previos, pues la probabilidad de si significancia de ($\text{sig} = 0,000$) es menor al nivel de significancia ($\alpha = 0,05$), entre la preprueba y postprueba de los conocimientos previos de las estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera del Rímac 2019.
- Tercera: Se determinó que la aplicación del programa Puckllaykusun mejoró los conocimientos previos, pues la probabilidad de si significancia de ($\text{sig} = 0,000$) es menor al nivel de significancia ($\alpha = 0,05$), entre la preprueba y postprueba de la motivación en las estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera del Rímac 2019.
- Cuarta: Se determinó que la aplicación del programa Puckllaykusun mejoró el uso del material didáctico, pues la probabilidad de si significancia de ($\text{sig} = 0,000$) es menor al nivel de significancia ($\alpha = 0,05$), entre la preprueba y postprueba del uso de recursos didácticos en las estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera del Rímac 2019.

VI. RECOMENDACIONES

Primera. A los directivos de la Institución Educativa, habiéndose encontrado una mejora del aprendizaje significativo a través del programa Pukllaykusun, se sugiere actualizar y capacitar a los docentes del área de Arte y Cultura para promover el aprendizaje significativo a partir de actividades lúdicas que se relacionen con el contexto de las estudiantes.

Segunda. A los directivos de la Institución Educativa, habiéndose encontrado una mejora del aprendizaje significativo a través del programa Pukllaykusun, se sugiere incrementar una hora de libre disponibilidad para que de esta forma no solo se mejore el aprendizaje significativo si no cultivar valores y actitudes y sobre todo mejorar nuestra identidad nacional

Tercera. A los docentes del área de Arte y Cultura se recomienda aplicar el recojo de saberes previos de las estudiantes en todas sus sesiones de aprendizaje para mejorar el aprendizaje significativo.

Cuarta. A los docentes del área de Arte y Cultura se recomienda aplicar la motivación de las estudiantes en todas sus sesiones de aprendizaje para mejorar el aprendizaje significativo.

Quinta. A los docentes del área de Arte y Cultura se recomienda utilizar material didáctico en las sesiones de aprendizaje ya que influirán en la mejora el aprendizaje significativo.

REFERENCIAS

- Ahón, M. (1999). *Didáctica integral para el baile folklórico por pareja*. Lima: Universidad Ricardo Palma.
- Alvarez, A. (2017). *Coreografía de la danza peruana, de la tradición al espectáculo contemporáneo*. Lima: ARGOS E.I.R.L.
- APA. (2010). *Manual de Publicaciones de la American Psychological Association* (6 ed.). D.F., México: El Manual Moderno.
- Ausubel, D. (1963). The psychology of meaningful verbal learning. 162-178. doi:<https://doi.org/10.1080/00461527709529171>
- Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1978). *Educational Psychology: A Cognitive View* (2 ed.). (1. México: Trillas, Trad.) New York: Holt, Rinehart and Winston, EEUU. Recuperado el 1 de Noviembre de 2019, de <http://factorhumano.tripod.com/adm/interstitial/remote.html>
- Baena, A., & Ruiz, P. (enero-febrero de 2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y recreación. *Revista Digital de Educación Física*(38), 73-86. doi:<http://emasf.webcindario.com>
- Castillo, S. (2018). *Estrategias de enseñanza y el aprendizaje significativo en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa CEAUNE - LA CANTUTA - 2018*.
- Chrobak, R. (2017). El aprendizaje significativo para fomentar el pensamiento crítico. *Revista de Ciencias de la Educación*, 11(12), 1-13. doi:[10.24215/23468866e031](https://doi.org/10.24215/23468866e031)
- Ciolfi, M., Fdili, S., & Mackay, W. (6 de Julio de 2016). How Do Choreographers Craft Dance? Designing for a Choreographer-Technology Partnership. *Proceedings of the 3rd International Symposium on Movement and Computing.*, 1 - 9. doi:<http://dx.doi.org/10.1145/2948910.2948941>

- Dewey, J. (1902). The child and the curriculum. *Sophia Proyect Philosophy Archives*, 271-291. Obtenido de <https://www.semanticscholar.org/paper/The-Child-and-the-Curriculum-Dewey/925abce3b56bd8a1b5e5103c0983b6c827164be0>
- Dewey, J. (1989). The school and society. (U. Press, Ed.) *Sophia Proyect Philosophy Archives*, 1-109. Obtenido de <https://www.semanticscholar.org/paper/The-school-and-society-Dewey/925abce3b56bd8a1b5e5103c0983b6c827164be0>
- Espinoza, J. (2017). Los recursos didácticos y el aprendizaje significativo. *Revista Multidisciplinaria de investigación*(2), 33-38. doi:10.31876/re.v1i2.4
- Fernández, E., Vázquez, E., & López, E. (2016). Los mapas conceptuales multimedia en la en la educación Universitaria: Recursos para el aprendizaje significativo. *Campus Virtuales*, 5, 10 - 18. Recuperado el 1 de Noviembre de 2019, de www.revistacampusvirtuales.es
- Frank, J. M. (11 de Abril de 2012). The Kolmogorov-Smirnov Test for Goodness of Fit. *Journal of the American Statistical Association*, 68-78. doi:10.1080/01621459.1951.10500769
- García, L. (2016). El juego y otros principios pedagógicos. Supervivencia en la educación a distancia y virtual. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia* (2016), 19(2), pp. 09-23., 09-23. doi:<http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.16175>
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind the theory of multiple inteligences* (Primera ed.). New York: Basics Books, división of Harper Collins Publisher.
- Gómez, I. (2016). Teorías de aprendizaje para facilitar la educación artística. Estudio en la Universidad Autónoma de Chihuahua. *Revista de Investigación Educativa de la Escuela de Graduados en Educación*(12), 56-63. Recuperado el 2019 de Diciembre de 2, de <http://riege.tecvirtual.mx/>
- González-Badillo JJ1, S.-M. L. (31 de Mayo de 2010). Movement velocity as a measure of loading intensity in resistance training. *International Journal of Sports Medicine*, 347 - 352. doi:10.1055/s-0030-1248333
- Guamán, P. (2011). *Nueva crónica y buen gobierno*. Lima: Ebisa.

- Heberto, F., & Ninón, M. (Diciembre de 2011). Teorías del aprendizaje y modelos educativos: Revisión histórica. *La Revista de Enfermería y Ciencias de la Salud*, 4, 71-93. Recuperado el 1 de Noviembre de 2019, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3938580>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación* (6ta ed.). México DF: MCGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.
- Huancas, F. &. (2018). *Aplicación de programa de juegos recreativos para el desarrollo de la psicomotricidad en estudiantes de educación Inicial*. Trujillo: UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO. Recuperado el 27 de Octubre de 2019, de <http://repositorio.uct.edu.pe/handle/123456789/376>
- Intor, M. (2006). *Nuestro Quechua: quechua de Cajamarca*. Cajamarca: Ome.
- Jáuregui, M., & Garzon, L. (2017). *Rescate y recuperación de las tradiciones a través de la educación artística*. Pamplona. Obtenido de <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/17447>
- Linares, E. (2014). Propuesta metodológica a través de la práctica de la danza los Chunchos de Baños del Inca como medio para mejorar la coordinación motora gruesa. *Tesis para Obtener la Licenciatura en Educación Artística*. Lima, Perú.
- Lora, J. (2013). *Psicomotricidad Educativa: Metodología para la Libertad y la Creatividad*. Lima: Centauro Editores.
- Males, V., & Diaz, A. (2017). Estrategias de enseñanza, aprendizaje y evaluación inmersas en el currículo oculto en las prácticas de formación de docentes en los grupos artísticos de danzas folclóricas a nivel universitario. *Buimar*, 156-162. Recuperado el 28 de Setiembre de 2019, de www.ojseditorialumariana.com/index.php/RevistaBiumar/article/download/.../1248/
- Mayers, R., & Myers, R. &. (1999). *Probability and statistics for engineers* (6 ed.). (R. Cruz, Trad.) Mexico: PRENTICE-HALL HISPANOAMERICA S.A. Recuperado el 7 de Diciembre de 2019, de

https://vereniciafunez94hotmail.files.wordpress.com/2014/08/8va-probabilidad-y-estadistica-para-ingenier-walpole_8.pdf

Mayolas, C., Reverter, J., & A., V. (2010). Relación entre la lateralidad y los aprendizajes escolares. *Apuntes de la Educación Física y Deportes*.(101), 32-42. Recuperado el 2 de Enero de 2020, de <https://repositori.udl.cat/bitstream/handle/10459.1/46410/015510.pdf?seq>

Mechini, F., & Payri, B. (2016). Un estudio experimental sobre la influencia de la música en la coreografía: movimiento y espacio. *Revista de estudios en Música, Cognición y Cultura*, 4(1), 13 - 52. Recuperado el 28 de Setiembre de 2019, de <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Meneses, M., & Monge, M. (2 de Setiembre de 2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 25(2), 113-124. Recuperado el 27 de Octubre de 2019, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>

Mera, H. (2017). *Propuesta de un Programa Educativo Investigativo para mejorar el aprendizaje de investigación de los docentes de la Institución Educativa N° 00925 - "Santa Isabel" – Nivel Secundaria, del distrito de Nueva Cajamarca, provincia de Rioja 2016*. Recuperado el 22 de Agosto de 2019, de <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/12970>.

MINEDU. (2017). *Programa Curricular del Nivel Secundaria*. Lima. Lima: Dirección de Imprenta.

Noddings, N. (2018). *Philosophy of Education*. New York: Routledge is an imprint of the Taylor & Francis Group, an informa business.

Ocampo, N., & Ramírez, J. (2018). Effects of muscular strength training programs on functional performance: systematic review. *Revista de la Facultad de Medicina*, 3, 399 - 410. doi:<http://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v66n3.62336>

- Pajuelo, J. (Junio de 2017). La Obesidad en el Perú. *Anales de la Facultad de Medicina*, 78(2), 7. Recuperado el 21 de Setiembre de 2019, de <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/anales/article/view/13214/12345>
- Pérez, M. (2015). Estrategias didácticas para favorecer el aprendizaje significativo en los alumnos de primer grado de secundaria en la asignatura de tecnología. *Estrategias didácticas para favorecer el aprendizaje significativo en los alumnos de primer grado de secundaria en la asignatura de tecnología*. D.F., Mexico, Mexico.
- Pérez, R. (2000). Evaluación de Programas Educativos: Conceptos básicos, planteamientos generales y problemática. *Revista de Investigación Educativa*, 18(2), 251 - 721.
- RAE. (1 de octubre de 2014). <https://dle.rae.es/?id=TJwPLbd>. (Tricentenario, Editor) Recuperado el 24 de octubre de 2019, de <https://dle.rae.es/?id=TJwPLbd>: <https://dle.rae.es/?id=TJwPLbd>
- Rojas, S. (2014). *Teoria de la Danza Tradicional*. Lima: Imprentta A & M.
- Salazar, J. (2017). El aprendizaje significativo y su relación con el uso de las TIC en la enseñanza de la informática de los estudiantes del grado Noveno de la Institución Educativa Sagrado Corazón de Paz de Ariporo Casanare.
- Sánchez, R. (2015). t-Student: Usos y abusos. *Revista Mexicana de Cardiología*, 26(1), 59-61. Recuperado el 25 de Diciembre de 2019, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-21982015000100009
- Silverman, M. (1998). *Active Learning: 101 Strategies to teach Any Subjet* (Primera Edición ed.). (A. OKLANDER, Trad.) Buenos Aires -, Argentina: Troquel S.A.
- Tau, V. (2011). *Movimiento danza terapia*. Universidad Nacional de La Plata, Departamento de Educación Física. Argentina: Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Recuperado el 12 de Diciembre de 2019, de <http://congresoeducacionfisica.fahce.unlp.edu.ar>
- Tavakol, M. &. (2011). Making sense of Cronbach's alpha. *International Journal of Medical Education*, 53-55. doi:10.5116/ijme.4dfb.8dfd

UNESCO. (1980). *El niño y el juego Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. París: talleres de la UNESCO. Recuperado el 19 de octubre de 2019, de <http://www.unescodoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000134047>

UNESCO. (2006). *Clasificación Internacional Normalizada de la Educación*. UNESCO-UIS. Recuperado el 19 de Octubre de 2019, de <http://www.unescodoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000147002>

UNESCO. (2014). Indicadores UNESCO de cultura para el desarrollo. Recuperado el 21 de Setiembre de 2019, de https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/iucd_manual_metodologico_1.pdf

Vinuesa, M., & Vinuesa, L. (Marzo de 2016). *Conceptos y métodos para el entrenamiento físico*. Recuperado el 17 de Diciembre de 2019, de Catálogo general de publicaciones Oficiales: <http://publicacionesoficiales.boe.es/>

Wenzelburger, E. (2005). La transeferencia en el aprendizaje. *ANUIES*, 1-10. Recuperado el 11 de Octubre de 2019, de http://publicaciones.anuies.mx/pdfs/revista/Revista61_S1A4ES.pdf

ANEXOS

Anexo A: Matriz de consistencia

Matriz de consistencia				
Efecto del programa PUKLLAYKUSUN en el aprendizaje significativo de las estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera – Rimac, 2019				
Br. Linares Mendoza, Edin				
Problemas de investigación	Objetivos de investigación	Hipótesis de investigación	Variables de estudio	Método
<p>Problema General</p> <p>¿Cuál es el efecto del programa PUKLLAYKUSUN en el aprendizaje significativo de las estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera – Rimac, 2019?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar el efecto del programa PUKLLAYKUSUN en el aprendizaje significativo de las estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera – Rimac, 2019.</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>El programa PUKLLAYKUSUN mejora el aprendizaje significativo en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera – Rímac, 2019.</p>	<p>APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO</p>	<p>Tipo de investigación : Aplicada.</p> <p>Diseño de Investigación : Hernández, Fernández & Baptista (2014) manifiestan que cuando en un estudio o investigación existe una manipulación de forma intencional en las variables tanto la denominada independiente (causas) para encontrar su efecto sobre la variable dependiente (efectos), en una misma situación de control (p. 129). A este diseño de investigación lo denominan diseño de investigación Experimental.</p> <p>GE O1 X O2</p> <p>Dónde: GE = Grupo Experimental. X = Tratamiento experimental. O1 = Preprueba. O2 = Posprueba.</p>
<p>Problemas Específicos</p> <p>¿Cuál es el efecto del programa PUKLLAYKUSUN en los</p>	<p>Objetivo Específicos</p> <p>Determinar el efecto del programa PUKLLAYKUSUN en los</p>	<p>Hipótesis Específicos</p> <p>El programa PUKLLAYKUSUN mejora los conocimientos</p>		<p>Población: La población está constituida por 288 Estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera según nómina del SIAGIE 2019.</p>

<p>conocimientos previos de las estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera – Rimac, 2019?</p>	<p>conocimientos previos de las estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera – Rimac, 2019.</p>	<p>previos en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera – Rimac, 2019.</p>		<p>Muestra: La muestra está constituida por 30 Estudiantes del Taller de danzas folklóricas de la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera.</p>
<p>¿Cuál es el efecto del programa PUKLLAYKUSUN en la motivación de las estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera – Rimac, 2019?</p>	<p>Determinar el efecto del programa PUKLLAYKUSUN en la motivación de las estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera – Rimac, 2019.</p>	<p>El efecto del programa PUKLLAYKUSUN mejora la motivación en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera – Rimac, 2019.</p>		<p>Variable 1 : Aprendizaje significativo. Instrumento : Cuestionario Autor : Adaptado de José Orlando Palomino Medina</p>
<p>¿Cuál es el efecto del programa PUKLLAYKUSUN en el material didáctico de las estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera – Rimac, 2019?</p>	<p>Determinar el efecto del programa PUKLLAYKUSUN en el material didáctico de las estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera – Rimac, 2019.</p>	<p>El efecto del programa PUKLLAYKUSUN mejora el material didáctico en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera – Rimac, 2019.</p>		<p>Técnica : La técnica utilizada en el presente estudio será la encuesta. Escala del Instrumento: Siempre : 5 Casi siempre : 4 Algunas Veces : 3 Casi nunca : 2 Nunca : 1</p>

Anexo B: Instrumento de recolección de datos

CUESTIONARIO

VARIABLE: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Estimada estudiante a continuación leerás preguntas relacionadas al aprendizaje significativo. Por favor lee con detenimiento y marca con una equis (X) la casilla correspondiente a la columna que mejor representa tu opinión.

1 = NUNCA; 2 = CASI NUNCA; 3 = ALGUNAS VECES; 4 = CASI SIEMPRE; 5 = SIEMPRE

CONOCIMIENTOS PREVIOS						
N°	ÍTEMS	NUNCA (1)	CASI NUNCA (2)	ALGUNA S VECES (3)	CASI SIEMPRE (4)	SIEMP RE (5)
1	Tu profesor desarrolla temas que conoces y que tienes experiencias.					
2	Participas de actividades tomando en cuenta tu propia experiencia.					
3	Tu profesor inicia la clase explicando lo que va a realizar en ella.					
4	Aplicas los nuevos conocimientos desarrollados en situaciones similares.					
5	Respondes sobre tus conocimientos previos al iniciar la sesión de clase.					
6	Demuestras lo que has entendido en clases					
7	Compartes con tus compañeros la nueva información para resolver la tarea con mayor facilidad.					
8	Realizas actividades en el aula utilizando lo aprendido para solucionar problemas cotidianos.					
MOTIVACIÓN						
9	Participas de las dinámicas para responder sobre tus experiencias previas.					
10	Participas de dinámicas para responder sobre tus conocimientos previos.					
11	Sientes atracción por lo que estás aprendiendo.					
12	El profesor propicia la aplicación de los nuevos conocimientos para resolver problemas de la vida cotidiana.					
13	Realizas actividades de aprendizaje con el acompañamiento de tu profesor.					
14	Consideras lo que has aprendido como útil e importante.					
15	Tu profesor promueve la reflexión sobre la construcción de tus aprendizajes.					
16	Compartes con tus compañeros la nueva información para resolver la tarea con mayor facilidad.					

MATERIAL DIDÁCTICO						
17	Tu profesor utiliza material de su entorno para que respondas sobre tus experiencias previas al iniciar la clase.					
18	El material didáctico te ayuda en el trabajo colaborativo.					
19	Crees que el uso de material didáctico contribuye a mejorar tu aprendizaje.					
20	Tu profesor utiliza textos en las actividades desarrolladas.					
21	Tu profesor utiliza material de su entorno para que adquieras los nuevos conocimientos.					
22	Tu profesor propone situaciones problemáticas retadoras para trabajar con material didáctico.					
23	Tu profesor utiliza la sala de computación para un mejor aprendizaje.					
24	Tu profesor utiliza recursos educativos como: PC, TV, etc. Para que te motives en el desarrollo de la clase.					

¡Muchas gracias!

Ficha técnica:

Nombre : Cuestionario de Aprendizaje Significativo.
 Autor : José Orlando Palomino Medina.
 Administración : Individual
 Duración : 25 minutos
 Aplicación : Estudiantes

Anexo C: Consentimiento informado



CARTA DE AUTORIZACIÓN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA
MERCEDES CABELLO DE CARBONERA
UGEL 02 - RÍMAC

Rímac, 20 de agosto del 2019

OFICIO N° 554 - IE.E.M.C.-UGEL 02 - 2019

Señor:

Edin Linares Mendoza

Docente Mestriza

Presente.

ASUNTO: Autorización para la aplicación de
Instrumento a estudiantes de la I.E. "Mercedes
Cabello de Carbonera"

Tengo el agrado de dirigirme a su persona para hacerle llegar mi saludo cordial y comunicarle en respuesta a su pedido emitido por la Universidad César Vallejo, que se le otorga la autorización respectiva para aplicar un instrumento de su trabajo de investigación (tesis) denominado "Efecto del programa PUKLLAYKUSUN en el aprendizaje significativo en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera - Rímac, 2019".

Atentamente


Miguel Angel Morales Otárola
DIRECTOR
Miguel Angel Morales Otárola
DIRECTOR



CARTA DE AUTORIZACIÓN
INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBREMÁTICA
MERCEDES CABELLO DE CARBONERA
UGEL 02 - RÍMAC

Rímac, 20 de agosto del 2019

OFICIO N° _____ - UGEL 02 - 2019

Señor:

Edin Linares Mendoza

Docente Mestriza

Presente.

ASUNTO: Autorización para la aplicación de
Instrumento a estudiantes de la I.E. “Mercedes
Cabello de Carbonera”

Tengo el agrado de dirigirme a su persona para hacerle llegar mi saludo cordial y comunicarle en respuesta a su pedido emitido por la Universidad César Vallejo, que se le otorga la autorización respectiva para aplicar un instrumento de su trabajo de investigación (tesis) denominado “Efecto del programa PUKLLAYKUSUN en el aprendizaje significativo en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera - Rímac, 2019”.

Atentamente

Miguel Angel Morales Otárola
DIRECTOR



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Con el debido respeto me presento a usted, mi nombre es **Edin Linares Mendoza**, estudiante de maestría de educación de la Universidad César Vallejo – Lima. En la actualidad me encuentro realizando una investigación sobre **“Efecto del programa PUKLLAYKUSUN en el aprendizaje significativo de las estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera - Rímac, 2019”** y para ello quisiera contar con su valiosa colaboración. El proceso consiste en la aplicación de una encuesta: **APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**. De aceptar participar en la investigación, autorizo la aplicación de esta encuesta. En caso tenga alguna duda con respecto a algunas preguntas se me explicará cada una de ellas.

Gracias por su colaboración.

Atte. Edin Linares Mendoza

ESTUDIANTE DE MAESTRÍA DE LA
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Yo con
número de DNI: acepto que mi menor hija
..... participe en la investigación;
**“Efecto del programa PUKLLAYKUSUN en el aprendizaje significativo de las
estudiantes de la Institución Educativa Mercedes Cabello de Carbonera - Rímac, 2019”**
del estudiante en maestría Edin Linares Mendoza.

Día:/...../.....

Firma

Anexo D: Validación de instrumentos

Mg. Ana del Socorro Polo Vásquez

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: Cuestionario para la validación de la encuesta para el aprendizaje significativo.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión 1: CONOCIMIENTOS PREVIOS								
1	Tu profesor desarrolla temas que conoces y que tienes experiencias.	✓		✓		✓		
2	Participas de actividades tomando en cuenta tu propia experiencia de lo que sabes.	✓		✓		✓		
3	Tu profesor inicia la clase explicando lo que va a realizar en ella.	✓		✓		✓		
4	Aplicas los nuevos conocimientos desarrollados en situaciones similares.	✓		✓		✓		
5	Respondes sobre tus conocimientos previos al iniciar la sesión de clase.	✓		✓		✓		
6	Demuestras lo que has entendido en clases.	✓		✓		✓		
7	Compartes con tus compañeros la nueva información para resolver la tarea con mayor facilidad.	✓		✓		✓		
8	Realizas actividades en el aula utilizando lo aprendido para solucionar problemas cotidianos.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: MOTIVACIÓN								
9	Participas de las dinámicas para responder sobre tus experiencias previas.	✓		✓		✓		
10	Participas de dinámicas para responder sobre tus conocimientos previos.	✓		✓		✓		
11	Sientes atracción por lo que estás aprendiendo.	✓		✓		✓		
12	El profesor propicia la aplicación de los nuevos conocimientos para resolver problemas de la vida cotidiana.	✓		✓		✓		
13	Realizas actividades de aprendizaje con el acompañamiento de tu profesor.	✓		✓		✓		
14	Consideras lo que has aprendido como útil e importante.	✓		✓		✓		
15	Tu profesor promueve la reflexión sobre la construcción de tus aprendizajes.	✓		✓		✓		
16	Compartes con tus compañeros la nueva información para resolver la tarea con mayor facilidad.	✓		✓		✓		
Dimensión 3: MATERIAL DIDÁCTICO								
17	Tu profesor utiliza material de su entorno para que respondas sobre tus experiencias previas al iniciar la clase.	✓		✓		✓		
18	El material didáctico te ayuda en el trabajo colaborativo.	✓		✓		✓		
19	Creer que el uso de material didáctico contribuye a mejorar tu aprendizaje.	✓		✓		✓		
20	Tu profesor utiliza textos en las actividades desarrolladas.	✓		✓		✓		
21	Tu profesor utiliza material de su entorno para que adquieras los nuevos conocimientos.	✓		✓		✓		
22	Tu profesor propone situaciones problemáticas retadoras para trabajar con material didáctico.	✓		✓		✓		
23	Tu profesor utiliza la sala de computación para un mejor aprendizaje.	✓		✓		✓		
24	Tu profesor utiliza recursos educativos como: PC, TV, etc. Para que te motives en el desarrollo de la clase.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Lic/Dr/ Mg: Ana del Socorro Polo Vásquez

DNI: 09122305

Especialidad del validador: INVESTIGACIÓN PEDAGÓGICA

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

08 de enero del 2020

@/

Firma del Experto Informante.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Dr. Yolvi Ocaña Fernandez

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: Cuestionario para la validación de la encuesta para el aprendizaje significativo en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera - Rímac, 2019.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión 1: CONOCIMIENTOS PREVIOS								
1	Tu profesor desarrolla temas que conoces y que tienes experiencias.	✓		✓		✓		
2	Participas de actividades tomando en cuenta tu propia experiencia de lo que sabes.	✓		✓		✓		
3	Tu profesor inicia la clase explicando lo que va a realizar en ella.	✓		✓		✓		
4	Aplicas los nuevos conocimientos desarrollados en situaciones similares.	✓		✓		✓		
5	Respondes sobre tus conocimientos previos al iniciar la sesión de clase.	✓		✓		✓		
6	Demuestras lo que has entendido en clases.	✓		✓		✓		
7	Compartes con tus compañeros la nueva información para resolver la tarea con mayor facilidad.	✓		✓		✓		
8	Realizas actividades en el aula utilizando lo aprendido para solucionar problemas cotidianos.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: MOTIVACIÓN								
9	Participas de las dinámicas para responder sobre tus experiencias previas.	✓		✓		✓		
10	Participas de dinámicas para responder sobre tus conocimientos previos.	✓		✓		✓		
11	Sientes atracción por lo que estás aprendiendo.	✓		✓		✓		
12	El profesor propicia la aplicación de los nuevos conocimientos para resolver problemas de la vida cotidiana.	✓		✓		✓		
13	Realizas actividades de aprendizaje con el acompañamiento de tu profesor.	✓		✓		✓		
14	Consideras lo que has aprendido como útil e importante.	✓		✓		✓		
15	Tu profesor promueve la reflexión sobre la construcción de tus aprendizajes.	✓		✓		✓		
16	Compartes con tus compañeros la nueva información para resolver la tarea con mayor facilidad.	✓		✓		✓		
Dimensión 3: MATERIAL DIDÁCTICO								
17	Tu profesor utiliza material de su entorno para que respondas sobre tus experiencias previas al iniciar la clase.	✓		✓		✓		
18	El material didáctico te ayuda en el trabajo colaborativo.	✓		✓		✓		
19	Creces que el uso de material didáctico contribuye a mejorar tu aprendizaje.	✓		✓		✓		
20	Tu profesor utiliza textos en las actividades desarrolladas.	✓		✓		✓		
21	Tu profesor utiliza material de su entorno para que adquieras los nuevos conocimientos.	✓		✓		✓		
22	Tu profesor propone situaciones problemáticas retadoras para trabajar con material didáctico.	✓		✓		✓		
23	Tu profesor utiliza la sala de computación para un mejor aprendizaje.	✓		✓		✓		
24	Tu profesor utiliza recursos educativos como: PC, TV, etc. Para que te motives en el desarrollo de la clase.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Suficiente

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Lic/Dr/ Mg: Ocaña Fernández Yolvi

DNI: 70045453

Especialidad del validador: Investigación

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

..... de noviembre del 2019

Firma del Experto Informante.

Dr. José Mercedes Valqui Oxolon

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: Cuestionario para la validación de la encuesta para el aprendizaje significativo en la Institución Educativa Emblemática Mercedes Cabello de Carbonera - Rimac, 2019.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión 1: CONOCIMIENTOS PREVIOS								
1	Tu profesor desarrolla temas que conoces y que tienes experiencias.	✓		✓		✓		
2	Participas de actividades tomando en cuenta tu propia experiencia de lo que sabes.	✓		✓		✓		
3	Tu profesor inicia la clase explicando lo que va a realizar en ella.	✓		✓		✓		
4	Aplicas los nuevos conocimientos desarrollados en situaciones similares.	✓		✓		✓		
5	Respondes sobre tus conocimientos previos al iniciar la sesión de clase.	✓		✓		✓		
6	Demuestras lo que has entendido en clases.	✓		✓		✓		
7	Compartes con tus compañeros la nueva información para resolver la tarea con mayor facilidad.	✓		✓		✓		
8	Realizas actividades en el aula utilizando lo aprendido para solucionar problemas cotidianos.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: MOTIVACIÓN								
9	Participas de las dinámicas para responder sobre tus experiencias previas.	✓		✓		✓		
10	Participas de dinámicas para responder sobre tus conocimientos previos.	✓		✓		✓		
11	Sientes atracción por lo que estás aprendiendo.	✓		✓		✓		
12	El profesor propicia la aplicación de los nuevos conocimientos para resolver problemas de la vida cotidiana.	✓		✓		✓		
13	Realizas actividades de aprendizaje con el acompañamiento de tu profesor.	✓		✓		✓		
14	Consideras lo que has aprendido como útil e importante.	✓		✓		✓		
15	Tu profesor promueve la reflexión sobre la construcción de tus aprendizajes.	✓		✓		✓		
16	Compartes con tus compañeros la nueva información para resolver la tarea con mayor facilidad.	✓		✓		✓		
Dimensión 3: MATERIAL DIDÁCTICO								
17	Tu profesor utiliza material de su entorno para que respondas sobre tus experiencias previas al iniciar la clase.	✓		✓		✓		
18	El material didáctico te ayuda en el trabajo colaborativo.	✓		✓		✓		
19	Crees que el uso de material didáctico contribuye a mejorar tu aprendizaje.	✓		✓		✓		
20	Tu profesor utiliza textos en las actividades desarrolladas.	✓		✓		✓		
21	Tu profesor utiliza material de su entorno para que adquieras los nuevos conocimientos.	✓		✓		✓		
22	Tu profesor propone situaciones problemáticas retadoras para trabajar con material didáctico.	✓		✓		✓		
23	Tu profesor utiliza la sala de computación para un mejor aprendizaje.	✓		✓		✓		
24	Tu profesor utiliza recursos educativos como: PC, TV, etc. Para que te motives en el desarrollo de la clase.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Puede ser aplicado el instrumento

Opinión de aplicabilidad: Aplicable | Aplicable después de corregir | No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Lic/Dt/ Mg: José Valqui Oxolon

DNI: 5743597

Especialidad del validador: Dr en Educación - Temática

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

28 de noviembre del 2019


Firma del Experto Informante.

Mg. Denis Fernando Jaramillo Ostos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: Cuestionario para la validación de la encuesta para el aprendizaje significativo.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión 1: CONOCIMIENTOS PREVIOS								
1	Tu profesor desarrolla temas que conoces y que tienes experiencias.	✓		✓		✓		
2	Participas de actividades tomando en cuenta tu propia experiencia de lo que sabes.	✓		✓		✓		
3	Tu profesor inicia la clase explicando lo que va a realizar en ella.	✓		✓		✓		
4	Aplicas los nuevos conocimientos desarrollados en situaciones similares.	✓		✓		✓		
5	Respondes sobre tus conocimientos previos al iniciar la sesión de clase.	✓		✓		✓		
6	Demuestras lo que has entendido en clases.	✓		✓		✓		
7	Compartes con tus compañeros la nueva información para resolver la tarea con mayor facilidad.	✓		✓		✓		
8	Realizas actividades en el aula utilizando lo aprendido para solucionar problemas cotidianos.	✓		✓		✓		
Dimensión 2: MOTIVACIÓN								
9	Participas de las dinámicas para responder sobre tus experiencias previas.	✓		✓		✓		
10	Participas de dinámicas para responder sobre tus conocimientos previos.	✓		✓		✓		
11	Sientes atracción por lo que estás aprendiendo.	✓		✓		✓		
12	El profesor propicia la aplicación de los nuevos conocimientos para resolver problemas de la vida cotidiana.	✓		✓		✓		
13	Realizas actividades de aprendizaje con el acompañamiento de tu profesor.	✓		✓		✓		
14	Consideras lo que has aprendido como útil e importante.	✓		✓		✓		
15	Tu profesor promueve la reflexión sobre la construcción de tus aprendizajes.	✓		✓		✓		
16	Compartes con tus compañeros la nueva información para resolver la tarea con mayor facilidad.	✓		✓		✓		
Dimensión 3: MATERIAL DIDÁCTICO								
17	Tu profesor utiliza material de su entorno para que respondas sobre tus experiencias previas al iniciar la clase.	✓		✓		✓		
18	El material didáctico te ayuda en el trabajo colaborativo.	✓		✓		✓		
19	Creer que el uso de material didáctico contribuye a mejorar tu aprendizaje.	✓		✓		✓		
20	Tu profesor utiliza textos en las actividades desarrolladas.	✓		✓		✓		
21	Tu profesor utiliza material de su entorno para que adquieras los nuevos conocimientos.	✓		✓		✓		
22	Tu profesor propone situaciones problemáticas retadoras para trabajar con material didáctico.	✓		✓		✓		
23	Tu profesor utiliza la sala de computación para un mejor aprendizaje.	✓		✓		✓		
24	Tu profesor utiliza recursos educativos como: PC, TV, etc. Para que te motives en el desarrollo de la clase.	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia
 Opinión de aplicabilidad: Aplicable Aplicable después de corregir No aplicable

Apellidos y nombres del juez validador. Lic/Dr/ Mg: Denis Jaramillo Ostos

DNI: 10954317

Especialidad del validador: Metodólogo

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

11 de enero del 2020


Firma del Experto Informante.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Mg. Alex Álvarez Aliaga

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO: Cuestionario para la validación de la encuesta para el aprendizaje significativo.

N°	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
Dimensión 1: CONOCIMIENTOS PREVIOS								
1	Tu profesor desarrolla temas que conoces y que tienes experiencias.	X		X		X		
2	Participas de actividades tomando en cuenta tu propia experiencia de lo que sabes.	X		X		X		
3	Tu profesor inicia la clase explicando lo que va a realizar en ella.	X		X		X		
4	Aplicas los nuevos conocimientos desarrollados en situaciones similares.	X		X			X	
5	Respondes sobre tus conocimientos previos al iniciar la sesión de clase.	X		X		X		
6	Demuestras lo que has entendido en clases.	X		X		X		
7	Compartes con tus compañeros la nueva información para resolver la tarea con mayor facilidad.	X		X		X		
8	Realizas actividades en el aula utilizando lo aprendido para solucionar problemas cotidianos.	X		X		X		
Dimensión 2: MOTIVACIÓN								
9	Participas de las dinámicas para responder sobre tus experiencias previas.	X		X		X		
10	Participas de dinámicas para responder sobre tus conocimientos previos.	X		X		X		
11	Sientes atracción por lo que estás aprendiendo.	X		X		X		
12	El profesor propicia la aplicación de los nuevos conocimientos para resolver problemas de la vida cotidiana.	X		X		X		
13	Realizas actividades de aprendizaje con el acompañamiento de tu profesor.	X		X		X		
14	Consideras lo que has aprendido como útil e importante.	X		X		X		
15	Tu profesor promueve la reflexión sobre la construcción de tus aprendizajes.	X		X		X		
16	Compartes con tus compañeros la nueva información para resolver la tarea con mayor facilidad.	X		X		X		
Dimensión 3: MATERIAL DIDÁCTICO								
17	Tu profesor utiliza material de su entorno para que respondas sobre tus experiencias previas al iniciar la clase.	X		X		X		
18	El material didáctico te ayuda en el trabajo colaborativo.	X		X		X		
19	Creas que el uso de material didáctico contribuye a mejorar tu aprendizaje.	X		X		X		
20	Tu profesor utiliza textos en las actividades desarrolladas.	X		X		X		
21	Tu profesor utiliza material de su entorno para que adquieras los nuevos conocimientos.	X		X		X		
22	Tu profesor propone situaciones problemáticas retadoras para trabajar con material didáctico.	X		X		X		
23	Tu profesor utiliza la sala de computación para un mejor aprendizaje.	X		X		X		
24	Tu profesor utiliza recursos educativos como: PC, TV, etc. Para que te motives en el desarrollo de la clase.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si Hay Suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador. Lic/Dr/Mg: Alex Alvarez Aliaga

DNI: 09176522

Especialidad del validador: Artes Escénicas

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

4 de enero del 2020


Firma del Experto Informante.

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

V de Ayken del instrumento

Íte m	CLARIDAD							PERTINENCIA						RELEVANCIA						V.AIKEN GENERA L
	Jueces					S	V. AIKE N	Jueces					S	V. AIKE N	Jueces					
	J 1	J 2	J 3	J 4	J 5				J 1	J 2	J 3	J 4			J 5		J 1	J 2	J 3	J 4
1	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1.00
2	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1.00
3	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1.00
4	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1.00
5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1.00
6	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1.00
7	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1.00
8	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1.00
9	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1.00
10	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1.00
11	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1.00
12	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1.00
13	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1.00
14	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1.00
15	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1.00
16	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1.00
17	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1.00
18	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1.00
19	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1.00
20	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1.00
21	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1.00
22	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1.00
23	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1.00
24	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	5	1	1.00

V de Ayken del
instrumento

1.00

Anexo E: Matriz de datos

N°	Saberes Previos							
	it1	it2	it3	it4	it5	it6	it7	it8
1	3	3	1	3	2	3	2	3
2	3	3	3	3	2	3	2	3
3	2	3	3	2	3	3	3	2
4	3	3	2	2	3	3	3	2
5	3	3	2	3	2	3	2	3
6	2	2	2	2	2	2	2	3
7	3	2	3	1	2	2	1	1
8	3	2	3	2	1	2	3	2
9	3	2	3	1	2	3	2	3
10	3	3	2	3	3	3	3	3
11	3	3	2	3	3	3	3	3
12	3	3	2	3	2	2	3	2
13	3	3	2	3	3	2	3	2
14	2	3	3	2	3	3	2	3
15	3	2	2	2	3	3	3	3
16	3	3	2	2	3	3	1	2
17	3	3	2	3	3	3	1	2
18	2	3	2	3	2	3	2	3
19	2	3	2	2	2	3	2	3
20	2	3	2	2	2	3	2	3
21	3	2	2	2	3	2	2	2
22	2	3	1	1	1	2	1	1
23	2	2	2	2	2	3	3	3
24	2	2	2	2	2	2	3	3
25	2	3	2	3	2	3	3	3
26	3	3	3	3	3	3	3	3
27	2	2	2	2	2	2	2	2
28	2	2	2	3	3	3	3	3
29	1	2	2	2	1	2	2	3
30	2	2	2	3	3	3	3	3

N°	Motivación							
	it9	it10	it11	it12	it13	it14	it15	it16
1	3	3	2	3	2	3	3	3
2	3	3	2	3	2	3	3	3
3	2	2	2	3	2	3	2	2
4	3	3	3	2	2	3	2	3
5	2	2	2	1	1	2	1	3
6	2	2	2	2	2	2	1	2
7	2	2	1	2	2	2	2	1
8	2	2	2	3	2	2	2	3
9	3	2	2	2	3	3	3	2
10	3	3	3	3	3	3	3	3
11	2	3	3	2	3	3	3	3
12	2	1	2	1	2	2	1	3
13	2	2	3	2	3	2	3	2
14	3	2	3	2	2	3	3	2
15	2	2	2	3	3	3	2	3
16	2	1	3	3	2	1	3	1
17	3	1	3	3	3	2	2	1
18	2	2	3	2	2	3	3	2
19	2	2	3	2	2	3	2	3
20	2	2	3	2	2	3	2	3
21	2	2	2	1	2	3	2	3
22	1	1	1	1	1	3	2	1
23	2	2	2	1	1	2	2	2
24	2	2	3	2	2	3	2	3
25	2	2	2	1	2	3	2	2
26	3	3	3	3	3	3	2	2
27	2	2	2	2	2	2	2	2
28	3	3	2	2	2	2	2	2
29	2	2	1	1	2	2	2	2
30	3	3	2	2	3	3	2	3

N°	Material Didáctico							
	it17	it18	it19	it20	it21	it22	it23	it24
1	3	3	3	3	3	2	2	3
2	3	3	3	3	3	2	2	3
3	1	2	3	2	2	2	3	1
4	2	3	2	2	2	3	2	2
5	1	3	3	2	2	1	2	2
6	2	3	3	2	2	2	1	1
7	2	3	3	2	3	2	2	3
8	3	3	3	3	2	2	1	2
9	2	3	3	2	3	3	2	3
10	3	3	3	3	3	3	1	1
11	3	3	3	3	3	3	3	3
12	1	2	3	2	1	2	1	1
13	3	2	3	2	3	2	3	2
14	3	2	3	3	3	3	2	2
15	3	3	3	2	3	2	2	2
16	3	2	3	3	3	3	1	1
17	2	3	2	3	2	3	1	1
18	2	2	2	2	2	2	2	2
19	2	2	2	1	1	1	1	1
20	2	2	3	1	1	1	1	1
21	2	3	3	1	1	1	1	1
22	1	1	1	1	1	1	1	1
23	1	1	1	1	1	1	1	1
24	2	2	2	2	2	2	1	1
25	2	3	3	3	2	2	1	1
26	2	3	3	3	2	3	2	2
27	2	2	3	1	1	1	1	1
28	1	1	1	1	1	1	1	1
29	1	1	2	1	1	1	1	1
30	2	3	3	2	2	1	1	1

Anexo F: Programa

PROGRAMA PUCKLLAYKUSUN PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DEL LENGUAJE ARTÍSTICO DANZA EN LAS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA “MERCEDES CABELLO DE CARBONERA” – RIMAC.

I. DATOS INFORMATIVOS

Institución Educativa	:	Mercedes Cabello de Carbonera
Nombre	:	Puckllaykusun (Jugando Juntos).
Periodo	:	17 de Setiembre – 5 de noviembre 2020
Cantidad de sesiones	:	12 sesiones de aprendizaje.
Responsable	:	Edin Linares Mendoza.

II. DESCRIPCIÓN

Teórico-práctico que permitirá la estudiante practicar la danza folklórica tradicional peruana y aprender de manera significativa a través de los juegos.

III. FUNDAMENTACIÓN.

La UNESCO (1997) define como programa educativo a un conjunto o también una secuencia de acciones educativas estructuradas que permitan lograr un objetivo previamente determinado, dicho de otro modo, un conjunto de tareas educativas que servirán para fomentar el incremento del aprendizaje de los estudiantes (p. 11).

Cabe señalar que todo programa educativo tiene que trazarse metas y objetivos que tienen que estar adecuados a las características de los estudiantes tanto en lo motor y cognitivo, del mismo modo, como ya se había afirmado tiene que tener claridad en su planteamiento y en las estrategias que se utilizarán.

IV. OBJETIVOS.

Objetivo general:

Conseguir que la estudiante aprenda significativamente el lenguaje artístico de la danza.

Objetivos específicos:

Lograr una comprensión significativa de las danzas folklóricas del Perú.

Potenciar capacidades de expresión y apreciación artística.

V. METODOLOGÍA

En nuestro caso el programa será un instrumento extracurricular que ayudará en la enseñanza – aprendizaje de la danza folklórica desarrollando contenidos a través de crucigramas, sopa de letras, encontrar diferencias, seguir el camino; y actividades lúdicas que nos lleven a un mejor aprendizaje de la danza folklórica, desarrollando habilidades, destrezas motoras y buenas actitudes.

VI. CONTENIDOS.

TÍTULO DE LA UNIDAD		
“Utilizo juegos y combino elementos de los lenguajes artísticos, para mostrar una performance”		
PROPOSITOS DE APRENDIZAJE.		
COMPETENCIAS DEL ÁREA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico- culturales	Contextualiza las manifestaciones artístico-culturales	Establece relaciones de correspondencia entre las manifestaciones artístico- culturales y sus cosmovisiones.
	Reflexiona creativa y críticamente sobre las manifestaciones artístico- culturales	Genera hipótesis sobre el significado de una manifestación artístico-cultural a partir de la información recogida y explica la relación entre los elementos que la componen y las ideas que comunica.
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes de las artes	Utiliza y combina elementos de los lenguajes artísticos, materiales, herramientas, procedimientos y técnicas, para explorar sus posibilidades expresivas y lograr intenciones específicas.
	Aplica procesos de creación	Utiliza elementos, materiales, herramientas y procedimientos para comunicar mensajes e ideas con mayor claridad.
	Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Registra de manera visual o escrita las fuentes de sus ideas, explica las posibilidades de mejora para próximas creaciones.
COMPETENCIAS TRANSVERSALES	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual.	Contrasta información recopilada de diversas fuentes y entornos que respondan a consignas y necesidades de investigación o tareas escolares.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	Define metas de aprendizaje.	Determina metas de aprendizaje viables asociadas a sus conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades y actitudes para el logro de la tarea, formulándose preguntas de manera reflexiva
	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas	Organiza un conjunto de estrategias y procedimientos en función del tiempo y de los recursos de que dispone para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo con sus posibilidades

ENFOQUES TRANSVERSALES	
Enfoque transversal	Acciones observables
Enfoque de Atención a la diversidad	Respeto por las diferencias , Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia.
Enfoque Intercultural	Respeto a la identidad cultural , Los docentes y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, rasgos físicos, entre otros.

Búsqueda de la excelencia	Superación personal , disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.
VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DE OTRAS ÁREAS	
Construye su identidad	Se valora a sí mismo.
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Comprende su cuerpo.
	Se expresa corporalmente.
Asume una vida saludable	Incorpora prácticas que mejoran su calidad de vida.
Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.
	Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.
Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica.
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna	Obtiene información del texto escrito.
Convive y participa en la búsqueda del bien común	Interactúa con todas las personas.
	Participa en acciones que promueven el bienestar común.
Construye interpretaciones históricas	Comprende el tiempo histórico.
Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas.

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

MERCEDINAS IDENTIFICADAS CON LA CULTURA PERUANA

En el área de Arte y Cultura, las estudiantes del 5to grado, desde el enfoque de interculturalidad orientarán el desarrollo de su competencia crea proyectos desde los lenguajes artísticos, así tomar conciencia de la relación directa entre el aprendizaje significativo del lenguaje artístico de la danza a través de juegos, movimientos, diseños coreográficos y los valores hacia la familia; fomentando la identidad personal e identidad nacional. Por ello las estudiantes tienen la oportunidad de vivenciar experiencias desde el planteamiento de un programa que impulse el conocimiento del cuerpo y la cultura peruana. ¿A través del juego promuevo el conocimiento de mi lateralidad?, ¿A través del juego promuevo el conocimiento de mi resistencia física?, ¿A través del juego promuevo el conocimiento de mi equilibrio?, ¿A través del juego promuevo el conocimiento de mi velocidad?, ¿A través del juego promuevo el conocimiento de mi fuerza de piernas?, ¿A través del juego promuevo el conocimiento de mi fuerza de brazos?, ¿A través del juego promuevo el conocimiento de mis direcciones?, ¿A través del juego promuevo el conocimiento de los niveles corporales?, ¿A través de material didáctico promuevo el conocimiento de danzas de la sierra del Perú?, ¿A través de material didáctico promuevo el conocimiento de danzas de la amazonia del Perú?, ¿A través de material didáctico promuevo el conocimiento de danzas de la costa del Perú?, ¿A través de material didáctico promuevo el conocimiento de cantos de las danzas peruanas?.

EVALUACIÓN

COMPETENCIA	DESEMPEÑOS PRECISADOS	EVIDENCIA
Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones de correspondencia entre las manifestaciones artístico- culturales y sus cosmovisiones. • Genera hipótesis sobre el significado de una manifestación artístico-cultural a partir de la información recogida y explica la relación entre los elementos que la componen y las ideas que comunica. 	Intangibles: Presentación artística. Improvisación. Destrezas motrices gruesas. Tangibles:

Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	<ul style="list-style-type: none"> •Utiliza y combina elementos de los lenguajes artísticos, materiales, herramientas, procedimientos y técnicas, para explorar sus posibilidades expresivas y lograr intenciones específicas. •Utiliza elementos, materiales, herramientas y procedimientos para comunicar mensajes e ideas con mayor claridad. •Registra de manera visual o escrita las fuentes de sus ideas, explica las posibilidades de mejora para próximas creaciones. 	Fichas de aplicación.
Gestiona su aprendizaje de manera autónoma	<ul style="list-style-type: none"> •Utiliza información, herramientas, estrategias para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo con sus posibilidades. 	Presenta sus trabajos conteniendo información veraz.
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	<ul style="list-style-type: none"> •Contrasta información recopilada de diversas fuentes y entornos que correspondan a consignas y necesidades de investigación o tareas escolares. 	

SECUENCIA DE SESIONES:	
Sesión N° 1: ¿A través del juego promuevo el conocimiento de mi lateralidad? Título : “Jugando la liga mejoro mi lateralidad”	Sesión N° 2: ¿A través del juego promuevo el conocimiento de mi resistencia física? Título: “Jugando la soga giratoria mejoro mi resistencia física”.
<ul style="list-style-type: none"> •Utiliza y combina elementos de los lenguajes artísticos, materiales, herramientas, procedimientos y técnicas, para explorar sus posibilidades expresivas y lograr intenciones específicas. •Utiliza elementos, materiales, herramientas y procedimientos para comunicar mensajes e ideas con mayor claridad. Desempeño transversal <ul style="list-style-type: none"> •Utiliza información, herramientas, estrategias para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo con sus posibilidades. Actividades: <ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de una variante de del juego la liga. • Desarrollo de movimientos de danzas peruanas reconociendo su lateralidad. 	<ul style="list-style-type: none"> •Utiliza y combina elementos de los lenguajes artísticos, materiales, herramientas, procedimientos y técnicas, para explorar sus posibilidades expresivas y lograr intenciones específicas. •Utiliza elementos, materiales, herramientas y procedimientos para comunicar mensajes e ideas con mayor claridad. Desempeño transversal <ul style="list-style-type: none"> •Utiliza información, herramientas, estrategias para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo con sus posibilidades. Actividades: <ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de una variante del juego de la liga. • Desarrollo de movimientos de danzas peruanas demostrando su Resistencia física.
Sesión N° 3: ¿A través del juego promuevo el conocimiento de mi equilibrio? Título: “Jugando las estatuas mejoro mi equilibrio”.	Sesión N° 4: ¿A través del juego promuevo el conocimiento de mi velocidad? Título: “jugando las manchadas mejoro mi velocidad”.
<ul style="list-style-type: none"> •Utiliza y combina elementos de los lenguajes artísticos, materiales, herramientas, procedimientos y técnicas, para explorar sus posibilidades expresivas y lograr intenciones específicas. •Utiliza elementos, materiales, herramientas y 	<ul style="list-style-type: none"> •Utiliza y combina elementos de los lenguajes artísticos, materiales, herramientas, procedimientos y técnicas, para explorar sus posibilidades expresivas y lograr intenciones específicas. •Utiliza elementos, materiales, herramientas y

<p>procedimientos para comunicar mensajes e ideas con mayor claridad.</p> <p>Desempeño transversal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza información, herramientas, estrategias para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo con sus posibilidades. <p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de una variante del juego de las estatuas. • Desarrollo de movimientos de danzas peruanas evidenciando su equilibrio. 	<p>procedimientos para comunicar mensajes e ideas con mayor claridad.</p> <p>Desempeño transversal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza información, herramientas, estrategias para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo con sus posibilidades. <p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de una variante del juego de las manchadas. • Desarrollo de movimientos de danzas peruanas evidenciando su velocidad.
<p>Sesión N° 5: ¿A través del juego promuevo el conocimiento de mi fuerza de piernas? Título: “Jugando los gallos de pelea mejoro mi fuerza de piernas”.</p>	<p>Sesión N° 6: ¿A través del juego promuevo el conocimiento de mi fuerza de brazos? Título: “jugando a las carretillas mejoro mi fuerza de brazos”.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza y combina elementos de los lenguajes artísticos, materiales, herramientas, procedimientos y técnicas, para explorar sus posibilidades expresivas y lograr intenciones específicas. • Utiliza elementos, materiales, herramientas y procedimientos para comunicar mensajes e ideas con mayor claridad. <p>Desempeño transversal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza información, herramientas, estrategias para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo con sus posibilidades. <p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de una variante del juego de los gallos de pelea. • Desarrollo de movimientos de danzas peruanas evidenciando la fuerza de sus piernas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza y combina elementos de los lenguajes artísticos, materiales, herramientas, procedimientos y técnicas, para explorar sus posibilidades expresivas y lograr intenciones específicas. • Utiliza elementos, materiales, herramientas y procedimientos para comunicar mensajes e ideas con mayor claridad. <p>Desempeño transversal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza información, herramientas, estrategias para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo con sus posibilidades. <p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de una variante del juego de las carretillas. • Desarrollo de movimientos de danzas peruanas evidenciando la fuerza de sus brazos.
<p>Sesión N° 7: ¿A través del juego promuevo el conocimiento de mis direcciones? Título: “Jugando los barcos y los faros mejoro mis direcciones”.</p>	<p>Sesión N° 8: ¿A través del juego promuevo el conocimiento de los niveles corporales? Título: “Jugando 3 en raya mejoro los niveles corporales”.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza y combina elementos de los lenguajes artísticos, materiales, herramientas, procedimientos y técnicas, para explorar sus posibilidades expresivas y lograr intenciones específicas. • Utiliza elementos, materiales, herramientas y procedimientos para comunicar mensajes e ideas con mayor claridad. <p>Desempeño transversal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza información, herramientas, estrategias para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo con sus posibilidades. <p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de una variante del juego de. • Desarrollo de movimientos de danzas peruanas reconociendo sus direcciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza y combina elementos de los lenguajes artísticos, materiales, herramientas, procedimientos y técnicas, para explorar sus posibilidades expresivas y lograr intenciones específicas. • Utiliza elementos, materiales, herramientas y procedimientos para comunicar mensajes e ideas con mayor claridad. <p>Desempeño transversal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza información, herramientas, estrategias para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo con sus posibilidades. <p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de una variante del juego de 3 en raya. • Desarrollo de movimientos de danzas peruanas reconociendo sus niveles corporales.

<p>Sesión N° 9: ¿A través de material didáctico promuevo el conocimiento de danzas de la sierra del Perú? Título: “Jugando Crucigramas y sopa de letras conozco las danzas de la sierra del Perú”.</p>	<p>Sesión N° 10: ¿A través de material didáctico promuevo el conocimiento de danzas de la Amazonia del Perú? Título: “Jugando Crucigramas y sopa de letras conozco las danzas de la amazonia del Perú”.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones de correspondencia entre las manifestaciones artístico- culturales y sus cosmovisiones. • Describe las cualidades estéticas de manifestaciones artístico – culturales diversas, empleando el lenguaje propio de las artes (elementos, principios y códigos) • Genera hipótesis sobre el significado de una manifestación artístico-cultural a partir de la información recogida y explica la relación entre los elementos que la componen y las ideas que comunica. <p>Desempeño transversal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza información, herramientas, estrategias para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo con sus posibilidades. • Contrasta información recopilada de diversas fuentes y entornos que correspondan a consignas y necesidades de investigación o tareas escolares <p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de información a través de recursos tecnológicos e internet a cerca de las danzas de la sierra peruana. • Desarrolla los crucigramas de las danzas de la sierra del Perú. 	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones de correspondencia entre las manifestaciones artístico- culturales y sus cosmovisiones. • Describe las cualidades estéticas de manifestaciones artístico – culturales diversas, empleando el lenguaje propio de las artes (elementos, principios y códigos) • Genera hipótesis sobre el significado de una manifestación artístico-cultural a partir de la información recogida y explica la relación entre los elementos que la componen y las ideas que comunica. <p>Desempeño transversal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza información, herramientas, estrategias para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo con sus posibilidades. • Contrasta información recopilada de diversas fuentes y entornos que correspondan a consignas y necesidades de investigación o tareas escolares <p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de información a través de recursos tecnológicos e internet a cerca de las danzas de la selva peruana. • Desarrolla los crucigramas de las danzas de la selva del Perú.
<p>Sesión N° 11: ¿A través de material didáctico promuevo el conocimiento de danzas de la costa del Perú? Título: “Jugando Crucigramas y sopa de letras conozco las danzas de la costa del Perú”.</p>	<p>Sesión N° 12: ¿A través de material didáctico promuevo el conocimiento de cantos de las danzas peruanas? Título: “Jugando Crucigramas y sopa de letras conozco los cantos de las danzas peruanas”.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones de correspondencia entre las manifestaciones artístico- culturales y sus cosmovisiones. • Describe las cualidades estéticas de manifestaciones artístico – culturales diversas, empleando el lenguaje propio de las artes (elementos, principios y códigos). • Genera hipótesis sobre el significado de una manifestación artístico-cultural a partir de la información recogida y explica la relación entre los elementos que la componen y las ideas que comunica. <p>Desempeño transversal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones de correspondencia entre las manifestaciones artístico- culturales y sus cosmovisiones. • Describe las cualidades estéticas de manifestaciones artístico – culturales diversas, empleando el lenguaje propio de las artes (elementos, principios y códigos) • Genera hipótesis sobre el significado de una manifestación artístico-cultural a partir de la información recogida y explica la relación entre los elementos que la componen y las ideas que comunica. <p>Desempeño transversal</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza información, herramientas, estrategias para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo con sus posibilidades. • Contrasta información recopilada de diversas fuentes y entornos que correspondan a consignas y necesidades de investigación o tareas escolares. <p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de información a través de recursos tecnológicos e internet a cerca de las danzas de la amazonia peruana. • Desarrolla los crucigramas de las danzas de la amazonía del Perú. 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza información, herramientas, estrategias para lograr las metas de aprendizaje de acuerdo con sus posibilidades. • Contrasta información recopilada de diversas fuentes y entornos que correspondan a consignas y necesidades de investigación o tareas escolares. <p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de información a través de recursos tecnológicos e internet a cerca de los cantos de las danzas peruanas. • Desarrolla los crucigramas de los cantos de las danzas peruanas
---	---

MATERIALES BÁSICOS A UTILIZAR EN LA UNIDAD	
PARA EL ESTUDIANTE	PARA EL DOCENTE
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ficha de aplicación. ➤ Polos ➤ Pañuelos ➤ Globos ➤ Cintas satinadas 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Silbato. ➤ Parlante. ➤ Usb. ➤ Laptop. ➤ Soga ➤ Pavilo

VII. METODOLOGÍA

Las sesiones de aprendizaje se darán de manera activa promoviendo el aprendizaje significativo, con sesiones prácticas sobre desarrollo de capacidades físico motoras a través del lenguaje artístico de la danza utilizando estrategias como los juegos; y sesiones teóricas sobre conceptualización de las danzas folklóricas peruanas mediante recursos tecnológicos y evidenciando el aprendizaje en la resolución de fichas de aplicación.

VIII. EVALUACIÓN

Se efectuarán dos evaluaciones, una al inicio del programa y la otra al finalizar, aplicando la técnica de la encuesta y utilizando el cuestionario como instrumento.

Pero dentro de cada sesión de aprendizaje se evaluará cada indicador de evaluación propuesto, de esta manera realizándose una evaluación formativa.

IX. SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE ARTE Y CULTURA N° 01

UNIDAD DIDACTICA N° 1: “ <i>Utilizo juegos y combino elementos de los lenguajes artísticos, para mostrar una performance</i> ”.			
TÍTULO DE LA SESIÓN: Jugando la liga mejoro mi lateralidad.			Duración: 60 minutos
CICLO: VII	GRADO: 5do	SECCIONES: A,B,C,D,E,F,G,H,I	Fecha: 19- 09 – 19
APRENDIZAJES ESPERADOS			
Competencias del área	Capacidades	Desempeños	
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes de las artes	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza y combina elementos de los lenguajes artísticos, materiales, herramientas, procedimientos y técnicas, para explorar sus posibilidades expresivas y lograr intenciones específicas. • Utiliza elementos, materiales, herramientas y procedimientos para comunicar mensajes e ideas con mayor claridad. 	
Competencias transversales	Capacidades	Desempeños	
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja con destreza, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque intercultural	<ul style="list-style-type: none"> • Justicia, los docentes previenen y afrontan de manera directa toda forma de discriminación, propiciando una reflexión crítica sobre sus causas y motivaciones con todos los estudiantes. 		
Enfoque de Atención a la diversidad	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto por las diferencias, Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el <u>prejuicio a cualquier diferencia</u> 		
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo y concertación, los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la elaboración de normas u otros 		
PROPOSITO DE LA SESIÓN			
Practico diversas juegos que motiven el desarrollo de la lateralidad.			
PREPARACIÓN DE LA SESIÓN			
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?		¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?	
Preparación de materiales. Tener en cuenta regular el tiempo de diálogo y trabajos en equipo. Incluir en todas las actividades que se realicen los enfoques que se priorizarán en la unidad. Establecer las condiciones para un clima adecuado del aula que garantice el logro de los aprendizajes esperados.		<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de sonido, usb, cinta satinada. 	

MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	ACTIVIDADES
INICIO (10 MINUTOS)	<p>Se da la bienvenida a las estudiantes, seguidamente se llama la asistencia; a continuación, con el acompañamiento de la cumbia “Mix Negrita” (Grupo 5), se realiza un calentamiento muscular y articular, luego se juega “la liga” juego que consiste en saltar sobre una liga de lado a lado 5 veces, la seta vez se salta colocando un pie entre las dos ligas y se cruza las piernas.</p> <p>Se dialoga a partir de las siguientes interrogantes: ¿Qué movimientos realizamos en el juego?, ¿has tenido alguna experiencia realizando este juego?, ¿dónde?, ¿para qué creen Ustedes que es importante los juegos en la danza?, ¿que opinión te merece el juego propuesto? Se solicita a las estudiantes que respondan a las preguntas: CONFLICTO COGNITIVO Se genera el conflicto cognitivo formulando la pregunta: ¿Qué es la lateralidad?, ¿Para qué sirve su realización?</p>
DESAROLLO (40 MINUTOS)	<p>ELABORACIÓN DEL PLAN DE INDAGACIÓN: Se explica el contenido de la sesión, en interacción con los estudiantes se enfatiza en las secuencias estereométricas de forma creativa y propuesta por las mismas estudiantes, pero incidiendo en el juego de la liga y reconociendo sus lados.</p> <p>ESTRUCTURACIÓN DEL SABER CONSTRUIDO Las actividades propuestas en el patio o salón se desarrollan de forma dirigida con el docente.</p> <p>Mediante la técnica Phillips 66 se organiza y se elabora e intercambia sus ideas e información para realizar el producto académico de la sesión.</p> <p>A partir del registro de datos/información realizan las siguientes actividades: Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de una variante del juego la liga. • Desarrollo de movimientos de danzas peruanas reconociendo su lateralidad. <p>EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN Ejecutar movimientos de danzas folklóricas peruanas reconociendo su lateralidad de manera óptima y conciente.</p>
CIERRE (10 MINUTOS)	<p>- Se pide que comenten: ¿qué es lo que más te agradó de la clase de hoy?, ¿qué de nuevo me llevo hoy y que me puede servir para el futuro?, ¿puedo hacer una réplica de esta actividad en mi hogar?, ¿Cómo podrías hacerlo?</p> <p>- Se evaluará usando una rúbrica.</p> <p>REFLEXION: : ¿Por qué nosotros debemos reconocer nuestra lateralidad?, ¿Por qué nosotros debemos conocer y practicar juegos para conocer nuestros lados corporales?, ¿Qué valores podemos rescatar de la actividad?, ¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE ARTE Y CULTURA N° 02

UNIDAD DIDACTICA N° 1: “Utilizo juegos y combino elementos de los lenguajes artísticos, para mostrar una performance”.			
TÍTULO DE LA SESIÓN: Jugando la sogá giratoria mejoro mi resistencia física.			Duración: 60 minutos
CICLO: VII	GRADO: 5do	SECCIONES: A,B,C,D,E,F,G,H,I	Fecha: 24- 09 – 19
APRENDIZAJES ESPERADOS			
Competencias del área	Capacidades	Desempeños	
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes de las artes	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza y combina elementos de los lenguajes artísticos, materiales, herramientas, procedimientos y técnicas, para explorar sus posibilidades expresivas y lograr intenciones específicas. • Utiliza elementos, materiales, herramientas y procedimientos para comunicar mensajes e ideas con mayor claridad. 	
Competencias transversales	Capacidades	Desempeños	
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja con destreza, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque intercultural		<ul style="list-style-type: none"> • Justicia, los docentes previenen y afrontan de manera directa toda forma de discriminación, propiciando una reflexión crítica sobre sus causas y motivaciones con todos los estudiantes. 	
Enfoque de Atención a la diversidad		<ul style="list-style-type: none"> • Respeto por las diferencias, Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia 	
Enfoque de derechos		<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo y concertación, los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la elaboración de normas u otros 	
PROPOSITO DE LA SESIÓN			
Practico diversas juegos que motiven el desarrollo de la resistencia física.			
PREPARACIÓN DE LA SESIÓN			
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?			¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Preparación de materiales. Tener en cuenta regular el tiempo de diálogo y trabajos en equipo. Incluir en todas las actividades que se realicen los enfoques que se priorizarán en la unidad. Establecer las condiciones para un clima adecuado del aula que garantice el logro de los aprendizajes esperados.			<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de sonido, usb, sogá.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	ACTIVIDADES
<p style="text-align: center;">INICIO (10 MINUTOS)</p>	<p>Se da la bienvenida a las estudiantes, seguidamente se llama la asistencia; a continuación, con el acompañamiento del huayno “Cajamarquina” (String Karma), se realiza un calentamiento muscular y articular, luego se juega “la sogá giratoria” juego que consiste en que un jugador hace girar una sogá arrastrando por el piso, los demás jugadores están en círculo y tienen que saltar para evitar que la sogá les choque en los pies o piernas.</p> <p>Se dialoga a partir de las siguientes interrogantes: ¿Qué movimientos realizamos en el juego?, ¿has tenido alguna experiencia realizando este juego?, ¿dónde?, ¿para qué creen Ustedes que es importante este juego en la danza?, ¿que opinión te merece el juego propuesto?</p> <p>Se solicita a las estudiantes que respondan a las preguntas: CONFLICTO COGNITIVO Se genera el conflicto cognitivo formulando la pregunta: ¿Qué es la resistencia física?, ¿Para qué sirve su desarrollo?</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO (40 MINUTOS)</p>	<p>ELABORACIÓN DEL PLAN DE INDAGACIÓN: Se explica el contenido de la sesión, en interacción con los estudiantes se enfatiza en las secuencias estereométricas de forma creativa y propuesta por las mismas estudiantes, pero incidiendo en el equilibrio en el juego de las estatuas.</p> <p>ESTRUCTURACIÓN DEL SABER CONSTRUIDO Las actividades propuestas en el patio o salón se desarrollan de forma dirigida con el docente.</p> <p>Mediante la técnica Phillips 66 se organiza y se elabora e intercambia sus ideas e información para realizar el producto académico de la sesión.</p> <p>A partir del registro de datos/información realizan las siguientes actividades: Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de una variante del juego la sogá giratoria. • Desarrollo de movimientos de danzas peruanas que motiven la Resistencia física. <p>EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN Ejecutar movimientos de danzas folklóricas peruanas que motiven la resistencia física de manera óptima y conciente.</p>
<p style="text-align: center;">CIERRE (10 MINUTOS)</p>	<p>- Se pide que comenten: ¿qué es lo que más te agradó de la clase de hoy?, ¿qué de nuevo me llevo hoy y que me puede servir para el futuro?, ¿puedo hacer una réplica de esta actividad en mi hogar?, ¿Cómo podrías hacerlo?</p> <p>- Se evaluará usando una rúbrica.</p> <p>REFLEXION: : ¿Por qué nosotros debemos fortalecer nuestra resistencia física?, ¿Por qué nosotros debemos practicar juegos que fomenten nuestra resistencia física?, ¿Qué valores podemos rescatar de la actividad?, ¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE ARTE Y CULTURA N° 03

UNIDAD DIDACTICA N° 1: “Utilizo juegos y combino elementos de los lenguajes artísticos, para mostrar una performance”.			
TÍTULO DE LA SESIÓN: Jugando las estatuas mejoro mi equilibrio.			Duración: 60 minutos
CICLO: VII	GRADO: 5do	SECCIONES: A,B,C,D,E,F,G,H,I	Fecha: 26- 09 – 19
APRENDIZAJES ESPERADOS			
Competencias del área	Capacidades	Desempeños	
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes de las artes	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza y combina elementos de los lenguajes artísticos, materiales, herramientas, procedimientos y técnicas, para explorar sus posibilidades expresivas y lograr intenciones específicas. • Utiliza elementos, materiales, herramientas y procedimientos para comunicar mensajes e ideas con mayor claridad. 	
Competencias transversales	Capacidades	Desempeños	
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja con destreza, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque intercultural	<ul style="list-style-type: none"> • Justicia, los docentes previenen y afrontan de manera directa toda forma de discriminación, propiciando una reflexión crítica sobre sus causas y motivaciones con todos los estudiantes. 		
Enfoque de Atención a la diversidad	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto por las diferencias, Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia 		
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo y concertación, los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la elaboración de normas u otros 		
PROPOSITO DE LA SESIÓN			
Practico diversas juegos que motiven el desarrollo del equilibrio.			
PREPARACIÓN DE LA SESIÓN			
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?			¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Preparación de materiales. Tener en cuenta regular el tiempo de diálogo y trabajos en equipo. Incluir en todas las actividades que se realicen los enfoques que se priorizarán en la unidad. Establecer las condiciones para un clima adecuado del aula que garantice el logro de los aprendizajes esperados.			<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de sonido, usb, cinta satinada.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	ACTIVIDADES
<p style="text-align: center;">INICIO (10 MINUTOS)</p>	<p>Se da la bienvenida a las estudiantes, seguidamente se llama la asistencia; a continuación, con el acompañamiento del huayno “No llama” (Los Alegres de Bambamarca), se realiza un calentamiento muscular y articular, luego se juega “las estatuas” juego que consiste en que uno de los estudiantes se colocará de cara a la pared y contará hasta 5, luego se volteará y tratará de ver quien se mueve, ya que todo el mundo debe estar quieto en una postura determinada sin moverse y manteniendo el equilibrio. Perderá y realizará la cuenta el primero en moverse.</p> <p>Se dialoga a partir de las siguientes interrogantes: ¿Qué movimientos realizamos en el juego?, ¿has tenido alguna experiencia realizando este juego?, ¿dónde?, ¿para qué creen Ustedes que es importante este juego?, ¿que opinión te merece el juego propuesto?</p> <p>Se solicita a las estudiantes que respondan a las preguntas: CONFLICTO COGNITIVO Se genera el conflicto cognitivo formulando la pregunta: ¿Qué es el equilibrio?, ¿Para qué sirve su desarrollo?</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO (40 MINUTOS)</p>	<p>ELABORACIÓN DEL PLAN DE INDAGACIÓN: Se explica el contenido de la sesión, en interacción con los estudiantes se enfatiza en las secuencias estereométricas de forma creativa y propuesta por las mismas estudiantes, pero incidiendo en los saltos del juego de la soga giratoria.</p> <p>ESTRUCTURACIÓN DEL SABER CONSTRUIDO Mediante la técnica Phillips 66 se organiza y se elabora e intercambia sus ideas e información para realizar el producto académico de la sesión que consiste en hacer una ronda y agarrarse de los brazos, cuando ya están en esa posición, se les pide que flexionen las rodillas como si estuvieran sentados en una silla y se mantengan por 10 segundos, luego se paren sin soltarse de donde estuvieron agarrados, pero inclinada la cabeza; cuando ya hayan realizado el ejercicio se aumenta el grado de dificultad, subirá un grupo de tres estudiantes y pisarán en la espalda; de este modo se les pedirá que se mantengan un instante para formar la torre, luego bajarán con cuidado.</p> <p>A partir del registro de datos/información realizan las siguientes actividades: Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de una variante del juego las estatuas. • Ejecución de movimientos de danzas peruanas que desarrollen el equilibrio. <p>EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN Ejecutar movimientos de danzas folklóricas peruanas que desarrollen el equilibrio.</p>
<p style="text-align: center;">CIERRE (10 MINUTOS)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se pide que comenten: ¿qué es lo que más te agradó de la clase de hoy?, ¿qué de nuevo me llevo hoy y que me puede servir para el futuro?, ¿puedo hacer una réplica de esta actividad en mi hogar?, ¿Cómo podrías hacerlo? • Se evaluará usando una rúbrica. <p>REFLEXION: : ¿Por qué nosotros debemos fortalecer nuestro equilibrio?, ¿Por qué nosotros debemos practicar juegos que fomenten nuestro equilibrio?, ¿Qué valores podemos rescatar de la actividad?, ¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE ARTE Y CULTURA N° 04

UNIDAD DIDACTICA N° 1: “Utilizo juegos y combino elementos de los lenguajes artísticos, para mostrar una performance”.			
TÍTULO DE LA SESIÓN: Practico el juego de las manchadas que motiven el desarrollo de movimientos en diferentes velocidades.			Duración: 60 minutos
CICLO: VII	GRADO: 5do	SECCIONES: A,B,C,D,E,F,G,H,I	Fecha: 01- 10 – 19
APRENDIZAJES ESPERADOS			
Competencias del área	Capacidades	Desempeños	
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes de las artes	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza y combina elementos de los lenguajes artísticos, materiales, herramientas, procedimientos y técnicas, para explorar sus posibilidades expresivas y lograr intenciones específicas. • Utiliza elementos, materiales, herramientas y procedimientos para comunicar mensajes e ideas con mayor claridad. 	
Competencias transversales	Capacidades	Desempeños	
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja con destreza, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque intercultural		<ul style="list-style-type: none"> • Justicia, los docentes previenen y afrontan de manera directa toda forma de discriminación, propiciando una reflexión crítica sobre sus causas y motivaciones con todos los estudiantes. 	
Enfoque de Atención a la diversidad		<ul style="list-style-type: none"> • Respeto por las diferencias, Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia 	
Enfoque de derechos		<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo y concertación, los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la elaboración de normas u otros 	
PROPOSITO DE LA SESIÓN			
Practico diversas juegos que motiven movimientos en diferentes velocidades.			
PREPARACIÓN DE LA SESIÓN			
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?			¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Preparación de materiales. Tener en cuenta regular el tiempo de diálogo y trabajos en equipo. Incluir en todas las actividades que se realicen los enfoques que se priorizarán en la unidad. Establecer las condiciones para un clima adecuado del aula que garantice el logro de los aprendizajes esperados.			<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de sonido, usb.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	ACTIVIDADES
<p>INICIO (10 MINUTOS)</p>	<p>Se da la bienvenida a las estudiantes, seguidamente se llama la asistencia a continuación para despertar el interés de los estudiantes, se juega las manchadas que consiste en la persecución, por el cual el primero persigue a los demás para cumplir su objetivo, es decir cambiar de rol, el primero será el manchador y los demás estudiantes los potenciales manchados. Una vez manchados deben inmovilizarse en el lugar y separar las piernas. Los compañeros que pretendan salvarlos deberán pasar por la apertura de las piernas; este juego favorece el compañerismo, la velocidad para no ser manchado y también efectuaremos un calentamiento corporal lúdico. Dialogan a partir de las siguientes interrogantes: ¿Qué movimientos realizamos en el juego?, ¿has tenido alguna experiencia realizando juegos?, ¿dónde?, ¿para qué creen Ustedes que es importante los juegos en la danza?, ¿que opinión te merece el juego propuesto? Se solicita a las estudiantes que respondan a las preguntas: CONFLICTO COGNITIVO Se genera el conflicto cognitivo formulando la pregunta: ¿Qué es la velocidad corporal?, ¿Para qué sirve su realización?</p>
<p>DESARROLLO (40 MINUTOS)</p>	<p>ELABORACIÓN DEL PLAN DE INDAGACIÓN: Se explica el contenido de la sesión, en interacción con los estudiantes se enfatiza en las secuencias estereométricas de forma creativa y propuesta por las mismas estudiantes, pero incidiendo en la velocidad del juego de las manchadas. ESTRUCTURACIÓN DEL SABER CONSTRUIDO Se explica el contenido de la sesión en interacción con los estudiantes enfatizando en las secuencias coreográficas con diferentes velocidades y reconociendo el acento musical acentuándolo con guapeos, se realiza figuras coreográficas. A partir del registro de datos/información realizan las siguientes actividades: Actividades: • Ejecución de una variante del juego las manchadas. • Ejecución de movimientos de danzas peruanas que fomenten la velocidad corporal. EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN Ejecutar movimientos de danzas folklóricas peruanas que desarrollen la velocidad corporal.</p>
<p>CIERRE (10 MINUTOS)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se pide que comenten: ¿qué es lo que más te agradó de la clase de hoy?, ¿qué de nuevo me llevo hoy y que me puede servir para el futuro?, ¿puedo hacer una réplica de esta actividad en mi hogar?, ¿Cómo podrías hacerlo? • Se evaluará usando una rúbrica. <p>REFLEXION: : ¿Por qué nosotros debemos fortalecer nuestra velocidad corporal?, ¿Por qué nosotros debemos practicar juegos que fomenten la velocidad corporal?, ¿Qué valores podemos rescatar de la actividad?, ¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE ARTE Y CULTURA N° 05

UNIDAD DIDACTICA N° 1: <i>“Utilizo juegos y combino elementos de los lenguajes artísticos, para mostrar una performance”.</i>			
TÍTULO DE LA SESIÓN: Jugando los gallos de pelea mejoro mi fuerza de piernas.			Duración: 60 minutos
CICLO: VII	GRADO: 5do	SECCIONES: A,B,C,D,E,F,G,H,I	Fecha: 03- 10 – 19
APRENDIZAJES ESPERADOS			
Competencias del área	Capacidades	Desempeños	
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes de las artes	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza y combina elementos de los lenguajes artísticos, materiales, herramientas, procedimientos y técnicas, para explorar sus posibilidades expresivas y lograr intenciones específicas. • Utiliza elementos, materiales, herramientas y procedimientos para comunicar mensajes e ideas con mayor claridad. 	
Competencias transversales	Capacidades	Desempeños	
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja con destreza, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque intercultural	<ul style="list-style-type: none"> • Justicia, los docentes previenen y afrontan de manera directa toda forma de discriminación, propiciando una reflexión crítica sobre sus causas y motivaciones con todos los estudiantes. 		
Enfoque de Atención a la diversidad	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto por las diferencias, Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia 		
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo y concertación, los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la elaboración de normas u otros 		
PROPOSITO DE LA SESIÓN			
Practico diversas juegos que motiven el fortalecimiento de piernas.			
PREPARACIÓN DE LA SESIÓN			
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?			¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Preparación de materiales. Tener en cuenta regular el tiempo de diálogo y trabajos en equipo. Incluir en todas las actividades que se realicen los enfoques que se priorizarán en la unidad. Establecer las condiciones para un clima adecuado del aula que garantice el logro de los aprendizajes esperados.			<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de sonido, usb.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	ACTIVIDADES
<p style="text-align: center;">INICIO (10 MINUTOS)</p>	<p>Se da la bienvenida a las estudiantes, seguidamente se llama la asistencia a continuación para despertar el interés y motivación de las estudiantes, se juega “la pelea de gallos” que consiste en colocarse de cunclillas, todo el tiempo estar en esa posición y ejercer presión sobre el compañero permitiendo una competencia perdiendo quien pone las manos en el piso. Este juego sirve para efectuar el calentamiento corporal.</p> <p>Dialogan a partir de las siguientes interrogantes: ¿Qué movimientos realizamos en el juego?, ¿has tenido alguna experiencia realizando juegos?, ¿dónde?, ¿para qué creen Ustedes que es importante los juegos en la danza?, ¿que opinión te merece el juego propuesto? Se solicita a las estudiantes que respondan a las preguntas: CONFLICTO COGNITIVO Se genera el conflicto cognitivo formulando la pregunta: ¿Qué es la fuerza de piernas?, ¿Para qué sirve su realización?</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO (40 MINUTOS)</p>	<p>ELABORACIÓN DEL PLAN DE INDAGACIÓN: Se explica el contenido de la sesión, en interacción con los estudiantes se enfatiza en las secuencias estereométricas de forma creativa y propuesta por las mismas estudiantes, pero incidiendo en la fuerza de piernas del juego la pelea de gallos.</p> <p>ESTRUCTURACIÓN DEL SABER CONSTRUIDO Se explica el contenido de la sesión en interacción con los estudiantes enfatizando en las secuencias coreográficas con diferentes velocidades y reconociendo el acento musical acentuándolo en la fortaleza de piernas. A partir del registro de datos/información realizan las siguientes actividades: Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de una variante del juego pelea de gallos. • Ejecución de movimientos de danzas peruanas que fomenten la fuerza de piernas. <p>EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN Ejecutar movimientos de danzas folklóricas peruanas que desarrollen la fuerza de piernas.</p>
<p style="text-align: center;">CIERRE (10 MINUTOS)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se pide que comenten: ¿qué es lo que más te agradó de la clase de hoy?, ¿qué de nuevo me llevo hoy y que me puede servir para el futuro?, ¿puedo hacer una réplica de esta actividad en mi hogar?, ¿Cómo podrías hacerlo? • Se evaluará usando una rúbrica. <p>REFLEXION: : ¿Por qué nosotros debemos fortalecer nuestra fortaleza de piernas?, ¿Por qué nosotros debemos practicar juegos que fomenten la fuerza de piernas?, ¿Qué valores podemos rescatar de la actividad?, ¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE ARTE Y CULTURA N° 06

UNIDAD DIDACTICA N° 1: “Utilizo juegos y combino elementos de los lenguajes artísticos, para mostrar una performance”.			
TÍTULO DE LA SESIÓN: Jugando las carretillas mejoro la fuerza de brazos.			Duración: 60 minutos
CICLO: VII	GRADO: 5do	SECCIONES: A,B,C,D,E,F,G,H,I	Fecha: 08- 10 – 19
APRENDIZAJES ESPERADOS			
Competencias del área	Capacidades	Desempeños	
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes de las artes	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza y combina elementos de los lenguajes artísticos, materiales, herramientas, procedimientos y técnicas, para explorar sus posibilidades expresivas y lograr intenciones específicas. • Utiliza elementos, materiales, herramientas y procedimientos para comunicar mensajes e ideas con mayor claridad. 	
Competencias transversales	Capacidades	Desempeños	
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja con destreza, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque intercultural	<ul style="list-style-type: none"> • Justicia, los docentes previenen y afrontan de manera directa toda forma de discriminación, propiciando una reflexión crítica sobre sus causas y motivaciones con todos los estudiantes. 		
Enfoque de Atención a la diversidad	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto por las diferencias, Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia 		
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo y concertación, los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la elaboración de normas u otros 		
PROPOSITO DE LA SESIÓN			
Practico diversas juegos que motiven el fortalecimiento de brazos.			
PREPARACIÓN DE LA SESIÓN			
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?			¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Preparación de materiales. Tener en cuenta regular el tiempo de diálogo y trabajos en equipo. Incluir en todas las actividades que se realicen los enfoques que se priorizarán en la unidad. Establecer las condiciones para un clima adecuado del aula que garantice el logro de los aprendizajes esperados.			<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de sonido, usb

MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	ACTIVIDADES
<p style="text-align: center;">INICIO (10 MINUTOS)</p>	<p>Se da la bienvenida a las estudiantes, seguidamente se llama la asistencia a continuación para despertar el interés y motivación de las estudiantes, se juega “las carretillas” que consiste en construir una carretilla humana, uno hace de conductor y otro de carretilla, se movilizan por diferentes direcciones cuidando de no chocar su carretilla con la de otro compañero, posteriormente se cambian de roles (el que fue el conductor ahora será la carretilla).</p> <p>Este juego sirve para efectuar el calentamiento corporal.</p> <p>Dialogan a partir de las siguientes interrogantes: ¿Qué movimientos realizamos en el juego?, ¿has tenido alguna experiencia realizando juegos?, ¿dónde?, ¿para qué creen Ustedes que es importante los juegos en la danza?, ¿qué opinión te merece el juego propuesto?</p> <p>Se solicita a las estudiantes que respondan a las preguntas:</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>Se genera el conflicto cognitivo formulando la pregunta: ¿Qué es la fuerza de brazos?, ¿Para qué sirve su realización?</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO (40 MINUTOS)</p>	<p>ELABORACIÓN DEL PLAN DE INDAGACIÓN:</p> <p>Se explica el contenido de la sesión, en interacción con los estudiantes se enfatiza en las secuencias estereométricas de forma creativa y propuesta por las mismas estudiantes, pero incidiendo en la fuerza de brazos del juego la pelea de gallos.</p> <p>ESTRUCTURACIÓN DEL SABER CONSTRUIDO</p> <p>Se explica el contenido de la sesión en interacción con los estudiantes enfatizando en las secuencias coreográficas con diferentes velocidades y reconociendo el acento musical acentuándolo en la fortaleza de brazos.</p> <p>A partir del registro de datos/información realizan las siguientes actividades:</p> <p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de una variante del juego de las carretillas. • Ejecución de movimientos de danzas peruanas que fomenten la fuerza de brazos. <p>EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN</p> <p>Ejecutar movimientos de danzas folklóricas peruanas que desarrollen la fuerza de brazos.</p>
<p style="text-align: center;">CIERRE (10 MINUTOS)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se pide que comenten: ¿qué es lo que más te agradó de la clase de hoy?, ¿qué de nuevo me llevo hoy y que me puede servir para el futuro?, ¿puedo hacer una réplica de esta actividad en mi hogar?, ¿Cómo podrías hacerlo? • Se evaluará usando una rúbrica. <p>REFLEXIÓN: : ¿Por qué nosotros debemos fortalecer nuestra fortaleza de brazos?, ¿Por qué nosotros debemos practicar juegos que fomenten la fuerza de brazos?, ¿Qué valores podemos rescatar de la actividad?, ¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE ARTE Y CULTURA N° 06

UNIDAD DIDACTICA N° 1: “Utilizo juegos y combino elementos de los lenguajes artísticos, para mostrar una performance”.			
TÍTULO DE LA SESIÓN: Jugando las carretillas mejoro la fuerza de brazos.			Duración: 60 minutos
CICLO: VII	GRADO: 5do	SECCIONES: A,B,C,D,E,F,G,H,I	Fecha: 10- 10 – 19
APRENDIZAJES ESPERADOS			
Competencias del área	Capacidades	Desempeños	
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes de las artes	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza y combina elementos de los lenguajes artísticos, materiales, herramientas, procedimientos y técnicas, para explorar sus posibilidades expresivas y lograr intenciones específicas. • Utiliza elementos, materiales, herramientas y procedimientos para comunicar mensajes e ideas con mayor claridad. 	
Competencias transversales	Capacidades	Desempeños	
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja con destreza, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque intercultural	<ul style="list-style-type: none"> • Justicia, los docentes previenen y afrontan de manera directa toda forma de discriminación, propiciando una reflexión crítica sobre sus causas y motivaciones con todos los estudiantes. 		
Enfoque de Atención a la diversidad	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto por las diferencias, Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia 		
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo y concertación, los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la elaboración de normas u otros 		
PROPOSITO DE LA SESIÓN			
Practico diversas juegos que motiven el fortalecimiento de brazos.			
PREPARACIÓN DE LA SESIÓN			
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?			¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Preparación de materiales. Tener en cuenta regular el tiempo de diálogo y trabajos en equipo. Incluir en todas las actividades que se realicen los enfoques que se priorizarán en la unidad. Establecer las condiciones para un clima adecuado del aula que garantice el logro de los aprendizajes esperados.			<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de sonido, usb.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	ACTIVIDADES
<p style="text-align: center;">INICIO (10 MINUTOS)</p>	<p>Se da la bienvenida a las estudiantes, seguidamente se llama la asistencia a continuación para despertar el interés y motivación de las estudiantes, se juega “las carretillas” que consiste en construir una carretilla humana, uno hace de conductor y otro de carretilla, se movilizan por diferentes direcciones cuidando de no chocar su carretilla con la de otro compañero, posteriormente se cambian de roles (el que fue el conductor ahora será la carretilla).</p> <p>Este juego sirve para efectuar el calentamiento corporal.</p> <p>Dialogan a partir de las siguientes interrogantes: ¿Qué movimientos realizamos en el juego?, ¿has tenido alguna experiencia realizando juegos?, ¿dónde?, ¿para qué creen Ustedes que es importante los juegos en la danza?, ¿qué opinión te merece el juego propuesto?</p> <p>Se solicita a las estudiantes que respondan a las preguntas:</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>Se genera el conflicto cognitivo formulando la pregunta: ¿Qué es la fuerza de brazos?, ¿Para qué sirve su realización?</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO (40 MINUTOS)</p>	<p>ELABORACIÓN DEL PLAN DE INDAGACIÓN:</p> <p>Se explica el contenido de la sesión, en interacción con los estudiantes se enfatiza en las secuencias estereométricas de forma creativa y propuesta por las mismas estudiantes, pero incidiendo en la fuerza de brazos del juego la pelea de gallos.</p> <p>ESTRUCTURACIÓN DEL SABER CONSTRUIDO</p> <p>Se explica el contenido de la sesión en interacción con los estudiantes enfatizando en las secuencias coreográficas con diferentes velocidades y reconociendo el acento musical acentuándolo en la fortaleza de brazos.</p> <p>A partir del registro de datos/información realizan las siguientes actividades:</p> <p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de una variante del juego de las carretillas. • Ejecución de movimientos de danzas peruanas que fomenten la fuerza de brazos. <p>EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN</p> <p>Ejecutar movimientos de danzas folklóricas peruanas que desarrollen la fuerza de brazos.</p>
<p style="text-align: center;">CIERRE (10 MINUTOS)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se pide que comenten: ¿qué es lo que más te agradó de la clase de hoy?, ¿qué de nuevo me llevo hoy y que me puede servir para el futuro?, ¿puedo hacer una réplica de esta actividad en mi hogar?, ¿Cómo podrías hacerlo? • Se evaluará usando una rúbrica. <p>REFLEXION: : ¿Por qué nosotros debemos fortalecer nuestra fortaleza de brazos?, ¿Por qué nosotros debemos practicar juegos que fomenten la fuerza de brazos?, ¿Qué valores podemos rescatar de la actividad?, ¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE ARTE Y CULTURA N° 07

UNIDAD DIDACTICA N° 1: “Utilizo juegos y combino elementos de los lenguajes artísticos, para mostrar una performance”.			
TÍTULO DE LA SESIÓN: Jugando los faros y los barcos mejoro mis direcciones.			Duración: 60 minutos
CICLO: VII	GRADO: 5do	SECCIONES: A,B,C,D,E,F,G,H,I	Fecha: 15- 10 – 19
APRENDIZAJES ESPERADOS			
Competencias del área	Capacidades	Desempeños	
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes de las artes	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza y combina elementos de los lenguajes artísticos, materiales, herramientas, procedimientos y técnicas, para explorar sus posibilidades expresivas y lograr intenciones específicas. • Utiliza elementos, materiales, herramientas y procedimientos para comunicar mensajes e ideas con mayor claridad. 	
Competencias transversales	Capacidades	Desempeños	
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja con destreza, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.	
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque intercultural		<ul style="list-style-type: none"> • Justicia, los docentes previenen y afrontan de manera directa toda forma de discriminación, propiciando una reflexión crítica sobre sus causas y motivaciones con todos los estudiantes. 	
Enfoque de Atención a la diversidad		<ul style="list-style-type: none"> • Respeto por las diferencias, Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia 	
Enfoque de derechos		<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo y concertación, los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la elaboración de normas u otros 	
PROPOSITO DE LA SESIÓN			
Practico diversas juegos que motiven y fortalezcan mis direcciones.			
PREPARACIÓN DE LA SESIÓN			
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?			¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Preparación de materiales. Tener en cuenta regular el tiempo de diálogo y trabajos en equipo. Incluir en todas las actividades que se realicen los enfoques que se priorizarán en la unidad. Establecer las condiciones para un clima adecuado del aula que garantice el logro de los aprendizajes esperados.			<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de sonido, usb, pañuelos.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	ACTIVIDADES
<p>INICIO (10 MINUTOS)</p>	<p>Se da la bienvenida a las estudiantes, seguidamente se llama la asistencia a continuación para despertar el interés y motivación de las estudiantes, se juega “los faros y los barcos” que consiste en dividir a las estudiantes en 2 grupos; el grupo número 1 de estudiantes se coloca en diferentes partes del salón y con posiciones fijas (cada estudiante diferente al otro), éstos irán emitiendo sonidos onomatopéyicos como simulando ser barcos; otros serán los barcos quienes deben caminar cuidadosamente entre los faros tratando de no tocarlos o de chocarlos; los segundos están vendados Este juego sirve para efectuar el calentamiento corporal.</p> <p>Dialogan a partir de las siguientes interrogantes: ¿Qué movimientos realizamos en el juego?, ¿has tenido alguna experiencia realizando juegos?, ¿dónde?, ¿para qué creen Ustedes que es importante los juegos en la danza?, ¿qué opinión te merece el juego propuesto?</p> <p>Se solicita a las estudiantes que respondan a las preguntas: CONFLICTO COGNITIVO Se genera el conflicto cognitivo formulando la pregunta: ¿Qué son las direcciones?, ¿Para qué sirve su realización?</p>
<p>DESARROLLO (40 MINUTOS)</p>	<p>ELABORACIÓN DEL PLAN DE INDAGACIÓN: Se explica el contenido de la sesión, en interacción con los estudiantes se enfatiza en las secuencias estereométricas de forma creativa y propuesta por las mismas estudiantes, pero incidiendo en la fuerza de brazos del juego la pelea de gallos.</p> <p>ESTRUCTURACIÓN DEL SABER CONSTRUIDO Se explica el contenido de la sesión en interacción con los estudiantes enfatizando en las secuencias coreográficas con diferentes velocidades y reconociendo el acento musical acentuándolo en la fortaleza de brazos.</p> <p>A partir del registro de datos/información realizan las siguientes actividades: Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de una variante del juego de los barcos y los faros. • Ejecución de movimientos de danzas peruanas que fomenten la direccionalidad. <p>EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN Ejecutar movimientos de danzas folklóricas peruanas que desarrollen la direccionalidad.</p>
<p>CIERRE (10 MINUTOS)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se pide que comenten: ¿qué es lo que más te agradó de la clase de hoy?, ¿qué de nuevo me llevo hoy y que me puede servir para el futuro?, ¿puedo hacer una réplica de esta actividad en mi hogar?, ¿Cómo podrías hacerlo? • Se evaluará usando una rúbrica. <p>REFLEXION: : ¿Por qué nosotros debemos fortalecer nuestras direcciones?, ¿Por qué nosotros debemos practicar juegos que fomenten y busquen mejorar nuestras direcciones?, ¿Qué valores podemos rescatar de la actividad?, ¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE ARTE Y CULTURA N° 08

UNIDAD DIDACTICA N° 1: “Utilizo juegos y combino elementos de los lenguajes artísticos, para mostrar una performance”.		
TÍTULO DE LA SESIÓN: Jugando tres en raya fortalezcó mis niveles corporales.		Duración: 60 minutos
CICLO: VII	GRADO: 5do	SECCIONES: A,B,C,D,E,F,G,H,I Fecha: 17 - 10 – 19
APRENDIZAJES ESPERADOS		
Competencias del área	Capacidades	Desempeños
Crea proyectos desde lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes de las artes	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza y combina elementos de los lenguajes artísticos, materiales, herramientas, procedimientos y técnicas, para explorar sus posibilidades expresivas y lograr intenciones específicas. • Utiliza elementos, materiales, herramientas y procedimientos para comunicar mensajes e ideas con mayor claridad.
Competencias transversales	Capacidades	Desempeños
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja con destreza, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante.
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque intercultural	<ul style="list-style-type: none"> • Justicia, los docentes previenen y afrontan de manera directa toda forma de discriminación, propiciando una reflexión crítica sobre sus causas y motivaciones con todos los estudiantes. 	
Enfoque de Atención a la diversidad	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto por las diferencias, Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia 	
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo y concertación, los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la elaboración de normas u otros 	
PROPOSITO DE LA SESIÓN		
Practico diversas juegos que motiven el reconocimiento de los niveles corporales.		
PREPARACIÓN DE LA SESIÓN		
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?		¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Preparación de materiales. Tener en cuenta regular el tiempo de diálogo y trabajos en equipo. Incluir en todas las actividades que se realicen los enfoques que se priorizarán en la unidad. Establecer las condiciones para un clima adecuado del aula que garantice el logro de los aprendizajes esperados.		<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de sonido, usb.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

Momentos	ACTIVIDADES
<p style="text-align: center;">INICIO (10 MINUTOS)</p>	<p>Se da la bienvenida a las estudiantes, seguidamente se llama la asistencia a continuación para despertar el interés de los estudiantes, se juega tres en raya o también llamado michi (#) en la pizarra.</p> <p>Dialogan a partir de las siguientes interrogantes: ¿Qué movimientos realizamos en el juego?, ¿has tenido alguna experiencia realizando juegos?, ¿dónde?, ¿para qué creen Ustedes que es importante los juegos en la danza?, ¿que opinión te merece el juego propuesto? Se solicita a las estudiantes que respondan a las preguntas: CONFLICTO COGNITIVO Se genera el conflicto cognitivo formulando la pregunta: ¿Qué son los niveles corporales?, ¿Para qué sirve su realización?</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO (40 MINUTOS)</p>	<p>ELABORACIÓN DEL PLAN DE INDAGACIÓN: Se explica el contenido de la sesión, en interacción con los estudiantes se enfatiza en las secuencias estereométricas de forma creativa y propuesta por las mismas estudiantes, pero incidiendo en los niveles corporales.</p> <p>ESTRUCTURACIÓN DEL SABER CONSTRUIDO Se explica el contenido de la sesión en interacción con los estudiantes enfatizando en las secuencias coreográficas con diferentes velocidades y reconociendo el acento musical acentuándolo con guapeos, se realiza figuras planimétricas empleando niveles corporales. A partir del registro de datos/información realizan las siguientes actividades: Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de una variante del juego de tres en raya. • Ejecución de movimientos de danzas peruanas que fomenten el reconocimiento de los niveles corporales. <p>EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN Ejecutar movimientos de danzas folklóricas peruanas que desarrollen los niveles corporales.</p>
<p style="text-align: center;">CIERRE (10 MINUTOS)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se pide que comenten: ¿qué es lo que más te agradó de la clase de hoy?, ¿qué de nuevo me llevo hoy y que me puede servir para el futuro?, ¿puedo hacer una réplica de esta actividad en mi hogar?, ¿Cómo podrías hacerlo? • Se evaluará usando una rúbrica. <p>REFLEXIÓN: : ¿Por qué nosotros debemos fortalecer nuestros niveles corporales?, ¿Por qué nosotros debemos practicar juegos que fomenten el reconocimiento de los niveles corporales?, ¿Qué valores podemos rescatar de la actividad?, ¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE ARTE Y CULTURA N° 09

UNIDAD DIDACTICA N° 1: “Utilizo juegos y combino elementos de los lenguajes artísticos, para mostrar una performance”.			
TÍTULO DE LA SESIÓN: Jugando Crucigramas y sopa de letras conocemos las danzas de la sierra del Perú.			DURACIÓN: 60 MINUTOS.
CICLO: VII	GRADO: 5to	SECCIONES: A,B,C,D,E,F,G,H,I	FECHA: 22 – 10 – 19
DOCENTE	<i>Edin Linares Mendoza</i>		
APRENDIZAJES ESPERADOS			
Competencias del área	Capacidades	Desempeños	
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Registra de manera visual o escrita las fuentes de sus ideas, explica las posibilidades de mejora para próximas creaciones.	
Aprueba de manera crítica manifestaciones artístico-culturales	Contextualiza las manifestaciones artístico-culturales	Establece relaciones de correspondencia entre las manifestaciones artístico- culturales y sus cosmovisiones.	
	Reflexiona creativa y críticamente sobre las manifestaciones artístico- culturales	Genera hipótesis sobre el significado de una manifestación artístico-cultural a partir de la información recogida y explica la relación entre los elementos que la componen y las ideas que comunica.	
Competencias transversales	Capacidades	Desempeños	
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja con destreza, formulándose preguntas de manera reflexiva y de forma constante	
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por TIC	Gestiona información del entorno virtual.	Publica y comparte, en diversos medios virtuales, proyectos o investigaciones, y genera actividades de colaboración y diálogo.	
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque intercultural	<ul style="list-style-type: none"> • Justicia, los docentes previenen y afrontan de manera directa toda forma de discriminación, propiciando una reflexión crítica sobre sus causas y motivaciones con todos los estudiantes. 		
Enfoque de Atención a la diversidad	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto por las diferencias, Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación. 		
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo y concertación, los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la elaboración de normas u otros 		
PROPOSITO DE LA SESIÓN			
Conocer y practicar las danzas de la sierra del Perú.			
PREPARACIÓN DE LA SESIÓN			
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?			¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?

Preparación de materiales, tener en cuenta regular el tiempo de diálogo y trabajos en equipo, establecer las condiciones para un clima adecuado del aula que garantice el logro de los aprendizajes esperados.	• Equipo de sonido, usb. Cuaderno de trabajo.
--	--

MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES
<p style="text-align: center;">INICIO (10 MINUTOS)</p>	<p>Se da la bienvenida a las estudiantes, a continuación, se llama la asistencia a continuación para despertar el interés de las estudiantes, se muestra un video y luego se realiza el juego emparejados que servirá para realizar el calentamiento muscular y articular.</p> <p>Dialogan a partir de las siguientes interrogantes: ¿es necesario calentar los músculos y articulaciones?, ¿has tenido alguna experiencia realizando estos ejercicios?, ¿dónde?, ¿para qué creen Ustedes que es importante realizar calentamientos?, ¿que opinión te merece los juegos propuestos?</p> <p>Se solicita a las estudiantes que respondan a las preguntas: CONFLICTO COGNITIVO Se genera el conflicto cognitivo formulando la pregunta: ¿Qué danzas de la sierra conoces?, ¿Para qué sirven conocerlas?</p> <p>PROPÓSITO DE LA SESION Conocer y practicar danzas de la sierra del Perú.</p>
<p style="text-align: center;">DESAROLLO (40 MINUTOS)</p>	<p>ELABORACIÓN DEL PLAN DE INDAGACIÓN: Se explica el contenido de la sesión en interacción con las estudiantes enfatizando en los pasos a seguir para conocer las danzas de la sierra del Perú.</p> <p>ESTRUCTURACIÓN DEL SABER CONSTRUIDO Las actividades propuestas en el salón se desarrollan de forma dirigida con el docente.</p> <p>Se agrupan por afinidad (4 o 5 integrantes) para realizar el producto académico de la sesión que consiste en buscar información en el computador a cerca de cada una de las danzas de la sierra propuestas.</p> <p>A partir del registro de datos/información realizan las siguientes actividades: Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar danzas de la sierra del Perú. • Conocer su contexto sociocultural, antecedentes históricos de la danza y resolviendo el material didáctico. • Conocer el mensaje de la danza y resolviendo el material didáctico. • Conocer la indumentaria de la danza y resolviendo el material didáctico. <p>EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN Se contrasta la ejecución de la canción de la danzas de la sierra peruana.</p>
<p style="text-align: center;">CIERRE (10 MINUTOS)</p>	<p>- Se pide que comenten: ¿qué es lo que más te agradó de la clase de hoy?, ¿qué de nuevo me llevo hoy y que me puede servir para el futuro?, ¿puedo hacer una réplica de esta actividad en mi hogar?, ¿Cómo podrías hacerlo?</p> <p>- Se evaluará usando una lista de cotejo.</p> <p>REFLEXIÓN: : ¿Por qué nosotros debemos practicar las danzas de la sierra del Perú?, ¿Por qué nosotros debemos conocer y practicar las danzas de la sierra del Perú?, ¿Qué valores podemos rescatar de la actividad?, ¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?.</p>



INSTITUCIÓN EDUCATIVA
MERCEDES CABELLO



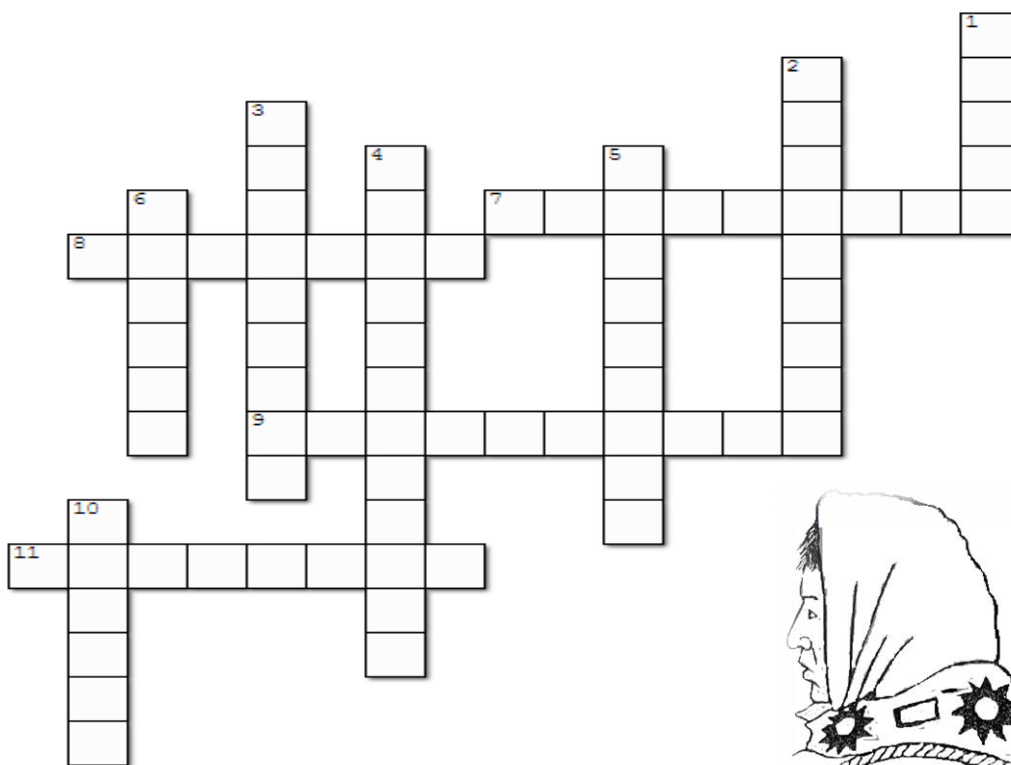


MATERIAL DIDÁCTICO N° 1

NOMBRE Y APELLIDOS:

FECHA:**GRADO:****SECCIÓN:**

- **RESUELVE EL SIGUIENTE CRUCICHUNCHO Y CONOCE A LOS PERSONAJES DE LA DANZA LOS CHUNCHOS DE BAÑOS DEL INCA**



Horizontal

- 7.** MÚSICO QUE INTERPRETA EL CLARIN
- 8.** PERSONAJE QUE GUÍA EN LA DANZA
- 9.** PERSONAJE QUE CASI SIEMPRE ES UN NIÑO
- 11.** PERSONA ENCARGADA DE BRINDAR COMIDA Y BEBIDA A LOS CHUNCHOS

Vertical

- 1.** CHUNCHO....PERSONAJE DE LA DANZA ALEGRE Y JOCOSO
- 2.** NOMBRE CON QUE SE LE CONOCE A LA FIESTA
- 3.** FESTIVIDAD PARA LA QUE SE BAILA LA DANZA: LA VIRGEN DE LA
- 4.** NOMBRE CON EL QUE SE LE CONOCE AL NIÑO JESUS EN ESTA FIESTA
- 5.** DEPARTAMENTO AL CUAL PERTENECE LA DANZA DE LOS CHUNCHOS
- 6.** MÚSICO QUE INTERPRETA LA CAJA Y LA FLAUTA
- 10.** CHUNCHOS....PERSONAJES MAYORITARIOS EN LA DANZA



MATERIAL DIDÁCTICO N° 2

NOMBRE Y APELLIDOS:

FECHA:GRADO: SECCIÓN:

- RESUELVE LA SIGUIENTE SOPA DE LETRAS Y CONOCE LA VESTIMENTA TÍPICA DE LA DANZA LOS CHUNCHOS DE BAÑOS DEL INCA.

R	O	P	A	P	Z	J	C	B	K	J	N	T	R	Q	BANDA
Y	A	H	B	C	O	R	O	N	A	S	N	E	P	Y	CAMISA
Y	Z	T	V	I	V	G	U	I	R	N	G	Z	X	J	CORONA
L	A	A	E	W	Y	B	L	L	A	N	Q	U	E	S	FAJA
J	N	K	S	L	P	E	V	O	C	A	S	Z	P	P	LLANQUES
Ñ	N	A	O	U	E	U	O	F	I	W	E	Ñ	O	I	MAICHILES
L	O	S	L	Ñ	Q	U	J	A	M	I	L	E	S	X	PANTALON
S	L	A	E	O	J	I	Ñ	J	C	B	I	O	T	S	PAÑUELETA
B	A	J	U	C	J	P	Z	A	A	A	H	C	J	Y	PAÑUELOS
T	T	W	Ñ	Y	G	A	M	H	P	N	C	D	M	C	REBENQUE
A	N	Y	A	E	E	I	R	Q	X	D	I	C	R	I	SACO
O	A	P	P	A	S	T	Z	A	X	A	A	D	Q	X	
C	P	T	H	A	P	V	M	I	D	O	M	T	J	Q	
T	X	P	C	G	I	O	E	U	Q	N	E	B	E	R	
C	J	Y	A	I	V	Y	Q	V	P	E	K	N	B	S	

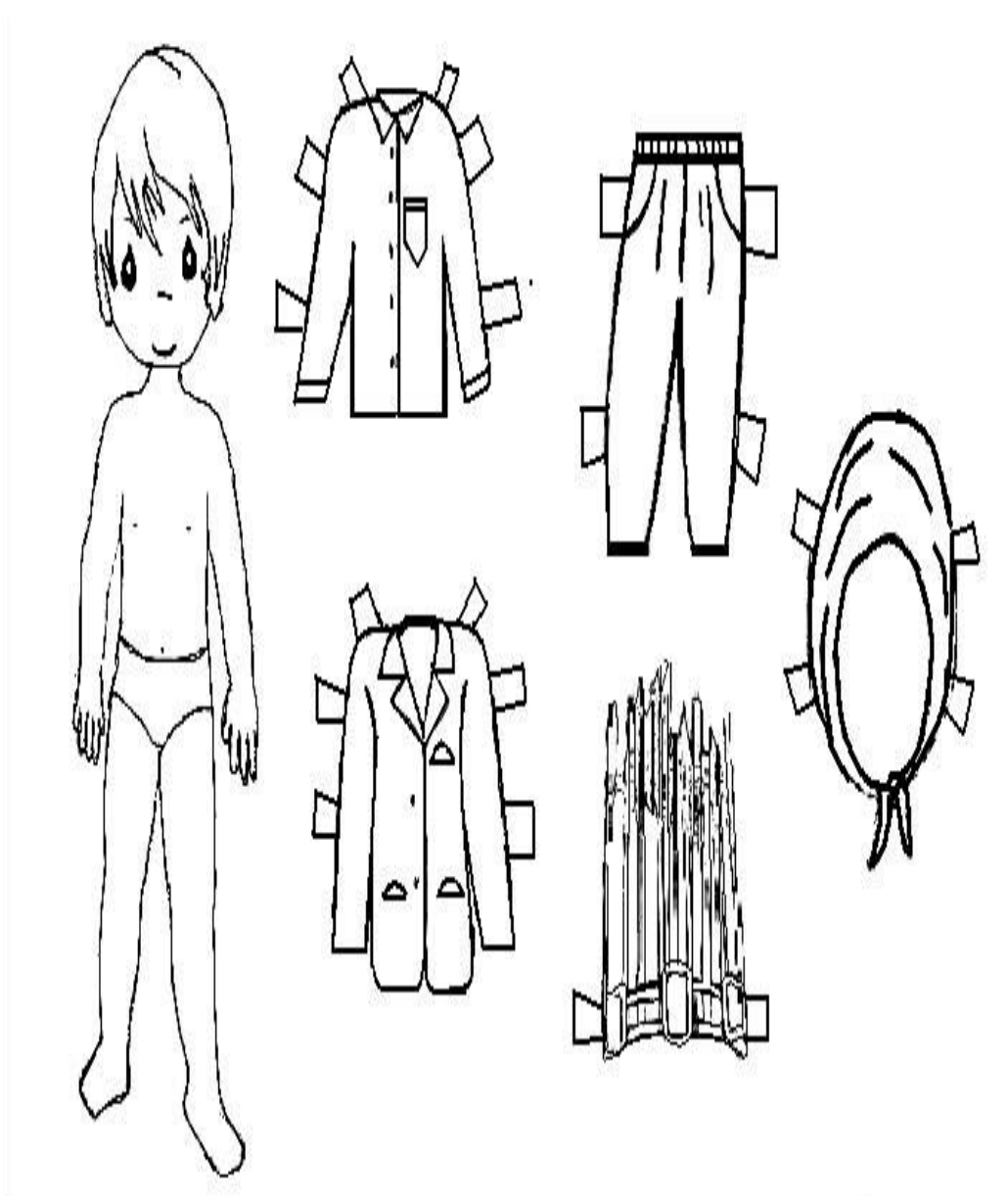


MATERIAL DIDÁCTICO N° 3

NOMBRE Y APELLIDOS:

FECHA: **GRADO:** **SECCIÓN:**

CORTANDO LA VESTIMENTA DEL CHUNCHITO





MATERIAL DIDÁCTICO N° 5

NOMBRE Y APELLIDOS:

FECHA:GRADO: SECCIÓN:

PEGAR Y RECORTAR CON AYUDA DE LAS TIJERAS (VISTIENDO AL CHUNCHITO)





INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA
"MERCEDES CABELLO DE CARBONERA"

MATERIAL DIDÁCTICO N° 6

NOMBRE _____ Y _____ APELLIDOS: _____

FECHA:GRADO: SECCIÓN:

LOS LLAMISH

P U P I L E T R A S

Encuentra las palabras escondidas:

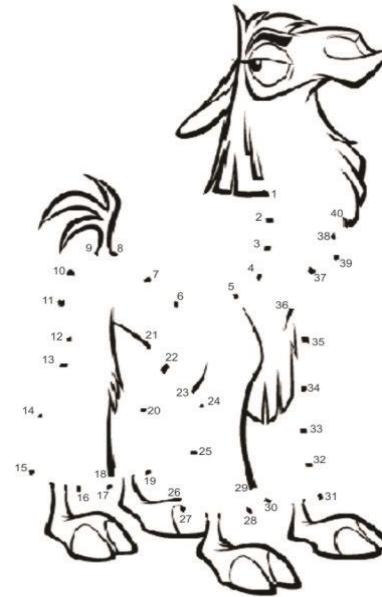
- ⊙ LLAMISH
- ⊙ AHUAC
- ⊙ PONCHO
- ⊙ HONDA
- ⊙ JUNIO
- ⊙ CHULLO
- ⊙ COTON
- ⊙ SAN PEDRO
- ⊙ TRENZADO
- ⊙ CHUPACA
- ⊙ LLAMA
- ⊙ TRUEQUE



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

UNE PUNTOS

Une los puntos, completa la figura y menciona que animal es.



Rpta.:



COLOREAME

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE ARTE Y CULTURA N° 10

UNIDAD DIDACTICA N° 1: “Utilizo juegos y combino elementos de los lenguajes artísticos, para mostrar una performance”.			
TÍTULO DE LA SESIÓN: Jugando Crucigramas y sopa de letras conocemos las danzas de la Amazonía del Perú.			DURACIÓN: 60 MINUTOS.
CICLO: VII	GRADO: 5to	SECCIONES: A,B,C,D,E,F,G,H,I	FECHA: 24 – 10 – 19
DOCENTE	<i>Edin Linares Mendoza</i>		
APRENDIZAJES ESPERADOS			
Competencias	Capacidades	Desempeños	
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Registra de manera visual o escrita las fuentes de sus ideas, explica las posibilidades de mejora para próximas creaciones.	
Aprueba de manera crítica manifestaciones artístico-culturales	Contextualiza las manifestaciones artístico-culturales	Establece relaciones de correspondencia entre las manifestaciones artístico- culturales y sus cosmovisiones.	
	Reflexiona creativa y críticamente sobre las manifestaciones artístico- culturales	Genera hipótesis sobre el significado de una manifestación artístico-cultural a partir de la información recogida y explica la relación entre los elementos que la componen y las ideas que comunica.	
Competencias transversales	Capacidades	Desempeños	
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja.	
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual.	Publica y comparte, en diversos medios virtuales, proyectos o investigaciones, y genera actividades de colaboración y diálogo.	
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque intercultural		<ul style="list-style-type: none"> • Justicia, los docentes previenen y afrontan de manera directa toda forma de discriminación, propiciando una reflexión crítica sobre sus causas y motivaciones con todos los estudiantes. 	
Enfoque de Atención a la diversidad		<ul style="list-style-type: none"> • Respeto por las diferencias, Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia 	
Enfoque de derechos		<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo y concertación, los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la elaboración de normas u otros 	
PROPOSITO DE LA SESIÓN			
Conocer y practicar las danzas de la amazonia peruana.			
PREPARACIÓN DE LA SESIÓN			
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?			¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Preparación de materiales, tener en cuenta regular el tiempo de diálogo y trabajos en equipo.			<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de sonido, usb. Material didáctico.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES
INICIO (10 MINUTOS)	<p>Se da la bienvenida a las estudiantes, a continuación, se llama la asistencia a continuación para despertar el interés de las estudiantes, se muestra un video y luego se realiza el juego emparejados que servirá para realizar el calentamiento muscular y articular.</p> <p>Dialogan a partir de las siguientes interrogantes: ¿es necesario calentar los músculos y articulaciones?, ¿has tenido alguna experiencia realizando estos ejercicios?, ¿dónde?, ¿para qué creen Ustedes que es importante realizar calentamientos?, ¿que opinión te merece los juegos propuestos?</p> <p>Se solicita a las estudiantes que respondan a las preguntas: CONFLICTO COGNITIVO Se genera el conflicto cognitivo formulando la pregunta: ¿Qué danzas de la Amazonía del Perú conoces?, ¿Para qué sirven conocerlas?</p> <p>PROPOSITO DE LA SESIÓN Conocer y practicar danzas de la Amazonía del Perú.</p>
DESARROLLO (40 MINUTOS)	<p>ELABORACIÓN DEL PLAN DE INDAGACIÓN: Se explica el contenido de la sesión en interacción con las estudiantes enfatizando en los pasos a seguir para conocer las danzas de la Amazonía del Perú.</p> <p>ESTRUCTURACIÓN DEL SABER CONSTRUIDO Las actividades propuestas en el salón se desarrollan de forma dirigida con el docente. Se agrupan por afinidad (4 o 5 integrantes) para realizar el producto académico de la sesión que consiste en buscar información en el computador a cerca de cada una de las danzas de la sierra propuestas. A partir del registro de datos/información realizan las siguientes actividades:</p> <p>Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar danzas de la Amazonía del Perú. • Conocer su contexto sociocultural, antecedentes históricos de la danza y resolviendo el material didáctico. • Conocer el mensaje de la danza y resolviendo el material didáctico. • Conocer la indumentaria de la danza y resolviendo el material didáctico. <p>EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN Se contrasta la ejecución de la canción de la danzas de la sierra peruana.</p>
CIERRE (10 MINUTOS)	<p>- Se pide que comenten: ¿qué es lo que más te agradó de la clase de hoy?, ¿qué de nuevo me llevo hoy y que me puede servir para el futuro?, ¿puedo hacer una réplica de esta actividad en mi hogar?, ¿Cómo podrías hacerlo?</p> <p>- Se evaluará usando una lista de cotejo.</p> <p>REFLEXIÓN: : ¿Por qué nosotros debemos practicar las danzas de la Amazonía del Perú?, ¿Por qué nosotros debemos conocer y practicar las danzas de Amazonía del Perú?, ¿Qué valores podemos rescatar de la actividad?, ¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?.</p>



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA
 “MERCEDES CABELLO DE CARBONERA”
 MATERIAL DIDÁCTICO N° 7

NOMBRE Y APELLIDOS:

.....

FECHA:GRADO: SECCIÓN:

NON ASHE PATATI: Danza de carácter guerrero y ritual, en la que el meraya quien es el encargado de iniciar el ritual, supervisa la agonía del poblador después de los conflictos que tenían con otras comunidades, para ello las mujeres de forma circular realizan cánticos de invocación de los dioses tutelares como el sol y la luna, teniendo así el respaldo de ser supremo de la amazonia a ésta ceremonia ritual se le denomina PATATI. Se cree que en los diseños de su vestimenta está reflejado el mundo entero, la boa lleva todos los diseños en su piel. Se dice también que el chamán sube al cielo, recoge los diseños y los entrega a las mujeres para que tejan, pinten y borden textiles. El bordado blanco sobre fondo negro, representa la luz de las estrellas.

INDUMENTARIA DE LA DANZA

CINTA MAITI: Elaborado de tela con figuras y bordados de la etnia shipibo-conibo

BLUSA: Elaborado telar con cuatro colores resaltantes, y aplicaciones en el pecho y manga.

FALDA (CHOPA QUEHUEYA): Es una falda con apliqué hecho con tela teñida y bordada

JONSHE MENESHETI: Son Brazaletes elaborados de mostacillas.

TEOTI: Son Collares y alajas elaboradas de perlas, mostacillas y semillasa.

NARIGONAS: Elaborado de aluminio, introducido debajo de la nariz.

MORO PARONOTI: Son aretes elaborados por las mujeres shipibas, usando mostacillas y semillas vegetales. Tienen diseños geométricos, de profundos y ricos significados, los mismos que están presentes en todo su arte.

TINAJA: Elaborado de arcilla, elemento principal que sirve para la maceración del masato durante varios días.

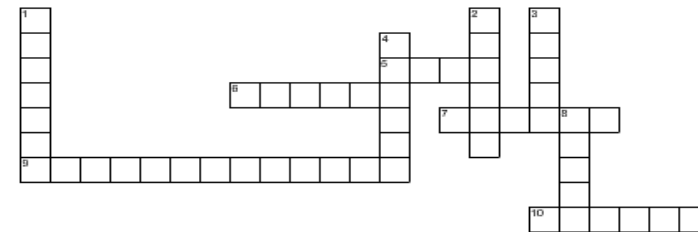
ARCO Y FLECHA: Lo utilizaban para la caza y pesca, y conflictos.

CUSHMA: Elaborado de tela de color claro, con diseños característicos de los shipibos. **MACANAS:** Son implementos de conflicto, los utilizaban cuando tenían que luchar

ENCUENTRA EN ESTE SOPA DE LETRAS LA VESTIMENTA DE LA DANZA

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

- ARCO
- BLUSA
- CINTAMAITI
- CUSHMA
- FALDA
- FLECHA
- MACANAS
- MOROPARONOTI
- NARIGONAS
- TEOTI
- TINAJA
- Y



Horizontal

Vertical

5. A que dios tutelares invocan las mujeres
6. Al personaje que inicia el ritual se le llama
7. La ceremonia realizada en la danza se le denomina
9. La danza pertenece a la etnia
10. Elemento en el que se macera el masato

1. Quienes invocan a los dioses tutelares
2. Quien sube al cielo para recoger los diseños de sus vestimentas
3. Con que otro nombre se le conoce a la chopa quehueya
4. Que color de bordado representa la luz de las estrellas
8. A la prenda elaborada de perlas mostacillas y semillas se le llama

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE ARTE Y CULTURA N° 11

UNIDAD DIDACTICA N° 1: “Utilizo juegos y combino elementos de los lenguajes artísticos, para mostrar una performance”.			
TÍTULO DE LA SESIÓN: Jugando Crucigramas y sopa de letras conocemos las danzas de la costa del Perú.			DURACIÓN: 60 MINUTOS.
CICLO: VII	GRADO: 5to	SECCIONES: A,B,C,D,E,F,G,H,I	FECHA: 29 – 10 – 19
DOCENTE	<i>Edin Linares Mendoza</i>		
APRENDIZAJES ESPERADOS			
Competencias del área	Capacidades	Desempeños	
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Registra de manera visual o escrita las fuentes de sus ideas, explica las posibilidades de mejora para próximas creaciones.	
Apricia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales	Contextualiza las manifestaciones artístico-culturales	Establece relaciones de correspondencia entre las manifestaciones artístico- culturales y sus cosmovisiones.	
	Reflexiona creativa y críticamente sobre las manifestaciones artístico- culturales	Genera hipótesis sobre el significado de una manifestación artístico-cultural a partir de la información recogida.	
Competencias transversales	Capacidades	Desempeños	
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja.	
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual.	Publica y comparte, en diversos medios virtuales, proyectos o investigaciones, y genera actividades de colaboración y diálogo.	
ENFOQUES TRANSVERSALES	ACCIONES OBSERVABLES		
Enfoque intercultural	<ul style="list-style-type: none"> • Justicia, los docentes previenen y afrontan de manera directa toda forma de discriminación, propiciando una reflexión crítica sobre sus causas y motivaciones con todos los estudiantes. 		
Enfoque de Atención a la diversidad	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto por las diferencias, Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia 		
Enfoque de derechos	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo y concertación, los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la elaboración de normas u otros 		
PROPOSITO DE LA SESIÓN			
Conocer y practicar las danzas de la costa peruana.			
PREPARACIÓN DE LA SESIÓN			
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?		¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?	
Preparación de materiales. Tener en cuenta regular el tiempo de diálogo y trabajos en equipo.		<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de sonido, usb. Material didáctico. 	

MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES
<p style="text-align: center;">INICIO (10 MINUTOS)</p>	<p>Se da la bienvenida a las estudiantes, a continuación, se llama la asistencia a continuación para despertar el interés de las estudiantes, se muestra un video y luego se realiza el juego emparejados que servirá para realizar el calentamiento muscular y articular.</p> <p>Dialogan a partir de las siguientes interrogantes: ¿es necesario calentar los músculos y articulaciones?, ¿has tenido alguna experiencia realizando estos ejercicios?, ¿dónde?, ¿para qué creen Ustedes que es importante realizar calentamientos?, ¿que opinión te merece los juegos propuestos?</p> <p>Se solicita a las estudiantes que respondan a las preguntas: CONFLICTO COGNITIVO Se genera el conflicto cognitivo formulando la pregunta: ¿Qué danzas de la costa del Perú conoces?, ¿Para qué sirven conocerlas?</p> <p>PROPOSITO DE LA SESION Conocer y practicar danzas de la costa del Perú.</p>
<p style="text-align: center;">DESAROLLO (40 MINUTOS)</p>	<p>ELABORACIÓN DEL PLAN DE INDAGACIÓN: Se explica el contenido de la sesión en interacción con las estudiantes enfatizando en los pasos a seguir para conocer las danzas de la costa del Perú.</p> <p>ESTRUCTURACIÓN DEL SABER CONSTRUIDO Las actividades propuestas en el salón se desarrollan de forma dirigida con el docente.</p> <p>Se agrupan por afinidad (4 o 5 integrantes) para realizar el producto académico de la sesión que consiste en buscar información en el computador a cerca de cada una de las danzas de la costa propuestas.</p> <p>A partir del registro de datos/información realizan las siguientes actividades: Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar danzas de la costa del Perú. • Conocer su contexto sociocultural, antecedentes históricos de la danza y resolviendo el material didáctico. • Conocer el mensaje de la danza y resolviendo el material didáctico. • Conocer la indumentaria de la danza y resolviendo el material didáctico. <p>EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN Se contrasta la ejecución de la canción de la danzas de la costa peruana.</p>
<p style="text-align: center;">CIERRE (10 MINUTOS)</p>	<p>- Se pide que comenten: ¿qué es lo que más te agradó de la clase de hoy?, ¿qué de nuevo me llevo hoy y que me puede servir para el futuro?, ¿puedo hacer una réplica de esta actividad en mi hogar?, ¿Cómo podrías hacerlo?</p> <p>- Se evaluará usando una lista de cotejo.</p> <p>REFLEXION: : ¿Por qué nosotros debemos practicar las danzas de la costa del Perú?, ¿Por qué nosotros debemos conocer y practicar las danzas de costa del Perú?, ¿Qué valores podemos rescatar de la actividad?, ¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?.</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE DE ARTE Y CULTURA N° 12

UNIDAD DIDACTICA N° 1: “Utilizo juegos y combino elementos de los lenguajes artísticos, para mostrar una performance”.			
TÍTULO DE LA SESIÓN: Jugando Crucigramas y sopa de letras conocemos los cantos de las danzas del Perú.			DURACIÓN: 60 MINUTOS.
CICLO: VII	GRADO: 5to	SECCIONES: A,B,C,D,E,F,G,H,I	FECHA: 29 – 10 – 19
DOCENTE	<i>Edin Linares Mendoza</i>		
APRENDIZAJES ESPERADOS			
Competencias del área	Capacidades	Desempeños	
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Evalúa y comunica sus procesos y proyectos.	Registra de manera visual o escrita las fuentes de sus ideas, explica las posibilidades de mejora para próximas creaciones.	
Aprueba de manera crítica manifestaciones artístico-culturales	Contextualiza las manifestaciones artístico-culturales	Establece relaciones de correspondencia entre las manifestaciones artístico- culturales y sus cosmovisiones.	
	Reflexiona creativa y críticamente sobre las manifestaciones artístico-culturales	Genera hipótesis sobre el significado de una manifestación artístico-cultural a partir de la información recogida y explica la relación entre los elementos artísticos.	
Competencias transversales	Capacidades	Desempeños	
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Organiza acciones estratégicas para alcanzar sus metas de aprendizaje.	Determina metas de aprendizaje viables sobre la base de sus potencialidades, conocimientos, estilos de aprendizaje, habilidades, limitaciones personales y actitudes para el logro de la tarea simple o compleja con destreza.	
Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC	Gestiona información del entorno virtual.	Publica y comparte, en diversos medios virtuales, proyectos o investigaciones, y genera actividades de colaboración y diálogo.	
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque intercultural		<ul style="list-style-type: none"> • Justicia, los docentes previenen y afrontan de manera directa toda forma de discriminación, propiciando una reflexión crítica sobre sus causas y motivaciones con todos los estudiantes. 	
Enfoque de Atención a la diversidad		<ul style="list-style-type: none"> • Respeto por las diferencias, Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basada en el prejuicio a cualquier diferencia 	
Enfoque de derechos		<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo y concertación, los docentes propician y los estudiantes practican la deliberación para arribar a consensos en la elaboración de normas u otros 	
PROPOSITO DE LA SESIÓN			
Conocer y practicar los cantos de las danzas de la costa peruana.			
PREPARACIÓN DE LA SESIÓN			
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?			¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Preparación de materiales, tener en cuenta regular el tiempo de diálogo y trabajos en equipo.			<ul style="list-style-type: none"> • Equipo de sonido, usb. Material didáctico.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

MOMENTOS	ACTIVIDADES
<p style="text-align: center;">INICIO (10 MINUTOS)</p>	<p>Se da la bienvenida a las estudiantes, a continuación, se llama la asistencia a continuación para despertar el interés de las estudiantes, se muestra un video y luego se realiza el juego emparejados que servirá para realizar el calentamiento muscular y articular.</p> <p>Dialogan a partir de las siguientes interrogantes: ¿es necesario calentar los músculos y articulaciones?, ¿has tenido alguna experiencia realizando estos ejercicios?, ¿dónde?, ¿para qué creen Ustedes que es importante realizar calentamientos?, ¿que opinión te merece los juegos propuestos?</p> <p>Se solicita a las estudiantes que respondan a las preguntas: CONFLICTO COGNITIVO Se genera el conflicto cognitivo formulando la pregunta: ¿Qué cantos de las danzas del Perú conoces?, ¿Para qué sirven conocerlas?</p> <p>PROPOSITO DE LA SESION Conocer y practicar los cantos de las danzas del Perú.</p>
<p style="text-align: center;">DESARROLLO (40 MINUTOS)</p>	<p>ELABORACIÓN DEL PLAN DE INDAGACIÓN: Se explica el contenido de la sesión en interacción con las estudiantes enfatizando en los pasos a seguir para conocer los cantos de las danzas del Perú.</p> <p>ESTRUCTURACIÓN DEL SABER CONSTRUIDO Las actividades propuestas en el salón se desarrollan de forma dirigida con el docente.</p> <p>Se agrupan por afinidad (4 o 5 integrantes) para realizar el producto académico de la sesión que consiste en buscar información en el computador a cerca de cada uno de los cantos de las danzas del Perú propuestas.</p> <p>A partir del registro de datos/información realizan las siguientes actividades: Actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar los cantos de las danzas del Perú. • Conocer los cantos de las danzas del Perú • Resolviendo el material didáctico de los cantos de las danzas peruana. <p>EVALUACIÓN Y COMUNICACIÓN Se contrasta la ejecución de la canción de la danza peruana.</p>
<p style="text-align: center;">CIERRE (10 MINUTOS)</p>	<p>- Se pide que comenten: ¿qué es lo que más te agradó de la clase de hoy?, ¿qué de nuevo me llevo hoy y que me puede servir para el futuro?, ¿puedo hacer una réplica de esta actividad en mi hogar?, ¿Cómo podrías hacerlo?</p> <p>- Se evaluará usando una lista de cotejo.</p> <p>REFLEXIÓN: : ¿Por qué nosotros debemos practicar los cantos de las danzas del Perú?, ¿Por qué nosotros debemos conocer y practicar los cantos de las danzas del Perú?, ¿Qué valores podemos rescatar de la actividad?, ¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?.</p>



INSTITUCIÓN EDUCATIVA EMBLEMÁTICA
"MERCEDES CABELLO DE CARBONERA"

MATERIAL DIDÁCTICO N° 10

NOMBRE Y APELLIDOS:
FECHA:GRADO: SECCIÓN:

DESCUBRE LA CANCIÓN DE LA DANZA TOROLLAY PUKLLAY

V...RG...NC...T... D... L...S NI...V...S
Y... N...S V...M...S D...SP...D...END...
EL PR...X...MO AÑ... V...LV...R...M...S
P...R... C...NT...RT... Y B...IL...RT...
P...R... C...NT...RT... Y B...IL...RT...



MATERIAL DIÁCTICO N° 11

NOMBRE Y APELLIDOS:
FECHA: **GRADO:** **SECCIÓN:**

#	A =	&	E =	%	I =	= "	O	= ?	U	*	L =
				}	N =	[D =				

- **DE ACUERDO A LAS CLAVES TRATA DE RESOLVER LAS SIGUIENTES FRASES Y LUEGO LEELA EN VOZ ALTA**

[& S [& M ? Y * & J " S V & } % M " S
 _ _ S _ _ M _ Y L _ J _ S V _ _ _ M _ S

C # M % } # } [" } " C H & Y [% #
 C _ M _ _ _ _ D _ _ _ C H _ Y D _ _

P & R " } ? & S T R " S C " R # Z " } & S
 P _ R _ _ _ _ S T R _ S C _ R _ Z _ _ _ S

T " [" S * * & } " S [& # * & G R % #
 T _ D _ S _ _ _ _ S D _ _ _ _ G R _ _

Anexo H: Registro Visual

