



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Ludomotricidad para mejorar las Nociones Matemáticas en los estudiantes del Primer Grado
de la Institución Educativa 10030 Naylamp, Chiclayo.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Licenciada en Educación Primaria

AUTORA:

Bach. Lara Torres, Guisella Maribel (ORCID: 0000-0003-0017-9541)

ASESOR:

Mgtr. Juan Fernando Piscoya Tejada (ORCID: 0000-0003-3050-8174)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Didáctica y Evaluación de los Aprendizajes

CHICLAYO – PERÚ

2020

DEDICATORIA:

A mis padres, quienes me han apoyado en todo momento con sus consejos, motivándome constantemente, permitiéndome ser una persona de bien; y por su amor, fundamental en todo lo que soy en toda mi educación académica.

Guisella Maribel.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, quien me protege cada momento de la vida.

Y en especial a mi asesor el Mg. Juan Fernando Piscocoya Tejada, por compartir sus conocimientos, así como sus opiniones que me proporcionó para así poder enriquecer mi proyecto de tesis con sus acertadas sugerencias y orientaciones.

Guisella Maribel.

PÁGINA DEL JURADO

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, GUISELLA MARIBEL LARA TORRES, estudiante de la Escuela Profesional de EDUCACIÓN PRIMARIA de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI N° 74778004, con el trabajo de investigación titulada, LUDOMOTROCIDAD PARA MEJORAR LAS NOCIONES MATEMÁTICAS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 10030 NAYLAMP, CHICLAYO.

Declaro bajo juramento que:

- 1) El trabajo de investigación es mi autoría propia.
- 2) Se ha respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes utilizadas. Por lo tanto, el trabajo de investigación no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) El trabajo de investigación no ha sido auto plagiado; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otro), asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normalidad vigente de la Universidad César Vallejo.

Chiclayo 11 de junio de 2020

Nombres y apellidos: GUISELLA MARIBEL LARA TORRES

DNI: 74778004

Firma:



Índice

Dedicatoria:.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Página del jurado.....	iv
Declaratoria de autenticidad.....	v
Índice.....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MÉTODO.....	10
2.1 Diseño de investigación.....	10
2.2 Operacionalización de Variables.....	10
2.3 Población y muestra.....	12
2.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	13
2.5 Procedimiento.....	16
2.6 Métodos de análisis de datos.....	16
2.7 Aspectos éticos.....	17
III. RESULTADOS.....	18
IV. DISCUSIÓN.....	29
V. CONCLUSIONES.....	32
VI. RECOMENDACIONES.....	33
REFERENCIAS.....	34
ANEXOS.....	37

RESUMEN

El trabajo de investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de la aplicación del Programa de Ludomotricidad para mejorar las Nociones Matemáticas en los Estudiantes del Primer Grado de la Institución Educativa 10030, Chiclayo.

Se revisó información relacionada sobre la Teoría De Vygotsky (Ludomotricidad) y la Teoría de Piaget (Nociones Matemáticas) para dar sustento al trabajo de investigación.

El estudio consistió en una investigación aplicada, desarrollada bajo un diseño cuasi-experimental con una muestra de 62 niños de 6 años de edad que formaron parte de los grupos control y experimental respectivamente, aplicándose a este último el Programa de Ludomotricidad.

Los resultados mostraron que el 69% de los niños no tuvieron un buen desarrollo en las nociones matemáticas antes de que se ejecutara el esquema de propuesta de intervención pedagógica y después de ello el 100% mostró haber logrado un desarrollo adecuado con las nociones matemáticas; concluyéndose que la ludomotricidad tuvo un efecto positivo y significativo con el juego tanto en tener una manera consiente y divertida y así el infante puede centrarse en su atención, concentrarse, expresarse, y regular sus emociones.

Palabras clave: Nociones Matemáticas, Ludomotricidad, clasificación, seriación, correspondencia.

ABSTRACT

The research work aimed to determine the influence of the application of the Ludomotricity Program to improve Mathematical Notions in First Grade Students of the 10030 Educational Institution, Chiclayo

Related information on Vygotsky's Theory (Ludomotricity) and Piaget's Theory (Mathematical Notions) were reviewed to support the research work.

The study consisted of an applied research, developed under a quasi-experimental design with a sample of 62 6-year-old children who were part of the control and experimental groups respectively, applying the Ludomotricity Program to the latter.

The results showed that 69% of the children did not have a complete development of the mathematical notions before the pedagogical intervention proposal scheme was executed and after that 100% showed that they had achieved an adequate development with the mathematical notions; concluding that the Ludomotricity had a positive and significant effect with the game both in having a conscious and fun way and thus the infant can focus on his attention, concentrate, express himself, and regulate his emotions.

Keywords: Mathematical Notions, Ludomotricity, classification, seriation, correspondence

I. INTRODUCCIÓN

Las nociones matemáticas son de suma importancia para la resolución de problemas cotidianos que son desarrollados en el [nivel preescolar] que permitirá al niño poder realizar operaciones o comparaciones más fácilmente (Piaget, 1971, p.70).

Ibarra (2018) realizó su trabajo de investigación sobre *el Trabajo Colegiado para fortalecer las nociones matemáticas en la institución educativa inicial pública N° 140 – UGEL Satipo*, en el que precisa que el 48% de docentes no aplica la enseñanza de las matemáticas basados en el aprendizaje sensorial, dando así la importancia del aprendizaje por descubrimiento y el aprendizaje significativo y placenteros, como lo menciona Gassó (2005). Lo que se traduce en asimilar nociones básicas de las matemáticas (agrupación, clasificación, seriación, secuenciación, conjuntos), como cimientos para el aprendizaje futuro de las operaciones matemáticas más complejas. Respecto a los factores que influyen para ello son: deficiente monitoreo y acompañamiento pedagógico, desconocimiento de estrategias en la aplicación de los procesos didácticos del área de matemática, poco dominio de mecanismos formativos para regular el comportamiento de los estudiantes. Estos factores han generado los siguientes efectos en los actores de la institución educativa como: docentes que desarrollan sesiones de clase expositivas y rutinarias, dificultad en el logro de aprendizajes significativos en los estudiantes y estudiantes desmotivados por aprender (p. 7).

Olivera (2017) realizó su trabajo de investigación sobre el “*El juego como estrategia didáctica para adquirir la noción del número en el área de matemática en niños de 6 años de la institución educativa San Juan -Caballo Cocha 2017*”, nos recalca que la noción en el número es el último contenido que se trabaja en la construcción en las operaciones lógicas matemáticas, como son las nociones espacio-temporales, nociones de clasificación, noción de seriación, noción de correspondencia, noción de comparación, etc. Esto origina que los niños aprendan por repetición, que se limiten el desarrollo de su pensamiento y por ende se altere el normal desarrollo de sus capacidades cognitivas de lo más pequeños (p.16).

Vigilio (2017) en su investigación sobre *“Bloques Lógicos para desarrollar las nociones matemáticas en los niños de 6 Años de la I.E. San Pedro Huánuco – 2017”*, precisa que en el Perú existe bajo nivel de aprendizaje en las matemáticas, estos problemas son causados por la presión y desinterés de parte de la docente, que con el tiempo las consecuencias ocasionará, la desmotivación, el desinterés y el bajo nivel de aprendizaje en los niños pre escolares para aprender correctamente dichas nociones en los grados posteriores, no podrán reconocer patrones y ordenar objetos por tamaño, forma o color , muchos de nuestros niños, no tienen las condiciones necesarias para desarrollarse en este aspecto (p.8).

Venancio (2018) en su investigación sobre *“Programa educativo a trabajar para mejorar las nociones de comparación, clasificación y seriación en los niños de 6 Años de la institución educativa San Pedro, Huánuco - 2016”*, nos recalca que las características que fueron identificadas en los niños de 6 años del nivel primario de la Institución Educativa “San Pedro” de Huánuco, se observó problemas de Nociones Pre numérico de comparación, clasificación y seriación, presentando las siguientes características: Que los Niños tienen dificultades para agrupar una recolección de objetos a los criterios de tamaño, color y forma, dificultad para clasificar objetos que tienen el mismo color, tamaño y grosor en diferentes situaciones presentadas, problemas para ordenar una colección de hasta 3 objetos con diferentes criterios, como tamaño, color y grosor, entre las causas del problema abordado se consideró la falta de dedicación por parte de los docentes para emplear estrategias motivadoras para mejorar los aprendizajes de las nociones pre numéricas, esto está causando que los niños aprendan por repetición, que limite el desarrollo de su pensamiento por ende, altere su desarrollo en las capacidades cognitivas de los más pequeños (p.9).

Por otra parte, se ha observado que los estudiantes de la Institución Educativa 10030 Naylamp, ubicada en la ciudad de Chiclayo, muestran dificultades en la construcción de las operaciones lógicas matemáticas al momento de clasificar los objetos, así como con la seriación, y al relacionar los objetos mediante la correspondencia. Por otra parte, el poco interés que tienen los niños al desarrollar las nociones matemáticas, se debe que los docentes no utilizan estrategias metodológicas que facilitan el aprendizaje óptimo en las operaciones lógicas matemáticas, puesto que no brinda materiales llamativos ni experiencias significativas para el niño.

En lo concerniente a trabajos previos podemos citar los siguientes:

Castellar (2015) en su investigación llegó a la conclusión que “con las actividades lúdicas, los niños y niñas desarrollan cualidades como responsabilidad y el compromiso; a su vez adquieren conocimientos manteniendo el rol de niños; disfrutando y gozando las diferentes actividades encaminadas al desarrollo” (p.18).

Ríos (2014) en su investigación llegaron a la conclusión que “el juego tiene una gran importancia, ya que involucra que los niños mejoren su atención y concentración.” (p.18).

Salgado (2014) en su investigación llegó a la conclusión que “la psicomotricidad ayuda a entender a los niños, a través del movimiento, en un dialogo corporal en el desarrollo global en el niño” (p.19).

García (2015), en su investigación llegó a la conclusión que “el juego en su aprendizaje como tal, modifica la forma en que los estudiantes pueden realizar actividades que además de interrelacionarlos con su entorno inmediato, también brindan sus conocimientos que mejoren su nivel en su aprendizaje” (p.16).

Cuesta y Gómez (2016) en su investigación llegaron a la conclusión que: “el juego como estrategia pedagógica son eficaces para mejorar la psicomotricidad de los niños de educación primaria.” (p.18).

Con respecto a las teorías que dan soporte al trabajo de investigación se consideraron la Teoría de Vygotsky para la variable Ludomotricidad y la Teoría de Piaget para la variable Nociones Matemáticas.

Según Vygotsky el juego es la herramienta y recursos y tienen un papel de promover el desarrollo mental del niño, y así facilitar el desarrollo de la atención o la memoria. El juego en realidad es muy cambiante y sobre todo impulsadora para el desarrollo mental del niño. Con el juego, puede tener una forma consiente y divertida, y así puedan centrarse en su atención, concentrarse, expresarse, regular sus emociones. El juego en su ambiente cognitivo resulta inspirador para el conocimiento lógico matemático. Permite abundancia en el vocabulario innovador en el infante. Definitivamente en la labor grupal, impulsa una manifestación en las

conductas, para que pueda concurrir en discusión al problema, síntesis donde Vygotsky permite la formación de un conflicto social, cognitivo en el pensamiento (p.45).

Por consiguiente, la idea principal es frecuentar que los maestros y padres de los alumnos empleen juegos que favorecen con el desarrollo del conocimiento lógico, social y físico con el propósito de evaluar su aporte en la fijación de un niño autónomo, que aprenda con entusiasmo, alegría y sobre todo feliz (Vygotsky, 1994, p.46).

Consideramos que su teoría es positiva puesto que mediante el juego el niño forma su enseñanza en su entorno cultural y social. El recrearse con otros niños aumenta su competencia en entender la realidad desarrollando perennemente en que Vygotsky llama “zona de desarrollo próximo”.

La zona de desarrollo próximo es “la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, y la capacidad adquirida para resolver problemas de forma independiente, donde su capacidad es resolverlos con una orientación de un adulto o de otros niños más capaces” (p.63).

Vygotsky examina, asimismo el desenvolvimiento progresivo en el juego del periodo infantil recalcando dos fases evolutivas: Primera fase: de 2 a 3 años los niños juegan con los objetos con su entorno los otorga; en esta primera fase tienen dos niveles de desarrollo; aprenden lúdicamente las funciones reales donde los objetos tienen en su entorno socio-cultural, y como su entorno familiar donde transmiten aprenden a representar simbólicamente las funciones del (Juego simbólico). Con la ventaja que sus lenguajes operen sus significados. Por ejemplo: Figura en forma esférica puede transformarse en una pelota (p.65).

Segunda fase: 3 a 6 años, que llama fase del “juego socio-dramático”; representan a crear imitativamente al mundo de los adultos; de este modo avanza el progreso en su pensamiento individualista y reproduce el cambio lúdico en los roles de carácter imitativo, donde permiten indagar el tipo de experiencias que facilitan con su entorno próximo. Juegan a la maestra, papá o mamá e exteriorizan así su apreciación en las figuras de sus familiares (p.66).

Para Vygotsky, las vivencias que se da en el juego, crea un destacado personal en valores, actitudes, normas que disponen al ser examinadas críticamente: se evidencia que el juego es el primer instrumento de interacción con el mundo que rodea al niño, le ayuda construir sus

relaciones , mediante las experiencias del juego, se establece un importante personal en las actitudes, normas, valores aptos al ser analizados críticamente, el juego es un primer instrumento de interacción que envuelve al niño , edifica una complejidad de inducciones donde apresura el proceso de aprendizaje de todo tipo donde el sujeto se somete libremente en cualquier actividad que resulte agradable donde atribuye que el juego en contorno en la educación y del aprendizaje junto con tantos otros movimientos lúdicos trascienden altamente motivantes (p.70).

Para Vygotsky, el juego es un espacio de edificación en la sintomatología de forma aleatoria para el avance del pensamiento conceptual y teórico. A partir avanzada edad los niños en sus prácticas forman concepciones, y tienen un carácter descriptivo y referencial se encuentran limitados las características físicas en los objetos” Estos conocimientos cambian en torno al objeto simbolizado que captan las oposiciones de los conceptos científicos y están influidos por concepciones generales relacionadas al procedimiento de interrelaciones. Estas percepciones a diferencia de los espontáneos son aprendidas en la vida diaria y originan esencialmente en la vida colegial investigativa (p.72).

El juego forma un medio explicativo en la mediación en el área de educación física donde desempeña varios objetivos, a partir del campo social, intelectual, afectivo en donde beneficia desarrollo en formas básicas que ayuda un progreso que permitirá una ventaja en las habilidades motrices básicas y así facilitará un aprendizaje en movimientos activos en forma deportiva y expresión corporal, entre sus funciones básicas del juego podemos señalar: sirve para descubrir: el juego origina en la persona, con una sensación continua de indagación y descubrimiento. También sirve para relacionarse unos con otros: Se evidencia que el juego es un factor de indisoluble en la aceleración y organización en las relaciones humanas (p.74).

Los movimientos lúdicos y terrenos del juego, se determina con diferentes resultados para poder alcanzar el desenvolvimiento en diversas cualidades, intelectuales, morales, físicas, proceden en sí mismos, planteándose apropiadamente a ejecutar de modo diario que se consigne en el horario escolar que corresponden en la clase.

Etapas de actividades lúdicas: Percibe las acciones o pasos que adecuan al comenzar en el momento que inicia el juego conteniendo los acuerdos para facilitar determinar tipos de juegos; durante el desarrollo del juego en que ocasiona la actuación en los educandos, sumisión que se

establece las normas del juego; La culminación del juego, es cuando el participante logra acumular una cantidad de puntos, va a demostrar el desarrollo de sus habilidades (p.83).

Las actividades lúdicas se renuevan durante: el desenvolvimiento psicomotor donde encontramos el dominio de los sentidos, equilibrio, fuerza, capacidad de imitación, coordinación motriz, discriminación sensorial, coordinación visomotora y manejo en objetos. El desenvolvimiento cognitivo es aquel que impulsa a la atención, creatividad, imaginación, pensamiento matemático y desarrolla así el pensamiento abstracto. En el desenvolvimiento general ubicamos los juegos simbólicos, los términos de contribución, información con los demás preparándose a la vida laboral, y así estimular el proceso moral. Juegos Cooperativos son los que colaboran con la información, alianza y libertad en ellos mismos, y fortalece un desenvolvimiento en las conductas prosociales y así conductas pasivas, agresivas facilitan la aceptación interracial (p.84).

Es primordial que el niño se desenvuelva sus capacidades motrices básicas planteando tres peculiaridades fundamentales que todo preescolar debe presentar: Desplazamientos: es el traslado de un lugar a otro o la valoración de la posición de su cuerpo. Giro: Se da con el movimiento corporal que envuelve la rotación a través de los ejes perfectos que atraviesan el ser humano sea transversal o vertical.

En lo concerniente a la otra variable Nociones Matemáticas se señala la Teoría de Piaget, el mismo certifica que las nociones matemáticas perciben las nociones de clasificación, seriación, correspondencia, actividades que son netamente cognoscitivas en los efectos de la acción y en relación con el sujeto (p.63).

El niño logra conocimientos en sus experiencias básicas acerca de las nociones matemáticas sea como el valor del dinero, el trabajo en las cantidades de porciones como por ejemplo la de un postre, son algunos ejemplos de estas nociones es decir el niño no está solo porque se involucra las interacciones que muestran situaciones numéricas clasificatorias de conteo o la seriación. Piaget prevalece el hecho de no necesitar la enseñanza directa para el proceso de las nociones básicas en el preescolar en si una idea conflictiva lleva normalmente un pensamiento de mayor nivel, ya que el pensamiento como método de relaciones físicas, espaciales y numéricas construye el conocimiento lógico matemático mediante las relaciones entre los

elementos del conflicto y las experiencias principios al interactuar con un objeto o una idea obtenida de un tercero o ambos (Piaget,1971, p.70). Piaget señala que la construcción de las operaciones lógicas matemáticas: se compone por: Clasificación, Seriación y Correspondencia.

Piaget nos recalca, la clasificación se compone en una sola razón, sin apropiación, tanto se conozca el objeto mayor será los medios en contener en colecciones o subgrupos clasificatorios trayendo la sistematización como ejemplo nuestra labor diaria, cuando clasifica ropa, alimentos, y herramientas, etc. (p.72).

Al clasificar se piensan también aspectos unidos a las igualdades y las oposiciones en la pertenencia e inclusión. El proceso de clasificación pasa por tres estadios básicos para alcanzar el concepto del número: Primer estadio: Denominado en las Colecciones Figúrales, durante este estadio el niño recluta elementos cambiando los criterios clasificatorios y así estableciendo relaciones de convivencia ; Segundo Estadio: Colección figura a la no figural, en este estadio el niño ya no representa una figura con las piezas a especificar pequeños grupos en donde no indaga la semejanza de objeto a objeto sino de conjunto a conjunto, donde incluye la anticipación del criterio hasta perfeccionar el acta clasificación, sino que el niño consigue adaptar los conceptos de una clase para acordar si un conjunto es mayor o menor ; Tercer estadio la Clasificación Operatoria en este estadio el niño conserva a lo largo el acto en clasificar el número de elementos clasificatorios (Piaget,1971, p.75).

Para Piaget la seriación se admite la correspondencia existente entre elementos con algunas diferencias y al establecerlos por esta (en materiales determinados), son subprocesos de la seriación, la conexión y la transitividad para poder determinar estas relaciones, la seriación se apoya en dos subprocesos fundamentales: la transitividad y la reciprocidad, que en la transitividad supone una relación preestablecida entre un elemento de las series pues determina la relación entre el prime y el último elemento. La reciprocidad se establece la relación existente entre los elementos de una serie de carácter recíproco y simultáneo (p.77).

Piaget en la correspondencia nos dice que es el suceso de enlazar un elemento de una colección con otro elemento. Al igual que las operaciones clasificación, seriación y seriación, la correspondencia atraviesa por tres estadios: Primer estadio: El niño toma en cuenta el campo visual centrándose en el espacio ocupado por un grupo de elementos dado, con la cual el niño

trata de lograr nuevamente la equivalencia separando o juntando elementos de uno de los grupos hasta el final el niño soluciona el problema, como quitando o agregando elementos; Segundo estadio: El niño ya establece la correspondencia biunívoca por lo cual asegura diferencias en el número de elementos con lo que recupera la correspondencia; Tercer estadio: A partir del estadio operatorio el niño es capaz de mantener la correspondencia, cuando los grupos sufran transformaciones de manera interiorizada y puede anticipar el número de elementos para que se construido la conservación de cantidades discontinuas, así el niño podrá asimilar que un número dado es igual a una clase donde los elementos tienen la misma cardinalidad (p.79).

El trabajo de investigación quedó formulado de esta forma: ¿Qué estrategia se puede aplicar para mejorar las nociones matemáticas en los estudiantes del primer grado de la institución 10030, Chiclayo?

En lo que respecta la justificación del estudio, podemos señalar que es conveniente porque permite mejorar las nociones matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa 10030, para que sean protagonistas de su propio aprendizaje. Asimismo, presenta relevancia social porque tendrá un impacto socioeducativo, que pretende que a través del conocimiento pues se buscará que los estudiantes del primer grado en su conocimiento de las nociones matemáticas busquen en beneficiar a través de la ludomotricidad. Tiene implicancias prácticas porque ayudará hacer sesiones de ludomotricidad para el desarrollo de las nociones matemáticas en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa 10030. Por otra parte, se justifica por su valor teórico puesto que permitirá solucionar el problema de las nociones matemáticas y así poder evidenciar la teoría del juego en Vygotsky que señala que los niños deben desempeñar un papel específico en el desarrollo físico y psíquico que forma un excelente medio pedagógico que interviene en la forma más desigual y complicada, en los espacio- temporales. Se justifica por su utilidad metodológica pues contribuirá a establecer un nuevo instrumento para recoger datos sobre las nociones matemáticas y la participación activa de los alumnos de primer grado de la Institución Educativa 10030 para analizarlos y discutirlos convenientemente.

La hipótesis queda formulada de la siguiente manera: La ludomotricidad mejora las nociones matemáticas en los estudiantes del primer grado de la institución educativa 10030, Chiclayo.

El Objetivo General es: Determinar la influencia de la aplicación del programa ludomotricidad para mejorar las nociones matemáticas en los estudiantes del primer grado de la institución educativa 10030, Chiclayo; y los objetivos específicos son: Conocer teórica y metodológica la ludomotricidad y las nociones matemáticas; Identificar el nivel de nociones matemáticas de los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa 10030, mediante la aplicación de un pre test a los grupos experimental y control; Diseñar y aplicar sesiones de ludomotricidad para potenciar las nociones matemáticas en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa 10030; Identificar el nivel de nociones matemáticas en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa 10030, mediante la aplicación de un pos test a los grupos experimental y control; Comparar los resultados obtenidos del pre test y post test y Comparar los resultados obtenidos en el post test mediante una prueba de hipótesis.

II. MÉTODO

2.1 Diseño de investigación

El esquema del estudio fue cuasi experimental por tratarse de una investigación aplicada que se presenta a continuación:

GE: O ₁ X O ₃

GC: O ₂ O ₄

Dónde:

GE: Grupo Experimental (Estudiantes del 1^o “A”)

GC: Grupo Control (Estudiantes del 1^o “B”)

X: Ludomotricidad

O₁: Pre test al Grupo Experimental

O₂: Pre test al Grupo Control

O₃: Post test al Grupo Experimental

O₄: Post test al Grupo Control

2.2 Operacionalización de Variables

Variable independiente: Ludomotricidad

Variable dependiente: Nociones Matemáticas

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Instrumento	Escala
Ludomotricidad (variable independiente)	Es el manejo como la lúdica favorece en la motricidad humana a través de acciones motrices propias con la alegría, placer, gozo y disfrute, para generar un aprendizaje consciente y dirigido con intención pedagógica. (Secretaría de Educación Pública-México, 2018, p. 5).	Es la utilización del juego que favorece la motricidad de los niños a través de acciones motrices vinculadas con la alegría, placer, gozo y disfrute, para generar un aprendizaje consciente sobre las nociones matemáticas a través de sesiones diseñadas para tal fin.	Capacidad de imitación	- Dramatiza diferentes situaciones - Imita a personajes y de expresarse corporalmente - Realiza actividades en grupo de expresión corporal	Lista de cotejo	Ordinal
			Coordinación motriz	-Establece relaciones topológicas básicas (delante/detrás), (adentro/afuera) (cerca/lejos) - Se desplaza de forma coordinada.		
			Coordinación visomotora	- Identifica partes de su lateralidad (Derecha e Izquierda) - Utiliza y explora sus posibilidades de movimientos en desplazamientos		
Nociones Matemáticas (variable dependiente)	Las nociones matemáticas son los procesos del aprendizaje en la matemática que se da a través de periodos vivenciales, manipulación, representación gráfica. (Minedu , 2016, p.70)	Las nociones matemáticas son los procesos del aprendizaje en matemática que se da a través de períodos vivenciales, manipulación, representación, gráfica, que se manifestará en situaciones y se medirá a través de un instrumento de sesiones.	Clasificación	-Diferencia los objetos según el tamaño (grande, mediano, pequeño) -Reconoce el objeto más largo y corto -Clasifica los tipos de los cuerpos geométricos por su tamaño, forma o color.	Cuestionario	Ordinal
			Seriación	-Construye sucesiones de figuras geométricas -Continúa las series lógicas -Completa las series de forma ascendente y descendente		
			Correspondencia	-Relaciona cantidad con el numeral correspondiente -Establece relaciones entre elementos diferentes.		

2.3 Población y muestra

La población quedó conformada por 62 estudiantes del primer grado de la institución educativa 10030 Naylamp, en la ciudad de Chiclayo distribuidos de la siguiente manera:

Tabla 1

Población de estudiantes del Primer grado de la Institución Educativa N°10030, Chiclayo.

SECCIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
A	16	16	32
B	16	14	30
TOTAL	32	30	62

Resultados obtenidos de las Nóminas de matrícula, mayo 2019

Tabla 2

Muestra de estudiantes del Primer grado de la Institución Educativa N°10030, Chiclayo.

GRUPOS	GRADOS	NIÑOS
Control	1°A	32
Experimental	1°B	30

Resultados obtenidos de las Nóminas de matrícula, mayo 2019

Se aplicó la técnica de muestreo intencional porque se ha procurado seleccionar a las unidades de análisis de tal forma que sea representativa a la muestra, la misma que estuvo formada por dos grupos: 32 estudiantes de primer grado “A” y 30 de primero grado “B” de la Institución Educativa 10030, Naylamp.

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

Técnica Observación

Considerado como un método interactivo para el recojo de información en la cual se requiere la participación del observador, se podría obtener una mejor visión de la realidad. Dicha técnica el propósito es estudiar las características y comportamientos dentro de la información de la situación. (Márquez, 2016, p.75)

Entre los instrumentos de recolección de datos podemos citar:

Fichas Bibliográficas

Estas fichas permiten organizar la información que consultamos en el campo de la investigación, se puede consultar en libros o artículos de revista (García, 2005, p.36).

Fichas Textuales

En estas fichas se hace referencia literal al contenido del artículo, es decir, se anota al pie de la letra la información del texto y se caracteriza por estar entre comillas (García, 2005, p.36).

2.4.2 Técnica Encuesta

Es la recopilación de testimonios concretos, dentro de un común en la opinión determinada, mediante el uso de preguntas precisas que permitirán una rápida tabulación y análisis de esa información (Márquez, 2016, p.18).

-Instrumento Cuestionario

Conjunto de interrogaciones planteadas para crear datos precisos para alcanzar los objetivos del proyecto, respecto una o más variables que se van a medir (p.75).

Esta investigación se utilizará el cuestionario para la variable de nociones matemáticas, el número de ítems es de 15, está compuesta por 3 opciones cada una, y busca responder a cada uno de los indicadores y por ende las dimensiones y objetivos.

Validez

Respecto a la validez de los instrumentos se optó por aplicar el coeficiente V de Aiken, el cual, se sustenta en la evaluación dada por tres especialistas en la temática expuesta, con el fin de certificar la concordancia del esquema de operacionalización con los ítems elaborados.

Después que la investigadora elaboro el instrumento para medir el nivel de Nociones Matemáticas se realizó el procedimiento del coeficiente “V” de Aiken para apreciar la validez del contenido a través del juicio de expertos, empleando la fórmula:

$$V = S / (n(c-1))$$

Dónde:

S: sumatoria de las respuestas o acuerdos de los expertos por cada ítem

n: número de expertos

N: número de ítem

c: número de valores en la escala de valoración (4 si se trata de escala 0, 1, 2,3)

Después de haber aplicado la formula, se concluyó que en las dimensiones: coherencia, claridad, pertinencia y viabilidad, los objetivos presentan una validez fuerte puesto que $9/(3(3))=1$.

Por otra parte en lo que respecta a la validez de los ítems en sus dimensiones: coherencia, consistencia, pertinencia y viabilidad, los objetivos presentan una validez fuerte debido a que $9/(3 (3))=1$.

Finalmente se concluye que el instrumento elaborado por la investigadora cuenta con validez de contenido fuerte, porque se determinó que el N⁰ de objetivos =7; la sumatoria =7; entonces: N⁰ de objetivos sumatoria=7/7 =1, y N⁰ de ítems=11, la sumatoria =11, entonces: N⁰ de ítems: sumatoria =11/11=1

Confiabilidad

Asimismo, la confiabilidad del instrumento se podemos señalar que fue aplicado a un grupo piloto e inmediatamente de procesar los datos en el programa SPSS se comprobó su confiabilidad de 0,788 lo que demuestra que el instrumento es confiable.

Tabla 4

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,788	11

Tabla 5

Estadísticas de total de elemento

	Media de escala si el elemento se ha suprimido	Varianza de escala si el elemento se ha suprimido	Correlación total de elementos corregida	Alfa de Cronbach si el elemento se ha suprimido
ítem1	3,10	5,211	,373	,782
ítem2	3,00	4,222	,838	,713
ítem3	2,50	5,611	,371	,779
ítem5	3,20	5,511	,292	,789
ítem6	2,70	4,900	,530	,761
ítem9	3,40	6,267	,000	,796
ítem10	3,20	5,733	,176	,801
ítem12	3,40	6,267	,000	,796
ítem13	3,20	5,067	,539	,760
ítem14	3,10	4,544	,723	,733
ítem15	3,20	4,844	,670	,744

2.5 Procedimiento

Con respecto al procedimiento seguido en el presente trabajo de investigación debemos señalar que se recolectó información en dos momentos, el primero de ellos mediante la observación, la misma que permitió recolectar los datos. Y en segundo momento, mediante la aplicación de un cuestionario con el que se pudo diagnosticar que los estudiantes se encontraban en el nivel deficiente de nociones matemáticas. Dicho cuestionario constó de 11 ítems, que guarda relación con las dimensiones: clasificación, seriación y correspondencia. Cabe resaltar que dicho cuestionario es confiable puesto que los datos fueron procesados en el programa Spss obteniéndose una puntuación de ,7.88 en el alfa de Cronbach, valor que indica que el instrumento es confiable.

Asimismo, las categorías en el instrumento son como se detalla a continuación: 00-07 presenta un nivel de inicio de nociones matemáticas, (18-15) en un nivel de proceso, y de (16-22) en un nivel de logro.

La aplicación del instrumento fue de manera individual obteniéndose como resultados del grupo experimental que fue el promedio de 8.40 lo que ubica a los estudiantes en nivel deficiente en nociones matemáticas en tanto que el coeficiente de variabilidad es de 47% lo que ubica es heterogéneo.

Después de haber validado el instrumento por el juicio de expertos se procedió a la aplicación de las 20 sesiones que formaron parte del Proyecto de Ludomotricidad para mejorar las Nociones Matemáticas en los estudiantes del Primer Grado de la Institución Educativa 10030, Chiclayo.

Los estudiantes demostraban interés en cada sesión, mediante los juegos lúdicos llegando a mejorar su nivel en las nociones matemáticas mediante los criterios de clasificación, seriación o correspondencia.

2.6 Métodos de análisis de datos

La investigación luego de realizarse la aplicación en instrumentos de investigación y estos fueron resueltos en el software Excel, para proceder a realizar su tratamiento respectivo.

2.7 Aspectos éticos

La actual investigación considera a la ética de tal forma que se cuente con la originalidad correspondiente.

Los datos de la presente investigación fueron recogidos con la aplicación en las herramientas de investigación en los integrantes del grupo de investigación.

Para recoger información de los alumnos participantes de la investigación se sistematizó con el Director de la Institución Educativa 10030 Chiclayo, así como los docentes de Primer Grado a los niños se les solicitó su participación en la misma.

III. RESULTADOS

Tabla 4

Resultados del Pre Test al Grupo Experimental sobre el nivel de Nociones Matemáticas alcanzado por los estudiantes del Primer Grado de la Institución Educativa 10030.

Nivel Nociones Matemáticas	Valores	f	%	Estadígrafos
Logro	16–22	4	5%	$\bar{x}=8.40$
Proceso	08– 15	6	24%	$S=3.93$
Inicio	00 – 07	22	69%	$CV=47\%$
TOTAL		32	100 %	

Pre Test aplicado el 12 de setiembre del 2019

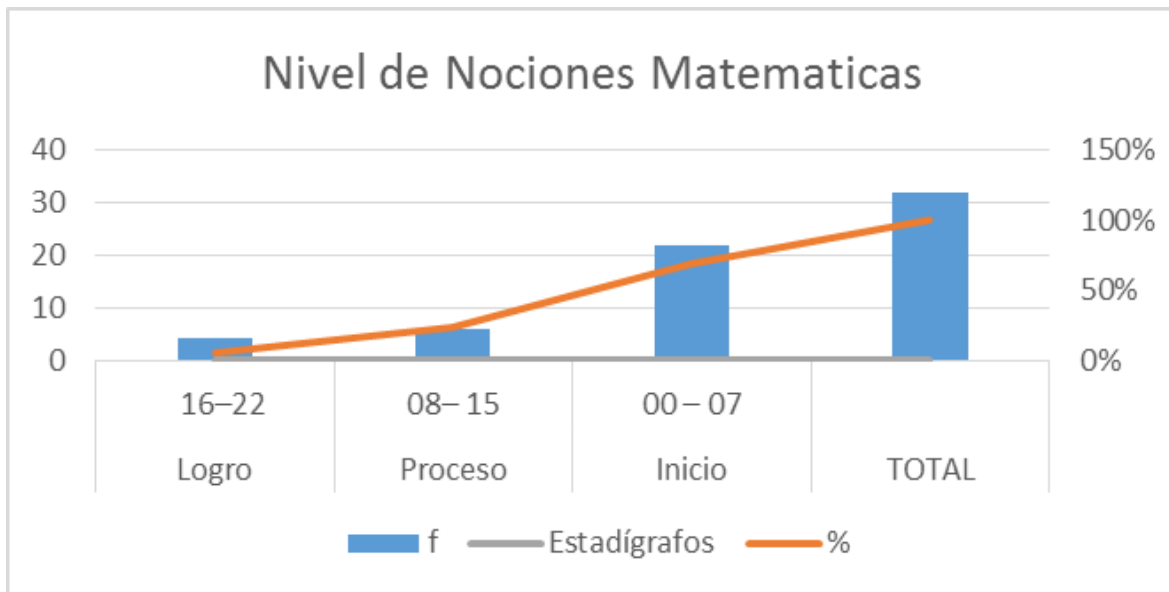


Figura 1. Nivel de Nociones Matemáticas en los estudiantes del Grupo Experimental

Interpretación

Según los resultados mostrados en la Tabla 4 y Figura 1, se observa que el grupo experimental el 69 % de 22 estudiantes muestran un nivel de inicio en las nociones matemáticas, en tanto que el 24% de 6 estudiantes presenta un nivel de proceso de nociones matemáticas, y el 5% de 4 estudiantes tiene un nivel logro.

En la Tabla 4 se aprecia el promedio del nivel de nociones matemáticas que es de 8.40, en lo que ubica a los estudiantes un nivel de proceso en nociones matemáticas, en tanto que la desviación estándar es de 3.93, nos indica que los valores de observación se encuentran bajo la media, donde permiten ubicar a los estudiantes un nivel de inicio en nociones matemáticas, mientras que los valores de observaciones que son mayores que la media nos permitirán ubicarlos en nivel proceso de nociones matemáticas.

Por otra parte, el coeficiente de variabilidad es de 47%, que indica que el Grupo experimental es heterogéneo, es decir, la media ha perdido representatividad.

Tabla 5

Resultados del Pos Test al Grupo Control sobre el nivel de Nociones Matemáticas alcanzado por los estudiantes del Primer Grado de la Institución Educativa 10030.

Nivel de Nociones Matemáticas	Valores	f	%	Estadígrafos
Logro	16 – 20	6	8%	X=9
Proceso	08 – 19	6	26%	S=3.18
Inicio	00 – 09	18	68%	CV=34%
TOTAL		30	100%	

Pre Test aplicado el 12 de setiembre del 2019

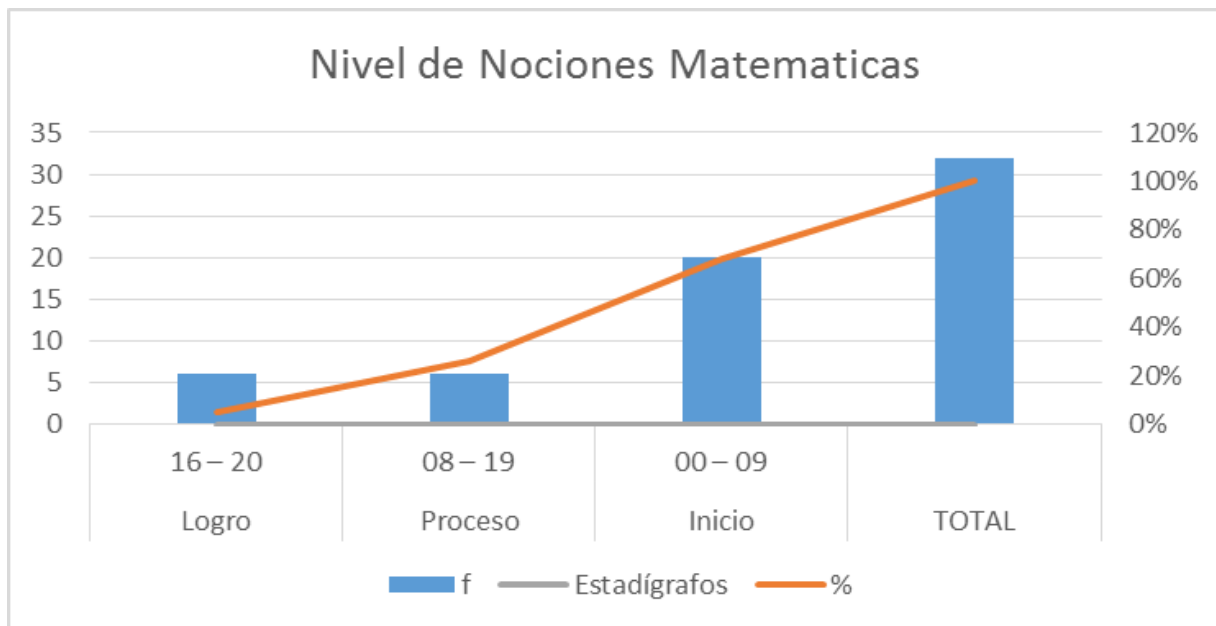


Figura 2. Nivel de Nociones Matemáticas en los estudiantes del Grupo Control.

Interpretación

Según los resultados expuestos en la tabla 5 y figura 2, se observa que el grupo control un 68 % de 18 estudiantes exhibe un nivel de inicio de nociones matemáticas en tanto que el 26% de 6 estudiantes presenta un nivel de proceso de nociones matemáticas, y el 5% de 6 estudiantes tiene un nivel de logro.

En la tabla 5 se aprecia el promedio de nivel nociones matemáticas es 9, lo que sitúa a los estudiantes un nivel de proceso en las nociones matemáticas, en tanto que la desviación estándar es de 3.18, lo que nos revela que los valores de observación que se encuentran bajo la media permiten ubicar a los estudiantes en el nivel inicio de nociones matemáticas, mientras que los valores de observaciones que son mayores que la media nos permitirán ubicarlos en nivel regular de nociones matemáticas.

Por otra parte, el coeficiente de variabilidad es del 34 %, que indica que el Grupo Control es heterogéneo, es decir la media ha perdido representatividad.

Tabla 6

Resultados del Pre Test al Grupo Experimental sobre el nivel de Nociones Matemáticas alcanzado por los estudiantes del Primer Grado de la Institución Educativa 10030.

Nivel de Nociones Matemáticas	Valores	f	%	Estadígrafos
Logro	16 – 20	22	95%	X=52.3
Proceso	08 – 19	6	5%	S=8.6
Inicio	00 – 00	4	0%	CV=16%
TOTAL		32	100%	

Pre test aplicado el 22 de septiembre del 2019.

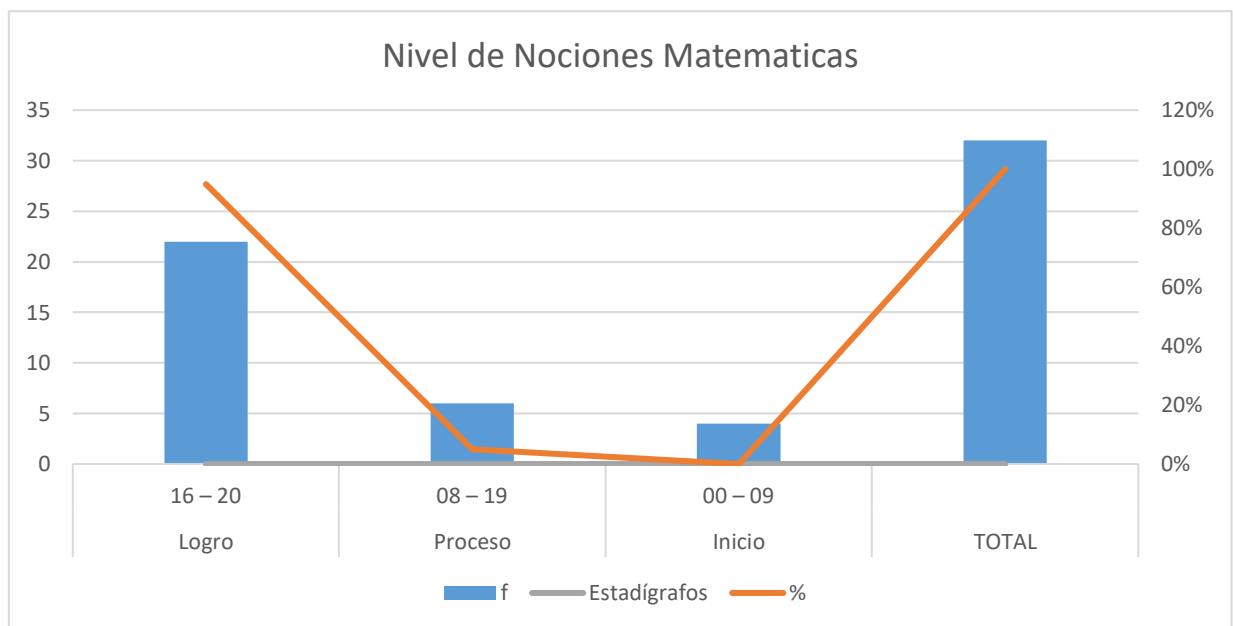


Figura 3. Nivel de Nociones Matemáticas en los estudiantes del Grupo Experimental

Interpretación

Según los resultados expuestos en la tabla 6 y figura 3, se observa que el grupo experimental el 0 % de 0 estudiantes presenta un nivel de inicio de nociones matemáticas en tanto el 5% de 10 estudiantes muestra un nivel de proceso de nociones matemáticas, y el 95% en los 22 estudiantes tiene un nivel de logro.

En la tabla 6 se aprecia que el promedio en el nivel de nociones matemáticas es 52.3, en lo que ubica a los estudiantes un nivel de logro de nociones matemáticas, tanto que la desviación estándar es de 8.6, en lo que indica que los valores de observación que se encuentran en el proceso, la mediana permiten ubicar a los estudiantes en el nivel inicio de nociones matemáticas, mientras que los valores de observaciones que son mayores que la mediana nos permitirán ubicarlos en nivel regular de nociones matemáticas.

Por otra parte, el coeficiente de variabilidad es de 16 %, que indica que el Grupo Experimental es heterogéneo, es decir la media ha perdido representatividad.

Tabla 7

Resultados del Pre Test al Grupo Control sobre el nivel de Nociones Matemáticas alcanzado por los estudiantes del Primer Grado de la Institución Educativa 10030.

Nivel de Nociones Matemáticas	Valores	f	%	Estadígrafos
Logro	16 – 20	6	18%	X=22.1
Proceso	08 – 19	18	30%	S=12.4
Inicio	00 – 09	6	52%	CV=52%
TOTAL		30	100%	

Pre test aplicado el 22 de septiembre del 2019

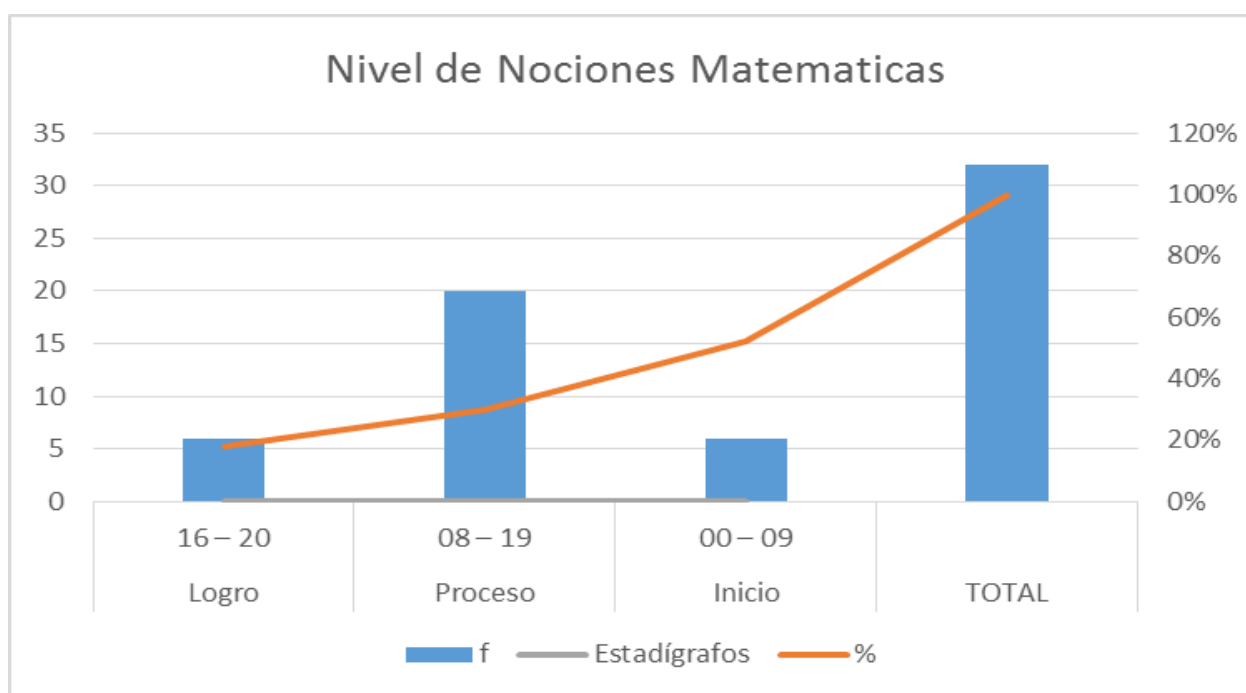


Figura 4. Nivel de Nociones Matemáticas en los estudiantes del Grupo Control

Interpretación

Según los resultados mostrados en la tabla 7 y figura 4, se observa que el grupo control el 52 % de 6 estudiantes presenta un nivel en inicio de nociones matemáticas en tanto que el 30% de 18 estudiantes muestra un nivel en proceso de nociones matemáticas, y el 18% de 6 estudiantes tiene un nivel de logro.

En la tabla 7 se considera que el promedio de nivel nociones matemáticas es 22.1, lo que ubica a los estudiantes un nivel de logro en las nociones matemáticas, en tanto que la desviación estándar es de 12.4, en lo que indica que los valores de observación se encuentran en el proceso, la mediana permiten ubicar a los estudiantes en el nivel inicio de nociones matemáticas, mientras que los valores de observaciones que son mayores que la media nos permitirán ubicarlos en nivel regular de nociones matemáticas.

Por otra parte, el coeficiente de variabilidad es del 52%, que indica que el Grupo Control es heterogéneo, es decir la media ha perdido representatividad.

Tabla 8

Resultados del Post test al Grupo Experimental y al Grupo Control sobre el nivel de Nociones Matemáticas alcanzado por los estudiantes del Primer Grado de la Institución Educativa 10030.

Pre Test y Pos Test aplicado el 23 de octubre del 2019

Nivel de Nociones Matemáticas	Pre Test						Post test					
	Grupo Experimental			Grupo Control			Grupo Experimental			Grupo Control		
	F	%	Estadígrafos	f	%	Estadígrafos	f	%	Estadígrafos	f	%	Estadígrafos
Logro	4	5	x=8.40	6	11	x=11	22	95	x=52.3	6	18	x=22.1
Proceso	6	24	S=3.93	18	22	S=3.18	10	5	S=8.6	18	30	S=12.4
Inicio	22	70	CV=47%	6	67	CV=34%	0	0	CV=16%	6	52	CV=52%
Total	32	100		30	100		32	100		30	100	

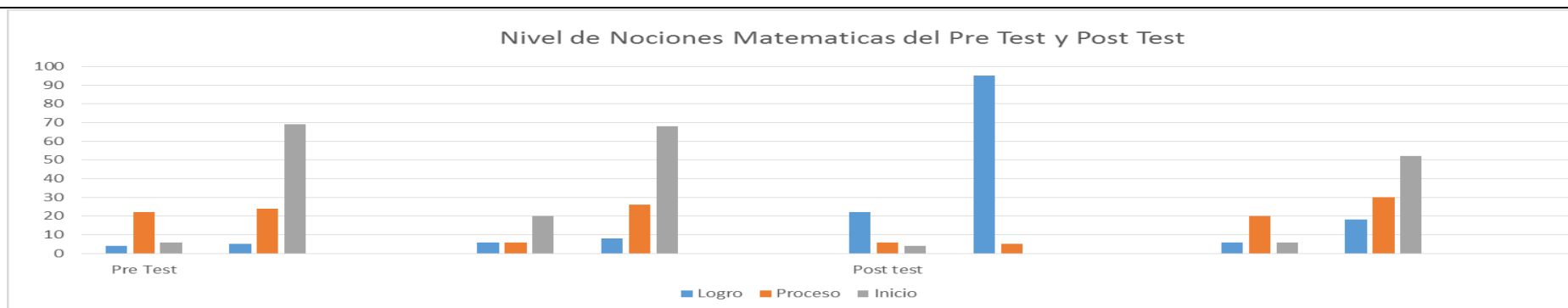


Figura 5. Nivel de Nociones Matemáticas en los estudiantes del Grupo Experimental y Control.

Interpretación

En la tabla 8 y figura 5 se puede apreciar que los resultados obtenidos en el Pre Test y Pos Test al grupo control se evidencia que el 6% de (2) estudiantes se encuentran en el nivel de logro de Nociones Matemáticas, puesto que un 8% de (12) estudiantes se encuentran en un nivel de proceso de nociones matemáticas y un 14% de (28) estudiantes se hallan en un nivel bajo de nociones matemáticas.

Asimismo, se estima que el promedio del Nivel de Nociones Matemáticas tiene una diferencia de 2.6 al pre test, lo que ubica a los estudiantes en un nivel de proceso de nociones matemáticas, en tanto a la desviación estándar tiene una diferencia de 0.7 lo que nos indica que los valores de las observaciones se encuentran debajo la media lo que permiten ubicar a los estudiantes en un nivel de proceso de nociones matemáticas.

Por otra parte, el coeficiente de variabilidad se diferencia en un 13 % al Pre test lo que nos indica que el grupo control es heterogéneo.

En lo que respecta al Pre Test y Pos Test del grupo experimental se puede patentizar que la diferencia al Pre Test es 95% (28) donde consta que los estudiantes se encuentran en un nivel alto de nociones matemáticas, en tanto que un 19.32% (6) de los estudiantes se encuentran un nivel de proceso de nociones matemáticas, por lo tanto, ninguno de los estudiantes se encuentra en un nivel de inicio de nociones matemáticas.

Por otro lado, se estima que el promedio de nociones matemáticas tiene una diferencia de 30.2 al Pre Test, lo que ubica a los estudiantes en un nivel logro de nociones matemáticas, en tanto a la desviación estándar tiene una diferencia de 3.8 lo que nos indica que los valores de las observaciones se encuentran sobre la media, lo que nos permite ubicar a los estudiantes en un nivel de logro de nociones matemáticas.

Por otro lado, el coeficiente de variabilidad se diferencia en un 36% al Pre test, lo que nos indica que el grupo control es homogéneo.

3.4 Resultados de la prueba de hipótesis

La hipótesis sirve en situar y concretar una investigación, proporcionar una orientación definitiva en la búsqueda de una solución del problema. Son eficaces instrumentos para el desarrollo del conocimiento donde aprueban los científicos descubrir el mundo desde afuera; forma un rol principal en el proceso de elaboración de conocimientos; como en la medida de diversos problemas facticos; en tanto simbolizan instrumentos teóricos y metodológicos que guían y sitúan al investigador las etapas del proceso de investigación (Kerlinger, 2002, p.23).

Por otra parte, en el actual trabajo de Investigación se plantearon dos Hipótesis mutuamente excluyentes: La hipótesis Alternativa y la hipótesis nula. El análisis de estadístico de los datos nos sirvió para determinar si aceptamos o rechazamos la hipótesis nula (H_0).

Se procedió al planteamiento de la hipótesis nula alternativa de la siguiente manera:

H_0 : La ludomotricidad no mejora las nociones matemáticas en los Estudiantes del Primer Grado de la Institución Educativa 10030, Chiclayo.

H_1 : La ludomotricidad mejora las nociones matemáticas en los Estudiantes del Primer Grado de la Institución Educativa 10030, Chiclayo.

Se ha seleccionado La Prueba Z que describe la oposición de una observación “x” relativa a la media en unidades “a” desviación estándar, porque la muestra es mayor a 30 unidades de análisis ($N > 30$).

Un valor Z negativo muestra que la observación esta debajo de la media y un valor Z positivo indica que la observación se encuentra por encima del valor de la media.

En cuanto al nivel de significancia es decir el error máximo sumido de $\alpha = 0,05$ bilateral o en su forma 5%; siendo los valores críticos de Z $\pm 1,96$ pudiéndose a observar como el valor de Z (-4.67) se sitúa en la región de rechazo de la hipótesis nula (H_0).

Finalmente, ante los resultados logrados podemos afirmar que la ludomotricidad ha influido significativamente el nivel de nociones matemáticas. Por lo tanto, los docentes pueden potenciar el nivel de Nociones Matemáticas a través del programa de ludomotricidad puesto que se ha mostrado estadísticamente la diferencia entre las medias del grupo experimental antes y después de la aplicación de Ludomotricidad.

IV. DISCUSIÓN

Después de haber presentado los resultados de investigación, se procedió al análisis respectivo en función de similares estudios de investigación pasando luego a debatirlos con las teorías expuestas para luego ejecutar los resultados de los trabajos previos y teorías.

Se planteó como objetivo determinar la influencia de la aplicación del programa ludomotricidad para mejorar las nociones matemáticas en los estudiantes de primer grado de la institución educativa 10030, Chiclayo.

Por otro lado, después de haber aplicado el programa ludomotricidad para mejorar las nociones matemáticas en los estudiantes del primer grado de la institución educativa 10030, Naylamp el mismo que consistió el desarrollo de las 20 sesiones, aplicándose un pre y pos test a los grupos experimental y control, los resultados muestran que existe una mejora significativa en el nivel de nociones matemáticas basados en un 69% y 95% alto de nociones matemáticas. Lo que se ha comprobado estadísticamente al rechazar la hipótesis nula y aceptar la hipótesis alterna el que se afirma que la ludomotricidad mejora significativamente las nociones matemáticas en los estudiantes del primer grado de la institución educativa 10030, Chiclayo.

Después de haber revisado literatura correspondiente, los resultados concuerdan con los trabajos previos de Salgado (2014), que sus investigaciones llegaron a la conclusión “la psicomotricidad ayuda a entender a los niños, a través del movimiento, en un dialogo corporal en el desarrollo global en el niño” (p.19).

Por lo consiguiente los resultados reflejan la confirmación del trabajo previo, puesto que se desarrolló el programa de Ludomotricidad para mejorar las Nociones Matemáticas, asociado significativamente donde hace referencia a todos aquellos aprendizajes orientados a la construcción de una identidad corporal y motriz con un acento en la mirada sobre las fortalezas del juego como contenido disciplinar como estrategia didáctica, en donde el niño percibe las nociones matemáticas: clasificación, seriación, correspondencia ya que estas actividades son netamente cognoscitivas entre la acción y la relación del sujeto.

Asimismo, el presente trabajo previo coincide con Ríos (2014) que en su investigación llego a la conclusión que “el juego tiene una gran importancia, ya que involucra que los niños mejoren su atención y concentración” (p.18).

Podemos decir que el trabajo previo es válido, ya que nos indica que debemos innovar actividades lúdicas mediante en el juego para el desarrollo en las nociones matemáticas, puesto que se incorporó en el programa de Ludomotricidad para mejorar las nociones matemáticas que es de mucho beneficio en el desarrollo de los niños, como sabemos este programa planifica, estructura, sistematiza dentro del aula ayudando analizar el desarrollo mental del niño de una manera consiente y divertida y así el infante puede centrarse en su atención, concentrarse, expresarse y regular sus emociones.

Lo señalado guarda relación con la información de las bases teóricas, que se fundamenta en la Teoría constructivista de Lev Vygotsky en sus estudios refiere que el juego es un actividad lúdica innata y aprendida y se desarrolla en la medida que se relaciona con sus pares y adultos, en donde se sostiene que la ludomotricidad es aquella área cuyo objeto es conocer al desarrollo que debe experimentar el niño(a) a través de la propia actividad corporal que le permite asimilar perfectamente su esquema corporal y que posibilita dominar las capacidades mentales complejas de análisis, síntesis, abstracción y simbolización, y acceder a una manipulación y representación del mundo, sus objetos y sus relaciones.

La actividad lúdica se modifica a la realidad que desea al niño impulsando la creatividad, la imaginación y la cognición, Percibir, interiorizar, analizar, decidir y comunicar se hace de manera divertida sin dificultad para procesar información. La teoría aplicada a nuestra investigación es constructivista porque a través del juego el niño fue construyendo su aprendizaje y adaptándola a su propia realidad social y cultural. Compartiendo los juegos con otros niños amplía su capacidad de entendimiento y comprensión de su contexto real o imaginario, Vygotsky denomina Zona de Desarrollo próximo.

Y la otra teoría de Jean Piaget nos recalca que las Nociones Matemáticas el niño debe realizar actividades propias a su etapa en este caso operatorio concreto. En cada acción que realice sea de forma individual y grupal realiza los procesos de asimilación y acomodación y los espacios, sectores en el aula le da la oportunidad de utilizar material gráfico y concreto permitiéndole experimentar y abstraer características de estos y utilizarlo para resolver problemas simples o complejos, el niño debe ser capaz de problematizar situaciones, buscar estrategias, comunicarlas, representarlas y simbolizar resultados, ha tenido ese fin que el niño problematice en cada sector del aula, construcción donde desarrollo las nociones matemáticas: clasificación, seriación, correspondencia, convirtiéndose en aprendizajes duraderos y significativos.

V. CONCLUSIONES

1. Se determinó la influencia de la aplicación del programa ludomotricidad para mejorar las nociones matemáticas en los estudiantes del primer grado de la institución educativa 10030, al demostrarse estadísticamente que existen diferencias entre las medias del grupo experimental antes y después de la aplicación del test.
2. Se revisó información sobre la teoría de Vygotsky que afirma que el juego es el instrumento y recursos y tiene el papel de impulsar el desarrollo mental del niño y la teoría de Piaget certifica que las nociones matemáticas perciben las nociones de clasificación, seriación, correspondencia, siendo estas teorías el sustento del presente trabajo de investigación.
3. Se midió el nivel de nociones matemáticas en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa 10030, utilizando un cuestionario, obteniendo como resultado en el Pre Test, que la mayoría de los estudiantes se encuentran en un nivel inicio, observamos que ellos tienen un estancamiento sobre las nociones matemáticas debido a que no utilizan entre otros medios y materiales.
4. Al aplicar al taller “Ludomotricidad” como estrategia para mejorar las nociones matemáticas en los estudiantes de la Institución Educativa 10030 se obtuvo logros significativos, tales como el que los estudiantes conozcan mediante los juegos las nociones matemáticas como en la clasificación, seriación y correspondencia.
5. Al medir el nivel de Nociones Matemáticas en los estudiantes de la Institución Educativa 10030, después de aplicar el taller “Ludomotricidad” en el Pos test se obtuvo mayor porcentaje en el nivel logro de nociones matemáticas, observándose que los estudiantes mediante los juegos desarrollen las nociones matemáticas donde se puede evidenciar la construcción de las operaciones lógicas matemáticas.
6. Al comparar los resultados obtenidos en el pre test y post test es notable la mejoría de los estudiantes recordando que en el Pre Test se detalla un nivel de inicio mostrando dificultad en las nociones matemáticas, mientras que el pos test se evidencia a los estudiantes han mejorado en las nociones matemáticas.

VI. RECOMENDACIONES

- Proponer y asegurar disposición de recursos manipulables y condiciones de espacios en las aulas de las instituciones educativas, para atender al estudiante para el fortalecimiento o potenciar el aprendizaje de las Nociones Matemáticas mediante juegos de ludomotricidad.
- A partir del presente trabajo de investigación se recomienda realizar más investigaciones sobre la ludomotricidad y las Nociones Matemáticas en su aplicación en las diversas áreas curriculares.
- Consideramos que el presente trabajo puede servir como cimiento para otras investigaciones referentes al estudio de la ludomotricidad y las nociones matemáticas, asimismo como fuente de apoyo y guía en lo que respecta a marco teórico y metodología.
- Implementar el Programa de Ludomotricidad en otras Instituciones Educativas con el propósito de desarrollar las Nociones Matemáticas y mejorar el proceso de aprendizaje enseñanza.
- Proponer herramientas y medios ludomotoras que permita mejorar las Nociones Matemáticas y actuar responsablemente en el ambiente de los estudiantes de acuerdo a su nivel de pensamiento lógico matemático.

REFERENCIAS

- Bermejo C., R. & Blázquez, T. (2016). El juego infantil y su metodología. Madrid: Editorial Síntesis.
- Bernaldo, A. (2015). Manual de ludomotricidad. Madrid: Editorial Pirámide.
- Castro, R. (2015). El juego y la educación. Lima: Talleres Gráficos Villanueva.
- Calzada, A. (2014). Guía de Evaluación de la competencia básica en razonamiento matemático. Sevilla: Junta de Andalucía.
- Chamorro, M. (2014). Didáctica de las matemáticas. Madrid: Pearson Educación.
- Chacón, P. (2015). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. Caracas: Primer Edición.
- Chávez, J. (2016). Nivel de desarrollo de las estructuras lógico-matemáticas de los infantes de 7 años de edad de la I.E.I N°346 Las Palmeras de nivel primaria, 2015. Cajamarca: Universidad Nacional De Cajamarca.
- Collado, M. (2015). El juego en la enseñanza de la matemática del Instituto Nacional De Formación Docente en la provincia de Rio Negro: Argentina
- Carrera, A. (2015). *Lógico- Matemática y ludomotricidad en Educación Infantil*. Lima: Universidad de Valladolid.
- Deyanira, L., & Rondel, S. (2015). La mediación de las nociones lógicas matemáticas en la edad preescolar.
- Defaz, G. (2017). El desarrollo de habilidades cognitivas mediante la resolución de problemas matemáticos. *Journal of Science and Research*, 2(5), 14-17.
- Dinello, R. (2016). Ludo creatividad y Educación. Cooperativa. Editorial: Magisterio.
- Díaz, M. (2017). Los proyectos de innovación como estrategia para mejorar el aprendizaje de los niños en el Área Matemática.
- Dolle, J. (2014). Para comprender a Piaget y la resolución de problemas. México, D.F. Trillas.
- Domínguez, H., & Robledo, D. (2015). Influencia de la aplicación del plan de acción de los estudiantes de 1^o de primaria de la I.E Basilio Ramírez Peña, 2015. Piura.

- Ferrero L. (2015). El juego y la matemática. Ed, La Muralla, S.A. Madrid
- Fourier J. (2015). Aritmética Aplicada e Impertinente: Juegos Matemáticos. Madrid: Editorial.
- Gómez, M. (2016). Didáctica de la matemática basada en el Diseño Curricular de Educación Inicial – Nivel Preescolar, 2016 Universidad de León.
- Gros, B. (2015). Pantallas, juegos y educación. Madrid: Trillas.
- Howe, M. (2016). La capacidad de aprender: La adquisición y desarrollo de habilidades. Madrid: Alianza Editorial
- Jaramillo, B., Quintero, S., & Ramirez, L. (2015). Training on the Working with Families for Early Childhood Education. Zona próxima, 22-1.
- López, V. (2015). La educación física en educación infantil: una propuesta y algunas experiencias. Madrid: Miño y Dávila.
- Mamani, J., & Guerra, D. (2016). Influencia de la ludomotricidad aplicada como actividad corporal en la estimulación de las inteligencias múltiples en los estudiantes del 1^o de primaria I.E. Francisco Bolognesi UGEL 05. Cajamarca.
- Mariotti, F. (2014). La Recreación y Los Juegos: La competencia a través del juego.
- Morata, A., & Weinstein, E. (2014). La Enseñanza de la Matemática en el Jardín de Infantes a través de secuencias didácticas. Rosario: Homo Sapiens Ediciones.
- Morey, K. (2014). La importancia de la ludomotricidad. Madrid: Editorial Síntesis.
- Moreno, A. (2015). La expresión corporal. Innovación y experiencias educativas.
- Noguera, T. (2015). Correlación entre perfil psicomotor y rendimiento lógico-matemático en niños de 3 a 8 años. Revista Ciencia y Salud, 11 (2), 185 –194.
- Pérez, R. (2014). Ludomotricidad. Madrid: Trillas.
- Rencoret, M. (2016). Iniciación Matemática. Barcelona, Buenos Aires Andrés Bello.
- Aebli, H. (1985) .Didactic based on the psychology of Jean Piaget. Madrid.
- Angulo, B. (1992). Classification from a constructivist approach in the children's garden. Culiacán: Mexico.

Castro, L. (1990). Classification as an important aspect for the construction of the number. Culiacán, 72.

Coll, C. (1982). Experimental behavior in the child. Spain: CEAC Editorial.

Piaget, J. (1947). The psychology of intelligence. Buenos Aires: Kapeluz Publishing House.

Piaget, J. (1996). The formation of the symbol of the child Mexico: Editorial Fond de la culture economic.

Pozo, I. (1997). Cognitive learning theories. Madrid: Morata Publishing House.

Ríos, B. (1994). the construction of the concept of number in preschool children Sinaloa.

Simon, H. (1972). Information processing in children. New York. Publisher: Academic Press.

Skinner, B. (1981). Selection by consequence. Madrid: Editorial: Zero.

Universidad San Ignacio de Loyola (2018) Trabajo Colegiado para fortalecer las nociones matemáticas en la institución educativa inicial pública N° 140 – UGEL Satipo.

Trabajo Colegiado Para Fortalecer Las Nociones Matemáticas En La Institución Educativa Inicial Pública N° 140 – Ugel Satipo Trabajo Académico Para Optar El Título Profesional De Segunda Especialidad En Gestión Escolar Con Liderazgo Pedagógico JENNY ROSARIO IBARRA ENRÍQUEZ.

Universidad Nacional De Huancavelica (Creada Por Ley 25265) Facultad De Ciencias De La Educación Escuela Profesional De Educación Inicial Tesis Línea De Investigación: Matemática Presentado Por: Bach. Zevallos Ayuque, Mayley Annie.

Bach. Ñahuero Tinoco, Mery para optar el título profesional de: Licenciada En Educación Inicial Huancavelica-Perú 2019 “Nivel De Desarrollo De Nociones Básicas Matemáticas En Estudiantes De 6 Años De La Institución Educativa Primaria N.º 027 – Acobamba – Huancavelica.

ESQUEMA DE PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

“Ludomotricidad para mejorar las nociones matemáticas en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa 10030, Chiclayo”

I. DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA: Programa de Ludomotricidad

II. DATOS INFORMATIVOS

1.1. **I.E:** N°10030

1.2 **AULA:** 1^{er}o

1.3 **SECCIÓN:** “A”

1.4 **TURNO:** Mañana

III. INTRODUCCIÓN:

La ludomotricidad es una disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción y el movimiento y de su mayor validez para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve (Cervantes, 2014, p.20)

La ludomotricidad hace referencia a todos aquellos aprendizajes orientados a la construcción de una identidad corporal y motriz con un acento en la mirada sobre las fortalezas del juego como contenido disciplinar como estrategia didáctica. Por lo tanto, ludomotricidad es la utilización de la lúdica que favorece la motricidad humana a través de acciones motrices vinculadas con la alegría, placer, gozo y disfrute para generar un aprendizaje consciente y dirigido con intención pedagógica (Cervantes, 2014, p.20)

IV. DIAGNÓSTICO:

Uno de los principales problemas se ha observado que los estudiantes de la Institución Educativa 10030 Naylamp, ubicada en la Ciudad de Chiclayo, que el 80 % de los niños muestran dificultades en el área de matemática específicamente en el desarrollo de las nociones matemáticas, aquí los niños demuestran una dificultad en clasificar los objetos, con las series en los números, y relacionar los objetos mediante la correspondencia. El poco interés que tienen los niños al desarrollar las nociones matemáticas, se debe que los docentes no utilizan estrategias metodológicas que facilitan el aprendizaje óptimo en las operaciones lógicas matemáticas, puesto que no brinda materiales sugestivos ni experiencias significativas para el niño.

V. OBJETIVOS:

5.1 Objetivo General:

Mejorar las nociones matemáticas en los niños a través del programa ludomotricidad.

5.2 Objetivos Específicos:

- ✓ Diseñar programa de “Ludomotricidad” a partir del diagnóstico
- ✓ Ejecutar el programa de ludomotricidad.
- ✓ Evaluar el nivel de creatividad de los niños después de aplicar el programa.

VI. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DEL PROGRAMA:

El programa de ludomotricidad se basa en la teoría de Vygotsky que señala que el juego es una herramienta metodológica para el trabajo con los niños. Durante su práctica [lúdica] el niño aumenta su potencial real del infante en lo que su conocimiento lógico-matemático se refiere. Su característica principal es que tienen un objetivo exterior. Esto explica la razón por la cual es la actividad más utilizada en el nivel preescolar.

El juego en realidad es muy cambiante y sobre todo impulsadora en el desarrollo mental del niño. Con el juego puede tener una manera consiente y divertida y así el infante puede centrarse en su atención, concentrarse, expresarse, regular sus emociones.

Dimensiones de ludomotricidad:

Capacidad de imitación: La imitación es una muestra de la inteligencia que el individuo posee, también permite que la persona crea una representación y pueda transformar una acción en un conjunto de imágenes en su cerebro que le permiten asociar situaciones similares para realizar una respuesta semejante (Vygotsky, 1994, p.47).

Coordinación Motriz: Se desarrolla a las actividades de deporte masivo no se tiene en cuenta el ambiente socio cultural como influyente en el aspecto psicosocial de los niños para enriquecer las experiencias de coordinación motriz (Vygotsky, 1994, p.48).

Coordinación Visomotora: Es la capacidad de coordinar la visión con movimientos del cuerpo, sus partes o lo que es mismo es el tipo de coordinación que se da un movimiento manual o corporal que responde positivamente a un estímulo visual (Vygotsky, 1994, p.49).

VII. DESARROLLO DE LA PROPUESTA:

VARIABLE INDEPENDIENTE	DIMENSIONES	INDICADOR
Ludomotricidad	Capacidad de imitación	-Dramatiza diferentes situaciones
		-Imita a personajes y se expresa corporalmente
		-Realiza actividades en grupo de expresión corporal
	Coordinación Motriz	-Establece relaciones topológicas básicas(delante/detrás), dentro o fuera
		-Se desplaza en forma coordinada.
	Coordinación visomotora	-Identifica partes de su lateralidad (Derecha e Izquierda).
-Utiliza y explora sus posibilidades de movimientos en desplazamientos		

VIII. PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

SESIÓN N°	FECHA DE EJECUCIÓN	DENOMINACIÓN
1	23-09-19	"Donde están los materiales"
2	24-09-19	"Te cuento con qué lado de mi cuerpo juego mejor"
3	25-09-19	"Bailando con las emociones"
4	26-09-19	"Exploramos nuestros movimientos al ritmo de la música"
5	30-09-19	"El juego de la ubicación espacial"
6	01-10-19	"Movimiento con partes finas y gruesas"
7	02-10-19	Fama "A bailar"
8	03-10-19	"El tren ciego"
9	04-10-19	"Como se paran los robots "
10	05-10-19	"Buscar la cola"
11	06-10-19	"El Tallarín"
12	09-10-19	"Lanza y recibe"
13	10-10-19	"Jugamos utilizando la Derecha e Izquierda"
14	11-10-19	"Rio Abajo"
15	12-10-19	"El mundo al revés"
16	13-10-19	"Sin salirse del camino"
17	16-10-19	"Molinos de viento"
18	17-10-19	"Ubicamos objetos y Personas"
19	18-10-19	"Jugamos ubicando objetos"
20	19-10-19	"Juegos expresivos"

IX. RECURSOS:

a. **Humanos:** Equipo directivo, investigadora y estudiantes del primer grado de primaria de la Institución educativa N°10030, Chiclayo

b. **Materiales:**

Imágenes
Fotocopias
Papelotes
Temperas
Conos
Pelotas
Aros
Sogas
Tizas

X. PRESUPUESTO:

Código clasificador MEF	Descripción	Costo unitario	Cantidad	Total
2.3.1.5.1.2	Fomix	10.00(plancha)	13	130.00
2.3,1.5.1.2	CD	1.50(c/u)	10	15.00
2.3,1.5.1.1	Grabaciones	3.00(c/u)	10	30.00
2.3,1.5.1.2	Papeles de Colores	1.00(c.u)	100	10.00
2.3,1.5.1.2	Plumones	15.00(juego)	60	900.00
2.3,1.5.1.2	Hojas Bond	12.00(millar)	2	24.00
2.3,1.5.1.2	Cartulinas	2.00(c/u)	25	50.00
2.3,1.5.1.2	Siliconas	3.50	5	17.50
2.3,1.5.1.2	Cartones	5.00	10	50.00
2.3,1.5.1.2	Hojas de colores	10.00	3	30.00
2.3.1.9.1.2	Gigantografías	35.00	2	70.00
TOTAL				1,394

XI. FINANCIAMIENTO:

El financiamiento que supone la ejecución del Programa de Ludomotricidad es asumido íntegramente por la investigadora.

**DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE
Sesión N°1**

1. **DENOMINACIÓN:** “Donde están los materiales”
2. **DIMENSIÓN:** Coordinación Motriz
3. **INDICADOR:** Establece relaciones topológicas básicas (delante/detrás), (dentro o fuera), (arriba y abajo)
4. **FECHA:** 23-08-19
5. **DESARROLLO DE ACTIVIDADES**

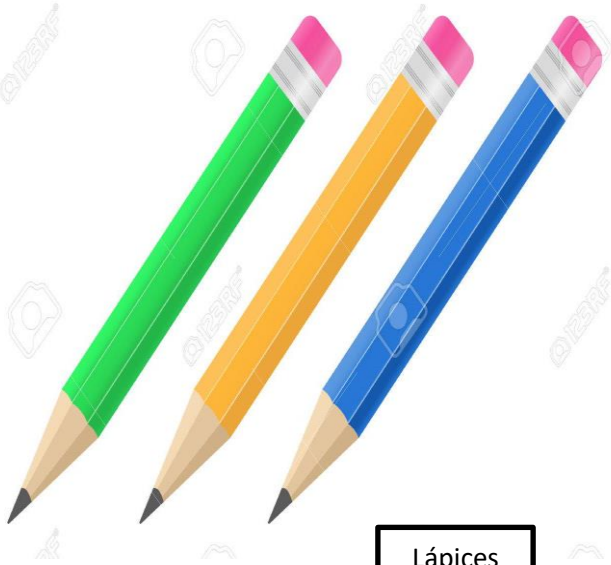
MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>-Se reúne a todos los niños en círculo y se les da la bienvenida.</p> <p>-Se Realiza el juego “Veo, veo”. Por ejemplo: ¡veo, veo debajo de la mesa un...! (se pide que algún niño identifique lo que se encuentra ahí); ¡veo, veo encima del escritorio un...! (se pide que una niña identifique lo que se encuentra ahí).</p> <p>-Luego, se incluye las nociones “delante” “detrás”, “arriba” y “abajo”, y así se comenzara a decir: ¡veo, veo, delante de María a...! veo, veo, detrás de Lucho a...! etc.</p> <p>- Se Hace participar a la mayoría o al total de los estudiantes.</p> <p>-La docente también puede utilizar las tarjetas léxicas.</p> <p>Se pregunta a los niños: ¿Qué haremos? ¿Les gustó el juego que hemos realizado?</p> <p>Se da a conocer el propósito de la sesión: Que el niño establezca relaciones topológicas (delante/detrás), dentro o fuera</p>
	<p>-Luego se organiza a los estudiantes en grupos y les leo en voz alta la siguiente problemática:</p> <div style="border: 1px solid blue; border-radius: 50%; padding: 20px; margin: 20px auto; width: 80%; text-align: center;"> <p>En el aula del Primer Grado “A”, los niños y niñas quieren organizar los materiales de su aula. Cada grupo se hará cargo de un sector: sector de materiales, el sector de Matemática, y el sector de responsabilidades, y de la biblioteca y rincón de aseo. ¿Cómo lo harán? ¿Les dificulta organizarse en grupo?</p> </div> <p>- Se dialoga con los estudiantes sobre la situación planteada y se formula las siguientes preguntas para asegurar la comprensión: ¿qué vamos a realizar?, ¿qué sectores organizarán?, ¿cómo lo harán?, ¿qué necesitan?</p> <p>- Luego se distribuye los sectores por sorteo e indica que desarrollarán la actividad mediante el juego “El rey manda”. Luego, se muestra el papelote con las reglas del juego:</p> <p>Cada grupo ubicará los materiales del sector que les corresponda según el sorteo.</p> <p>➤ Todos los integrantes, por turnos, ejecutarán las órdenes del rey (de la profesora) cuando se diga: Arriba - Abajo – Dentro – Fuera</p>

	<p>Por ejemplo, una orden podría ser: “El rey manda que ubiquen un objeto “ARRIBA” los integrantes tendrán que ubicar el objeto donde se les indique; y así, sucesivamente seguirá con el juego.</p> <p>-Luego se pide a los grupos que se organicen para realizar el juego.</p> <p>-Se Formula algunas interrogantes en cada grupo: ¿quién realizará la primera orden del rey?, ¿qué harán los demás?, ¿cómo ayudarán?</p> <p>- Cuando las órdenes de rey manda en caso es la docente se terminen, se solicita que cada equipo describa y explique cómo ubicó los objetos.</p> <p>-Se conversa y se reflexiona con los estudiantes sobre la ubicación de los objetos y la representación que hicieron utilizando las nociones “detrás”, “delante”, “dentro” y “afuera”.</p> <p>-Se les entrega objetos grandes , medianos y pequeños y los colocarán en los sectores según la indicación de la docente: Por ejemplo: Las regletas grandes arriba de la repisa, las regletas medianas en una caja y las regletas pequeñas en un taper.</p> <p>-Luego los estudiantes diferencian los objetos según el tamaño (grande, mediano, y pequeño)</p> <p>-Resuelven su ficha de evaluación.</p>
CIERRE	<p>Para finalizar, se formula a los estudiantes las siguientes preguntas: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿cómo aprendieron?, ¿qué les gustó?, ¿Qué no les gustó?, ¿Tuvieron dificultades?, ¿Cómo las superaron?</p>

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

6. ANEXOS DE LA SESIÓN



Lápices



Borrador

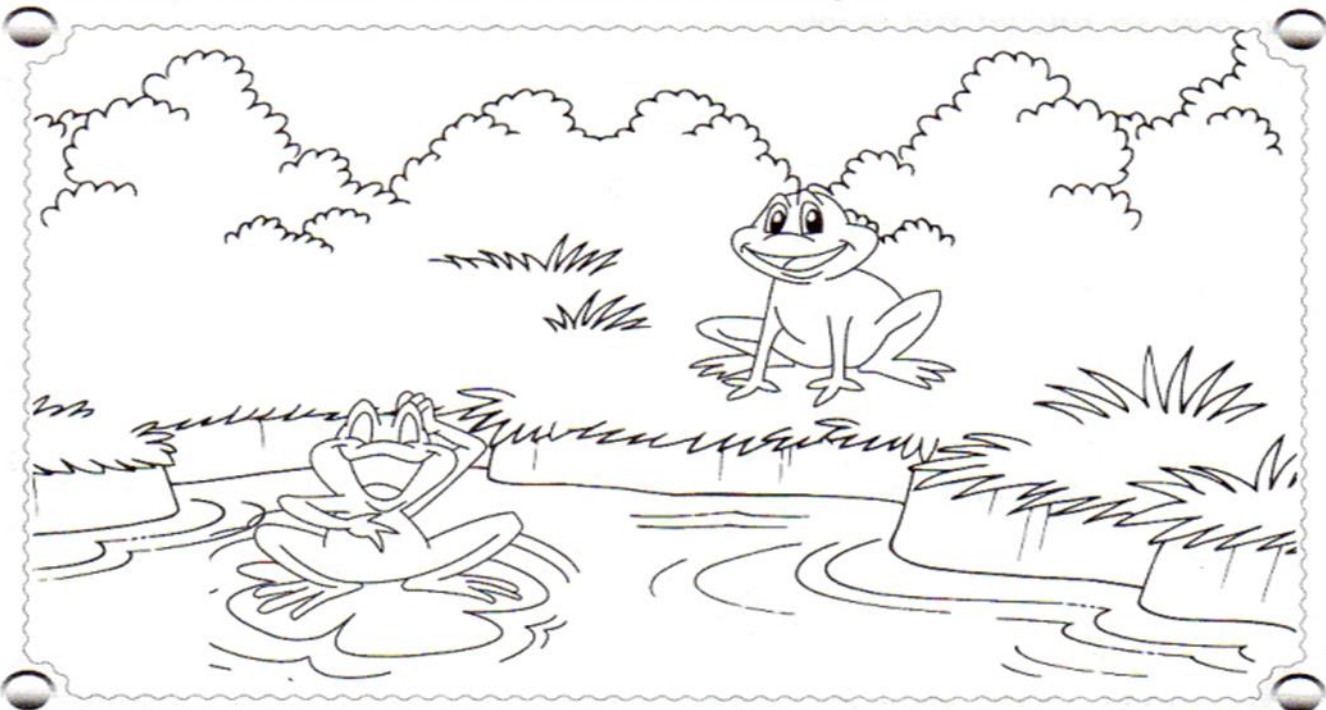


Tarjetas léxicas

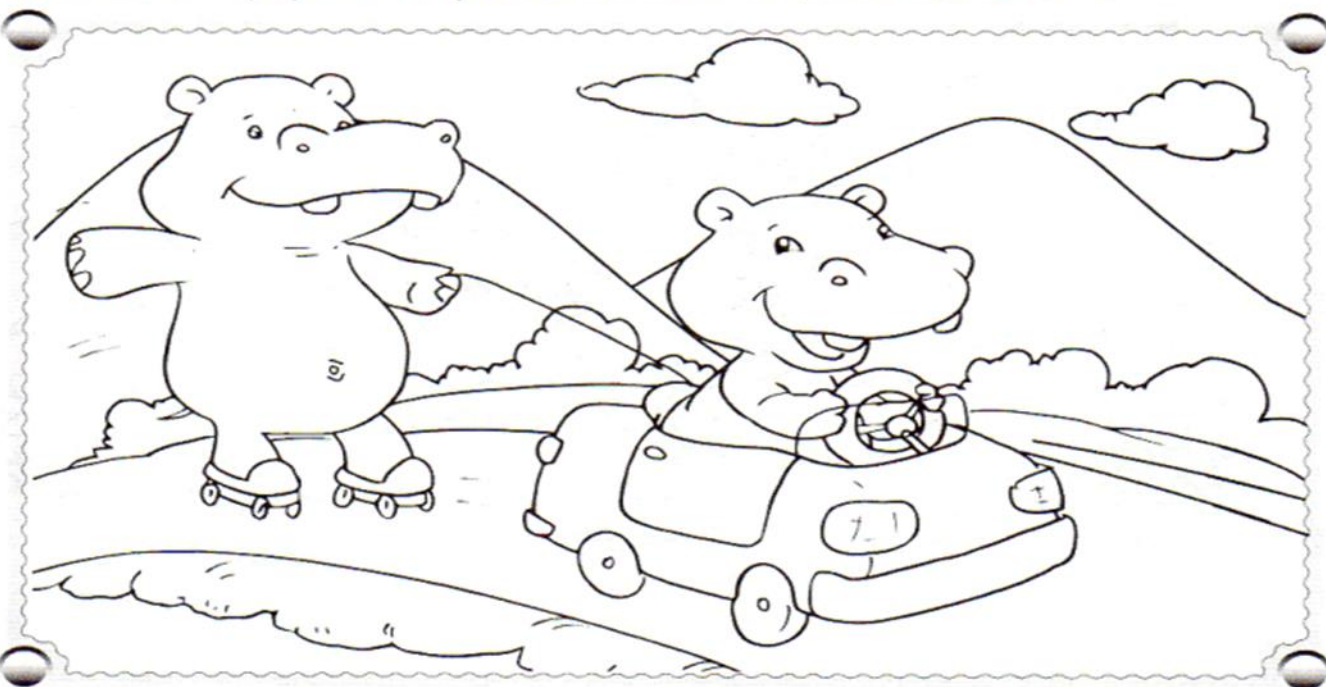
Dentro - fuera

Capacidad: Establece relaciones de ubicación en un espacio, ya sea en la parte interior o exterior.

1. Colorea la rana que está dentro del estanque:



2. Colorea el hipopótamo que se encuentra fuera del carrito:



	Nombres y Apellidos	INDICADOR: Establece relaciones topológicas básicas (delante/detrás), (dentro o fuera), (arriba y abajo)			
		Sí	No	Sí	No
1	BANCAYAN PANTA, MARÍA CRISTINA				
2	BARRANTES ROMERO, KASEY REBECA				
3	CAJUSOL SORIANO, OSCAR DAVID				
4	CALDERÓN URIARTE, ALMENDA ROMINA				
5	CASTAÑEDA CRUZALEGUI, CESAR ESTEFANO				
6	CHAFLOQUE GONZALES, MARIANA PAOLA				
7	CHAVARRI SIPION, LEONARDOJEANLOU				
8	CHAVEZ CABRERA, NESTOR ANDRES				
9	CHOLAN GARCIA, FABRIZIO ALEJANDRO				
10	DIAZ ORTIZ, JUAN ALONSO				
11	DIAZ ORTIZ, MAXIMO JUAN				
12	DIAZ RIVADENEIRA, NATALIA ADRIANA GUADALUPE				
13	DIAZ ROJAS, LUHANA ROBERTA				
14	ENEQUE GOMEZ. DANGELO				
15	FERNANDEZ VASQUEZ, NAOMI DEL CISNE				
16	FERREÑAN BALTAZAR, JENIFER YAKORY				
17	FLORES ROMON, ANGIE YHAMILETH				
18	GASTELO RUIZ, SAMYR YERAY				
19	GONZALES MONTENEGRO, BRAYAN AARON				
20	IBAÑEZ VALENCIA, MILENA YAMILETH				
21	MANAY CAMPOS, PIERO GERMAN				
22	MANAYAY MANAYAY ALVARO PERCY				
23	MECHATO PERALES, DANNA MAYTE				
24	MENDOZA SILVA, RAY BEYBI				
25	PACHECO DAVILA, CESAR ARLANYER				
26	PANTA TAPIA, KIARA JACQUELINE				
27	PENAS CARBONEL, YVAN				
28	PIZARRO PISFIL, LUIS JEANPIER				
29	PLASENCIA JIMENEZ, ASTRID AZUCENA				
30	RIVADENEIRA CAÑOLA, MATHIAS SEBASTIAN				
31	RODAS VASQUEZ, FAVIO JOSE				
32	ROJAS DE LA CRUZ, ARIANA LUCIA				

DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE
Sesión N°2

1. **DEDOMINACIÓN:** “Te cuento con qué lado de mi cuerpo juego mejor”
2. **DIMENSIÓN:** Coordinación Visomotora
3. **INDICADOR:** Identifica partes de su lateralidad (Derecha e Izquierda)
4. **Fecha:** 25-09-19
5. **DESARROLLO DE ACTIVIDADES**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>Se reúne a todos los niños en círculo y se les da la bienvenida.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les menciona a los estudiantes que hoy se divertirán jugando para conocer y afianzar su lateralidad. -Se da a conocer el propósito de la sesión: Que el niño identifique las partes de su lateralidad (Derecha e Izquierda) -Se comenzara a ubicar a los estudiantes en el patio donde es un espacio delimitado y puedan tener libertad de movimiento. -Los estudiantes caminarán libremente por todo el patio, y a la señal de la docente se tienen que quedar quietos y nombrar al compañero que tengan a su izquierda. -Variantes: -Nombrar al compañero que tengan a su derecha, delante o detrás. -A la señal de la docente, chocaran sus palmas de la mano con el compañero que tiene a su izquierda, a su derecha, delante, detrás. -Ahora los estudiantes se colocan por parejas y van caminando agarrados de la mano con un material que la docente les ha repartido previamente, puede ser un balón, una soga, un cono, etc. -Luego a la señal de la docente los estudiantes se tendrán que situar según las indicaciones que de la docente, por ejemplo: “A la derecha del balón”, “A la izquierda del balón”, etc. -Se Podrá cambiar las indicaciones en función a cómo se esté desarrollando el juego y el desempeño de los estudiantes. -Al término del juego, se reúne a los estudiantes en un semicírculo y se les pregunta: “¿Les resultó difícil identificar su lateralidad de su izquierda y de su derecha?”
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> -Luego los reuniré a los estudiantes que ahora jugaremos” Coyote Correcaminos” -Se forman dos filas de estudiantes separadas a un metro de distancia, una será la fila del coyote y otra la del correcaminos. -Luego a diez metros de ambas filas habrá tantos aros como alumnos colocados en filas. Cuando la docente diga: “Coyotes”, estos tendrán que atrapar a los contrarios tocándoles con la mano derecha antes de que lleguen a los aros y se metan dentro. -Luego si dice la docente dice “Correcaminos”, serán ellos los que deban de atrapar a los coyotes. Reconoce el objeto más largo y corto -Se les entrega objetos largos y cortos y estarán en el semicírculo según la indicación de la docente: Por ejemplo: En su mano derecha tendrá una cuchara larga, y en su mano izquierda tendrá una cuchara corta. -Resuelven su ficha de evaluación -Se Concluye el juego se reflexiona con los estudiantes teniendo como referencia las siguientes preguntas: “¿Qué acuerdos o estrategias tomaron para alcanzar la meta? ¿Tuvieron problemas al identificar la izquierda o la derecha? ¿Tuvieron una dificultad al reconocer el objeto más largo y pequeño?”
CIERRE	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué dificultades han tenido? -Recordaremos lo que hemos hecho en la sesión y les preguntare: ¿Qué aprendimos?

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

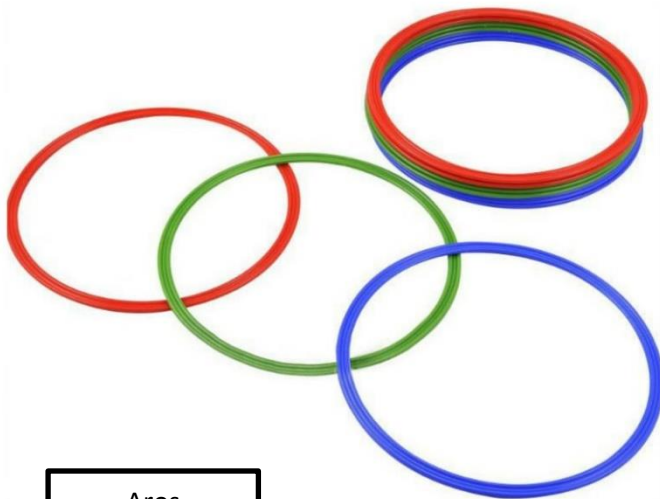
ANEXOS DE LA SESIÓN



Pelotas de colores



Sogas



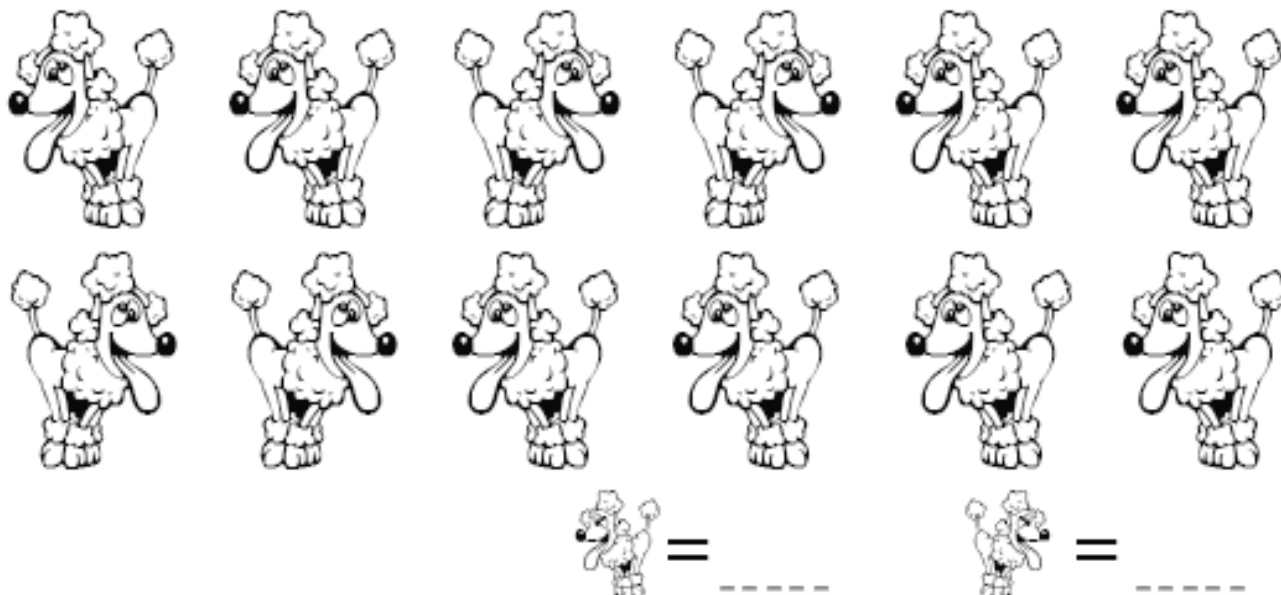
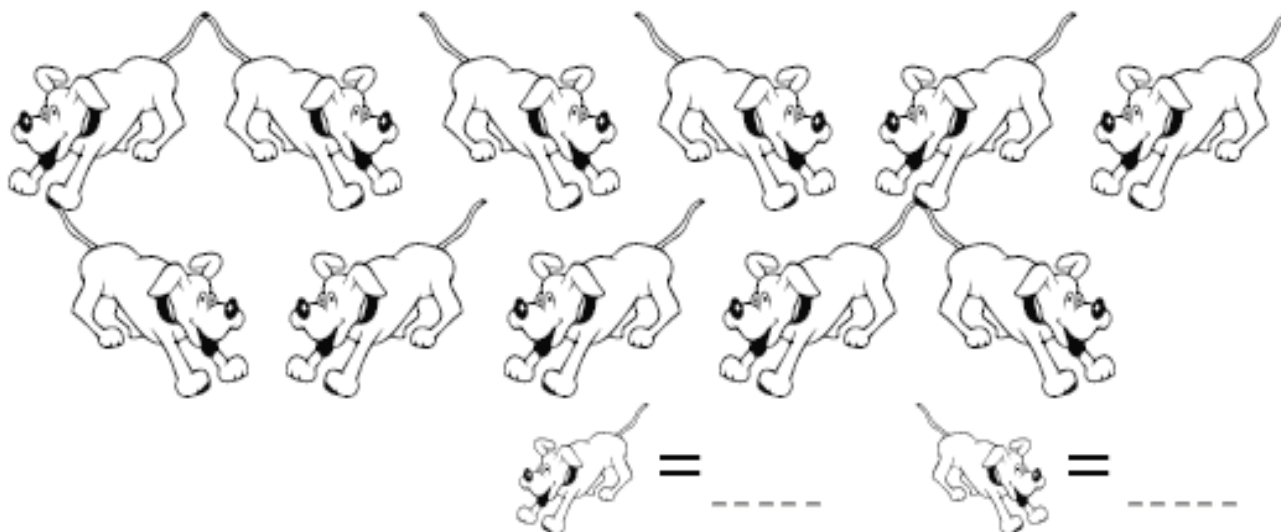
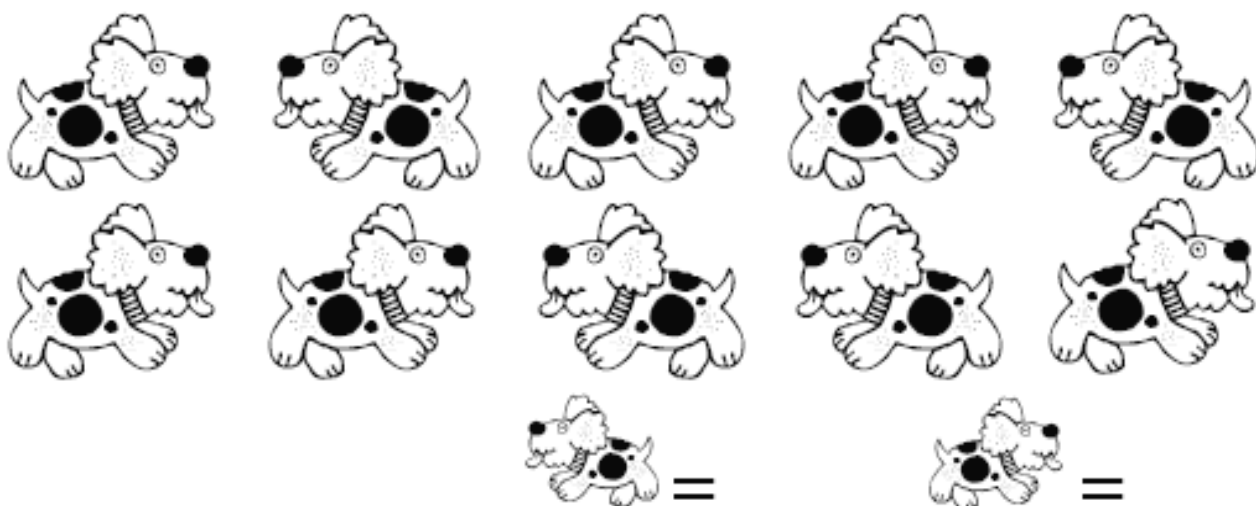
Aros



Hojas Boom

ANEXOS DE EVALUACIÓN

CUENTA Y COLOREA A LOS PERROS QUE MIRAN A SU DERECHA E IZQUIERDA



	Nombres y Apellidos	INDICADOR: Identifica partes de su lateralidad (Derecha e Izquierda)			
		Sí	No	Sí	No
1	BANCAYAN PANTA, MARÍA CRISTINA				
2	BARRANTES ROMERO, KASEY REBECA				
3	CAJUSOL SORIANO, OSCAR DAVID				
4	CALDERÓN URIARTE, ALMENDA ROMINA				
5	CASTAÑEDA CRUZALEGUI, CESAR ESTEFANO				
6	CHAFLOQUE GONZALES, MARIANA PAOLA				
7	CHAVARRI SIPION, LEONARDOJEANLOU				
8	CHAVEZ CABRERA, NESTOR ANDRES				
9	CHOLAN GARCIA, FABRIZIO ALEJANDRO				
10	DIAZ ORTIZ, JUAN ALONSO				
11	DIAZ ORTIZ, MAXIMO JUAN				
12	DIAZ RIVADENEIRA, NATALIA ADRIANA GUADALUPE				
13	DIAZ ROJAS, LUHANA ROBERTA				
14	ENEQUE GOMEZ. DANGELO				
15	FERNANDEZ VASQUEZ, NAOMI DEL CISNE				
16	FERREÑAN BALTAZAR, JENIFER YAKORY				
17	FLORES ROMON, ANGIE YHAMILETH				
18	GASTELO RUIZ, SAMYR YERAY				
19	GONZALES MONTENEGRO, BRAYAN AARON				
20	IBÁÑEZ VALENCIA, MILENA YAMILETH				
21	MANAY CAMPOS, PIERO GERMAN				
22	MANAYAY MANAYAY ALVARO PERCY				
23	MECHATO PERALES, DANNA MAYTE				
24	MENDOZA SILVA, RAY BEYBI				
25	PACHECO DAVILA, CESAR ARLANYER				
26	PANTA TAPIA, KIARA JACQUELINE				
27	PENAS CARBONEL, YVAN				
28	PIZARRO PISFIL, LUIS JEANPIER				
29	PLASENCIA JIMENEZ, ASTRID AZUCENA				
30	RIVADENEIRA CAÑOLA, MATHIAS SEBASTIAN				
31	RODAS VASQUEZ, FAVIO JOSE				
32	ROJAS DE LA CRUZ ARIANA LUCIA				

DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE
Sesión N°3

1. **DENOMINACIÓN:** “Bailando con las emociones”
2. **DIMENSIÓN:** Capacidad de Imitación
3. **INDICADOR:** Dramatiza diferentes situaciones
4. **FECHA:** 03-10-19
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

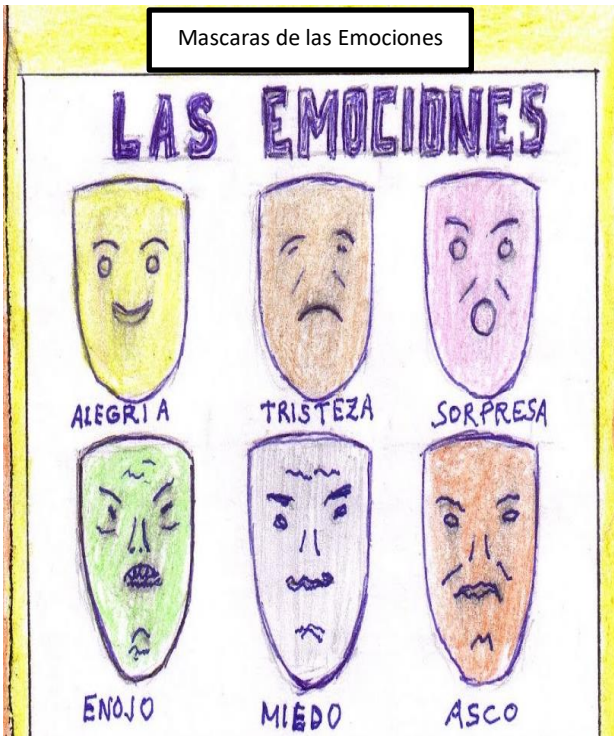
MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>-Se reúne a todos los niños en círculo y se les da la bienvenida.</p> <p>-Luego la docente les preguntara como se siente el día de hoy.</p> <p>-Luego le mostrara una caja de sorpresa, y ellos comenzaran averiguar que hay dentro de la caja.</p> <p>-Cada estudiante saldrá al frente y sacara los objetos que está dentro de la caja de sorpresa.</p> <p>-Y se darán la sorpresa que dentro de la caja hay cuatro mascararas que serán carita de sorpresa, carita de alegría, carita de tristeza, carita de enojada.</p> <p>Luego la docente comenzara a preguntar: ¿Qué haremos con estas caras de expresión? ¿Tendrán alguna diferencia?</p> <p>-Se da a conocer el propósito de la sesión: Que el niño dramatice diferentes situaciones.</p>
DESARROLLO	<p>-Luego la docente comenzara a dramatizar con la carita de expresión que más le llamo la atención.</p> <p>-Comenzara a dramatizar cuando escuche la música y bailara para expresar su carita de expresión que le ha tocado.</p> <p>-Luego cada estudiante comenzara a salir al frente y escogerá una carita de expresión para que pueda dramatizarla mediante el baile.</p> <p>-Se repetirá la secuencia hasta completar los cuatro estados de ánimos, saldrán todos los estudiantes para que ellos puedan observarse como se dramatizan cada uno.</p> <p>Construye sucesiones de figuras geométricas.</p> <p>-Se les entrega unas mascararas de animales, y estarán en un semicírculo, según la indicación según la indicación de la docente:</p> <p>Por ejemplo: Harán una fila donde los estudiantes tendrán unas mascararas referidos con animales vivíparos y luego los estudiantes formarán una serie de dichos animales. Luego otra fila los estudiantes tendrán mascararas de animales ovíparos y así harán una serie con estos animales.</p> <p>Y así sucesivamente comenzaran a construir sucesiones con dichos animales. Resuelven su ficha de evaluación</p>
CIERRE	<p>¿Qué dificultades han tenido?</p> <p>-Recordaremos lo que hemos hecho en la sesión y les preguntare: ¿Qué aprendimos?</p>

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?

ANEXOS DE LA SESIÓN

Mascaras de las Emociones



Mascaras de Animales



Colores



Música

ANEXOS DE EVALUACIÓN

DELINEA CADA PALABRA DE DIFERENTE COLOR, Y UBICALAS EN EL QUE LE CORRESPONDE Y LUEGO COLOREALAS.

ENFERMO-FELIZ-ENOJADO
ASUSTADO-CANSADO-TRISTE



N°	Nombres y Apellidos	INDICADOR: Dramatiza diferentes situaciones construirán sucesiones con figuras geométricas.			
		Sí	No	Sí	No
1	BANCAYAN PANTA, MARÍA CRISTINA				
2	BARRANTES ROMERO, KASEY REBECA				
3	CAJUSOL SORIANO, OSCAR DAVID				
4	CALDERÓN URIARTE, ALMENDA ROMINA				
5	CASTAÑEDA CRUZALEGUI, CESAR ESTEFANO				
6	CHAFLOQUE GONZALES, MARIANA PAOLA				
7	CHAVARRI SIPION, LEONARDOJEANLOU				
8	CHAVEZ CABRERA, NESTOR ANDRES				
9	CHOLAN GARCIA, FABRIZIO ALEJANDRO				
10	DIAZ ORTIZ, JUAN ALONSO				
11	DIAZ ORTIZ, MAXIMO JUAN				
12	DIAZ RIVADENEIRA, NATALIA ADRIANA GUADALUPE				
13	DIAZ ROJAS, LUHANA ROBERTA				
14	ENEQUE GOMEZ. DANGELO				
15	FERNANDEZ VASQUEZ, NAOMI DEL CISNE				
16	FERREÑAN BALTAZAR, JENIFER YAKORY				
17	FLORES ROMON, ANGIE YHAMILLETH				
18	GASTELO RUIZ, SAMYR YERAY				
19	GONZALES MONTENEGRO, BRAYAN AARON				
20	IBAÑEZ VALENCIA, MILENA YAMILETH				
21	MANAY CAMPOS, PIERO GERMAN				
22	MANAYAY MANAYAY ALVARO PERCY				
23	MECHATO PERALES, DANNA MAYTE				
24	MENDOZA SILVA, RAY BEYBI				
25	PACHECO DAVILA, CESAR ARLANYER				
26	PANTA TAPIA, KIARA JACQUELINE				
27	PENAS CARBONEL, YVAN				
28	PIZARRO PISFIL, LUIS JEANPIER				
29	PLASENCIA JIMENEZ, ASTRID AZUCENA				
30	RIVADENEIRA CAÑOLA, MATHIAS SEBASTIAN				
31	RODAS VASQUEZ, FAVIO JOSE				
32	ROJAS DE LA CRUZ, ARIANA LUCIA				

DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE
Sesión N°4

1. **DENOMINACIÓN:** “Exploramos nuestros movimientos al ritmo de la música”
2. **DIMENSIÓN:** Coordinación Visomotora
3. **INDICADOR:** Utiliza y explora sus posibilidades de movimientos en desplazamientos
4. **FECHA:** 04-10-19
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>Se reúne a todos los niños en círculo y se les da la bienvenida.</p> <p>-Luego los estudiantes saldrá con la docente afuera del patio para comenzar la sesión.</p> <p>-Para iniciar les pido el desplazamiento utiliza la canción “La cucaracha” (les pido que se muevan según lo que indica la canción).</p> <p>“La cucaracha, la cucaracha ya no puede caminar, porque le falta una patita para andar”. “La cucaracha, la cucaracha ya no puede volar, porque le falta una alita para andar”. “La cucaracha, la cucaracha ya no puede saltar, porque le falta una patita para andar”.</p> <p>-Una vez en el patio solicito a los estudiantes que se ubiquen formando un círculo, les preguntare: “¿Cómo se han sentido al moverse? ¿Qué partes de su cuerpo han movido para seguir el ritmo de la canción?”.</p> <p>-Escucho atentamente lo que van respondiendo los estudiantes y los animo a que me expliquen por qué se han movido de determinada manera.</p> <p>-A continuación, les hare escuchar música (huayno o festejo) e les invito a moverse libremente.</p> <p>- Luego les reúno nuevamente y los felicito por las ganas con las que han bailado.</p> <p>-Se da a conocer el propósito de la sesión: Que el niño utiliza y explora sus posibilidades de movimientos y desplazamientos.</p>
DESARROLLO	<p>-Agrupo a todos los estudiantes en el centro del patio, con espacio suficiente entre unos y otros para no tocarse ni golpearse.</p> <p>-Les comunico a los estudiantes que la siguiente actividad se llama “A marcar el ritmo”.</p> <p>-Les explicare que la actividad consiste en utilizar las partes de su cuerpo para hacer diferentes sonidos.</p> <p>-A modo de ir descubriendo les pido que emitan sonidos tocando su cuerpo, por ejemplo: haciendo palmadas. “¿Con qué otra parte del cuerpo lo pueden hacer?”.</p> <p>-Luego de unos minutos de práctica les mencionare el nivel de dificultad y regla:</p> <p>-A la señal de la docente, los estudiantes deberán marcar el ritmo según lo que ellos sienten que deben hacer. La señal serán emociones</p>

	<p>-Por ejemplo, si les menciono: “¡Alegría!”, los niños y las niñas deben ver con qué sonido pueden expresar alegría. Algunos gritarán, otros aplaudirán muy rápido, otros saltarán para que suene el piso, entre otros.</p> <p>-Identificare a los estudiantes que expresen mejor la emoción que has mencionado para que todo el grupo imite el sonido que realizó</p> <p>Además, la docente puede sugerir: “¿Y si lo hacemos desplazándonos del lugar?, ¿cómo lo haríamos?”</p> <p>Luego de unos minutos de práctica se reflexiona con los estudiantes: “¿Cómo te hizo sentir los movimientos que realizaste? ¿Qué otra regla o condición le agregarías a esta actividad para seguir divirtiéndonos?”</p> <p>-Establece relaciones entre elementos diferentes.</p> <p>-Los estudiantes estarán acompañados en parejas, luego ellos se relacionarán por cada baile típico que van a realizar.</p> <p>- Los estudiantes como están formados por parejas, bailaran al ritmo de las regiones.</p> <p>-Por ejemplo: Cuatro estudiantes bailaran para la región costa (festejo o marinera), las otras parejas bailaran para la región sierra (Huayno, y las Huaylas), y las otras parejas bailaran al ritmo de la selva,</p> <p>-Y así sucesivamente los estudiantes comenzaran a salir a bailar los estudiantes.</p> <p>Resuelven su ficha de evaluación</p>
CIERRE	<p>¿Qué dificultades han tenido?</p> <p>-Recordaremos lo que hemos hecho en la sesión y les preguntare: ¿Qué aprendimos?</p> <p>-¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes para expresarse corporalmente?</p>

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

ANEXOS DE LA SESIÓN

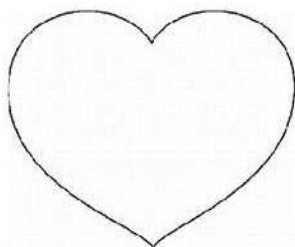
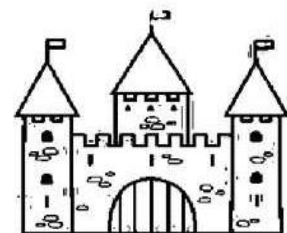
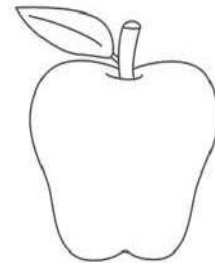
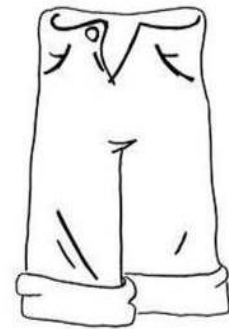
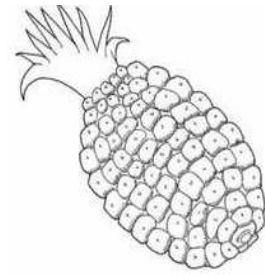


Radio



Pandereta

UNE LAS FIGURAS CUYA ÚLTIMA SÍLABA SUENE IGUAL



N°	Nombres y Apellidos	INDICADOR: Utiliza y explora sus posibilidades de movimientos en desplazamientos			
		Sí	No	Sí	No
1	BANCAYAN PANTA, MARÍA CRISTINA				
2	BARRANTES ROMERO, KASEY REBECA				
3	CAJUSOL SORIANO, OSCAR DAVID				
4	CALDERÓN URIARTE, ALMENDA ROMINA				
5	CASTAÑEDA CRUZALEGUI, CESAR ESTEFANO				
6	CHAFLOQUE GONZALES, MARIANA PAOLA				
7	CHAVARRI SIPION, LEONARDOJEANLOU				
8	CHAVEZ CABRERA, NESTOR ANDRES				
9	CHOLAN GARCIA, FABRIZIO ALEJANDRO				
10	DIAZ ORTIZ, JUAN ALONSO				
11	DIAZ ORTIZ, MAXIMO JUAN				
12	DIAZ RIVADENEIRA, NATALIA ADRIANA GUADALUPE				
13	DIAZ ROJAS, LUHANA ROBERTA				
14	ENEQUE GOMEZ. DANGELO				
15	FERNANDEZ VASQUEZ, NAOMI DEL CISNE				
16	FERREÑAN BALTAZAR, JENIFER YAKORY				
17	FLORES ROMON, ANGIE YHAMILETH				
18	GASTELO RUIZ, SAMYR YERAY				
19	GONZALES MONTENEGRO, BRAYAN AARON				
20	IBÁÑEZ VALENCIA, MILENA YAMILETH				
21	MANAY CAMPOS, PIERO GERMAN				
22	MANAYAY MANAYAY ALVARO PERCY				
23	MECHATO PERALES, DANNA MAYTE				
24	MENDOZA SILVA, RAY BEYBI				
25	PACHECO DAVILA, CESAR ARLANYER				
26	PANTA TAPIA, KIARA JACQUELINE				
27	PENAS CARBONEL, YVAN				
28	PIZARRO PISFIL, LUIS JEANPIER				
29	PLASENCIA JIMENEZ, ASTRID AZUCENA				
30	RIVADENEIRA CAÑOLA, MATHIAS SEBASTIAN				
31	RODAS VASQUEZ, FAVIO JOSE				
32	ROJAS DE LA CRUZ, ARIANA LUCIA				

**DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE
Sesión N°5**

1. **DENOMINACIÓN:** “El juego de la ubicación espacial”
2. **DIMENSIÓN:** Coordinación Motriz
3. **INDICADOR:** Establece relaciones topológicas básicas(delante/detrás), dentro o fuera
4. **FECHA:** 27-09-19
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>Se reúne a todos los niños en círculo y se les da la bienvenida.</p> <p>-Luego los estudiantes observara una caja de sorpresa.</p> <p>-La docente le preguntará: ¿Qué habrá en la caja? ¿Qué objetos tendrá la caja?</p> <p>-Cada estudiante comenzara acercarse a la caja y sacara los objetos que contiene en la caja de sorpresa.</p> <p>-Luego los estudiantes al descubrir los que contiene la caja se darán cuenta que son imágenes de niños haciendo ejercicios.</p> <p>-La docente comenzara a preguntar: ¿Qué observan en las imágenes? ¿Que estarán haciendo los niños?</p> <p>-Se da a conocer el propósito de la sesión: Que el niño establezca relaciones topológicas básicas (delante/detrás), dentro o fuera.</p>
DESARROLLO	<p>-Luego con todos los estudiantes saldremos al patio a realizar las actividades realizadas por el docente.</p> <p>-Los estudiantes se formarán en filas, una fila de niños, y la otra fila de mujeres, para realizar un calentamiento muscular.</p> <p>-Luego se realiza el juego de los tres pies. Este juego es en parejas.</p> <p>-La docente amarrara a cada una de las parejas del lado derecho e izquierdo formando un solo pie.</p> <p>-Luego la docente dan la orden con ayuda del silbato, mientras los estudiantes caminan hasta llegar la partida, con el silbato sabremos quién gano a la partida, se verá quien quedo lejos, cerca.</p> <p>-Y así sucesivamente seguirá el juego, todos los estudiantes participaran.</p> <p>-Clasifica los tipos de los cuerpos geométricos por su tamaño, forma y color.</p> <p>-Los estudiantes tendrán unos objetos que son las figuras geométricas por ejemplo cuadrados, triángulos y así comenzaran a clasificar por su tamaño, por su forma y por su color y así sucesivamente todos comenzaran a salir para que ellos puedan clasificarlos los tipos con las figuras geométricas.</p> <p>Resuelven su ficha de evaluación</p>
CIERRE	<p>¿Qué dificultades han tenido?</p>

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

ANEXOS DE LA SESIÓN



Cinta adhesiva



Caja de sorpresa



Cuerda

ANEXOS DE EVALUACIÓN

REALIZA LAS SIGUIENTES ACTIVIDADES QUE TE INDICA.

Los cuerpos geometricos

1_Colorea:

Prismas ▶



Piramides ▶



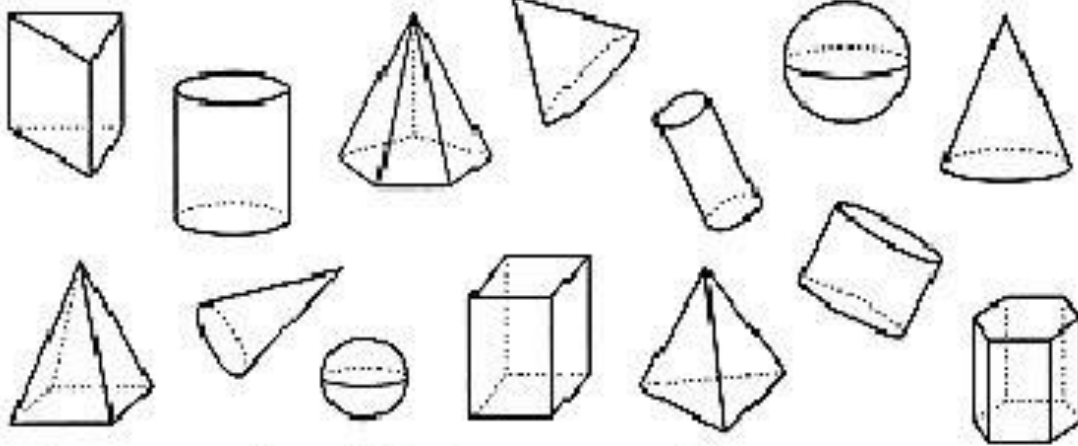
Los cilindros ▶



Conos ▶



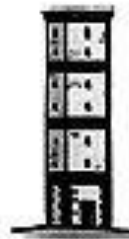
Esferas ▶



2-Relaciona cada objeto con su forma:



Prisma



Pirámide



Cilíndro



Cono



Esfera



N°	Nombres y Apellidos	INDICADOR: Establece relaciones topológicas básicas (delante/detrás), dentro o fuera.			
		Sí	No	Sí	No
1	BANCAYAN PANTA, MARÍA CRISTINA				
2	BARRANTES ROMERO, KASEY REBECA				
3	CAJUSOL SORIANO, OSCAR DAVID				
4	CALDERÓN URIARTE, ALMENDA ROMINA				
5	CASTAÑEDA CRUZALEGUI, CESAR ESTEFANO				
6	CHAFLOQUE GONZALES, MARIANA PAOLA				
7	CHAVARRI SIPION, LEONARDOJEANLOU				
8	CHAVEZ CABRERA, NESTOR ANDRES				
9	CHOLAN GARCIA, FABRIZIO ALEJANDRO				
10	DIAZ ORTIZ, JUAN ALONSO				
11	DIAZ ORTIZ, MAXIMO JUAN				
12	DIAZ RIVADENEIRA, NATALIA ADRIANA GUADALUPE				
13	DIAZ ROJAS, LUHANA ROBERTA				
14	ENEQUE GOMEZ. DANGELO				
15	FERNANDEZ VASQUEZ, NAOMI DEL CISNE				
16	FERREÑAN BALTAZAR, JENIFER YAKORY				
17	FLORES ROMON, ANGIE YHAMILETH				
18	GASTELO RUIZ, SAMYR YERAY				
19	GONZALES MONTENEGRO, BRAYAN AARON				
20	IBÁÑEZ VALENCIA, MILENA YAMILETH				
21	MANAY CAMPOS, PIERO GERMAN				
22	MANAYAY MANAYAY ALVARO PERCY				
23	MECHATO PERALES, DANNA MAYTE				
24	MENDOZA SILVA, RAY BEYBI				
25	PACHECO DAVILA, CESAR ARLANYER				
26	PANTA TAPIA, KIARA JACQUELINE				
27	PENAS CARBONEL, YVAN				
28	PIZARRO PISFIL, LUIS JEANPIER				
29	PLASENCIA JIMENEZ, ASTRID AZUCENA				
30	RIVADENEIRA CAÑOLA, MATHIAS SEBASTIAN				
31	RODAS VASQUEZ, FAVIO JOSE				
32	ROJAS DE LA CRUZ, ARIANA LUCIA				

DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE
Sesión N°6

1. **DENOMINACIÓN:** “Movimientos con partes finas y gruesas”
2. **DIMENSIÓN:** Coordinación Visomotora
3. **INDICADOR:** Utiliza y explora sus posibilidades de movimientos en desplazamientos
4. **FECHA:** 30-09-19
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>Se reúne a todos los niños en círculo y se les da la bienvenida.</p> <p>-Luego los estudiantes saldrán al patio a realizar ejercicios para que se relajen.</p> <p>-Luego la docente les comenzará a decir que hagan los mismos ejercicios que está realizando, por ejemplo:</p> <p>-Caminen girando con movimientos con sus brazos, caminen con movimientos de sus brazos adelante y atrás, trotando y elevando sus rodillas, y así comenzara los estudiantes a realizar los ejercicios.</p> <p>-Cada estudiante comenzara a divertirse con sus movimientos de calentamiento.</p> <p>La docente comenzara a preguntar: ¿Qué hicimos? ¿Para qué hemos desarrollado estos ejercicios? ¿Cómo se sintieron?</p> <p>-Se da a conocer el propósito de la sesión: Que el niño utiliza y explora sus posibilidades de movimientos en desplazamientos.</p>
DESARROLLO	<p>-Cada estudiante participaran en el juego “Pelotas por los aires”.</p> <p>-Un estudiante se queda con la pelota en la mano tiene que intentar, cazar a cualquier compañero tocándola con ella. El compañero que se ha tocado por la pelota pasa al ser el cazador.</p> <p>-Comenzarán con el juego “De Caza”, el alumno se queda con la pelota y debe perseguir al resto, para que el ya no sea el mismo cazador.</p> <p>-El perseguidor tiene que tocar a sus compañeros con el hombro izquierdo. El que sea tocado debe permanecer en el sitio con la pelota entre sus pies, y puede ser rescatado por otro compañero y se pueda salvarse.</p> <p>-Otro juego es que cada estudiante estará por parejas con una pelota, se la pasan lanzándola con la mano derecha y la recoge con su mano izquierda. Comenzará a hacer lo siguiente:</p> <p>-Hacer lanzar la pelota con la mano izquierda, luego hacer lanzarla con la mano derecha.</p> <p>-Pasar la pelota rodando, o haciendo un rebote.</p>

	<p>-También podrán lanzar la pelota dándole una palmada, levantarse de su sitio, y volver a sentarse. Y así sucesivamente comenzara a desplazarse con los movimientos que darán con la pelota.</p> <p>Establece relaciones entre elementos diferentes.</p> <p>-La docente les dirá a los estudiantes que se forme en una fila, para que ellos puedan relacionar objetos visualizados que la docente le mostrara.</p> <p>-Cada estudiante estarán formada por las filas, la primera fila tendrán cada uno en su mano imágenes de los útiles escolares y la otra fila tendrán una caja, la primera fila tendrán que correr para que ellos relacionen donde tendrán que colocar los objetos que serán los útiles escolares.</p> <p>Y así sucesivamente todos participaran todos.</p> <p>Resuelve su ficha de evaluación</p>
CIERRE	<p>¿Qué dificultades han tenido?</p> <p>-Recordaremos lo que hemos hecho en la sesión y les preguntare: ¿Qué aprendimos?</p>

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

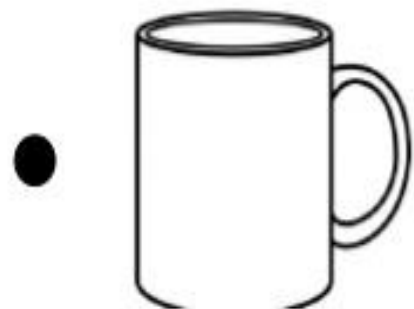
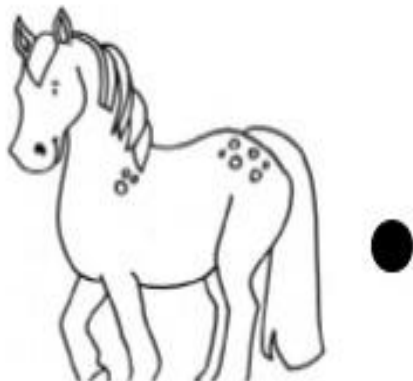
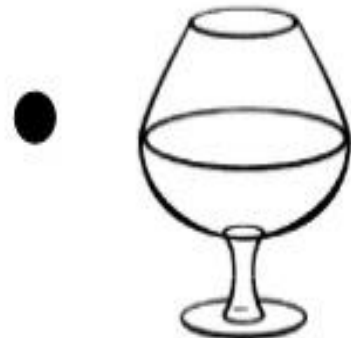
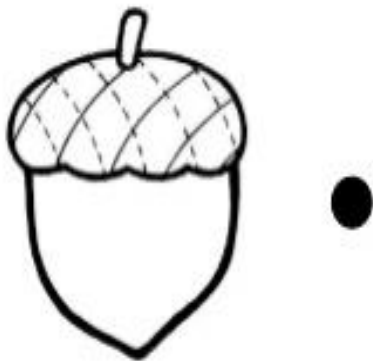
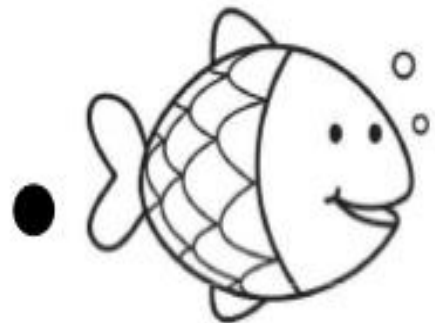
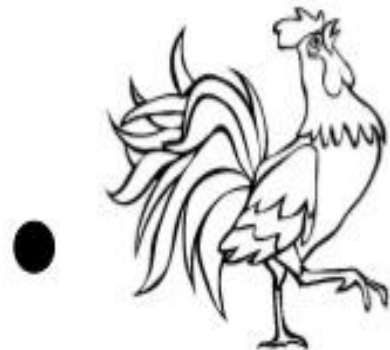
- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

ANEXOS DE LA SESIÓN



ANEXOS DE EVALUACIÓN

UNE LAS FIGURAS CUYOS NOMBRES TENGAN EL MISMO SONIDO FINAL. DELÍNEALOS Y COLOREALOS.



N°	Nombres y Apellidos	INDICADOR: Utiliza y explora sus posibilidades de movimientos en desplazamientos.			
		Sí	No	Sí	No
1	BANCAYAN PANTA, MARÍA CRISTINA				
2	BARRANTES ROMERO, KASEY REBECA				
3	CAJUSOL SORIANO, OSCAR DAVID				
4	CALDERÓN URIARTE, ALMENDA ROMINA				
5	CASTAÑEDA CRUZALEGUI, CESAR ESTEFANO				
6	CHAFLOQUE GONZALES, MARIANA PAOLA				
7	CHAVARRI SIPION, LEONARDOJEANLOU				
8	CHAVEZ CABRERA, NESTOR ANDRES				
9	CHOLAN GARCIA, FABRIZIO ALEJANDRO				
10	DIAZ ORTIZ, JUAN ALONSO				
11	DIAZ ORTIZ, MAXIMO JUAN				
12	DIAZ RIVADENEIRA, NATALIA ADRIANA GUADALUPE				
13	DIAZ ROJAS, LUHANA ROBERTA				
14	ENEQUE GOMEZ. DANGELO				
15	FERNANDEZ VASQUEZ, NAOMI DEL CISNE				
16	FERREÑAN BALTAZAR, JENIFER YAKORY				
17	FLORES ROMON, ANGIE YHAMILETH				
18	GASTELO RUIZ, SAMYR YERAY				
19	GONZALES MONTENEGRO, BRAYAN AARON				
20	IBAÑEZ VALENCIA, MILENA YAMILETH				
21	MANAY CAMPOS, PIERO GERMAN				
22	MANAYAY MANAYAY ALVARO PERCY				
23	MECHATO PERALES, DANNA MAYTE				
24	MENDOZA SILVA, RAY BEYBI				
25	PACHECO DAVILA, CESAR ARLANYER				
26	PANTA TAPIA, KIARA JACQUELINE				
27	PENAS CARBONEL, YVAN				
28	PIZARRO PISFIL, LUIS JEANPIER				
29	PLASENCIA JIMENEZ, ASTRID AZUCENA				
30	RIVADENEIRA CAÑOLA, MATHIAS SEBASTIAN				
31	RODAS VASQUEZ, FAVIO JOSE				
32	ROJAS DE LA CRUZ, ARIANA LUCIA				

DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE
Sesión N°7

1. **DENOMINACIÓN:** Fama "A Bailar"
2. **DIMENSIÓN:** Capacitación de Imitación
3. **INDICADOR:** Realiza actividades en grupos de expresión corporal
4. **FECHA:** 01-10-19
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>Se reúne a todos los niños en círculo y se les da la bienvenida.</p> <p>-Los estudiantes comenzaran a escuchar atentamente la canción "El baile del meme".</p> <p>Comenzará a ver los movimientos que la docente va desarrollar:</p> <p>-Mediante la imitación aprenderán los pasos del "Baile del Meme".</p> <p>La docente comenzara a preguntar: ¿Han escuchado esta canción? ¿Les gustaría aprenderla?</p> <p>-Se da a conocer el propósito de la sesión: Que el niño realice actividades en grupo de expresión corporal.</p>
DESARROLLO	<p>-Luego la docente comenzara a cantarles el "Baile del Meme" haciendo movimientos mediante una imitación para que ellos también puedan moverse mediante la música.</p> <p>Y se empezara a cantar la canción de la siguiente manera:</p> <p>-Pasa la mano, por la derecha, Pásala por la izquierda, sube la mano, baja la mano, dale la vuelta al meme.</p> <p>-Luego los estudiantes se desplazarán dando 3 pasos a la derecha y palma en el cuarto, 3 pasos a la izquierda y palma en el cuarto. En la parte de improvisación se moverán libremente.</p> <p>-Luego los estudiantes se dividirán en tres grupos.</p> <p>-Cada grupo inventara los pasos de una de las tres improvisaciones de la que consta el "Baile del Meme"</p> <p>--Con los mismos grupos los estudiantes, cada uno representara y enseñara al resto de sus compañeros su parte correspondiente a la coreografía referente a la improvisación.</p> <p>-Reconoce el objeto más largo y corto.</p> <p>-Los estudiantes vendrán una caja de sorpresa que dentro de ella tendrán muchos objetos.</p> <p>Cada estudiante saldrá al frente para que ellos puedan observar que objetos habrán en la cajita,</p>

	<p>-Luego se dan cuenta que algunos objetos serán largos como otros serán cortos.</p> <p>-Y así sucesivamente saldrán todos los estudiantes a reconocer el objeto más largo y corto.</p> <p>-Resuelve su ficha de evaluación</p>
CIERRE	<p>¿Qué dificultades han tenido?</p> <p>-Recordaremos lo que hemos hecho en la sesión y les preguntare: ¿Qué aprendimos?</p>

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

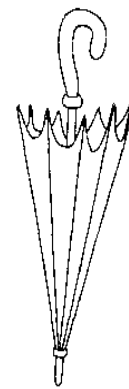
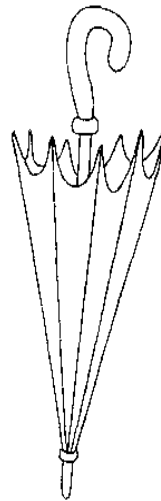
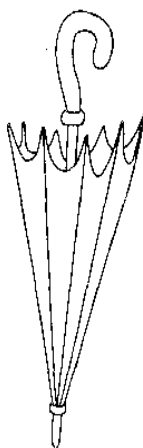
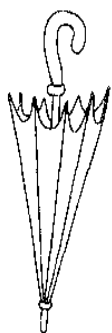
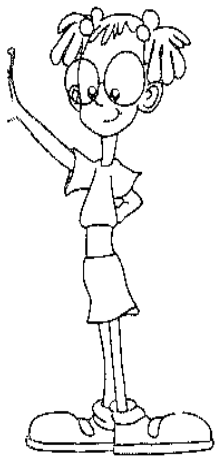
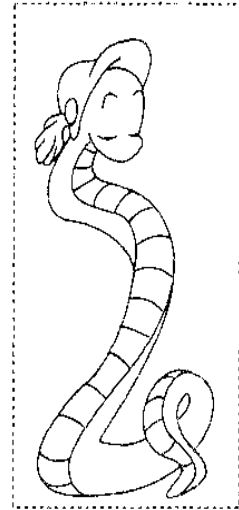
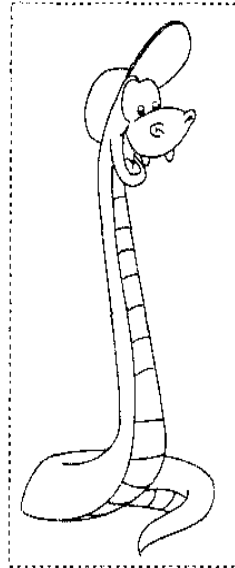
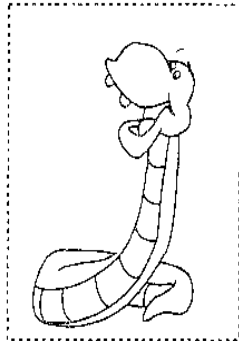
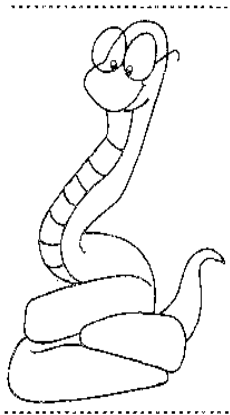
ANEXOS DE LA SESIÓN



Radio

ANEXOS DE EVALUACIÓN

ORDENA DEL MAS LARGO AL MAS CORTO



N°	Nombres y Apellidos	INDICADOR: Realiza actividades en grupo de expresión corporal			
		Sí	No	Si	No
1	BANCAYAN PANTA, MARÍA CRISTINA				
2	BARRANTES ROMERO, KASEY REBECA				
3	CAJUSOL SORIANO, OSCAR DAVID				
4	CALDERÓN URIARTE, ALMENDA ROMINA				
5	CASTAÑEDA CRUZALEGUI, CESAR ESTEFANO				
6	CHAFLOQUE GONZALES, MARIANA PAOLA				
7	CHAVARRI SIPION, LEONARDOJEANLOU				
8	CHAVEZ CABRERA, NESTOR ANDRES				
9	CHOLAN GARCIA, FABRIZIO ALEJANDRO				
10	DIAZ ORTIZ, JUAN ALONSO				
11	DIAZ ORTIZ, MAXIMO JUAN				
12	DIAZ RIVADENEIRA, NATALIA ADRIANA GUADALUPE				
13	DIAZ ROJAS, LUHANA ROBERTA				
14	ENEQUE GOMEZ. DANGELO				
15	FERNANDEZ VASQUEZ, NAOMI DEL CISNE				
16	FERREÑAN BALTAZAR, JENIFER YAKORY				
17	FLORES ROMON, ANGIE YHAMILETH				
18	GASTELO RUIZ, SAMYR YERAY				
19	GONZALES MONTENEGRO, BRAYAN AARON				
20	IBÁÑEZ VALENCIA, MILENA YAMILETH				
21	MANAY CAMPOS, PIERO GERMAN				
22	MANAYAY MANAYAY ALVARO PERCY				
23	MECHATO PERALES, DANNA MAYTE				
24	MENDOZA SILVA, RAY BEYBI				
25	PACHECO DAVILA, CESAR ARLANYER				
26	PANTA TAPIA, KIARA JACQUELINE				
27	PENAS CARBONEL, YVAN				
28	PIZARRO PISFIL, LUIS JEANPIER				
29	PLASENCIA JIMENEZ, ASTRID AZUCENA				
30	RIVADENEIRA CAÑOLA, MATHIAS SEBASTIAN				
31	RODAS VASQUEZ, FAVIO JOSE				
32	ROJAS DE LA CRUZ, ARIANA LUCIA				

**DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE
Sesión N°8**

1. **DENOMINACIÓN:** “El tren Ciego”
2. **DIMENSIÓN:** Coordinación Visomotora
3. **INDICADOR:** Identifica partes de su lateralidad (Derecha e izquierda)
4. **FECHA:** 02-10-19
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>Se reúne a todos los niños en círculo y se les da la bienvenida.</p> <p>-Luego los estudiantes se desplazarán en el patio a realizar varios ejercicios de relajación.</p> <p>La docente comenzara a preguntar: ¿Les gusto su relajación? ¿Qué creen que haremos el día de hoy?</p> <p>-Cada estudiante comenzara escuchar a la docente para recordarles las normas el juego, y los materiales que van a utilizar.</p> <p>-Se da a conocer el propósito de la sesión: Que el niño identifique partes de su lateralidad (Derecha e Izquierda)</p>
DESARROLLO	<p>-Luego los estudiantes se dividen en grupos de cinco, formando unos trenes.</p> <p>- Todos los integrantes que están formados por el tren, estarán con los ojos tapados, menos el maquinista que va en la última posición, guiando al grupo, sin poder hablar, solo se puede comunicar con señales y con gestos.</p> <p>-Luego los estudiantes ya formados por trenes se desplazan a un ritmo.</p> <p>El maquinista de cada tren dirige a sus compañeros, que estos no pueden ver, con el contacto del cuerpo.</p> <p>-Por ejemplo: Si quieren desplazarse a la derecha, pues tocan su hombro derecho, al que tiene adelante y así todos los que vayan en el tren.</p> <p>-De esta manera se guían para no chocarse con los demás trenes.</p> <p>-La docente comenzara a decir las instrucciones del juego:</p> <p>-Un golpe en el hombro derecho: se dirige a la derecha</p> <p>-Un golpe en el hombro izquierdo: se dirige a la izquierda.</p> <p>-Coger a la cintura: seguir la marcha del tren.</p> <p>-Cogerse las orejas: es pararse.</p> <p>- y así sucesivamente todos los trenes empezarán a desarrollar las indicaciones que la docente ha dado.</p>

	<p>Continúa las series lógicas.</p> <p>-Los estudiantes estarán formados por filas, cada uno de ellos tendrán imágenes de diferentes formas, entre esos objetos formaran una serie que ellos mismos formaran.</p> <p>- Y así comenzara a formar series de las imágenes de los objetos que han descubierto con la docente.</p> <p>-Resuelve su ficha de evaluación</p>
CIERRE	<p>¿Qué dificultades han tenido?</p> <p>-Recordaremos lo que hemos hecho en la sesión y les preguntare: ¿Qué aprendimos?</p>

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

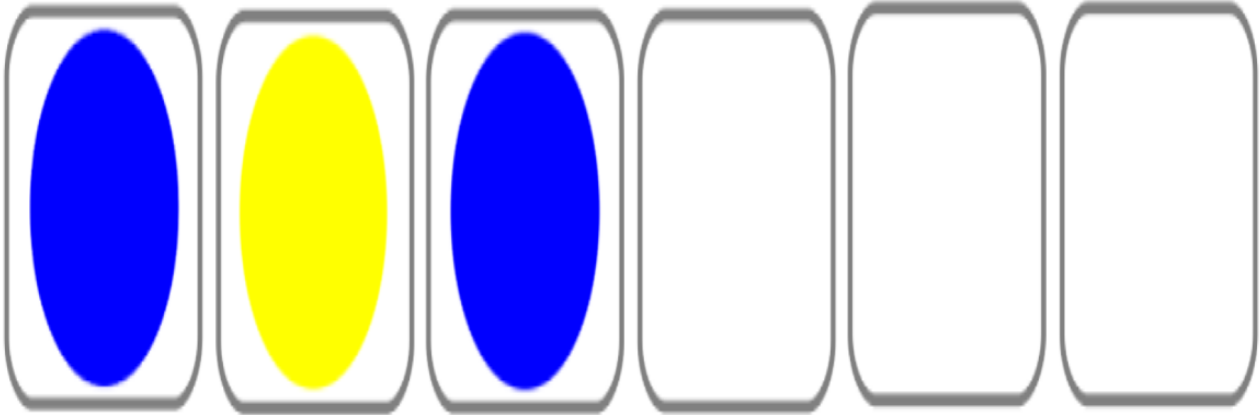
- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

ANEXOS DE LA SESIÓN



ANEXOS DE EVALUACIÓN

CONTINÚA LAS SERIE UTILIZANDO LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS CORRESPONDIENTE.



N°	Nombres y Apellidos	INDICADOR: Identifica partes de su lateralidad (Derecha e Izquierda)			
		Sí	No	Sí	No
1	BANCAYAN PANTA, MARÍA CRISTINA				
2	BARRANTES ROMERO, KASEY REBECA				
3	CAJUSOL SORIANO, OSCAR DAVID				
4	CALDERÓN URIARTE, ALMENDA ROMINA				
5	CASTAÑEDA CRUZALEGUI, CESAR ESTEFANO				
6	CHAFLOQUE GONZALES, MARIANA PAOLA				
7	CHAVARRI SIPION, LEONARDOJEANLOU				
8	CHAVEZ CABRERA, NESTOR ANDRES				
9	CHOLAN GARCIA, FABRIZIO ALEJANDRO				
10	DIAZ ORTIZ, JUAN ALONSO				
11	DIAZ ORTIZ, MAXIMO JUAN				
12	DIAZ RIVADENEIRA, NATALIA ADRIANA GUADALUPE				
13	DIAZ ROJAS, LUHANA ROBERTA				
14	ENEQUE GOMEZ. DANGELO				
15	FERNANDEZ VASQUEZ, NAOMI DEL CISNE				
16	FERREÑAN BALTAZAR, JENIFER YAKORY				
17	FLORES ROMON, ANGIE YHAMILETH				
18	GASTELO RUIZ, SAMYR YERAY				
19	GONZALES MONTENEGRO, BRAYAN AARON				
20	IBAÑEZ VALENCIA, MILENA YAMILETH				
21	MANAY CAMPOS, PIERO GERMAN				
22	MANAYAY MANAYAY ALVARO PERCY				
23	MECHATO PERALES, DANNA MAYTE				
24	MENDOZA SILVA, RAY BEYBI				
25	PACHECO DAVILA, CESAR ARLANYER				
26	PANTA TAPIA, KIARA JACQUELINE				
27	PENAS CARBONEL, YVAN				
28	PIZARRO PISFIL, LUIS JEANPIER				
29	PLASENCIA JIMENEZ, ASTRID AZUCENA				
30	RIVADENEIRA CAÑOLA, MATHIAS SEBASTIAN				
31	RODAS VASQUEZ, FAVIO JOSE				
32	ROJAS DE LA CRUZ, ARIANA LUCIA				
33	ROJAS ESPINOZA, MARITA DEL MILAGRO ERCILA				
34	SANTOS AHUMADA, LUIS ENRIQUE				
35	SERQUEN PITA, CARLOS JUNIOR				

**DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE
Sesión N°9**

1. **DENOMINACIÓN:** “como se paran los robots”
2. **DIMENSIÓN:** Capacidad de imitación
3. **INDICADOR:** Dramatiza diferentes situaciones
4. **FECHA:** 16-07-19
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>Se reúne a todos los niños en círculo y se les da la bienvenida.</p> <p>-Luego los estudiantes se desplazarán en el patio a realizar varios ejercicios de relajamiento.</p> <p>La docente comenzara a preguntar: ¿Les gusto su relajación? ¿Qué creen que haremos el día de hoy?</p> <p>-Cada estudiante comenzara escuchar a la docente para recordarles las normas el juego, y los materiales que van a utilizar.</p> <p>-Se da a conocer el propósito de la sesión: Que el niño dramatiza diferentes situaciones.</p>
DESARROLLO	<p>-Los estudiantes representara unos robots que se mueven y que no se puedan parar hasta que les toquen el botón de cierre o parada.</p> <p>- Un estudiante saldrá del aula y los demás se reunirán para escoger qué parte del cuerpo será el botón para apagar los robots. (Por ejemplo, tocarse la nariz).</p> <p>- A continuación, los estudiantes se distribuyen libremente por el aula y empiezan a moverse como robots. (Se acompañará los movimientos con una música apropiada).</p> <p>- Cuando entre el estudiante que estaba fuera del aula empezará a tocar a cada niño en una parte del cuerpo diferente hasta que encuentre el lugar escogido.</p> <p>- El estudiante hará de parar todos los robots antes de que termine la música.</p> <p>-Y así sucesivamente comenzara a salir a participar todos los estudiantes.</p> <p>Diferencia los objetos según el tamaño (Grande, Mediano y Pequeño)</p> <p>-Los estudiantes estarán en un círculo, donde la docente le mostrara una caja sorpresa que ellos van averiguar que hay dentro de la caja.</p> <p>-Cada estudiante saldrá al frente para averiguar que hay en la caja, y comenzaran a sacaran unas imágenes y ellos mismos se darán cuenta</p>

	<p>que tendrán muchas características que serán grandes, medianas y pequeñas).</p> <p>-Comenzaran a ver que las imágenes no tienen las mismas características (Por ejemplo, habrá un Sol, dado, un sapo, un anillo, etc.)</p> <p>-Luego los estudiantes comenzaran a clasificarlos como ellos vean las imágenes.</p> <p>Resuelven su ficha de evaluación</p>
CIERRE	<p>¿Qué dificultades han tenido?</p> <p>-Recordaremos lo que hemos hecho en la sesión y les preguntare: ¿Qué aprendimos?</p>

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

ANEXOS DE LA SESIÓN



Radio

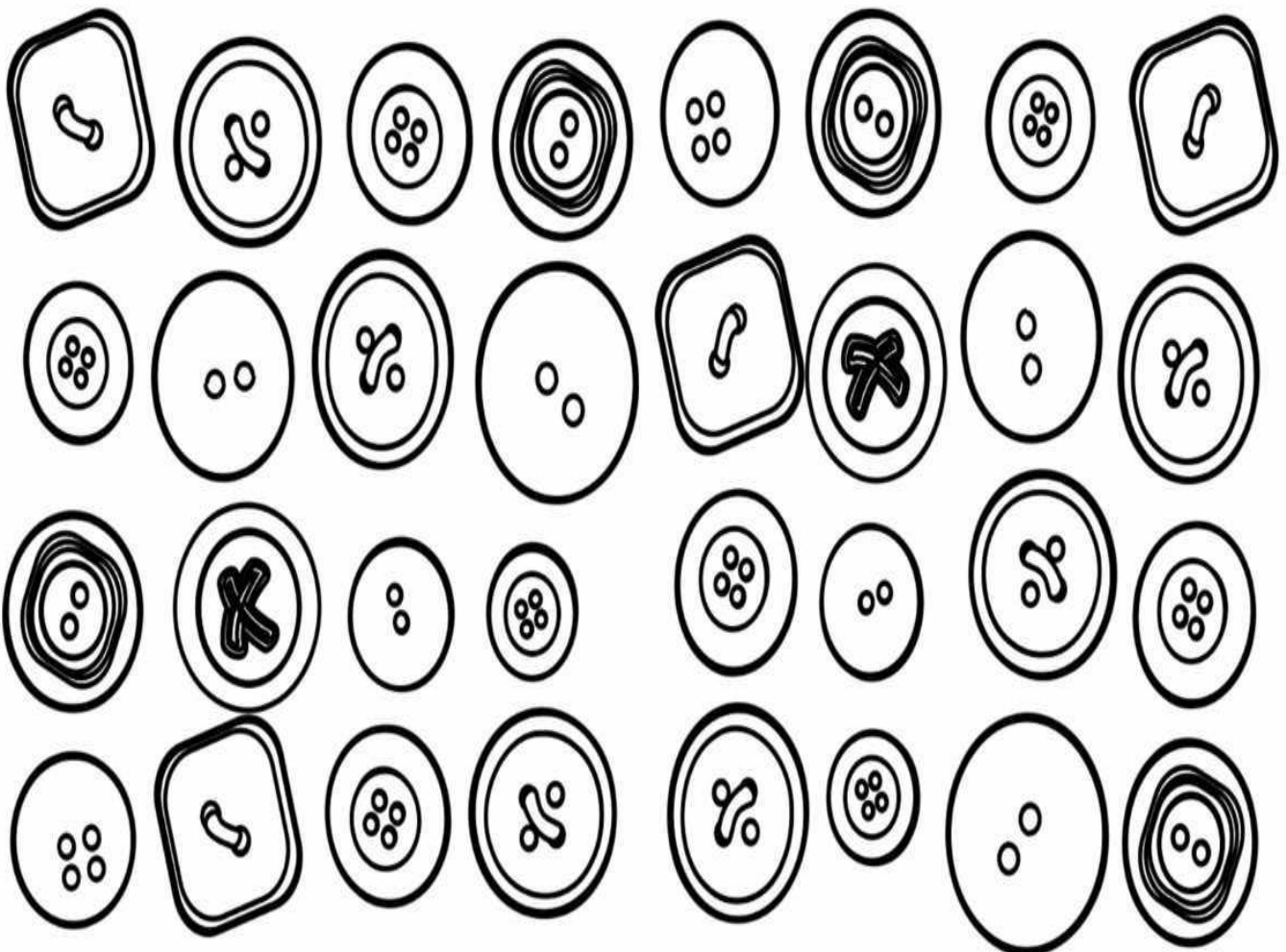


Caja de sorpresa

ANEXOS DE LA EVALUACIÓN

COLOREA LOS BOTONES QUE SEAN IGUAL A LA MUESTRA

Colorea los botones que sean igual a la muestra



N°	Nombres y Apellidos	INDICADOR: Dramatiza diferentes situaciones			
		Sí	No	Sí	No
1	BANCAYAN PANTA, MARÍA CRISTINA				
2	BARRANTES ROMERO, KASEY REBECA				
3	CAJUSOL SORIANO, OSCAR DAVID				
4	CALDERÓN URIARTE, ALMENDA ROMINA				
5	CASTAÑEDA CRUZALEGUI, CESAR ESTEFANO				
6	CHAFLOQUE GONZALES, MARIANA PAOLA				
7	CHAVARRI SIPION, LEONARDOJEANLOU				
8	CHAVEZ CABRERA, NESTOR ANDRES				
9	CHOLAN GARCIA, FABRIZIO ALEJANDRO				
10	DIAZ ORTIZ, JUAN ALONSO				
11	DIAZ ORTIZ, MAXIMO JUAN				
12	DIAZ RIVADENEIRA, NATALIA ADRIANA GUADALUPE				
13	DIAZ ROJAS, LUHANA ROBERTA				
14	ENEQUE GOMEZ. DANGELO				
15	FERNANDEZ VASQUEZ, NAOMI DEL CISNE				
16	FERREÑAN BALTAZAR, JENIFER YAKORY				
17	FLORES ROMON, ANGIE YHAMILETH				
18	GASTELO RUIZ, SAMYR YERAY				
19	GONZALES MONTENEGRO, BRAYAN AARON				
20	IBAÑEZ VALENCIA, MILENA YAMILETH				
21	MANAY CAMPOS, PIERO GERMAN				
22	MANAYAY MANAYAY ALVARO PERCY				
23	MECHATO PERALES, DANNA MAYTE				
24	MENDOZA SILVA, RAY BEYBI				
25	PACHECO DAVILA, CESAR ARLANYER				
26	PANTA TAPIA, KIARA JACQUELINE				
27	PENAS CARBONEL, YVAN				
28	PIZARRO PISFIL, LUIS JEANPIER				
29	PLASENCIA JIMENEZ, ASTRID AZUCENA				
30	RIVADENEIRA CAÑOLA, MATHIAS SEBASTIAN				
31	RODAS VASQUEZ, FAVIO JOSE				
32	ROJAS DE LA CRUZ, ARIANA LUCIA				

DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE
Sesión N°10

1. **DENOMINACIÓN:** “Buscar la cola”
2. **DIMENSIÓN:** Coordinación Visomotora
3. **INDICADOR:** Identifica partes de su lateralidad (Derecha e Izquierda)
4. **FECHA:** 16-07-19
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>Se reúne a todos los niños en círculo y se les da la bienvenida.</p> <p>-Luego los estudiantes se desplazarán en el patio a realizar varios ejercicios de relajamiento.</p> <p>La docente comenzara a preguntar: ¿Les gusto su relajación? ¿Qué creen que haremos el día de hoy?</p> <p>-Cada estudiante comenzara escuchar a la docente para recordarles las normas el juego, y los materiales que van a utilizar.</p> <p>-Se da a conocer el propósito de la sesión: Que el niño identifica partes de su lateridad (Derecha e Izquierda)</p>
DESARROLLO	<p>-Los estudiantes comenzarán estar en fila tocando con la mano derecha el hombro del compañero de adelante y con la izquierda habrán de sujetar el pie que le ofrecerá el mismo compañero.</p> <p>-De esta manera que éste quede con la pata coja, y así sucesivamente con todos los niños de la fila formando como una serpiente.</p> <p>-El primero de la fila tendrá que ir a la pata coja a buscar al último (la cola), llevando detrás al resto de participantes, pero procurando mantener la postura y no romper la fila.</p> <p>Resuelven su ficha de evaluación</p> <p>-Completa series de forma ascendente y descendente.</p> <p>-La docente les entregara unas fichas de trabajo para que ellos puedan identificar los números en forma ascendente, descendente formando series.</p>
CIERRE	<p>¿Qué dificultades han tenido?</p> <p>-Recordaremos lo que hemos hecho en la sesión y les preguntare: ¿Qué aprendimos?</p>

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

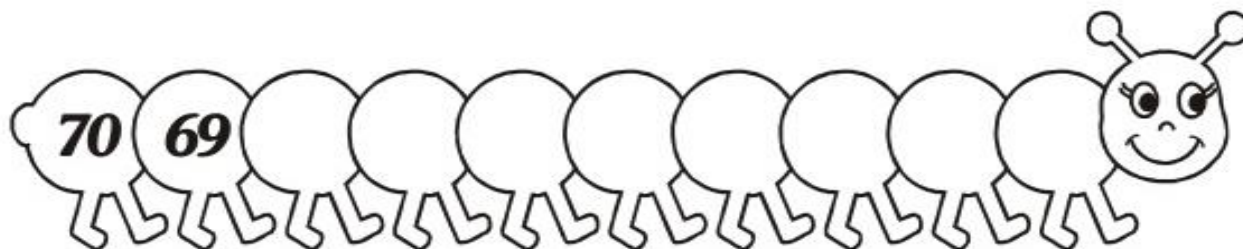
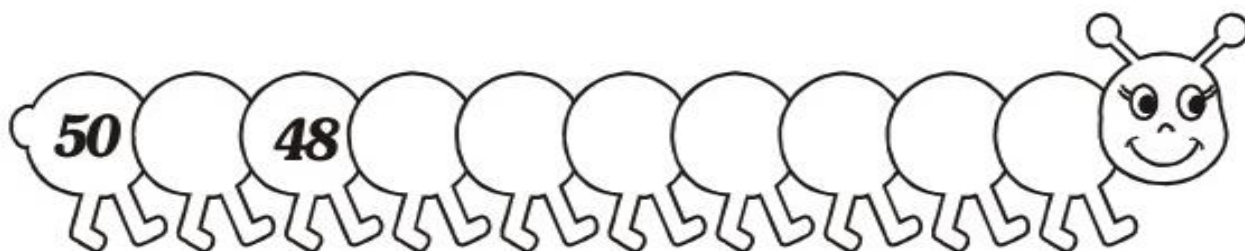
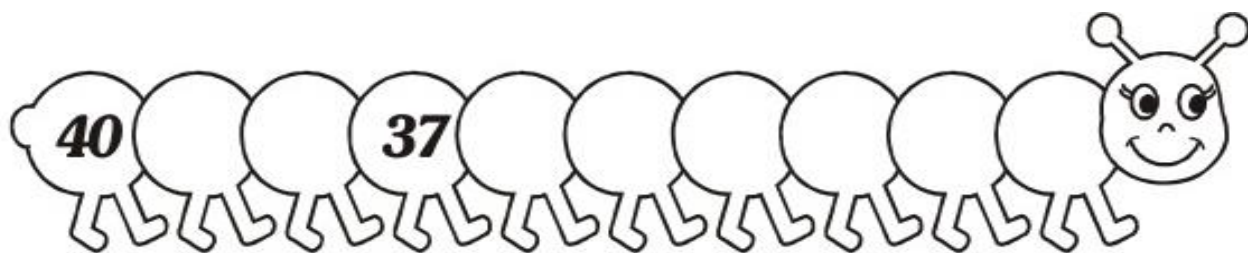
ANEXOS DE SESIÓN



Caja de sorpresa

ANEXOS DE EVALUACIÓN

COMPLETA LA SERIES ASCENDENTE Y DESCENDENTE



N°	Nombres y Apellidos	INDICADOR: Identifica parte de su lateralidad (Derecha e Izquierda)			
		Sí	No	Sí	No
1	BANCAYAN PANTA, MARÍA CRISTINA				
2	BARRANTES ROMERO, KASEY REBECA				
3	CAJUSOL SORIANO, OSCAR DAVID				
4	CALDERÓN URIARTE, ALMENDA ROMINA				
5	CASTAÑEDA CRUZALEGUI, CESAR ESTEFANO				
6	CHAFLOQUE GONZALES, MARIANA PAOLA				
7	CHAVARRI SIPION, LEONARDOJEANLOU				
8	CHAVEZ CABRERA, NESTOR ANDRES				
9	CHOLAN GARCIA, FABRIZIO ALEJANDRO				
10	DIAZ ORTIZ, JUAN ALONSO				
11	DIAZ ORTIZ, MAXIMO JUAN				
12	DIAZ RIVADENEIRA, NATALIA ADRIANA GUADALUPE				
13	DIAZ ROJAS, LUHANA ROBERTA				
14	ENEQUE GOMEZ. DANGELO				
15	FERNANDEZ VASQUEZ, NAOMI DEL CISNE				
16	FERREÑAN BALTAZAR, JENIFER YAKORY				
17	FLORES ROMON, ANGIE YHAMILETH				
18	GASTELO RUIZ, SAMYR YERAY				
19	GONZALES MONTENEGRO, BRAYAN AARON				
20	IBAÑEZ VALENCIA, MILENA YAMILETH				
21	MANAY CAMPOS, PIERO GERMAN				
22	MANAYAY MANAYAY ALVARO PERCY				
23	MECHATO PERALES, DANNA MAYTE				
24	MENDOZA SILVA, RAY BEYBI				
25	PACHECO DAVILA, CESAR ARLANYER				
26	PANTA TAPIA, KIARA JACQUELINE				
27	PENAS CARBONEL, YVAN				
28	PIZARRO PISFIL, LUIS JEANPIER				
29	PLASENCIA JIMENEZ, ASTRID AZUCENA				
30	RIVADENEIRA CAÑOLA, MATHIAS SEBASTIAN				
31	RODAS VASQUEZ, FAVIO JOSE				
32	ROJAS DE LA CRUZ, ARIANA LUCIA				

DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE
Sesión N°11

1. **DENOMINACIÓN:** “El tallarín”
2. **DIMENSIÓN:** Coordinación Motriz
3. **INDICADOR:** Se desplaza de forma coordinada
4. **FECHA:** 16-07-19
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>Se reúne a todos los niños en círculo y se les da la bienvenida.</p> <p>- Recuerdo con los estudiantes que hoy jugaremos con nuestra coordinación y aprovecharemos para explorar otras formas de lanzar en distintas direcciones.</p> <p>-Se da a conocer el propósito de la sesión: Que el niño se desplaza de forma coordinada.</p>
DESARROLLO	<p>-Los estudiantes formaran en un círculo, y se empieza con la canción con tres o cuatro niños en el centro.</p> <p>-La docente comenzara a cantar la canción con ayuda de los estudiantes</p> <p>-“Un tallarín, otro tallarín, que se mueve por aquí, que se mueve por allá, todo pegoteado con un poco de aceite, con un poco de sal y te lo comes tú”.</p> <p>- Los estudiantes bailan al ritmo de la canción y realizan las acciones que se les pide.</p> <p>- Al decir la última parte de la canción, se dan una vuelta tapándose los ojos y señalan a un compañero.</p> <p>- Al finalizar los estudiantes que son señalados pasan al centro a tomar el lugar del niño que los señaló.</p> <p>Resuelven su ficha de evaluación</p> <p>-Estable relaciones entre elementos diferentes.</p> <p>-Los estudiantes comenzarán a relacionarse entre ellos mismos, ya que ellos tendrán imágenes relacionadas con diferentes imágenes, que ellos mismos tendrán que relacionarlos (Por su especie, por sus características).</p>
CIERRE	<p>¿Qué dificultades han tenido?</p> <p>-Recordaremos lo que hemos hecho en la sesión y les preguntare: ¿Qué aprendimos?</p>

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?








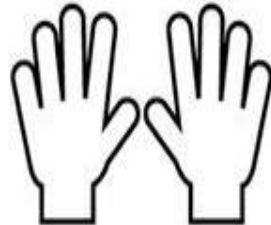













ANEXOS DE LA SESIÓN



RADIO

ANEXOS DE EVALUACIÓN

UNE CON UNA LINEA LOS SIGUEINTES NUMEROS

	0	
	1	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	7	
	8	
	9	
	10	
		

N°	Nombres y Apellidos	INDICADOR: Se desplaza en forma coordinada, y establecerá relaciones diferentes.			
		Sí	No	Sí	No
1	BANCAYAN PANTA, MARÍA CRISTINA				
2	BARRANTES ROMERO, KASEY REBECA				
3	CAJUSOL SORIANO, OSCAR DAVID				
4	CALDERÓN URIARTE, ALMENDA ROMINA				
5	CASTAÑEDA CRUZALEGUI, CESAR ESTEFANO				
6	CHAFLOQUE GONZALES, MARIANA PAOLA				
7	CHAVARRI SIPION, LEONARDOJEANLOU				
8	CHAVEZ CABRERA, NESTOR ANDRES				
9	CHOLAN GARCIA, FABRIZIO ALEJANDRO				
10	DIAZ ORTIZ, JUAN ALONSO				
11	DIAZ ORTIZ, MAXIMO JUAN				
12	DIAZ RIVADENEIRA, NATALIA ADRIANA GUADALUPE				
13	DIAZ ROJAS, LUHANA ROBERTA				
14	ENEQUE GOMEZ. DANGELO				
15	FERNANDEZ VASQUEZ, NAOMI DEL CISNE				
16	FERREÑAN BALTAZAR, JENIFER YAKORY				
17	FLORES ROMON, ANGIE YHAMILETH				
18	GASTELO RUIZ, SAMYR YERAY				
19	GONZALES MONTENEGRO, BRAYAN AARON				
20	IBAÑEZ VALENCIA, MILENA YAMILETH				
21	MANAY CAMPOS, PIERO GERMAN				
22	MANAYAY MANAYAY ALVARO PERCY				
23	MECHATO PERALES, DANNA MAYTE				
24	MENDOZA SILVA, RAY BEYBI				
25	PACHECO DAVILA, CESAR ARLANYER				
26	PANTA TAPIA, KIARA JACQUELINE				
27	PENAS CARBONEL, YVAN				
28	PIZARRO PISFIL, LUIS JEANPIER				
29	PLASENCIA JIMENEZ, ASTRID AZUCENA				
30	RIVADENEIRA CAÑOLA, MATHIAS SEBASTIAN				
31	RODAS VASQUEZ, FAVIO JOSE				
32	ROJAS DE LA CRUZ, ARIANA LUCIA				

DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE
Sesión N°12

1. **DENOMINACIÓN:** “Lanza y recibe”
2. **DIMENSIÓN:** Coordinación Visomotora
3. **INDICADOR:** Utiliza y explora sus posibilidades de movimientos en desplazamientos
4. **FECHA:** 16-07-19
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

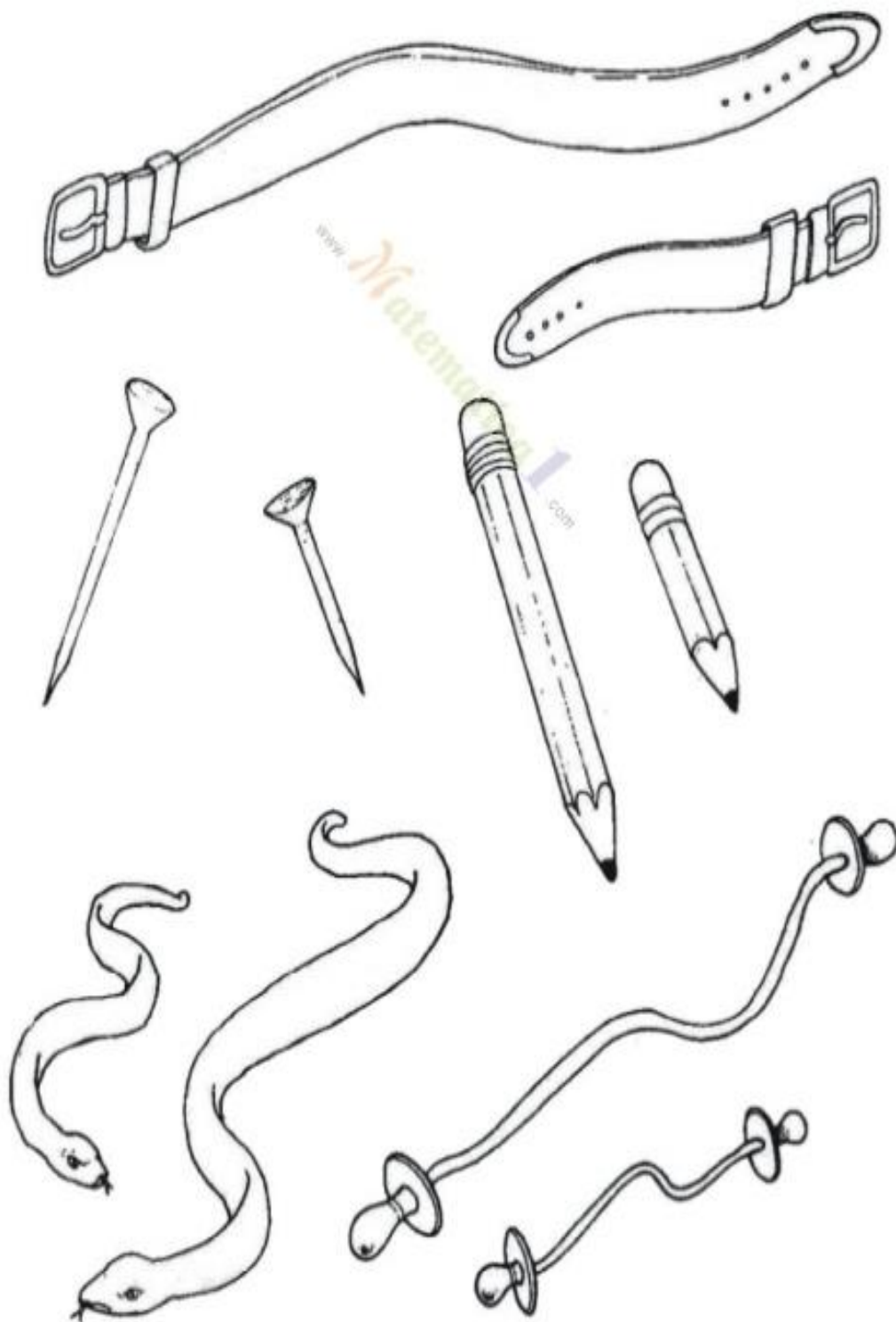
MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>Se reúne a todos los niños en círculo y se les da la bienvenida.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recuerdo con los estudiantes que saldremos al patio para realizar las siguientes actividades con la manipulación de los objetos, que vamos a desarrollar en la clase -Se da a conocer el propósito de la sesión: Que el niño utiliza y explora sus posibilidades de movimientos en desplazamientos.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> -Los estudiantes se formará en cuatro columnas, y se les asignará un balón a cada cabeza de columna. Al frente de ellos se ubicarán conos para determinar la distancia de su recorrido. -A la señal de la docente, los estudiantes se desplazarán caminando y lanzando el balón hacia arriba; luego, lo cogerán con ambas manos para dar vuelta al cono que está frente a su columna. -Luego los estudiantes regresarán corriendo y le entregarán el balón a su compañero, el cual deberá repetir el mismo ejercicio. -Todos los estudiantes deben participar hasta que el balón regrese al compañero que inició el juego. - Gana el juego la columna que realice la actividad en el menor tiempo posible. <p>Resuelven su ficha de evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> -Reconoce el objeto más largo y corto. <p>La docente les dirá a los estudiantes que se formen en un círculo, luego con mucho cuidado estarán formados para poder desarrollar dicha actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Luego la docente comenzara a vendar los ojos de los estudiantes, y les comenzara a dar objetos que ellos van adivinar qué es lo que tienen. -Luego comenzara a preguntar: ¿Qué es lo que tendrán en su mano?, ¿Qué características tendrán? ¿Serán largos o cortos? -Se escuchará todas las opiniones de los estudiantes, y ellos mismos se darán cuenta que es lo que se diferencia. -Luego reconocerán los estudiantes que tendrán en sus manos unos lápices, que serán largos y luego unos los lápices que serán cortos.
CIERRE	<p>¿Qué dificultades han tenido?</p> <ul style="list-style-type: none"> -Recordaremos lo que hemos hecho en la sesión y les preguntare: ¿Qué aprendimos?

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

ANEXOS DE LA SESIÓN

MARCA CON (X) LO QUE ES MAS LARGO Y COLOREA EL MAS CORTO



N°	Nombres y Apellidos	INDICADOR: Utiliza Y explora sus posibilidades de movimientos en desplazamientos			
		Sí	No	Sí	No
1	BANCAYAN PANTA, MARÍA CRISTINA				
2	BARRANTES ROMERO, KASEY REBECA				
3	CAJUSOL SORIANO, OSCAR DAVID				
4	CALDERÓN URIARTE, ALMENDA ROMINA				
5	CASTAÑEDA CRUZALEGUI, CESAR ESTEFANO				
6	CHAFLOQUE GONZALES, MARIANA PAOLA				
7	CHAVARRI SIPION, LEONARDOJEANLOU				
8	CHAVEZ CABRERA, NESTOR ANDRES				
9	CHOLAN GARCIA, FABRIZIO ALEJANDRO				
10	DIAZ ORTIZ, JUAN ALONSO				
11	DIAZ ORTIZ, MAXIMO JUAN				
12	DIAZ RIVADENEIRA, NATALIA ADRIANA GUADALUPE				
13	DIAZ ROJAS, LUHANA ROBERTA				
14	ENEQUE GOMEZ. DANGELO				
15	FERNANDEZ VASQUEZ, NAOMI DEL CISNE				
16	FERREÑAN BALTAZAR, JENIFER YAKORY				
17	FLORES ROMON, ANGIE YHAMILETH				
18	GASTELO RUIZ, SAMYR YERAY				
19	GONZALES MONTENEGRO, BRAYAN AARON				
20	IBAÑEZ VALENCIA, MILENA YAMILETH				
21	MANAY CAMPOS, PIERO GERMAN				
22	MANAYAY MANAYAY ALVARO PERCY				
23	MECHATO PERALES, DANNA MAYTE				
24	MENDOZA SILVA, RAY BEYBI				
25	PACHECO DAVILA, CESAR ARLANYER				
26	PANTA TAPIA, KIARA JACQUELINE				
27	PENAS CARBONEL, YVAN				
28	PIZARRO PISFIL, LUIS JEANPIER				
29	PLASENCIA JIMENEZ, ASTRID AZUCENA				
30	RIVADENEIRA CAÑOLA, MATHIAS SEBASTIAN				
31	RODAS VASQUEZ, FAVIO JOSE				
32	ROJAS DE LA CRUZ, ARIANA LUCIA				

DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE
Sesión N°13

1. **DENOMINACIÓN:** “Río Abajo”
2. **DIMENSIÓN:** Coordinación Visomotora
3. **INDICADOR:** Identifica partes de su lateralidad (Derecha e Izquierda)
4. **FECHA:** 16-07-19
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

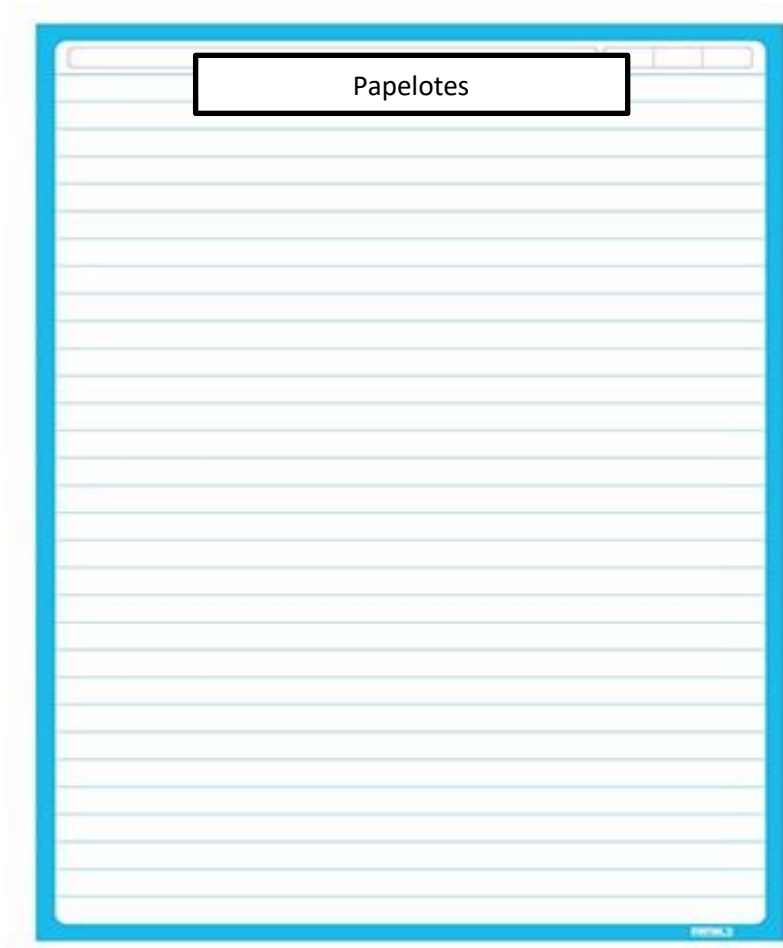
MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>Se reúne a todos los niños en círculo y se les da la bienvenida.</p> <p>-Se recoge los saberes previos de los estudiantes mediante las siguientes interrogantes: ¿con qué mano escriben siempre?, ¿todos escriben con la misma mano?, ¿con qué mano se saludan las personas al encontrarse?, ¿con cuál de sus piernas, generalmente, patean la pelota?, etc.</p> <p>Se espera que los estudiantes muestren que escriben con la mano derecha o la izquierda, y que patean la pelota con la pierna derecha o la izquierda.</p> <p>Tal vez algunos estudiantes levanten únicamente las manos o los pies para responder; si observas este caso, la docente preguntara: ¿es tu mano derecha o tu mano izquierda?, ¿es tu pie derecho o tu pie izquierdo?</p> <p>-Se da a conocer el propósito de la sesión: Que el niño identifique su parte lateralidad (Derecha e Izquierda)</p>
DESARROLLO	<p>-Luego la docente comenzara a decir a los estudiantes que se desarrollara el juego “Río abajo”, que desarrollarán sus habilidades para la ubicación espacial y fortalecimiento de la lateralidad, necesaria en diferentes aspectos de la vida diaria.</p> <p>-Juego “RIO ABAJO”</p> <p>-Los Estudiantes se formará un círculo y se sentarán en sus respectivas sillas.</p> <p>Luego la docente se ubicará al centro del círculo. Luego, les pedirá que imaginen que se encuentran en un bote río abajo, viajando de un pueblo a otro.</p> <p>-El río es caudaloso y muy peligroso. Para salvarse, deberán seguir sus órdenes.</p> <p>-Cuando la docente diga ¡tronco a la derecha!, todos deberán levantarse de sus sillas y sentarse en la siguiente que se encuentre a su derecha.</p> <p>-Cuando indique ¡tronco a la izquierda!, todos avanzarán un sitio hacia la izquierda.</p> <p>-Cuando diga ¡tempestad!, todos deberán de cambiar de asiento en cualquier dirección, y lugar del círculo.</p> <p>-Luego la docente Presenta el juego de “Río Abajo”, explicando y dramatizando las instrucciones.</p> <p>-Para asegurar la comprensión del juego, se les formula a los estudiantes las siguientes preguntas, por ejemplo ¿qué vamos a formar?, ¿qué indicaciones les voy a dar?, ¿hacia dónde vamos a avanzar?, etc.</p>

	<p>-La docente comenzara a guiarles para que planteen sus estrategias, mediante preguntas como: ¿qué debemos hacer o saber para avanzar correctamente?, ¿qué podemos hacer para saber cuál es la derecha y cuál es la izquierda?</p> <p>-Se espera que los estudiantes señalen o levanten el brazo derecho o el izquierdo para indicar hacia dónde avanzarán.</p> <p>-Se inició al juego. Quizá al principio se observa que los estudiantes no se ubiquen fácilmente la silla que está a la derecha o a la izquierda.</p> <p>-De ser así, la docente aprovechara esta situación para realizar una demostración avanzando en el círculo, junto con ellos, hacia la derecha y hacia la izquierda.</p> <p>-Se Continúa el juego hasta que todos logren desplazarse correctamente.</p> <p>Resuelven su ficha de evaluación</p> <p>-Clasifica los tipos de los cuerpos geométricos por su tamaño, forma o color</p> <p>-Los estudiantes como ya aprendieron a reconocer su lateralidad (Derecha e Izquierda), la docente les entregara imágenes de figuras geométricas, que comenzara a indicarles lo siguiente:</p> <p>-En su mano derecha coloque las imágenes que tiene la misma forma, luego en su mano izquierda coloquen las imágenes que tienen su mismo tamaño y su mismo color.</p> <p>Y así los estudiantes podrán clasificar mediante su lateralidad</p>
CIERRE	<p>¿Qué dificultades han tenido?</p> <p>-Recordaremos lo que hemos hecho en la sesión y les preguntare: ¿Qué aprendimos?</p>

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

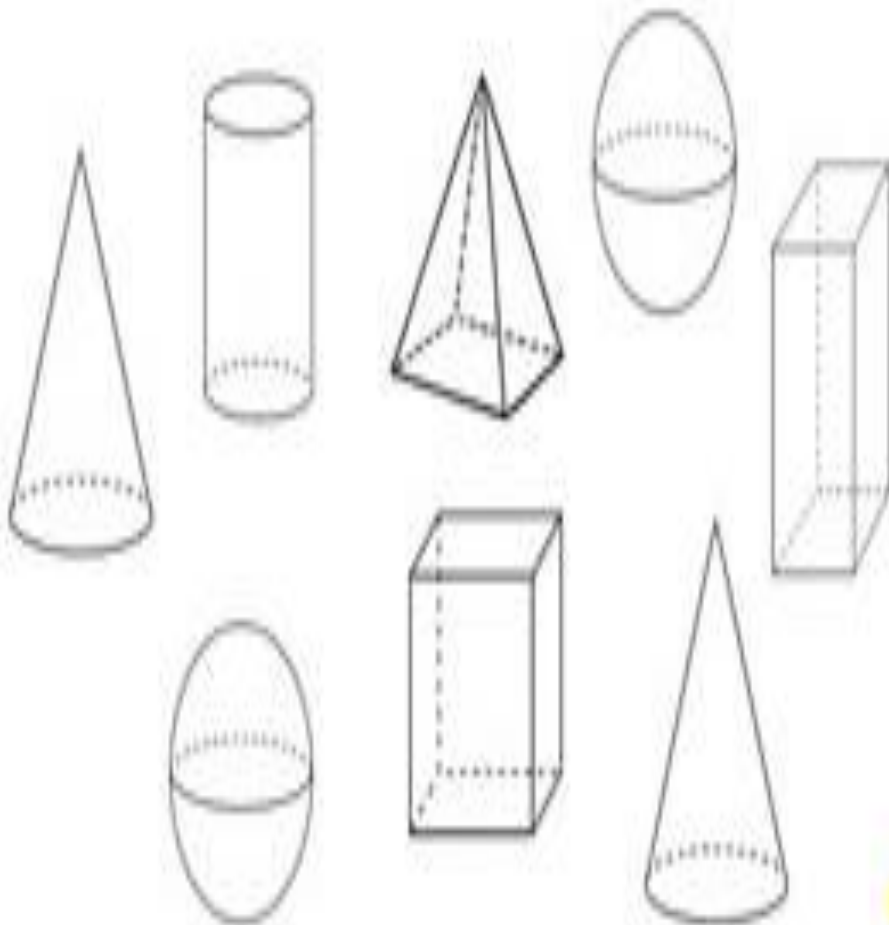
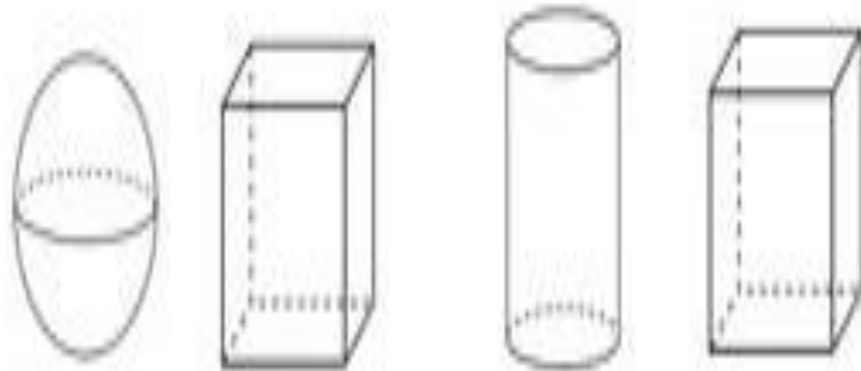
- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

ANEXOS DE LA SESIÓN



ANEXOS DE EVALUACIÓN

COLOREA DE ROJO LOS CUBOS, DE AZUL LOS CILINDROS Y DE AMARILLO LAS ESFERAS.



N°	Nombres y Apellidos	INDICADOR: Identifique partes de su lateralidad (Derecha e Izquierda)			
		Sí	No	Sí	No
1	BANCAYAN PANTA, MARÍA CRISTINA				
2	BARRANTES ROMERO, KASEY REBECA				
3	CAJUSOL SORIANO, OSCAR DAVID				
4	CALDERÓN URIARTE, ALMENDA ROMINA				
5	CASTAÑEDA CRUZALEGUI, CESAR ESTEFANO				
6	CHAFLOQUE GONZALES, MARIANA PAOLA				
7	CHAVARRI SIPION, LEONARDOJEANLOU				
8	CHAVEZ CABRERA, NESTOR ANDRES				
9	CHOLAN GARCIA, FABRIZIO ALEJANDRO				
10	DIAZ ORTIZ, JUAN ALONSO				
11	DIAZ ORTIZ, MAXIMO JUAN				
12	DIAZ RIVADENEIRA, NATALIA ADRIANA GUADALUPE				
13	DIAZ ROJAS, LUHANA ROBERTA				
14	ENEQUE GOMEZ. DANGELO				
15	FERNANDEZ VASQUEZ, NAOMI DEL CISNE				
16	FERREÑAN BALTAZAR, JENIFER YAKORY				
17	FLORES ROMON, ANGIE YHAMILETH				
18	GASTELO RUIZ, SAMYR YERAY				
19	GONZALES MONTENEGRO, BRAYAN AARON				
20	IBAÑEZ VALENCIA, MILENA YAMILETH				
21	MANAY CAMPOS, PIERO GERMAN				
22	MANAYAY MANAYAY ALVARO PERCY				
23	MECHATO PERALES, DANNA MAYTE				
24	MENDOZA SILVA, RAY BEYBI				
25	PACHECO DAVILA, CESAR ARLANYER				
26	PANTA TAPIA, KIARA JACQUELINE				
27	PENAS CARBONEL, YVAN				
28	PIZARRO PISFIL, LUIS JEANPIER				
29	PLASENCIA JIMENEZ, ASTRID AZUCENA				
30	RIVADENEIRA CAÑOLA, MATHIAS SEBASTIAN				
31	RODAS VASQUEZ, FAVIO JOSE				
32	ROJAS DE LA CRUZ, ARIANA LUCIA				
33	ROJAS ESPINOZA, MARITA DEL MILAGRO ERCILA				
34	SANTOS AHUMADA, LUIS ENRIQUE				
35	SERQUEN PITA, CARLOS JUNIOR				

DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE
Sesión N°14

1. **DENOMINACIÓN:** “Percibo mi espacio mientras juego”
2. **DIMENSIÓN:** Coordinación Motriz
3. **INDICADOR:** Establece relaciones topológicas básicas (Delante, Detrás), (Adentro o Afuera)
4. **FECHA:** 16-07-19
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>-Converso con los estudiantes sobre el cuidado que deben tener al utilizar la sogá en la sesión.</p> <p>-Luego los estudiantes, saldrá al patio a relajarse con diferentes movimientos de relajamiento que ellos mismos van a realizar.</p> <p>-Luego la docente les pregunta: ¿Les gusto su relajación? ¿Qué movimientos más les impacto al momento de realizar sus movimientos de relajamiento?</p> <p>-Se da a conocer el propósito de la sesión: Que el niño establezcan relaciones topológicas básicas (Delante, Detrás), (Dentro o fuera)</p>
DESARROLLO	<p>- La docente le comenzara a cantar la siguiente canción para que ellos puedan entender que vamos a desarrollar en la sesión.</p> <p>-“Para delante, para detrás”</p> <p>Todos los estudiantes estarán formados en círculo y entonaran y bailaran la siguiente canción:</p> <p>Para delante para detrás, hacia Talara te irás (2 veces)</p> <p>CORO: el tren chucuchucuchucu, el tren chucuchucucha (2 veces)</p> <p>Para delante para detrás, a la estación te llevará (2 veces)</p> <p>CORO: el tren chucuchucuchucu, el tren chucuchucucha (2 veces)</p> <p>Para delante para detrás, en el andén te bajarás (2 veces)</p> <p>CORO: el tren chucuchucuchucu, el tren chucuchucucha (2 veces)</p> <p>Para delante para detrás, el billete sacarás..... (2 veces)</p> <p>-Para delante para detrás, en el tren te montarás..... (2 veces)</p> <p>Para delante para detrás, un bocadillo tomarás..... (2 veces)</p> <p>Para delante para detrás, el revisor te avisará..... (2 veces)</p> <p>Para delante para detrás, desde luego bajarás..... (2 veces)</p> <p>Para delante para detrás, tu abuelita te esperará..... (2 veces)</p> <p>Para delante para detrás, en Talara ya estás..... (2 veces)</p>

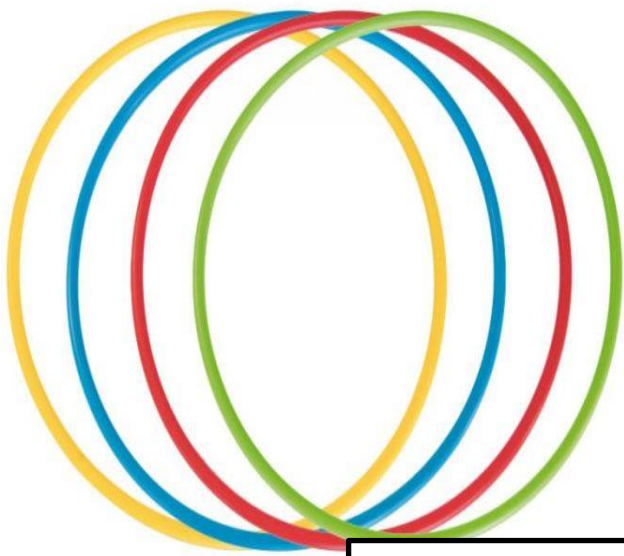
	<p>-Luego de cada estrofa, los estudiantes entonaran el coro. Se les pueda agregar un movimiento según lo que indica la canción.</p> <p>-Se desarrollará con la docente el siguiente juego que los estudiantes van a realizar:</p> <p>-El juego se llama: Con mi pareja</p> <p>-Los estudiantes estarán Organizados en parejas, luego con cada uno de ellos se acuerdan quién es “uno” y quién es “dos”.</p> <p>Luego Todos se desplazarán al ritmo de alguna canción que la docente va reproducir.</p> <p>-Cuando un número es mencionado, este pasará rápidamente por entre las piernas de su pareja. Ejemplo: si dice “uno”, el número “dos” separa las piernas para que su compañero pase entre ellas.</p> <p>-Luego la docente va a variar la actividad mencionando que ahora el número que es mencionado pasará por encima, para lo cual su pareja se agacha hasta abrazar las piernas.</p> <p>-Este es el momento una buena oportunidad para que los estudiantes propongan algunas variantes del juego.</p> <p>-Luego se puede combinar la actividad, pasa por debajo y regresa por encima.</p> <p>-Luego les preguntare a los estudiantes: ¿Qué paso primero? ¿Quién después?</p> <p>Resuelven su ficha de evaluación</p> <p>Construye sucesiones de figuras geométricas.</p> <p>La docente les dirá a los estudiantes que como ya establece relaciones topológicas delante o detrás, se les entregará unas imágenes de las figuras geométricas, y se les dirá hacia adelante construya una serie de triángulos, y detrás construya una serie de cuadrados.</p> <p>-Y así sucesivamente todos los estudiantes saldrán a construir seies geométricos.</p>
<p>CIERRE</p>	<p>¿Qué dificultades han tenido?</p> <p>-Recordaremos lo que hemos hecho en la sesión y les preguntare: ¿Qué aprendimos?</p>

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?

- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

ANEXOS DE LA SESIÓN



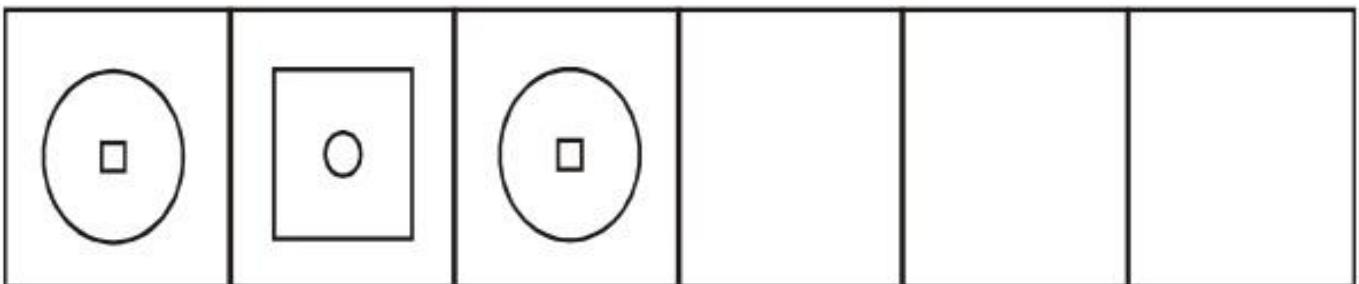
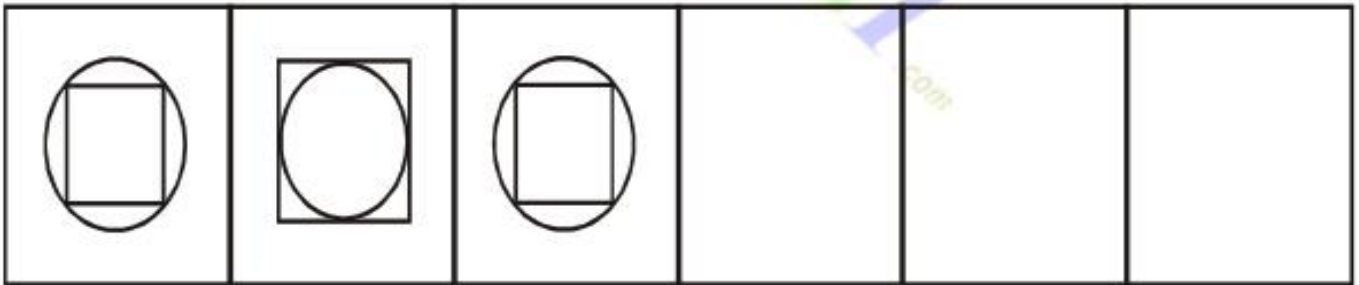
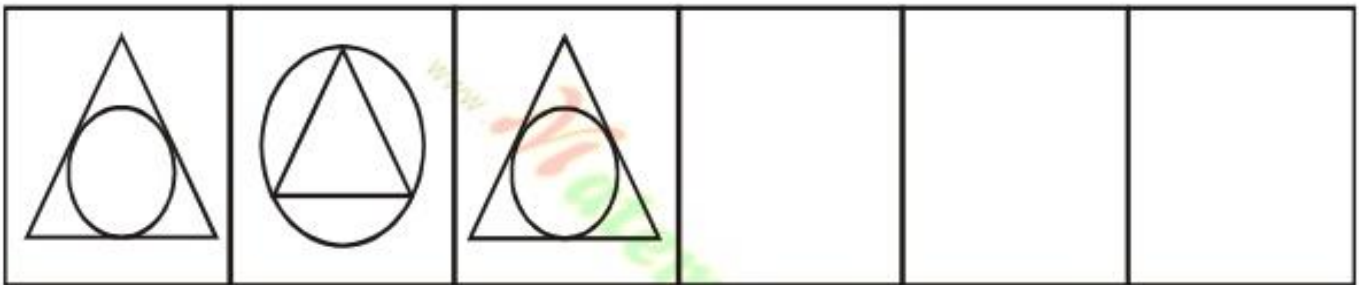
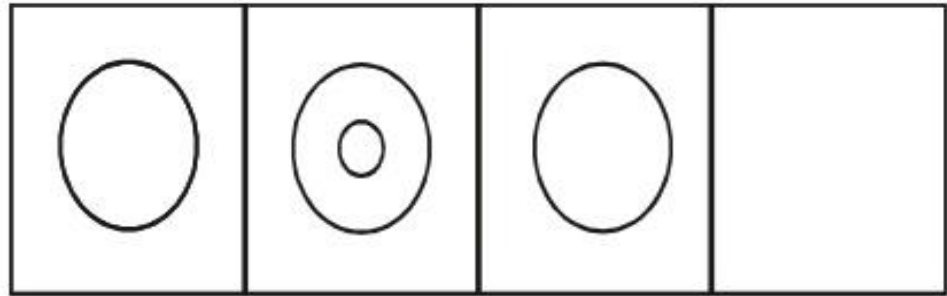
Aros



Conos

ANEXOS DE EVALUACIÓN

CONSTRUYE LA SECUENCIA DE LAS SIGUIENTES FIGURAS



N°	Nombres y Apellidos	INDICADOR: Establece relaciones topológicas (Delante, detrás), (Dentro, fuera).			
		Sí	No	Sí	No
1	BANCAYAN PANTA, MARÍA CRISTINA				
2	BARRANTES ROMERO, KASEY REBECA				
3	CAJUSOL SORIANO, OSCAR DAVID				
4	CALDERÓN URIARTE, ALMENDA ROMINA				
5	CASTAÑEDA CRUZALEGUI, CESAR ESTEFANO				
6	CHAFLOQUE GONZALES, MARIANA PAOLA				
7	CHAVARRI SIPION, LEONARDOJEANLOU				
8	CHAVEZ CABRERA, NESTOR ANDRES				
9	CHOLAN GARCIA, FABRIZIO ALEJANDRO				
10	DIAZ ORTIZ, JUAN ALONSO				
11	DIAZ ORTIZ, MAXIMO JUAN				
12	DIAZ RIVADENEIRA, NATALIA ADRIANA GUADALUPE				
13	DIAZ ROJAS, LUHANA ROBERTA				
14	ENEQUE GOMEZ. DANGELO				
15	FERNANDEZ VASQUEZ, NAOMI DEL CISNE				
16	FERREÑAN BALTAZAR, JENIFER YAKORY				
17	FLORES ROMON, ANGIE YHAMILETH				
18	GASTELO RUIZ, SAMYR YERAY				
19	GONZALES MONTENEGRO, BRAYAN AARON				
20	IBAÑEZ VALENCIA, MILENA YAMILETH				
21	MANAY CAMPOS, PIERO GERMAN				
22	MANAYAY MANAYAY ALVARO PERCY				
23	MECHATO PERALES, DANNA MAYTE				
24	MENDOZA SILVA, RAY BEYBI				
25	PACHECO DAVILA, CESAR ARLANYER				
26	PANTA TAPIA, KIARA JACQUELINE				
27	PENAS CARBONEL, YVAN				
28	PIZARRO PISFIL, LUIS JEANPIER				
29	PLASENCIA JIMENEZ, ASTRID AZUCENA				
30	RIVADENEIRA CAÑOLA, MATHIAS SEBASTIAN				
31	RODAS VASQUEZ, FAVIO JOSE				
32	ROJAS DE LA CRUZ, ARIANA LUCIA				

**DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE
Sesión N°15**

1. **DENOMINACIÓN:** “Imitar y Moverse”
2. **DIMENSIÓN:** Capacidad de Imitación
3. **INDICADOR:** Realiza actividades en grupo de expresión corporal
4. **FECHA:** 16-07-19
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>-Todos los estudiantes se colocarán en círculo.</p> <p>-Uno de los estudiantes tendrá una pelota, luego deberá hacer un gesto, un movimiento, o un ruido.</p> <p>-Al pasar la pelota a un compañero deber imitar lo que ha hecho el estudiante anterior y añadir otro más, por ejemplo (movimientos, ruido, etc)</p> <p>-Y así todos los estudiantes hayan ideado una imitación, de esta manera además de situarse en la situación que ellos están imitando, pierden la vergüenza y trabajar sin darse cuenta lo que están haciendo lo más importante en su creatividad.</p> <p>Luego la docente les hará las siguientes preguntas: ¿Qué es lo que estaban realizando? ¿Les gusto su imitación de ustedes mismos?</p> <p>-Se da a conocer el propósito de la sesión: Que el niño realiza actividades en grupo de expresión corporal.</p>
DESARROLLO	<p>-Luego los estudiantes realizarán la siguiente actividad “la imitación de los animales, personajes, o también objetos”, por ellos mismos.</p> <p>-Luego como los estudiantes ya están sentados en el círculo, saldrán a imitar lo que ha hecho por mímicas y por la representación.</p> <p>-Luego los estudiantes adivinaran lo que sus compañeros están realizando por su imitación.</p> <p>-Y así todos comenzaran a ver su propia imitación que ellos mismos realizan.</p> <p>-Resuelven su ficha de evaluación</p> <p>-Reconoce el objeto más largo y corto.</p> <p>-Los estudiantes comenzaran a salir al frente porque la docente le mostraran una caja de sorpresa, donde ellos averiguaran que objetos hay dentro de ellas.</p> <p>-Luego la docente comenzara a decir que lo clasifican los que son largos les ponga en una caja, y los objetos más cortos les pongo en la otra caja.</p>
CIERRE	<p>¿Qué dificultades han tenido?</p> <p>-Recordaremos lo que hemos hecho en la sesión y les preguntare: ¿Qué aprendimos?</p>

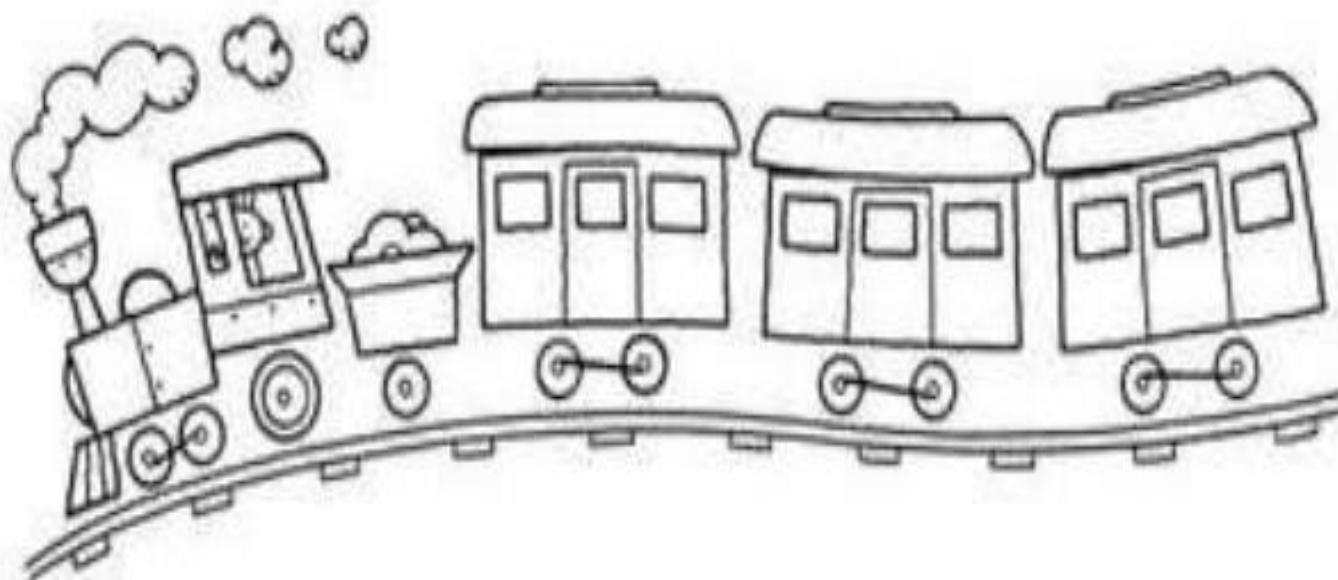
REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?

- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

ANEXOS DE EVALUACIÓN

COLOREA DE AMARILLO EL TREN LARGO Y DE AZUL EL CORTO



N°	Nombres y Apellidos	INDICADOR: Realiza actividades en grupo de expresión corporal.			
		Sí	No	Sí	No
1	BANCAYAN PANTA, MARÍA CRISTINA				
2	BARRANTES ROMERO, KASEY REBECA				
3	CAJUSOL SORIANO, OSCAR DAVID				
4	CALDERÓN URIARTE, ALMENDA ROMINA				
5	CASTAÑEDA CRUZALEGUI, CESAR ESTEFANO				
6	CHAFLOQUE GONZALES, MARIANA PAOLA				
7	CHAVARRI SIPION, LEONARDOJEANLOU				
8	CHAVEZ CABRERA, NESTOR ANDRES				
9	CHOLAN GARCIA, FABRIZIO ALEJANDRO				
10	DIAZ ORTIZ, JUAN ALONSO				
11	DIAZ ORTIZ, MAXIMO JUAN				
12	DIAZ RIVADENEIRA, NATALIA ADRIANA GUADALUPE				
13	DIAZ ROJAS, LUHANA ROBERTA				
14	ENEQUE GOMEZ. DANGELO				
15	FERNANDEZ VASQUEZ, NAOMI DEL CISNE				
16	FERREÑAN BALTAZAR, JENIFER YAKORY				
17	FLORES ROMON, ANGIE YHAMILETH				
18	GASTELO RUIZ, SAMYR YERAY				
19	GONZALES MONTENEGRO, BRAYAN AARON				
20	IBÁÑEZ VALENCIA, MILENA YAMILETH				
21	MANAY CAMPOS, PIERO GERMAN				
22	MANAYAY MANAYAY ALVARO PERCY				
23	MECHATO PERALES, DANNA MAYTE				
24	MENDOZA SILVA, RAY BEYBI				
25	PACHECO DAVILA, CESAR ARLANYER				
26	PANTA TAPIA, KIARA JACQUELINE				
27	PENAS CARBONEL, YVAN				
28	PIZARRO PISFIL, LUIS JEANPIER				
29	PLASENCIA JIMENEZ, ASTRID AZUCENA				
30	RIVADENEIRA CAÑOLA, MATHIAS SEBASTIAN				
31	RODAS VASQUEZ, FAVIO JOSE				
32	ROJAS DE LA CRUZ, ARIANA LUCIA				

DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE
Sesión N°16

1. **DENOMINACIÓN:** “Sin Salirse del camino”
2. **DIMENSIÓN:** Coordinación Visomotora
3. **INDICADOR:** Utiliza y explora sus posibilidades de movimientos en desplazamientos.
4. **FECHA:** 16-07-19
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>-Se da la bienvenida a todos los estudiantes y se le conduce al patio.</p> <p>-Se les anima a los estudiantes que cuenten cómo les ha ido esta semana, qué cosas han hecho y cómo se han sentido.</p> <p>-Luego que hayan expresado sus ideas y emociones, se solicita a un estudiante de manera voluntaria que dirija algunos ejercicios de estiramiento.</p> <p>-Después, se les invita a los estudiantes a iniciar las actividades del día con un poco de música.</p> <p>-Se les pide que se muevan al ritmo de la melodía, o como ellos y ellas decidan, que se expresen libremente. “A ver, y se les pregunta ¿quién puede hacer algún movimiento nuevo?”.</p> <p>-Se Coloca la pista musical y observa cómo se expresan en sus movimientos. También la docente dirige su atención en las emociones que muestran los estudiantes sobre sus preferencias musicales.</p> <p>-Luego de unos minutos de bailar, la docente les pregunta cómo se han sentido.</p> <p>Luego la docente induce a que los estudiantes empiecen a reconocer las emociones que transmiten a los demás; por ejemplo: elige a un niño y pregúntale: “¿Crees que a María le gustó bailar salsa?, ¿por qué?”</p> <p>-Se les Induce a que los estudiantes cuenten por qué creen que a sus compañeros les gustó cierto tipo de música y cuáles no.</p> <p>-Se da a conocer el propósito de la sesión: Que el niño utiliza y explora sus posibilidades de movimientos en desplazamientos.</p>
DESARROLLO	<p>-Se les invita a los estudiantes a participar de la actividad “Sin salirse del camino”</p> <p>-Luego, se colocará conos, un punto de inicio y otro de llegada.</p> <p>-Se le entrega una tiza a cada estudiante y diles que te ayuden a trazar un camino que recorra todo el espacio de juego.</p> <p>-Se les Comunica que el juego consiste en pasar por el camino (pisar la línea dibujada) sin salirse de él.</p> <p>-Se les da unos minutos para que decidan por dónde van a empezar y cómo será el camino que van a trazar. Luego, que inicien con el dibujo.</p> <p>-Una vez que tienen el camino, se les indica la siguiente regla: deberán desplazarse solo por encima de las líneas trazadas. Al escuchar la señal de “¡Stop!” deben quedarse quietos sobre un pie.</p>

	<p>-Se les pide a los estudiantes que sugieran la forma de desplazamiento (corriendo, saltando, caminando, en cuadrupedia).</p> <p>-Se da la señal para que inicie la actividad. Luego de unos segundos de desarrollo, da la señal de "¡Stop!" y diles: "A ver, ¿quién puede quedarse en esa posición por más tiempo?"-</p> <p>-Se les repite varias veces la actividad, con intervalos de 30 segundos entre señal y señal. Además, haz cambios en las formas de desplazamiento.</p> <p>-Cuando los estudiantes se encuentren en ¡stop!, se les pregunta indistintamente a algunos: "¿Con qué pie te estás apoyando?". De esta manera, podrás recoger información sobre sus nociones de lateralidad.</p> <p>-Terminada la actividad se les pregunta a los estudiantes: "¿Qué tenías que hacer para no caerte cuando te quedabas sobre un pie? ¿Con qué pie se te hacía más fácil mantenerte en equilibrio? ¿Cómo te sientes al lograr mantenerte sobre un pie?"</p> <p>-Resuelven la ficha de evaluación</p> <p>-Relaciona cantidad con el numeral correspondiente</p> <p>-Los estudiantes estarán en 2 filas, luego se les indica lo que van a realizar en la actividad.</p> <p>-Como los estudiantes como ya saben desplazarse, comenzarán a relacionar con unas imágenes que la docente les mostrara.</p> <p>-Se les entregara imágenes de frutas que tendrá cantidad mayor, y ellos comenzarán a relacionar con la cantidad que se les indica con las imágenes de las frutas.</p>
CIERRE	<p>¿Qué dificultades han tenido?</p> <p>-Recordaremos lo que hemos hecho en la sesión y les preguntare: ¿Qué aprendimos?</p>

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

ANEXOS DE LA SESIÓN

Conos



Tizas

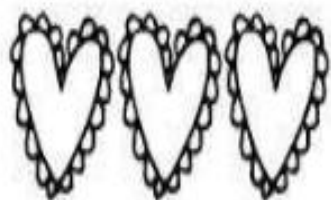
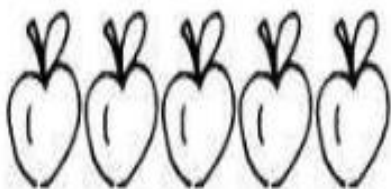


Radio

ANEXOS DE EVALUACIÓN

RELACIONA LA CANTIDAD CON EL NÚMERO CORRESPONDIENTE

Cuenta, colorea y une cada hilera con el número que corresponde



6

3

4

7

5

N°	Nombres y Apellidos	INDICADOR: Utiliza y explora sus posibilidades de movimientos en desplazamientos.			
		Sí	No	Sí	No
1	BANCAYAN PANTA, MARÍA CRISTINA				
2	BARRANTES ROMERO, KASEY REBECA				
3	CAJUSOL SORIANO, OSCAR DAVID				
4	CALDERÓN URIARTE, ALMENDA ROMINA				
5	CASTAÑEDA CRUZALEGUI, CESAR ESTEFANO				
6	CHAFLOQUE GONZALES, MARIANA PAOLA				
7	CHAVARRI SIPION, LEONARDOJEANLOU				
8	CHAVEZ CABRERA, NESTOR ANDRES				
9	CHOLAN GARCIA, FABRIZIO ALEJANDRO				
10	DIAZ ORTIZ, JUAN ALONSO				
11	DIAZ ORTIZ, MAXIMO JUAN				
12	DIAZ RIVADENEIRA, NATALIA ADRIANA GUADALUPE				
13	DIAZ ROJAS, LUHANA ROBERTA				
14	ENEQUE GOMEZ. DANGELO				
15	FERNANDEZ VASQUEZ, NAOMI DEL CISNE				
16	FERREÑAN BALTAZAR, JENIFER YAKORY				
17	FLORES ROMON, ANGIE YHAMILETH				
18	GASTELO RUIZ, SAMYR YERAY				
19	GONZALES MONTENEGRO, BRAYAN AARON				
20	IBAÑEZ VALENCIA, MILENA YAMILETH				
21	MANAY CAMPOS, PIERO GERMAN				
22	MANAYAY MANAYAY ALVARO PERCY				
23	MECHATO PERALES, DANNA MAYTE				
24	MENDOZA SILVA, RAY BEYBI				
25	PACHECO DAVILA, CESAR ARLANYER				
26	PANTA TAPIA, KIARA JACQUELINE				
27	PENAS CARBONEL, YVAN				
28	PIZARRO PISFIL, LUIS JEANPIER				
29	PLASENCIA JIMENEZ, ASTRID AZUCENA				
30	RIVADENEIRA CAÑOLA, MATHIAS SEBASTIAN				
31	RODAS VASQUEZ, FAVIO JOSE				
32	ROJAS DE LA CRUZ, ARIANA LUCIA				

**DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE
Sesión N°17**

1. **DENOMINACIÓN:** “Molinos de Viento”
2. **DIMENSIÓN:** Coordinación Visomotora
3. **INDICADOR:** Utiliza y explora sus posibilidades de movimientos en desplazamientos.
4. **FECHA:** 16-07-19
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>-Se da la bienvenida a todos los estudiantes y se le conduce al patio.</p> <p>-Se les indica a los estudiantes que una vez más se desplazarán libremente por el campo y a tu señal: “¡Molinos de viento!”. Estirarán los brazos lateralmente y empezarán a girar. Luego, deben continuar su desplazamiento.</p> <p>-Se les pregunta a los estudiantes mientras se desplazan “¿Qué sucedió cuando giraron?”.</p> <p>-Luego de unos segundos que ya se desplazan de forma estable, vuelve a dar la señal: “¡Molinos de viento!”.</p> <p>-Luego la docente, ve el nivel de seguridad en los movimientos de los estudiantes para complejizar la actividad.</p> <p>-Por ejemplo: Que luego de girar se deben mantener en equilibrio sobre uno de sus pies, o girar con los ojos cerrados, entre otros. Aplica las sugerencias que puedan aportar los estudiantes.</p> <p>-Se Repite la actividad observando la preferencia lateral de los estudiantes para girar o incluso para mantenerse en equilibrio.</p> <p>-Finalizada la actividad pregunta: “¿Qué tenían que hacer para mantenerse en equilibrio?, ¿para qué lado giraban?”</p> <p>-Se da a conocer el propósito de la sesión: Que el niño utiliza y explora sus posibilidades de movimientos en desplazamientos.</p>
DESARROLLO	<p>-Para esta actividad se les pide a los estudiantes que te ayuden a colocar el material que vas a utilizar.</p> <p>-Se le organiza en equipos los estudiantes, según la cantidad de material que cuentas, es decir, si dispones de 3 bancos suecos, organizarás tres grupos.</p> <p>-Se coloca los materiales como se sugiere a continuación: Ubica el banco sueco, a un extremo de este será el punto de partida y en el otro extremo coloca 3 aros en el piso, siguiendo una línea vertical en relación al banco sueco.</p> <p>-Seguidamente, ubica a los estudiantes en el punto de partida.</p> <p>-Se les explica a los estudiantes que van a pasar por encima del banco hasta llegar al extremo y saltar para caer dentro del aro. Una vez ahí, seguirán pasando hasta terminar los aros y regresar a su columna.</p> <p>-Se les Explica a los estudiantes que van a pasar por encima del banco hasta llegar al extremo y saltar para caer dentro del aro. Una vez ahí, seguirán pasando hasta terminar los aros y regresar a su columna.</p>

	<p>-Antes de iniciar, solicita a los estudiantes que propongan las reglas para el cuidado entre todos los estudiantes.</p> <p>-Luego de un tiempo de práctica, cambia la organización de los aros y colócalos uno al lado del otro formando una línea perpendicular al banco sueco.</p> <p>-Ahora, indico a los estudiantes, a que aro van a saltar: a la derecha, a la izquierda, al centro... haz las combinaciones que consideres.</p> <p>-Terminada la actividad, pregunta: “¿Cómo se han sentido al realizar las actividades?”.</p> <p>-Resuelven la ficha de evaluación</p> <p>-Continua las series lógicas</p> <p>-Los estudiantes como están en desplazarse, se pondrán en filas,</p> <p>-Los estudiantes estarán en 2 filas, luego se les indica lo que van a realiza en la actividad.</p> <p>-Luego se les entregara unas imágenes grandes de las figuras geométricas, y ellos relacionara con series que ellos mismos pondrán la continuación de las figuras.</p>
CIERRE	<p>¿Qué dificultades han tenido?</p> <p>-Recordaremos lo que hemos hecho en la sesión y les preguntare: ¿Qué aprendimos?</p>

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

ANEXOS DE LA SESIÓN



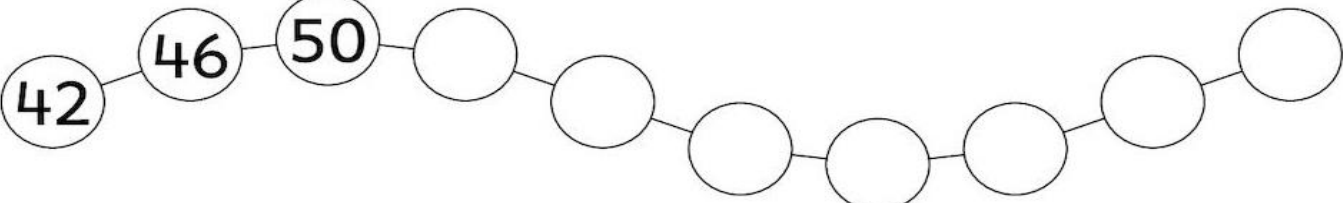
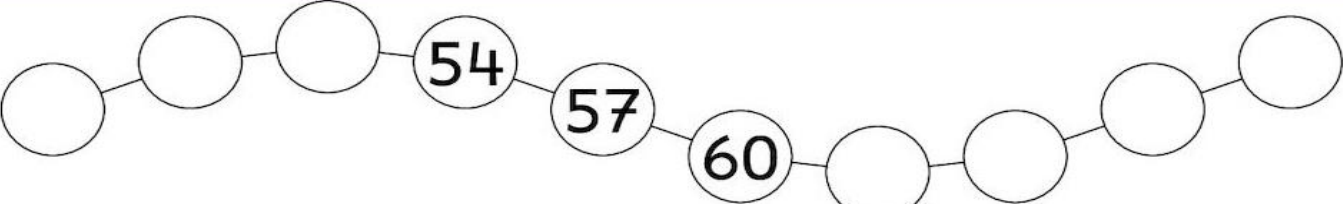
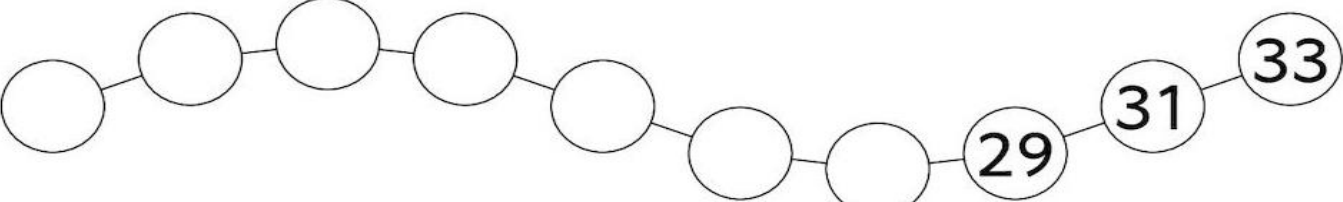
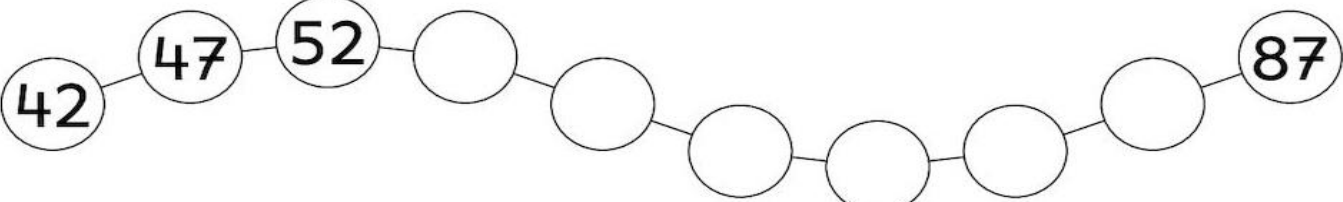
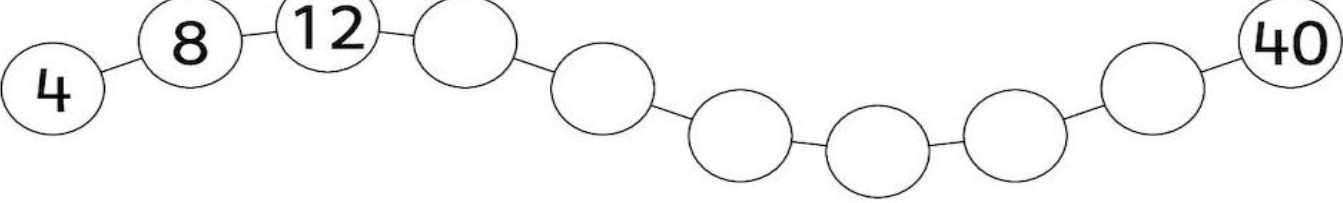
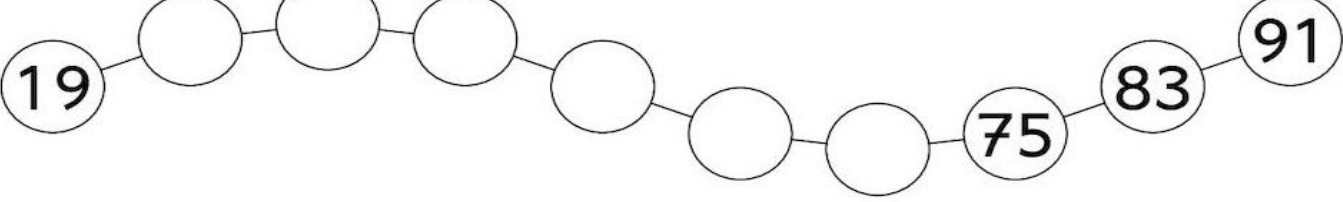
Banco sueco

Conos



ANEXOS DE LA EVALUACIÓN

Continúa la serie según corresponda

N°	Nombres y Apellidos	INDICADOR: Utiliza y explora sus posibilidades de movimientos en desplazamientos			
		Sí	No	Sí	No
1	BANCAYAN PANTA, MARÍA CRISTINA				
2	BARRANTES ROMERO, KASEY REBECA				
3	CAJUSOL SORIANO, OSCAR DAVID				
4	CALDERÓN URIARTE, ALMENDA ROMINA				
5	CASTAÑEDA CRUZALEGUI, CESAR ESTEFANO				
6	CHAFLOQUE GONZALES, MARIANA PAOLA				
7	CHAVARRI SIPION, LEONARDOJEANLOU				
8	CHAVEZ CABRERA, NESTOR ANDRES				
9	CHOLAN GARCIA, FABRIZIO ALEJANDRO				
10	DIAZ ORTIZ, JUAN ALONSO				
11	DIAZ ORTIZ, MAXIMO JUAN				
12	DIAZ RIVADENEIRA, NATALIA ADRIANA GUADALUPE				
13	DIAZ ROJAS, LUHANA ROBERTA				
14	ENEQUE GOMEZ. DANGELO				
15	FERNANDEZ VASQUEZ, NAOMI DEL CISNE				
16	FERREÑAN BALTAZAR, JENIFER YAKORY				
17	FLORES ROMON, ANGIE YHAMILETH				
18	GASTELO RUIZ, SAMYR YERAY				
19	GONZALES MONTENEGRO, BRAYAN AARON				
20	IBÁÑEZ VALENCIA, MILENA YAMILETH				
21	MANAY CAMPOS, PIERO GERMAN				
22	MANAYAY MANAYAY ALVARO PERCY				
23	MECHATO PERALES, DANNA MAYTE				
24	MENDOZA SILVA, RAY BEYBI				
25	PACHECO DAVILA, CESAR ARLANYER				
26	PANTA TAPIA, KIARA JACQUELINE				
27	PENAS CARBONEL, YVAN				
28	PIZARRO PISFIL, LUIS JEANPIER				
29	PLASENCIA JIMENEZ, ASTRID AZUCENA				
30	RIVADENEIRA CAÑOLA, MATHIAS SEBASTIAN				
31	RODAS VASQUEZ, FAVIO JOSE				
32	ROJAS DE LA CRUZ, ARIANA LUCIA				

**DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE
Sesión N°18**

1. **DENOMINACIÓN:** “Ubicamos objetos y personas”
2. **DIMENSIÓN:** Coordinación Visomotora
3. **INDICADOR:** Identifica partes de su lateralidad (derecha e Izquierda)
4. **FECHA:** 17-10-19
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>-Se da la bienvenida a todos los estudiantes y se le conduce al patio.</p> <p>-La docente recoge los saberes previos de los estudiantes sobre su lateralidad “derecha e Izquierda”, para que les indique lo siguiente:</p> <p>-Los estudiantes hagan con una señal de adiós con la mano derecha, señalen la puerta del salón con el dedo índice con la mano izquierda, y abracen a su compañero que está a su derecha.</p> <p>-Se da a conocer el propósito de la sesión: Que el niño identifique su lateralidad derecha e izquierda.</p>
DESARROLLO	<p>-Luego se les organiza a los estudiantes en grupos y les leo en voz alta la siguiente problemática:</p> <div data-bbox="587 943 1230 1205" style="border: 2px solid red; border-radius: 50%; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>En el aula del Primer Grado “A” los niños y niñas se organizarán en equipos para jugar las “Tumbalatas”. Luego se formarán en grupo y les pondrá un nombre para que se identifiquen cada uno. Luego se colocará las pulseras de sorbetes en las manos.</p> </div> <p>-Luego la docente les dirá a los estudiantes como van a participar en el juego:</p> <p>-Los integrantes del equipo Estrella se colocaron una pulsera azul en la mano derecha y una pulsera blanca en la mano izquierda.</p> <p>- Los integrantes del equipo Alegría se colocaron una pulsera roja en la mano derecha y una pulsera blanca en la mano izquierda.</p> <p>- Los integrantes del equipo Girasol se colocaron una pulsera verde en la mano derecha y una pulsera blanca en la mano izquierda.</p> <p>-La docente los Organizara con sus compañeros de igual forma para jugar “Tumbalatas”.</p> <p>-La docente asegurara de que comprendan la situación mediante las siguientes preguntas: ¿de qué trata?, ¿cómo se organizaron los estudiantes?, ¿por qué?; ¿ustedes qué deben hacer?</p> <p>-Luego la docente les pide a los estudiantes que se organicen en los tres equipos correspondientes y, luego, pregunta en orden: ¿qué color de pulsera se han puesto en la mano izquierda y en la mano derecha?</p> <p>-Luego la docente, promoverá que busquen estrategias mediante algunas preguntas de forma individual a los estudiantes: ¿sabes cuál es tu mano derecha?, ¿cómo te das cuenta?; ¿sabes cuál es tu mano izquierda?, ¿cómo te</p>

	<p>das cuenta?; ¿qué acciones realizas con la mano derecha?, ¿por qué?; ¿qué acciones realizas con la mano izquierda?, ¿por qué?</p> <p>-Luego la docente confirmara que todos los estudiantes tengan las pulseras de acuerdo al equipo que les corresponde y lee las instrucciones del juego.</p> <div style="border: 1px solid purple; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">“Tumbalatas”</p> <p>Se utilizarán 10 latas y una pelota. Con las latas se formará una torre. Cada equipo, por turnos, lanzará la pelota sobre la torre de latas de acuerdo a una consigna, por ejemplo: lanzarla con la mano derecha, lanzarla con la mano izquierda, patearla con el pie derecho, patearla con el pie izquierdo, etc. Ganará el equipo que logre tumbar la mayor cantidad de latas.</p> </div> <p>-Se inicia el juego y verifica el uso correcto de la mano derecha o izquierda en los estudiantes. Luego, cambia las consignas para que usen el pie derecho o el izquierdo.</p> <p>-Durante el juego, la docente planteara otros retos que refuercen el aprendizaje, por ejemplo: armar las torres solo con la mano izquierda, entregar la pelota a un compañero que esté a la derecha o a la izquierda, etc. En este último caso, pregunta: ¿quién está a tu izquierda y quién está a tu derecha?, ¿cómo lo sabes?</p> <p>-Se reflexiona con los estudiantes sobre la importancia de reconocer su derecha y su izquierda, y la derecha e izquierda de otro cuando están en frente, al lado, delante o detrás de ellos.</p> <p>-Resuelven la ficha de evaluación</p> <p>-Completa series de forma ascendente y descendente.</p> <p>-Los estudiantes colocaran objetos del aula y formaran una serie que lo harán en forma ascendente y descendente, con lo que la docente les entregara por ejemplos: De todos los números del 1-50, todos los estudiantes participaran en el juego.</p> <p>-Lo hará los estudiantes como están en desplazarse, se pondrán en filas,</p> <p>-Los estudiantes estarán en 2 filas, luego se les indica lo que van a realiza en la actividad.</p> <p>-Luego se les entregara unas imágenes grandes de las figuras geométricas, y ellos relacionara con series que ellos mismos pondrán la continuación de las figuras.</p>
CIERRE	<p>¿Qué dificultades han tenido?</p> <p>-Recordaremos lo que hemos hecho en la sesión y les preguntare: ¿Qué aprendimos?</p>

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

ANEXOS



Pulseras



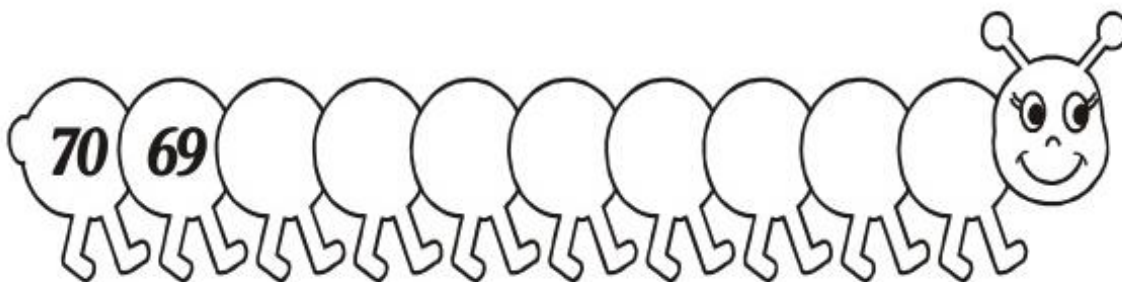
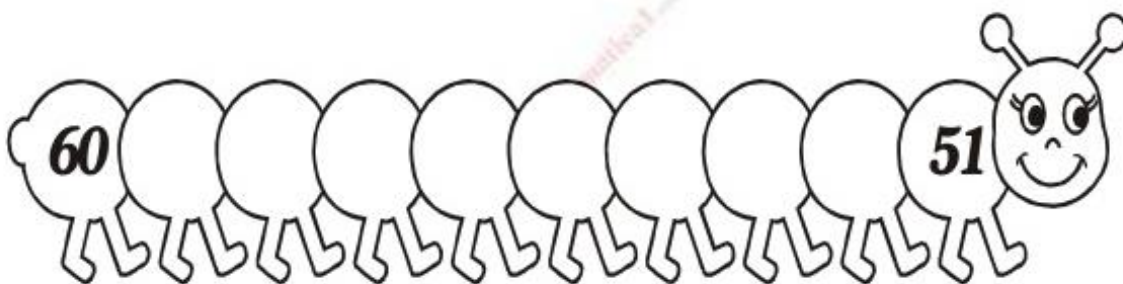
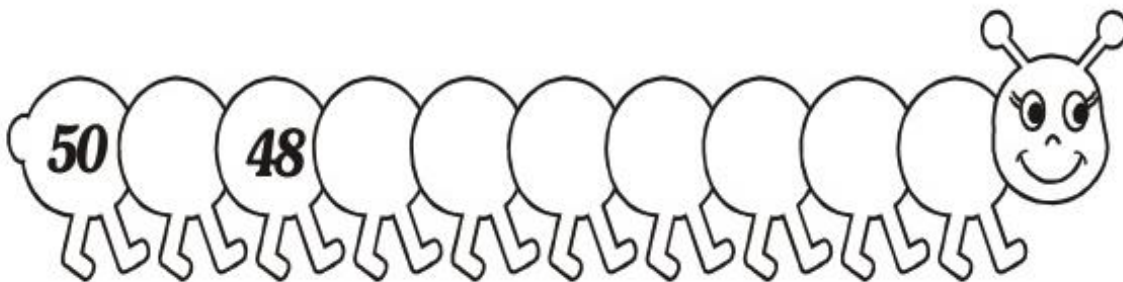
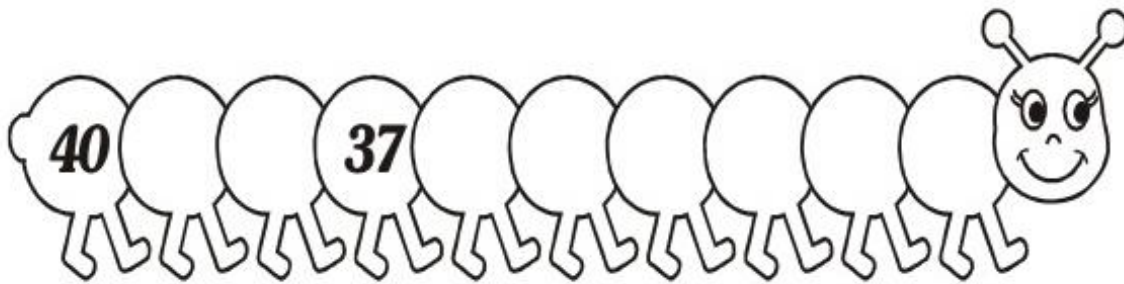
Latas



Pelotas

ANEXOS DE EVALUACIÓN

Completa el gusano con la serie ascendente y descendente



N°	Nombres y Apellidos	INDICADOR: Identifica partes de su lateralidad (Derecha e Izquierda)			
		Sí	No	Sí	No
1	BANCAYAN PANTA, MARÍA CRISTINA				
2	BARRANTES ROMERO, KASEY REBECA				
3	CAJUSOL SORIANO, OSCAR DAVID				
4	CALDERÓN URIARTE, ALMENDA ROMINA				
5	CASTAÑEDA CRUZALEGUI, CESAR ESTEFANO				
6	CHAFLOQUE GONZALES, MARIANA PAOLA				
7	CHAVARRI SIPION, LEONARDOJEANLOU				
8	CHAVEZ CABRERA, NESTOR ANDRES				
9	CHOLAN GARCIA, FABRIZIO ALEJANDRO				
10	DIAZ ORTIZ, JUAN ALONSO				
11	DIAZ ORTIZ, MAXIMO JUAN				
12	DIAZ RIVADENEIRA, NATALIA ADRIANA GUADALUPE				
13	DIAZ ROJAS, LUHANA ROBERTA				
14	ENEQUE GOMEZ. DANGELO				
15	FERNANDEZ VASQUEZ, NAOMI DEL CISNE				
16	FERREÑAN BALTAZAR, JENIFER YAKORY				
17	FLORES ROMON, ANGIE YHAMILETH				
18	GASTELO RUIZ, SAMYR YERAY				
19	GONZALES MONTENEGRO, BRAYAN AARON				
20	IBÁÑEZ VALENCIA, MILENA YAMILETH				
21	MANAY CAMPOS, PIERO GERMAN				
22	MANAYAY MANAYAY ALVARO PERCY				
23	MECHATO PERALES, DANNA MAYTE				
24	MENDOZA SILVA, RAY BEYBI				
25	PACHECO DAVILA, CESAR ARLANYER				
26	PANTA TAPIA, KIARA JACQUELINE				
27	PENAS CARBONEL, YVAN				
28	PIZARRO PISFIL, LUIS JEANPIER				
29	PLASENCIA JIMENEZ, ASTRID AZUCENA				
30	RIVADENEIRA CAÑOLA, MATHIAS SEBASTIAN				
31	RODAS VASQUEZ, FAVIO JOSE				
32	ROJAS DE LA CRUZ, ARIANA LUCIA				

**DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE
Sesión N°19**

1. **DENOMINACIÓN:** “Jugando ubicamos objetos”
2. **DIMENSIÓN:** Coordinación Motriz
3. **INDICADOR:** Establece relaciones topológicas básicas (Dentro o fuera), (Delante o Detrás), (Arriba o Abajo)
4. **FECHA:** 18-10-19
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>-Se les realizara una dinámica, y se le invita a los estudiantes para salir al patio pero antes se les pronunciara las reglas del juego para respetar.</p> <p>-Con una pregunta la docente recupera los saberes previos ¿María esta ceca o lejos de la pizarra?</p> <p>-Se da a conocer el propósito de la sesión: Que el niño establece relaciones topológicas básicas (delante o detrás) (Arriba o abajo).</p>
DESARROLLO	<p>-Saldremos al patio, y realizaremos ejercicios de calentamiento caminando de puntas, de talones, saltando con un pie, con el otro.</p> <p>-La docente dice: voy a narrarles una historia para lo cual utilizaré estas Ula-Ulas que serán las casitas y cada uno de ustedes será un gatito ¿cómo caminan los gatitos?</p> <p>-Luego la docente les colocara los ula-ulas en el piso y van realizando los movimientos según el cuento.</p> <p>-Luego la docente comenzará a nárrale un cuento que será así:</p> <p>-Había una vez unos gatitos que estaban durmiendo en su casita, el señor sol que ya estaba alumbrando los despertó, los gatitos abrieron los ojitos y levantaron sus patitas arriba, luego las bajaron, se rascaron su barriguita porque tenían hambre, entonces pensaron ¿dónde estará la comida? Salieron de su casa y empezaron a buscar, caminaron y caminaron y se fueron muy lejos de su casa encontraron la comida y se vinieron a comer cerca de su casa”.</p> <p>-Luego se recogen los ula-ulas y los guardan.</p> <p>- Se colocará cerca de la docente, lejos de la profesora, cerca y lejos de la puerta cerca y lejos del baño.</p> <p>Dialogamos sobre lo realizado en el aula dibujan lo que más les gustó.</p> <p>-Resuelven la ficha de evaluación</p> <p>-Diferencia los objetos según el tamaño (Grande, Mediano y Pequeño)</p> <p>-Se les entrega a cada estudiante una gorra de diferente color (rojo, amarillo, verde) , luego los estudiantes se desplazan nuevamente por el patio al compás de una pandereta al dejar de sonar la maestra nuevamente invita a los niños a agruparse luego de otro desplazamiento la maestra pide agruparse por colores.</p> <p>¿Qué hemos hecho?, ¿Cómo se han agrupado?, ¿De cuántos niños podemos hacer agrupaciones?, ¿Cómo se agruparon? ¿Todos los grupos tuvieron la misma cantidad de niños al momento de agruparse?</p>

CIERRE	¿Qué dificultades han tenido? -Recordaremos lo que hemos hecho en la sesión y les preguntare: ¿Qué aprendimos?
---------------	---

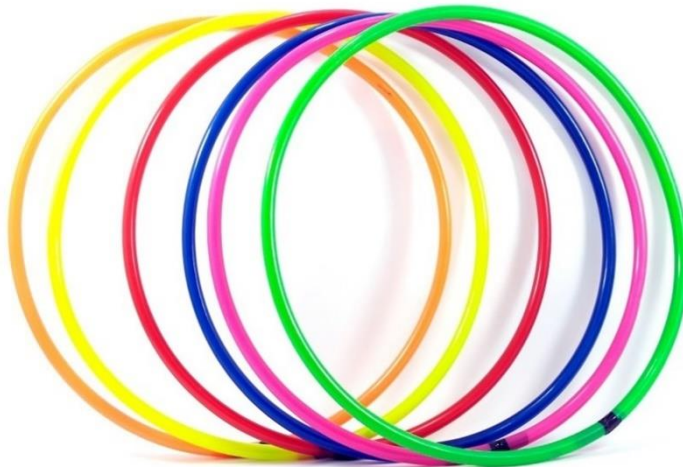
REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

ANEXOS



Caja de cartón

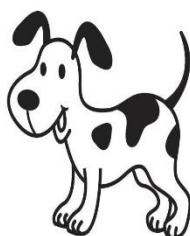
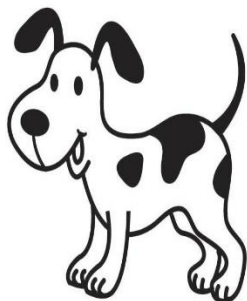


Ula Ula

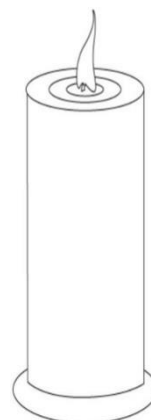
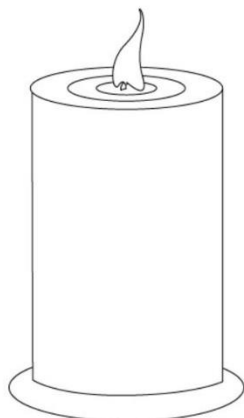
ANEXOS DE EVALUACIÓN

Marca como se te indica

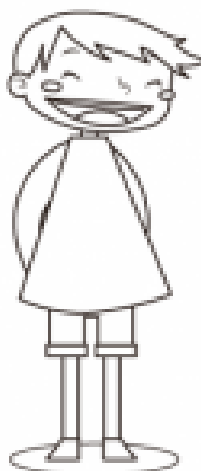
-Marca el perrito mediano y encierra el pequeño



-Marca y pinta la vela más delgada



-Colorea de rojo el niño más alto y de color amarillo al más bajo



N°	Nombres y Apellidos	INDICADOR: Establece relaciones topológicas básicas(Dentro o fuera),(Delante o Detrás),(Arriba o Abajo)			
		Sí	No	Sí	No
1	BANCAYAN PANTA, MARÍA CRISTINA				
2	BARRANTES ROMERO, KASEY REBECA				
3	CAJUSOL SORIANO, OSCAR DAVID				
4	CALDERÓN URIARTE, ALMENDA ROMINA				
5	CASTAÑEDA CRUZALEGUI, CESAR ESTEFANO				
6	CHAFLOQUE GONZALES, MARIANA PAOLA				
7	CHAVARRI SIPION, LEONARDOJEANLOU				
8	CHAVEZ CABRERA, NESTOR ANDRES				
9	CHOLAN GARCIA, FABÇRIZIO ALEJANDRO				
10	DIAZ ORTIZ, JUAN ALONSO				
11	DIAZ ORTIZ, MAXIMO JUAN				
12	DIAZ RIVADENEIRA, NATALIA ADRIANA GUADALUPE				
13	DIAZ ROJAS, LUHANA ROBERTA				
14	ENEQUE GOMEZ. DANGELO				
15	FERNANDEZ VASQUEZ, NAOMI DEL CISNE				
16	FERREÑAN BALTAZAR, JENIFER YAKORY				
17	FLORES ROMON, ANGIE YHAMILETH				
18	GASTELO RUIZ, SAMYR YERAY				
19	GONZALES MONTENEGRO, BRAYAN AARON				
20	IBAÑEZ VALENCIA, MILENA YAMILETH				
21	MANAY CAMPOS, PIERO GERMAN				
22	MANAYAY MANAYAY ALVARO PERCY				
23	MECHATO PERALES, DANNA MAYTE				
24	MENDOZA SILVA, RAY BEYBI				
25	PACHECO DAVILA, CESAR ARLANYER				
26	PANTA TAPIA, KIARA JACQUELINE				
27	PENAS CARBONEL, YVAN				
28	PIZARRO PISFIL, LUIS JEANPIER				
29	PLASENCIA JIMENEZ, ASTRID AZUCENA				
30	RIVADENEIRA CAÑOLA, MATHIAS SEBASTIAN				
31	RODAS VASQUEZ, FAVIO JOSE				
32	ROJAS DE LA CRUZ, ARIANA LUCIA				

DESARROLLO DE SESIONES DE APRENDIZAJE
Sesión N°20

1. **DENOMINACIÓN:** “Juegos expresivos”
2. **DIMENSIÓN:** Capacidad de imitación
3. **INDICADOR:** Realiza actividades en grupo de expresión corporal
4. **FECHA:**19-10-19
5. **DESARROLLO DE ESTRATEGIAS**

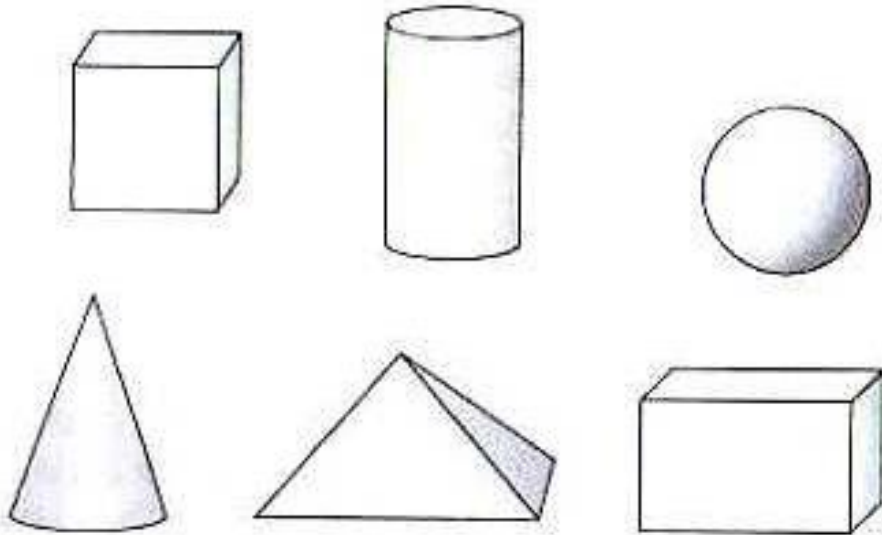
MOMENTOS	ESTRATEGIAS
INICIO	<p>-Se les realizara una dinámica, y se les invita a los estudiantes que van a realizar dinámicas.</p> <p>-Se da a conocer el propósito de la sesión: Que el niño realiza actividades en grupo de expresión corporal.</p>
DESARROLLO	<p>-Los estudiantes se saludará de la siguiente manera: De uno en uno, los estudiantes irán realizando diferentes saludos, muecas, gestos, etc. Los demás, tendrán que imitar cada uno de los movimientos.</p> <p>-La docente comenzara a realizar la siguiente actividad que es el “Hada”.</p> <p>-El hada:</p> <p>-Los estudiantes se mueven al ritmo de la música y “El hada” (la docente) irá dando instrucciones a los estudiantes, por ejemplo: Sois una rana, sois un canguro, vuestra ropa está llena de aire, etc. El estudiante tendrá que simular esas órdenes a la vez que se desplazan al ritmo de la música.</p> <p>-y así sucesivamente saldrán todos los estudiantes</p> <p>-Resuelven la ficha de evaluación</p> <p>-Clasifica los tipos de los cuerpos geométricos por su tamaño, forma o color)</p> <p>-Cada estudiante recibirá cintas de colores y van formando colecciones con dichas menestras entregadas de acuerdo a la consigna que la maestra indica, agrupando libremente y luego de manera dirigida ¿hay la misma cantidad de menestras? ¿Todas son de la misma forma y color? ¿Cuántas menestras tienen? ¿Cuántas agrupaciones podemos hacer? ¿Para qué nos servirán conocer los cuantificadores?</p>
CIERRE	<p>¿Qué dificultades han tenido?</p> <p>-Recordaremos lo que hemos hecho en la sesión y les preguntare: ¿Qué aprendimos?</p>

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE

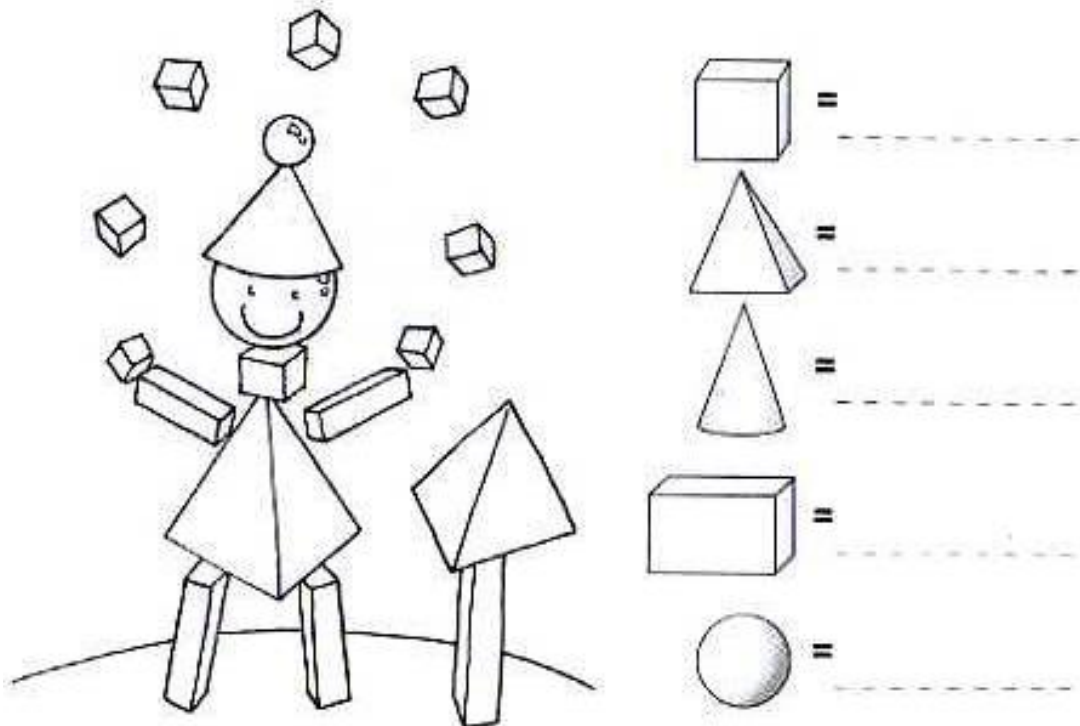
- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

ANEXOS DE EVALUACIÓN

ENCIERRA EN UN CÍRCULO LOS CUERPOS GEOMÉTRICOS QUE PUEDAN RODAR



OBSERVA ESTE DIBUJO. CUENTA Y ESCRIBI CUANTOS HAY CADA UNO.



N°	Nombres y Apellidos	INDICADOR: Realiza actividades en grupo de expresión corporal			
		Sí	No	Sí	No
1	BANCAYAN PANTA, MARÍA CRISTINA				
2	BARRANTES ROMERO, KASEY REBECA				
3	CAJUSOL SORIANO, OSCAR DAVID				
4	CALDERÓN URIARTE, ALMENDA ROMINA				
5	CASTAÑEDA CRUZALEGUI, CESAR ESTEFANO				
6	CHAFLOQUE GONZALES, MARIANA PAOLA				
7	CHAVARRI SÍPION, LEONARDOJEANLOU				
8	CHAVEZ CABRERA, NESTOR ANDRES				
9	CHOLAN GARCIA, FABRIZIO ALEJANDRO				
10	DIAZ ORTIZ, JUAN ALONSO				
11	DIAZ ORTIZ, MAXIMO JUAN				
12	DIAZ RIVADENEIRA, NATALIA ADRIANA GUADALUPE				
13	DIAZ ROJAS, LUHANA ROBERTA				
14	ENEQUE GOMEZ. DANGELO				
15	FERNANDEZ VASQUEZ, NAOMI DEL CISNE				
16	FERREÑAN BALTAZAR, JENIFER YAKORY				
17	FLORES ROMON, ANGIE YHAMILETH				
18	GASTELO RUIZ, SAMYR YERAY				
19	GONZALES MONTENEGRO, BRAYAN AARON				
20	IBÁÑEZ VALENCIA, MILENA YAMILETH				
21	MANAY CAMPOS, PIERO GERMAN				
22	MANAYAY MANAYAY ALVARO PERCY				
23	MECHATO PERALES, DANNA MAYTE				
24	MENDOZA SILVA, RAY BEYBI				
25	PACHECO DAVILA, CESAR ARLANYER				
26	PANTA TAPIA, KIARA JACQUELINE				
27	PENAS CARBONEL, YVAN				
28	PIZARRO PISFIL, LUIS JEANPIER				
29	PLASENCIA JIMENEZ, ASTRID AZUCENA				
30	RIVADENEIRA CAÑOLA, MATHIAS SEBASTIAN				
31	RODAS VASQUEZ, FAVIO JOSE				
32	ROJAS DE LA CRUZ, ARIANA LUCIA				