



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**PROGRAMA DE JUEGO DE EXPRESIÓN
CORPORAL PARA MEJORAR LOS LOGROS DE
APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA 84185 “SANTA
CRUZ”–DISTRITO DE RAGASH PROVINCIA DE
SIHUAS, AÑO 2017**

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL
DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN INICIAL

Autora

Br: LOAYZA ALEJOS, Florencia María

Asesora

Dra. Graciela Pérez Morán

Chimbote – Perú

2017

JURADO EVALUADOR DE TESIS

Mgtr. Teodoro Zavaleta Rodríguez

Presidente

Mgtr. Sofía Carhuanina Calahuala

Secretaria

Mgtr. Lita Jiménez López

Miembro

AGRADECIMIENTO

A Dios por todas las cosas que me ha brindado durante este tiempo de estudios. A mis padres por su apoyo permanente. A cada uno de los docentes de Educación, por sus orientaciones profesionales en el asesoramiento y culminación de la presente investigación.

De manera especial a la Dra. Graciela PEREZ MORÁN quien fue la persona mentalizadora y desinteresada que ayudó a la culminación de esta investigación con su asesoramiento.

A la Universidad por su preocupación en la formación de profesionales quienes contribuiremos en la solución de los grandes problemas educativos de nuestro país.

DEDICATORIA

A mis padres, por darme la vida, la

Educación básica y formarme en valores

Y principios que me servirán en mi vida

Futura y profesional.

Resumen

El presente informe de investigación se orienta a demostrar en qué medida el programa de juego de expresión Corporal mejora los logros de aprendizaje de los estudiantes del nivel Inicial de la I.E 84185“Santa Cruz”-Distrito de Ragash provincia de Sihuas 2017. El grupo de estudio estuvo conformado por 50 estudiantes del nivel Inicial en los cuales los 20 alumnos pertenecieron a la muestra. La recolección, análisis e interpretación de datos se usó la técnica de la prueba de entrada y la prueba de salida y los instrumentos, guía de Observación. Los resultados fueron que en el pre test obtuvieron en su mayoría en C con un 60% en el logro de aprendizajes en cuanto al juego de expresión corporal. En pos test se tiene que los estudiantes presentaron un calificativo del 50 % fue evaluado con el puntaje de A.

Las palabras clave: juegos, expresión, programa, habilidad.

Abstract.

The current research report is aimed at demonstrating to what extent the play program of the term Heart improves students' learning records of IE Initial level 84185 "Santa Cruz" - Ragash district of Sihuas province. Study group consisted of 50 students of the Initial level in which the 20 students belonged to the sample. Data collection, analysis and interpretation were used by the input test technique and the output test and instruments, Observation guide. The results were in the pretest obtained mostly in C with a 60% in the achievement of learning in the game of corporal expression. In the test, students had a score of 50% and was evaluated with a score of A.

Keywords: games, expression, program, skill.

INDICE

CARATULA.....	I
JURADO EVALUADOR.....	II
AGRADECIMIENTO.....	III
DEDICATORIA.....	IV
RESUMEN.....	V
ABSTRACT.....	VI
INDICE.....	VII
INTRODUCCION.....	1
II. MARCO TRORICO.....	08
2.1. ANTECEDENTES	
2.1.1. PROGRAMA DE JUEGO DE EXPRESION CORPORAL.....	08
2.2.MANIFESTACIONES EXPRESIVAS ASOCIADAS AL MOVIMIENTO.....	12
2.2.3 DEFINICION DE PROGRAMA DE JUEGO DE EXPRESIONCORPORAL.....	14
2.2.4. DIMENSIONES DE PROGRAMA DE JUEGO DE EXPRESION CORPORAL.....	16
2.2.5. LA EXPRESIÓN CORPORAL EN DIVERSOS LENGUAJES?.....	18
2.2.6 LA IMPORTANCIA DE EXPRESARNOS EN DIVERSOS LENGUAJES?.....	20

2.2.7. LA EXPRESIÓN DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DEL II CICLO DE EDUCACION INICIAL?.....	21
2.3. EL LENGUAJE DRAMATICO.....	22
2.3.1. FAVORECIMIENTO DEL LENGUAJE DRAMÁTICO EN EL DESARROLLO DE LOS NIÑOS?.....	22
2.3.2. INICIO Y DESARROLLO DEL LENGUAJE DRAMÁTICO EN LOS NIÑOS?.....	23
2.3.3 CONCEPCIONES QUE SE TIENEN EN LA EDUCACIÓN INICIAL ENTORNO AL LENGUAJE DRAMÁTICO?.....	23
2.4. DEFINICION DE LOGRO.....	24
METODOLOGÍA.....	29
RESUTADOS.....	40
ANALISIS DE DISCUSION.....	46
CONCLUSION.....	49
ANEXO.....	54

INDICE DE TABLAS

TABLA 1	
Calificación numérica.....	32
TABLA 2	
Muestra.....	33
TABLA 3	
Matriz de operacionalización de la variable.....	34
TABLA 4	
Matriz de consistencia.....	38
TABLA 5	
Logros de Aprendizaje a través del pre test (inicio)	40
TABLA 6	
Logros de Aprendizaje por la dimensión del programa	41
Tabla 7	
Logros de Aprendizaje a través del post test (termino)	43
Tabla 8	
Logros de Aprendizaje a través del pre test y post test (termino)	44

INDICE DE GRAFICO

GRAFICO 1

Logros de Aprendizaje a través del pre test (inicio).....40

GRAFICO 2

Logros de Aprendizaje por la dimensión del programa42

GRÁFICO 3

Logros de Aprendizaje a través del post test (termino)43

GRAFICO 4

Logros de Aprendizaje a través del pre test y post test (termino)45

I. Introducción:

El Programa y el logro de Aprendizaje hoy en día, se ha hecho grandes logros en mejorar los Logros de Aprendizaje de los niños y niñas. Para construir una sociedad humana donde todas las personas reconocen sus debilidades, defectos, limitaciones y acepten sus valores. Toda persona tiene en su interior sentimientos, que según su personalidad puede manifestarlos de diferentes maneras. Muchas veces estas manifestaciones dependen de otros factores, según el lugar físico, sentimental y emocional, éstos pueden influir positiva o negativamente en la formación de la persona o sea en los logros de Aprendizaje. Este tema lo desarrollaremos debido a que estamos en una etapa en la cual intentamos definir nuestra personalidad, tomando diferentes modelos ya que nos relacionamos en distintos ámbitos. A demás le interesó ya que era un tema en el cual teníamos escasos conocimientos. Esto nos motivó a investigar a fondo el tema ya que lo consideramos importante para el desarrollo y la constitución de una buena vida.

En la actualidad, el hombre en forma relativa puede superar este problema, porque posee un instrumento eficaz que es la tecnología del internet. Esta le permite tener contacto con estos conocimientos y producir otros, hasta lo lleva investigar y profundizar un tema o problema. En otras palabras, con las nuevas tecnologías el hombre siente necesidad de investigar y de saber más.

La época que vivimos actualmente es la era de la comunicación y del conocimiento, dos herramientas de cultura que están, como nunca, al alcance de todos en todo momento y en todo lugar. Basta observar un hogar moderno ligeramente acomodado

para encontrar televisores con acceso a internet, computadoras, tablets, teléfonos inteligentes, etc., todos estos aparatos tecnológicos nos permiten comunicarnos e interactuar con ellos para acceder a información sobre ciencia, tecnología, noticias, entretenimiento, descargar información, subir archivos de diverso tipo para compartirlo, conocer gente y entablar conversaciones en tiempo real con imagen y audio, estudiar cursos online o una carrera profesional de manera virtual, es decir, un sinfín de posibilidades que hace apenas quince años era inimaginable de lograr.

Hoy en día, los niños vienen al mundo con una predisposición “natural” para la tecnología, un bebé de meses antes de aprender a caminar o de pronunciar sus primeras palabras es capaz de encender un teléfono celular o una Tablet y conoce, con sólo haberlo apreciado una vez, cual botón presionar para encontrar la imagen, video o sonido de su agrado. Entre el primer y el tercer año de vida, ya es capaz de dominar algunos videojuegos sencillos y de encender el televisor y buscar su canal favorito en el cable, identifica imágenes, sonidos y caracteres los cuales memoriza y los asocia con sus preferencias, de esa forma puede acceder a los programas y archivos de la computadora sin necesidad de saber leer. Como vemos, el niño de hoy llega a la instrucción preescolar e inicial con dominio básico de las Tics (Tecnologías de la informática y de la comunicación) las mismas que, de acuerdo al uso y aplicación que les den sus maestros y guías, les van a facilitar muchísimo el aprendizaje a lo largo de su vida estudiantil y laboral. Y cuando se habla del uso y aplicación de estas herramientas en el aprendizaje del niño, se refiere a su utilización dentro de las estrategias didácticas que el maestro suele utilizar al desarrollar sus sesiones de clase.

Actualmente, las estrategias didácticas que la escuela demanda, son muy diferentes a las de años atrás. Es decir, ya no basta saber leer y escribir; lo que se necesita es tener destrezas de búsqueda de información, saber acceder a ella, seleccionar, validar, referenciar y transferir información para producir nuevo conocimiento, esta es una ventaja de los niños del área urbana con respecto a los niños de las zonas rurales y alejadas, porque los primeros están en contacto con la tecnología de la información, mientras que los segundos apenas si tendrán energía eléctrica.

En el ámbito nacional, los docentes enseñan todo tipo de contenido con la misma metodología, sin embargo, el resultado no siempre responde a las expectativas y a los esfuerzos del docente; ya que existen tantas diferencias entre unos alumnos y otros y entre un tipo de contenido y otro. Para resolver el problema de la deficiencia de logros de aprendizaje, por parte de los niños y niñas de inicial, se debe mejorar las estrategias didácticas de las docentes.

Los educadores han encontrado un mundo de posibilidades, al desarrollo de su práctica docente, a través de integrar las nuevas tecnologías, como un recurso más en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto les ha permitido promover y facilitar la actitud participativa y creadora de los niños, y la enseñanza individualizada del Aprendizaje interactivo y de nuevas metodologías que promueven una verdadera transformación en el proceso de enseñanza aprendizaje, al ceder el papel protagónico al niño de educación inicial.

Teniendo en cuenta este contexto académico y socio educativo, se hace necesario profundizar en cómo mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes del nivel inicial; así como también, como mejorar las estrategias didácticas, utilizadas por los

docentes en el desarrollo de su práctica pedagógica, a fin de lograr un aprendizaje significativo en sus pupilos.

La investigación de estrategias de enseñanza ha abordado aspectos como los siguientes: diseño y empleo de objetivos e intenciones de enseñanza, preguntas insertadas, ilustraciones, modos de respuesta, organizadores anticipados, redes semánticas, mapas conceptuales y esquemas de estructuración de textos, entre otros (Díaz y Lule, 1978).

Además las estrategias didácticas desarrolladas por el maestro en el aula, constituyen una variable relevante de ser investigada; dado que la generación de estrategias de aprendizajes de los estudiantes dependen de la planificación y desarrollo de actividades pedagógicas del docente.

La importancia de realizar una investigación sobre estrategias didácticas del docente y los logros del estudiante, reside en que permitió conocer diversos aspectos de los enfoques y estrategias didácticas empleadas por ambos agentes (docente – estudiante). Teóricamente, permitió elaborar constructos disciplinarios de las teorías del enseñar y aprender.

En el campo metodológico, permitió analizar la eficacia de los métodos y técnicas didácticas.

En consecuencia, las estrategias que emplea el maestro, ayudan de forma continua y gradual en el aprendizaje de gran parte de los estudiantes que viven en nuestra localidad.

En este sentido, la investigación relacionado con la aplicación de un programa de Juego de Expresión Corporal, desarrollo de los logros de Aprendizaje en sus dimensiones de juego de expresión corporal de competencias, capacidades,

conocimientos y actitudes en los profesores en el marco del buen desempeño docente ya que el ejercicio de la profesionalidad exige una actuación reflexiva, autónoma y crítica respecto a su saber para actuar colectivamente a efectos de planeamiento, ejecución, evaluación y ¿En qué medida el Programa de Juego de Expresión Corporal para la mejora los logros de aprendizaje de los estudiantes del nivel de Inicial de la I.E 84185 de “Santa Cruz”, Distrito de Ragash Provincia de Sihuas, 2017?

De igual modo se propone el objetivo general, determinar en qué medida el programa de juego de expresión corporal para la mejora de los logros de aprendizaje de los Estudiantes del nivel inicial de la I.E 84185 “Santa Cruz”, Distrito de Ragash Provincia de Sihuas, 2017?

Como objetivos específicos se tiene: Identificar a través del pre test el nivel de logros de aprendizaje en los estudiantes del nivel Inicial de la I.E 84185 “Santa Cruz” Distrito de Ragash Provincia de Sihuas, 2017; Diseñar y aplicar el programa de juegos de expresión corporal a los Estudiantes del Nivel Inicial de la I.E 84185 “Santa Cruz” Distrito de Ragash Provincia de Sihuas, 2017; Evaluar a través del post test el logro de aprendizaje de los Estudiantes del Nivel Inicial de la I.E 84185 “Santa Cruz” Distrito de Ragash Provincia de Sihuas, 2017; Evaluar a través del pre test y post test la mejora del logro de aprendizaje de los estudiantes del Nivel Inicial de la I.E 84185 “Santa Cruz” Distrito de Ragash Provincia de Sihuas, 2017

Aun cuando, existe diversas escollos en el proceso de enseñanza aprendizaje, se busca elevar la calidad educativa a través de diferentes metodología y prácticas

educativas que tiendan a utilizar estrategias de aprendizaje activas, donde el estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje y tienda a buscar alternativas de solución ante un problema o necesidad. Por ello, surge esta iniciativa de presentar el pensamiento crítico, la cual es poco desarrollado en las instituciones educativas de nuestro entorno social ya que el pensamiento crítico se desarrolla en la medida que se establece una comunicación oral argumentativa, que se utiliza de manera que consiste en la discusión dirigida que implica controversia autorregulación de los aprendizajes.

La presente investigación es relevante y trascendente porque para los estudiantes, preverá La investigación prevé beneficios o posibles aportaciones de alcance nacional en tres ámbitos fundamentales.

En lo teórico, se recopilarán, procesarán y sistematizarán los fundamentos teóricos más recientes y actualizados sobre el desarrollo del pensamiento crítico. Para ello, se compilará y organizará de manera colaborativa diversas aportaciones teóricas que el profesorado requiere conocer para mejorar su desempeño en aula.

En lo metodológico, la ejecución de este proyecto que se desprende de la línea de investigación ayudará a la efectividad de la estrategia.

En lo práctico, la investigación tendrá un impacto directo con los estudiantes, tanto en el desempeño del profesor como en la actividad de aprendizaje de los alumnos. Se podrá, a través del proceso y experiencia de investigación, elaborar, producir e incluso validar instrumentos de investigación.

En suma, la investigación tiene relevancia y beneficios concretos para el profesorado y estudiantes, de la Institución Educativa 84185 “Santa Cruz” Distrito de Ragash Provincia de Sihuas, pues sus resultados contribuirán a mejorar la calidad educativa y por ende el desempeño profesional de los actuales profesores y de los futuros.

II. Revisión literaria

2.1. Antecedentes

Moncada, y Gómez,(2012), realizó una tesis denominada, tutoría en competencias para el aprendizaje autónomo a través de estrategias didácticas en la Universidad de México, para optar el grado de magister en educación, con el objetivo de demostrar la tutoría en competencias para el aprendizaje autónomo con una Muestra de 80 estudiantes, haciendo uso de un cuestionario como instrumento Pág.12 Concluyendo qué las competencias, estrategias que debe tener el docente como tutor o guía de estos aprendizajes, a la igual muestra una problemática referente a cómo crear en el alumno el afán de aprender más, qué hábitos como estudiante él debe seguir.

Pila, (2012), en su tesis titulada, estrategia didácticas de aprendizaje para el desarrollo del aprendizaje autónomo con competencias comunicativas de los estudiantes de I-II nivel de inglés del convenio héroes del Cenepa de la Ciudad de Quito, para optar el grado de magister en educación, con el objetivo de establecer el tipo de estrategias motivacionales que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con una muestra de 20 estudiantes y docentes ,utilizo como instrumento la encuesta, cuyos resultados son: que el 79% de los encuestados revela que rara vez el docente incentiva las fortalezas del estudiante en el aula, el 9% expresa que casi siempre, mientras que el 6% dice que nunca y el 6% comenta que siempre. Por tal razón surge la necesidad de incentivar al estudiante luego de las prácticas del idioma en clases de manera que afecte positivamente en el de aprendizaje.

Cañizales, (2011), realizó una investigación respecto a las “Estrategias Didácticas para activar el desarrollo de los Procesos de Pensamiento en el Preescolar”; el objetivo de la investigación consistió en determinar la efectividad del Modelo en la aplicación de las estrategias didácticas que activan el pensamiento del niño. La metodología utilizada fue la investigación cualitativa pág. 67

II. Marco conceptual:

El programa es un documento estatal de obligatorio cumplimiento que determina con exactitud los contenidos que han de ser asimilados por los estudiantes.

Se denomina juego a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican.

Habilidad proviene del término latino Habilitas y hace referencia a la maña, el talento, la pericia o la aptitud para desarrollar alguna tarea. La persona hábil, por lo tanto logra realizar algo con éxito gracias a su destreza.

Expresión proviene del latín expressio, una expresión es una declaración de algo para darlo a entender. Puede tratarse de una locución, un gesto o un movimiento corporal.

La palabra corporal proviene del latín. Se origina a partir de la palabra Corporales, Corporalis. Y ésta de Corpus, Corporis cuyo significado es cuerpo, corpulencia, gordura y por extensión sustancia, elemento, persona, individuo, más el sufijo (relación de pertenencia)

2.1. Programa de Juego de Expresión Corporal

Definición de Programa: Según Ariana (2014) el término del latín programa que, a su vez, tiene su origen en un vocablo Griego, posee múltiples acepciones. Puede ser entendido como el anticipo de lo que se plantea realizar en algún ámbito o

circunstancia que ofrece para un discurso; la presentación y organización de las materias de un cierto curso o asignatura; y la descripción de las características o etapas en que se organizan determinados actos o espectáculos artísticos. Un programa también consiste en una unidad temática desarrollada durante una emisión televisiva o radial, además de permitir nombrar al grupo de instrucciones que le posibilita a una computadora desarrollar diferentes funciones (p. 20).

Definición de Juego: Según Johnvo Neumann y Oskar Morgenstern (1957), se denomina juego a todas las actividades que se realiza con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. El juego establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el deporte, por lo que no supone una obligación necesaria de concretar. Aun así el juego puede ser utilizado con fines didácticos como herramientas Educativas. El juego puede ser una de las maneras de disfrutar el tiempo de ocio, como un modo. Si bien el juego tiene reglas específicas (cualquiera de ellos que se practique), su diferencia con el deporte radica en que éste último no solo posee reglas claras si no que se practica dentro de una institución deportiva y requiere constancia, trabajo en equipo y fijación seria de objetivos. En cambio, el juego es diferente. Pensemos por ejemplo en un juego de mesa donde sólo juegan dos participantes: Pueden hacerlo cuando quieran, no necesitan entrenar para jugar tal día de la semana, e incluso si bien el objetivo es ganar, si no se gana, no es una derrota significativa Pág 78. El mismo ejemplo sirve para cualquier otro juego, como los que se organizan en festejos de cumpleaños

Definición de Habilidad: Según Arttur Conan Doyle (1859) enfatiza que, el término habilidad proviene del término latino Habilitas y hace referencia a la maña, el

talento, la pericia o la aptitud para desarrollar alguna tarea. La persona hábil, por lo tanto logra realizar algo con éxito gracias a su destreza. Por ejemplo: Para solucionar este tipo de problemas se necesita una habilidad especial “El delantero Portugués marcó dos goles que volvieron a demostrar sus gran habilidad”, la falta de habilidad de Ministro para lograr la armonía en su grupo de trabajo fue el detonante que llevó al despido. En otras palabras la habilidad es un cierto nivel de competencia de un sujeto para cumplir con una meta específica. Ejemplo: Ricardo tiene una gran habilidad para resolver problemas matemáticos. Capacidad de una persona para hacer una cosa correctamente y con facilidad. “tiene una gran habilidad para los negocios; tenía danzas de tipo competitivo, donde trataban de mostrar habilidad en el manejo de una vara o palo, y danzas festivas y rituales” Pág 32.

Definición de Expresión: Según Gian Lorenzo (1750) refiere que el término Expressio, proviene del latín que la expresión es una declaración de algo para darlo a entender. Puede tratarse de una locución, un gesto o un movimiento corporal. La expresión permite exteriorizar sentimientos o ideas: Cuando el acto de expresar trasciende la intimidad del sujeto, se convierte en un mensaje que el emisor transmite a un receptor. Existen distintas formas de expresión de acuerdo al lenguaje utilizado. Las más habituales son la expresión oral (Que se concreta a través del habla) y la expresión escrita (mediante la escritura). Cada vez que una persona mantiene una conversación con otra está apelando a la expresión oral Pág.12. De igual manera, un ejemplo común de expresión escrita son los carteles con información (tales como anuncios publicitarios impresos) que se encuentran en la vía pública. La vida cotidiana también implica numerosas situaciones de expresión corporal (el

comportamiento exterior, ya sea espontáneo o intencional) y expresión facial (manifestación de emociones a través de rostro). En caso de la expresión corporal, puede tratarse de una manifestación artística, como la danza.

Definición de Corporal: Según Marta (1988). Sostiene que la palabra Corporal, proviene del latín Corporale, corporalis. Y ésta de corpus, corporis cuyo significado es cuerpo, corpulencia, gordura y por extensión sustancia, elemento. Persona, individuo, más el sufijo-al (relación de pertenencia). Por tanto su concepto es lo relativo, lo que pertenece al cuerpo. Clase: Adjetivo, singular. En cuanto al género, todo adjetivo lo toma del sustantivo que acompaña. Pero en este caso, no toma la desinencia ni del género masculino ni del femenino, sino que permanece invariable, por terminar en sustantivo que acompaña. Pero en este caso, no toma la desinencia ni del género masculino ni del femenino, sino que permanece invariable, por terminar en sustantivo, masculino, singular. La definición dada por la Real Academia Española está directamente relacionada con Etimología del vocablo: “perteneciente o relativo al cuerpo, especialmente el humano”. Definiendo cuerpo como “conjunto de los sistemas orgánicas que constituyen un ser vivo”, “tronco del cuerpo, a diferencia de la cabeza y las extremidades”; “tronco del cuerpo, a diferencia de la cabeza y las extremidades”; “aquello que tiene extensión limitada, perceptible por los sentidos”. El otro significado se relaciona con el “Lienzo que se extiende en el altar, en el altar, encima del altar, para poner sobre él la hostia y el cáliz”. “La expresión corporal es una disciplina que permite, mediante el estudio y profundización del empleo del cuerpo, un lenguaje propio”. Este lenguaje corporal puro, sin códigos preconcebidos, es un modo de comunicación que encuentra su propia semántica directa más allá de

la expresión verbal conceptualizada Pág. 67. Para Patricia Stokoe (1986) “La expresión corporal en una conducta que existe desde siempre en todo ser humano. Es un lenguaje pre verbal, extra verbal y paralingüístico por medio del cual el ser humano se expresa a través de sí mismo, reuniendo en su propio cuerpo el mensaje y el canal, el contenido y el cuerpo. Toda acción o gesto realizado con el objetivo de comunicarse con los demás o incluso con uno mismo, como forma de relacionarse consigo mismo en una clara fusión de autoconocimiento”. Torres Guerrero (2000) Pág. 09

2.2.2. Manifestaciones Expresivas Asociadas al Movimiento: Hemos tenido en cuenta a Zagalaz y Cols(1999) para realizar nuestra investigación los cuales se basan en las corrientes actuales de Educación Física, señalan que la Expresión y comunicación Pág. 6, se configura en:

Educación postural e imagen corporal: Cuyo objetivo es, respectivamente, evitar problemas posturales, como Cifosis y lordosis y, conseguir afirmar la propia imagen con la consiguiente de logros de Aprendizaje.

Expresión y comunicación no discursiva/lenguaje corporal y gestos: La forma de andar, de correr, de bailar, de reír, de llorar de gritar y hasta de callar el silencio forma parte de la expresión y un largo etcétera, configuran este apartado, desarrollado de forma más específica en el último y consiguiente apartado.

Dominio del espacio-tiempo: Trabajando fundamentalmente con juegos expresivos, para favorecer la medición del espacio y el tiempo y conseguir un movimiento más suelto, más ágil y mejor.

Danza/baile: Tanto la danza clásica modificada, como la española o la moderna presentan un amplio bagaje.

Teatro evolutivo: según Mantovani A (1981), “la naturaleza del teatro está determinada por la acción. Los hombres en acción, caracterizan el teatro y lo diferencian del género narrativo o de la poesía”. Una metodología activa, que corresponda a la forma moderna de entender la Educación y el teatro, que concibe éste como única actividad olvidando otros aspectos de la capacidad expresiva del niño/a o canalizando las actividades a través de juegos dramáticos que se apoyan en juegos de Expresión Corporal, musical y plástica Pág.63

Juego Simbólico: Compuesto por juegos que representen algunas actividades, que pretendan conseguir respuestas de protesta de alegría, de tristeza, etc.

Juego de Roles: Representación de papeles asignados previamente a los alumnos/as o libremente escogidos por ellos/as.

Juego dramático: Utilizando como medio del teatro, buscará la expresión del niño/a, integrándose por el proceso, recreando situaciones y personajes imaginados, utilizando textos y acciones improvisados, estimulando el tema del juego, creando los propios niños/as la escenografía y el vestuario. El teatro y el juego dramático desarrollan capacidades personales (imaginación, observación, creatividad, expresión oral y expresión corporal) y exigen un análisis y una interpretación de la realidad que nos rodea. Implica comunicación a partir de dos formas de expresión, principalmente oral y escrita. Así pues, el teatro ofrece la realidad. Existe una magnífica relación entre el mundo real, la imaginación y la expresión literaria y, si a todo esto le añadimos lo estimulante que resulta la actividad teatral, no sólo los alumnos/as sino también a los profesores/as, su utilidad en las clases de Expresión Corporal es indiscutible.

Dramática Creativa: Etimológicamente significa Pedagogía de la acción, respondiendo a los dos polos más exigentes en la comunicación de los demás. La dramática creativa o expresión de sí mismo y la comunicación de los demás. La dramática creativa o expresión dramática, según Artaud, A (1938) es “el teatro que no está en nada pero que se vale de todos los lenguajes: Gestos, sonidos, palabras, gritos, vuelve a encontrar su camino precisamente en el punto en que el espíritu, para manifestarse, siente la necesidad de un lenguaje”. Y ese lenguaje básico es el movimiento Pág. 11.

Creación colectiva y montaje de textos: Se puede crear en grupo alguna obra de teatro expresivo para su escenificación, o montar algún texto determinado. Mimo: Es la forma más primaria de juego que desarrollan los grupos de niños/as, los cuales son capaces de representar con gestos, las actuaciones propias del juego callejero o del juego de recreo, en los que transforman el espacio o los objetos cotidianos en “ámbitos de acción”. Debe ser la unión entre el mundo simbólico y el mundo concreto del cuerpo, trabajándolo a través de la observación del mundo circundante, la elaboración de una estructura dinámica, la definición de espacios y el análisis de los ritmos de la historia y los personajes. La comunicación no verbal, los juegos de roles y los juegos dramáticos son instrumentos de vital importancia para nuestra investigación, por ello los hemos subrayado y ampliaremos en nuestra fundamentación con más detenimiento.

2.2.3. Definición de Programa de Juego de Expresión Corporal. Como hemos comentado la comunicación no verbal es un aspecto importante a tener en presente y teniendo en cuenta a Schinca (2000). Existe un lenguaje del cuerpo manifestado diariamente, en la vida cotidiana de todas las personas. Este lenguaje no verbal es

actualmente materia de investigación para Psicólogos, antropólogos, etc., por los comportamientos y el modo de relación entre las personas. Los pensamientos, estados anímicos y emociones absolutamente entrelazadas, integradas en un todo. Todos los deseos, emociones e ideas se expresan corporalmente, así como las relaciones con los demás. Pero no sólo utilizamos “lo corporal” para manifestarnos: También lo hacemos con el espacio que empleamos, y con la musicalidad de nuestros gestos en diálogos silenciosos o verbales. Posturas Pág 4: Para Pérez (2005). Existen diferentes clasificaciones de los distintos tipos de posturas entre las que destacan dos. Una de ellas es la de Motos (1983) que atendiendo a la actitud Psíquica reconoce que existen diferentes tipos de posturas, entre las que destaca Pág 52:

Posturas Abiertas: Se caracterizan por la apertura del cuerpo en la cual están los brazos abiertos, las rodillas hacia fuera y el pecho hacia delante. Expresan sentimientos de gozo, optimismo, etc.

Posturas cerradas: El cuerpo se encuentra encerrado en sí mismo con el mentón bajo, la espalda encorvada y los brazos y piernas hacia dentro. Expresan sensaciones de malestar, tristeza, pesimismo, dolor, etc. **Posturas cerradas:** El cuerpo se encuentra encerrado en sí mismo con el mentón bajo, la espalda encorvada y los brazos y piernas hacia dentro. Expresan sensaciones de malestar, tristeza, pesimismo, dolor, etc.

Postura hacia delante: Se caracteriza por llevar el pecho hacia fuera y la mirada alta. Expresan sentimientos de poder, agresividad, desafío, prepotencia, etc.

Postura hacia atrás: Se caracteriza por tener el pecho hundido y la mirada cabizbaja. Expresan sentimientos de miedo, inseguridad, temor, etc.

Según Kostolany (1977) el gesto es “la expresión de una emoción, como un acto intencional dirigido a modificar nuestra relación con el mundo exterior y también como un lenguaje inteligible”P.32. Para Ballester y Gil (2002) se trata de acciones, con un claro componente cultural, que tienen sentido en la medida en que son vistas por el interlocutor. Tienen un objetivo claramente informativo y son muy dependientes del contexto social. Se realizan con las manos, y en menor medida también con la cara y añaden énfasis al mensaje verbal. Existen diferentes elementos del gesto con los que podemos jugar para que estos adquieran diferentes matices, entre los que destacamos:

La intensidad o tensión de los mismos, que darán lugar a gestos suaves fuertes.

El espacio que determinara gestos de mayor o menor amplitud de movimiento, en diferentes niveles o empleando distintos focos.

La duración, de la cual surgirán gestos largos o cortos y rápidos. La fuerza de la gravedad, que desencadenará gestos pesados (a favor de la gravedad) o ligeros (en contra de la gravedad).

La energía que dará lugar a gestos tenso-relajado Pérez M. (2005). La expresión Corporal en el currículo: Una propuesta integradora desde la formación del profesorado hasta el primer ciclo de la enseñanza primaria. Tesis Doctoral. La Habana (Cuba), Granada (España) pág. 10 Kostolany, F. (1977). Los gestos. Bilbao: Ed. El Mensajero pág. 11 Ballester R. Y. Gil,M.D (2002) habilidades sociales. Editorial Síntesis. Madrid

2.2.4. Dimensiones de Programa de Juego de Expresión Corporal

Cada una de estas dimensiones se estructura en una serie de contenidos generales y otros específicos que ayuda a desarrollar cada una de las dimensiones son:

a).Dimensión Expresiva: En esta dimensión se plantea dos contenidos generales “alfabeto expresivo” y “mundo interno”, en primer lugar se atenderá a la dimensión expresiva de movimiento ésta como “la toma de conciencia de todas las posibilidades que pueda tomar el movimiento y que brinda el propio cuerpo para expresarse, para ser uno mismo” Según Learreta, Sierra y Ruano 2005 pág. 36 y38 se da el alfabeto expresivo “estudio y uso del movimiento y del sonido a partir de todas sus posibilidades, desde el punto de vista de lo que despierta en el ejecutante al hacerlo propio”. En el mundo moderno, es “la expresión de ideas, conceptos y emociones personales mediante(abstracción o figurativo) y sonido en todas sus formas con la intención de exteriorizar la propia intimidad, evadirse y sentirse bien” Learreta, Sierra y a Ruano 2005 pàg 49.Lo que se pretende con esta dimensión, es que el alumnado disfrute del movimiento, lo sienta, toma conciencia de él, de las posibilidades que su cuerpo le brinda, analice cómo puede es el movimiento en el espacio, qué utilización pude hacer del ritmo y sus elementos, como pude sentir y relacionarse con los objetos, etc. En este sentido Villalva (1997) también considera de interés como contenido a trabajar en expresión corporal, sensaciones corporales, la interiorización de movimiento, la expresión de emociones, etc.

b). Dimensión comunicativa: Se trabajan principalmente los siguientes contenidos “Alfabeto comunicativo” compuesto por los siguientes contenidos:

-Lenguaje corporal gestual (actitud corporal, apariencia, contacto físico. Contacto ocular, distancia interpersonal, gesto, orientación espacial interpersonal)

-Componentes sonoros comunicativos: Entonación intensidad, pause y velocidad

-Ritmo comunicativo gestual y sonoro

Según Learreta, Sierra y Ruano 2005; adquieren las herramientas necesarias para reproducir situaciones o transmitir ideas, para generar interacción con los demás a través del movimiento figurativo y abstracto y se fomenta la expresión verbal de las vivencias corporales que se tienen en el desarrollo de las sesiones de expresión corporal

c).Dimensión creativa: Es la capacidad de profundizar, de aportar algo nuevo ya existente, enriquecer con detalles, de forma que el producto se vaya transformado en algo rico y diferente(de la Torre 1991).Los contenidos que comprenden esta dimensión son:

-Alfabeto creativo: Fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración

-Técnicas creativas corporales: Lluvia de ideas corporal, improvisación corporal y sinectica corporal-Proceso creativo:

Logros de aprendizaje.

2.2.5. ¿Qué entendemos por expresión en diversos lenguajes?

Con ese término hacemos alusión a sistemas de comunicación que nos permiten manifestar nuestros sentimientos, emociones e ideas. Así como el lenguaje verbal hace uso de la lengua o idioma que se adquiere culturalmente gracias a una capacidad lingüística innata, los otros lenguajes se valen de otros medios (gestuales, gráficos, plásticos, musicales, etcétera) y tienen sus propios códigos (elementos y principios). Es a través de los diversos lenguajes que pensamos el mundo y, al simbolizarlo, lo vamos comprendiendo.

Desarrollo de expresión en diversos lenguajes

Área de lenguaje

Nombrarse (finalidad: desarrollo del lenguaje expresivo)

Ejercicio: preguntarle al niño con frecuencia: ¿cómo te llamas? si no contesta, decirle: "Di... (Su nombre)" hasta que responda a la pregunta. Reforzar sus intentos.

Decir pronombres: Yo (finalidad: desarrollo del lenguaje expresivo. Empleo de pronombres)

Sus expresiones del niño

Decir pronombres: Tu (finalidad: desarrollo del lenguaje expresivo. Empleo de pronombres)

Ejercicio: hacerle preguntas del tipo "¿Quién es mamá?" para que responda "tú". Si no lo hace, decirle: "di tú", al tiempo que se le hace señalar a la persona correspondiente. Reforzar sus respuestas.

Decir pronombres: Él- Ella (finalidad: desarrollo del lenguaje expresivo. Empleo de pronombres)

Ejercicios:

Hacerle preguntas del tipo "¿Quién es... (Nombre de un hermano...)" Para que responda "él". Si no lo hace, decirle: "di, él", al tiempo que se le hace señalar a la persona correspondiente. Reforzar sus respuestas.

Hacer lo mismo con el femenino

Decir pronombres: Mío (finalidad: desarrollo del lenguaje expresivo. Empleo de pronombres)

Ejercicio: hacerle preguntas del tipo "¿De quién son estos zapatos?" para que responda "mío". Hacer lo mismo con otras prendas, juguetes... Reforzar sus respuestas.

Manifestaciones de los niños

Decir pronombres: Eso (finalidad: finalidad: desarrollo del lenguaje expresivo.
Empleo de pronombres)

Ejercicio: hacerle preguntas del tipo "¿Qué quieres?" refiriéndonos a cosas de las que él desconoce su nombre, para que diga "eso" al tiempo que lo señala. Reforzar sus respuestas.

Emplear plurales (finalidad: desarrollo del lenguaje expresivo)

Ejercicios:

Enseñar al niño una caja conteniendo una pelota. Preguntarle ¿qué es? para que responda "una pelota". A continuación presentarle otra caja con muchas pelotas y decirle ¿Qué son? para que diga "pelotas", Reforzarlo.

Mostrarle un objeto cuyo nombre al formar el plural haya que añadirle "es" por ejemplo lápiz, pez... y decirle ¿qué es esto? para que responda en singular. A continuación presentarle varios del objeto empleado y decirle: ¿qué son? para que forme el

Indicar una acción en un libro (Finalidad: conocimiento de los verbos de acción)

Ejercicio: mostrarle un cuento de láminas que contenga alguna acción dibujada: un niño corriendo, poniéndose los zapatos. Decirle "dime que ves aquí" si expresa solo objetos y no acciones decirle "¿qué hace este niño?" al tiempo que se lo señalamos para que responda con el verbo "corre"... Reforzar.

Obedecer dos órdenes espaciales: encima- debajo (finalidad: desarrollo del lenguaje comprensivo. Conceptos espaciales)

2.2.6. ¿Por qué es importante expresarnos en diversos lenguajes?

Todos los seres humanos experimentamos una serie de vivencias desde que estamos en el vientre materno. Como seres sociales, todos necesitamos que aquello que

sentimos, pensamos, creemos, soñamos, queremos, percibimos, etcétera, no se quede solamente dentro de nosotros. Se dice que la expresión es una necesidad porque cuando una persona no exterioriza parte de su mundo, puede llegar a sentir que ello lo oprime.

Vivimos utilizando diversos lenguajes: saludamos con la mano, vemos señales gráficas en la vía pública, sabemos que está oscureciendo y que se acerca la noche, damos un abrazo, escuchamos música y nos conmovemos, bailamos con otros y nos sentimos alegres, etcétera.

Por ello, es muy importante favorecer la vivencia de los diversos lenguajes, porque ello promueve múltiples inteligencias y da pie a un camino lleno de descubrimientos y de reflexiones sobre su propia acción. De esta forma se posibilita que la persona encuentre su mejor manera de manifestarse, pero para que la expresión aflore, el niño pequeño necesita percibir afecto, sentirse escuchado y en confianza.

2.2.7. ¿Cómo se expresan los niños y las niñas del II ciclo de educación inicial?

Los niños y niñas del nivel inicial están en una etapa de descubrimiento de su propio ser y del mundo que los rodea. A cada momento, cada día, desde su actuar a través del cuerpo, los niños y las niñas descubren algo nuevo, es decir, se van apropiando de la realidad, la conocen y se conocen a sí mismos. A continuación te presentamos una situación que nos puede ayudar a reflexionar acerca del modo cómo se expresan los niños y las niñas de tres, cuatro y cinco años de edad.

2.3..El lenguaje dramático

Con el lenguaje dramático, las historias se pueden crear o representar a través de la pantomima (sin palabras), la dramatización teatral o a través de los títeres. al representar, se pueden usar otros elementos que sirven como recursos: máscaras, vestuario, objetos cotidianos con valor escenográfico, etcétera, que le añaden fuerza y sentido a la acción.

2.3.1 ¿Qué favorece el lenguaje dramático en el desarrollo de los niños?

Cuando los niños dramatizan, sucede lo siguiente: “viven” una ficción que les permite comprender las relaciones humanas y, por tanto, socializar. Representan personajes; esto les permite ser capaces de ver no solo su punto de vista sino también el de los demás. Manifiestan su identidad y la van construyendo en la medida en que sus interacciones enriquecen su mundo interior. desarrollan otras capacidades relacionadas con el manejo del lenguaje dramático: el dominio y el control del cuerpo para la expresividad, el poder de las posibilidades expresivas de la voz; la imaginación, la noción de tiempo y causalidad en la secuencialidad de historias en función de una acción dramática, el desarrollo de la imaginación para la solución de problemas sobre la forma en que se va a representar una historia; el uso creativo del espacio, mediante la diferencia entre el espacio “real” y el espacio “ficcional”. Cuando los niños aprecian representaciones escénicas (títeres, clown, obras de teatro para niños, narraciones de cuentos, pantomima y otras), logran lo siguiente: se promueve el desarrollo de la imaginación, el pensamiento divergente y funciones mentales superiores como la atención, la sensopercepción, la interpretación y la reflexión.

2.3.2.. ¿Cómo surge y se desarrolla el lenguaje dramático en los niños?

A medida que los niños van desarrollando su capacidad para atribuir significados, desarrollan juegos de relación y participación que desembocan en el juego simbólico de representaciones, como se observó en los ejemplos de la situación 3, en que los niños representan a la mamá o se convierten en un tigre. así, el lenguaje dramático se inserta naturalmente en el mundo lúdico del niño y forma parte de él. a través de estos juegos, el niño elabora sus vivencias, lo que más le impacta (positiva o negativamente) para poder comprenderlo en la representación, tanto en el nivel mental como en el afectivo. por eso, al hacerlo, puede ir modificando la vivencia de acuerdo con sus necesidades emocionales. por ejemplo, supongamos que el niño ha vivido un sismo el día anterior. cuando esté con sus amigos en el barrio, “jugará” al temblor con ellos.

Todos podemos aprender, nadie se queda atrás

Al hacerlo, los niños irán modificando los sucesos en un tono lúdico que les permitirá comprender mejor los hechos y a sí mismos, así como procesar aspectos emocionales que puedan haberlos conmovido. A continuación una explicación referencial del modo cómo evolucionan las posibilidades de los niños con relación al lenguaje dramático de acuerdo con Courtney (Courtney 1989).

2.3.3.¿Cuáles son las ideas que se tienen en la educación inicial entorno al lenguaje dramático?

En la educación inicial suele confundirse el natural juego simbólico de representación que se da en total libertad y por propia iniciativa con los juegos de creatividad dramática o “juegos dramáticos”, que implican una serie de estímulos para propiciar la libre creación del niño. Algo similar ocurre con la diferencia entre el

juego dramático y el teatro. el juego dramático se propone dentro de un contexto educativo: no existe el público, se lleva a cabo para desarrollar competencias y capacidades, lúdicamente. Lamentablemente, es usual que para el día de la Madre u otras celebraciones se preparen representaciones teatrales con niños destinados a un público. Para ello, suelen ensayar repetidamente y, en muchos casos, se obliga a los niños a salir a un escenario contra su voluntad. Esto puede tener un efecto contraproducente, ya que los niños pueden inhibirse y emocionarse negativamente. Es usual también que, en lugar de promover la creatividad, se copien historias clásicas o se hagan sketches que muchas veces no tienen un contenido formativo. En el capítulo 3 abordaremos cómo podemos favorecer el lenguaje dramático en la educación inicial.

2.4. Definición Logro:

León (2001), nos dice que son señales, pistas observables del desempeño humano, que dan cuenta externamente de lo que está sucediendo internamente (en el educando) y que exige una comprensión e interpretación pedagógica de parte del docente. Son “son como una ventana o un mirador a través del cual se puedan apreciar los pensamientos, sentimientos, logros y otras realidades humanas”. P. 23

Son los alcances que se consideran deseables, valiosos y necesarios, fundamentales para la formación integral de los estudiantes. Al respecto Zapata (2014) menciona que el logro de los aprendizajes es el resultado esperado en el proceso de aprendizaje, se convierte en un indicador para el proceso de seguimiento del aprendizaje. Comprende los conocimientos, las habilidades, los comportamientos, las actitudes y demás capacidades que deben alcanzar los alumnos de un nivel o grado en un área

determinada. (Generalmente se enuncian con un verbo conjugado en tercera persona del singular (p.12)

Por lo que el logro de los aprendizajes es de nuestros estudiantes están vinculados a alcanzar el desarrollo de su competencia, capacidad y habilidad de resolución de problemas en el ámbito de los números y las operaciones, se entiende como la comprensión que tiene una persona de los números y la habilidad para dar significado a situaciones que involucran números y cantidades. (Ministerio de Educación [MED], 2013 p. 04) mencionó: "Una persona que ha desarrollado su sentido numérico podrá realizar juicios matemáticos y desarrollar estrategias útiles para resolver diversos problemas, así como estimaciones y cálculos de manera reflexiva" y en comprensión lectora están referida al desarrollo de las capacidades lectoras de los niños (as) de comprensión literal, inferencial de diversos tipos de textos.

5.3.1. Fundamentación del área de comunicación

El niño, como sujeto social, tiene una vocación natural a relacionarse con los demás y el mundo que lo rodea; por tanto, la comunicación y, en particular, la oral cumple un papel fundamental de socialización, especialmente cuando el espacio de relación se amplía con el ingreso al jardín o programa.

Tan importante como comunicarse es sentirse parte de un grupo que tiene sus maneras particulares de pensar, expresarse, relacionarse e interpretar el mundo. En suma es, la necesidad de afirmar su identidad cultural. En un país cultural y multilingüe como el nuestro, el dominio de la lengua materna es fundamental. De un lado, porque a través de ésta se expresa la cosmovisión de la cultura a la que

pertenece. De otro lado, porque los niños requieren del dominio de la lengua para desarrollar la función simbólica que permite representar y comunicar la realidad. Otro aspecto fundamental a considerar desde el área, es que la comunicación en un país multilingüe requiere de una lengua común que facilite un diálogo intercultural entre todos, y que, por

Tanto, debe garantizarse, también, el dominio y uso adecuado del castellano.

5.3.2. Características del área

Siguiendo al Diseño Curricular Nacional (2009), al desarrollar las competencias comunicativas y lingüísticas de los niños, se contribuye al desarrollo de capacidades cognitivas, afectivas, sociales y metacognitivas, que son aprendidas de modo progresivo y utilizados de manera intencional para establecer relaciones con los seres que los rodean; ya que la comunicación es una necesidad fundamental del ser humano. Por este motivo, la institución educativa o programa debe promover diferentes experiencias comunicativas reales, auténticas y útiles. Se trata que los niños sean capaces de usar la comunicación, según sus propósitos. Es así que el área de comunicación en Inicial sienta las bases para fortalecer las capacidades comunicativas necesarias para el aprendizaje de la lectoescritura formal en el nivel primario.

Rutas de Aprendizaje

Todos los seres humanos experimentamos una serie de vivencias desde que estamos en el vientre materno. Como seres sociales, todos necesitamos que aquello que sentimos, pensamos, creemos, soñamos, queremos, percibimos, etcétera, no se quede solamente dentro de nosotros. se dice que la expresión es una necesidad porque

cuando una persona no exterioriza parte de su mundo, puede llegar a sentir que ello lo oprime.

Vivimos utilizando diversos lenguajes: saludamos con la mano, vemos señales gráficas en la vía pública, sabemos que está oscureciendo y que se acerca la noche, damos un abrazo, escuchamos música y nos conmovemos, bailamos con otros y nos sentimos alegres, etcétera.

por ello, es muy importante favorecer la vivencia de los diversos lenguajes, porque ello promueve múltiples inteligencias y da pie a un camino lleno de descubrimientos y de reflexiones sobre su propia acción. de esta forma se posibilita que la persona encuentre su mejor manera de manifestarse, pero para que la expresión aflore, el niño pequeño necesita percibir afecto, sentirse escuchado y en confianza.

Logros de Aprendizaje

Resultado esperado en el proceso de aprendizaje, se convierte en un indicador para el proceso de seguimiento del aprendizaje. Comprende los conocimientos, las habilidades, los comportamientos, las actitudes y demás capacidades que deben alcanzar los alumnos de un nivel o grado en un área determinada. Asimismo indica que los logros de aprendizaje ocurren solo si se satisfacen una serie de condiciones: que el alumno sea capaz de relacionar de manera no arbitraria y sustancial, la nueva información con los conocimientos y experiencias previas y familiar es que posee en su estructura de conocimientos y que tiene la disposición de aprender significativamente y que los materiales y contenidos de aprendizaje tienen significado potencial o lógico.

Macedo, Pérez y Arteaga, (2012); es el resultado que se obtiene después de desarrollar un conjunto de competencias y capacidades a lo largo de la Educación Básica Regular. Estas se manifiestan en una serie de características según la diversidad humana, social y cultural de los estudiantes.

Las características que se espera tengan los estudiantes al concluir la Educación Básica se refiere a la parte cognitiva, actitudinal y psicomotriz, que en su conjunto desarrollan la personalidad y logros de Aprendizaje del educando. También podemos decir que es el grado de desarrollo de las capacidades, conocimientos y actitudes. Se representan mediante calificativos ya sea cuantitativos o cualitativos, que dan cuenta de modo descriptivo, de lo que sabe hacer y evidencia el estudiante.

5.4.-Hipótesis de la investigación

Hipótesis general:

$H \infty$ = La aplicación del programa de juegos de expresión corporal mejora los logros de aprendizaje de los Estudiantes del Nivel Inicial de la I.E 84185 “Santa Cruz” Distrito de Ragash Provincia de Sihuas, 2017

$H o$ = La aplicación del programa de juegos de expresión corporal no mejora los logros de aprendizaje de los estudiantes del Nivel Inicial de la I.E 84185 “Santa Cruz” Distrito de Ragash Provincia de Sihuas, 2017

METODOLOGÍA

Tipo de investigación

El tipo de estudio de la presente investigación es no experimental.

Por su enfoque:

Es cuantitativo. Porque utiliza la recolección y análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población o muestra en nuestro caso a los estudiantes del nivel inicial “Santa Cruz “ Ragash –Sihuas-2017.

Pino (2007, p. 187) define al estudio cuantitativo como aquel en donde se manipula deliberadamente una o más variables que actúan como causa programa el buen desempeño docente en nuestro estudio para determinar sus efectos una o unas variables en nuestra investigación de gestión pedagógica, dentro de un parámetro de control por parte del investigador.

Por su naturaleza:

Corresponde a una investigación aplicada porque resolvemos problemas de naturaleza práctica (Namakfordosh, 2006, p.131)

Por su alcance:

Es un estudio experimental porque se apoya en la observación de fenómenos, se formulan hipótesis, se realiza la investigación para arribar a conclusiones (Namakfordosh, 2006, p. 133).

Diseño de investigación

Sánchez y Reyes (1998) define al diseño como una estructura u organización esquematizada que adopta al investigador para relacionar y contrastar variables de estudio. El diseño de investigación que se utilizará en el estudio es el pre experimental de Pre Test y Post test con un solo grupo cuya ejecución implica tres pasos:

Una medición previa de la variable dependiente.

Introducción o aplicación de la variable dependiente o experimenta (x) a los sujetos del grupo o la muestra.

Realiza una nueva medición de la variable dependiente luego de aplicar la variable independiente y el diagrama es el siguiente:

Identificación de variables.

Variable independiente (causa): Programa de Juego de expresión corporal

Definición conceptual: Es un conjunto de estrategias metodológicas orientadas al estudiante y a la organización escolar. Se fundamenta en el trabajo en grupos

cooperativos donde se produce la construcción colectiva del conocimiento, el desarrollo de capacidades y actitudes. (Integrados).

Definición operacional: es el conjunto de actividades sistematizadas orientadas por el profesor que tiene como fin mejorar el Programa de juego de Expresión corporal con las siguientes dimensiones: Dimensión expresiva, dimensión comunicativa y dimensión creativa.

Variable dependiente (efecto): Los Logros de Aprendizaje

Definición conceptual: Para Coopersmith, se refiere al logro de Aprendizaje como “la evaluación que el individuo hace y mantiene cotidianamente con respecto a sí mismo o sea, expresiones y actitudes de aprobación o desaprobación, indica la amplitud de la cual el individuo se cree capaz, importante, feliz y digno. Según William James(1963) “los Logros de Aprendizaje es el valor de los sentimientos de sí mismo, los cuales están determinados por el área que va del talento actual a las potencias supuestas”.

Definición operacional: Conjunto de los procedimientos por los cuales los estudiantes experimentan diferentes actividades que le permitan mejorar el desarrollo de los Logros de Aprendizaje las dimensiones son: Afectivo, físico, social, académico, ética.

El cual será medido con una guía de observación cuya escala es la siguiente:

Logro de aprendizaje

TABLA 1

Calificativos Numéricos	Asignación de pesos con fines estadísticos	Promedio de notas
2	Alto	A
1	Bajo	B-C

El universo y muestra

Población: Es el conjunto de todos los elementos (unidades de análisis) que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolló el trabajo de investigación (Carrasco, 2009p. 236) en nuestro caso la población estará constituida por 50 estudiantes del nivel Inicial de la I.E “Santa Cruz” 84185 Distrito de Ragash Provincia Sihuas 2017

Muestra:

Es una parte de fragmento representativo de la población cuyas características esenciales son las de ser objetiva y reflejo fiel de ella de tal manera que los resultados obtenidos de ellas puedan generalizarse a todos los elementos que conforman dicha población.

En nuestro caso la muestra estará constituida por 50 estudiantes del nivel secundario de la I.E “Santa Cruz” Distrito de Ragash Provincia de Sihuas 2017. El tipo de muestreo a utilizarse en la presente investigación es el no probabilístico,

intencional, intencionado o criterio ya que buscamos que la muestra sea representativa de la población donde fue extraída y sobre todo la institución donde laboramos del nivel de educación secundaria no dando lugar aplicar otro tipo de muestreo (Sánchez y Reyes, 1998. p 117).

TABLA 2

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	GRUPO	Nº ESTUDIANTES	TOTAL
84185 “Santa Cruz” Ragash-Sihuas	GE	20	20

TABLA 3

Matriz operacionalización de Variables:

VARIABLE	DEF.CONCEPTUAL	DEF.OPERACIONAL	INDICADORES	INSTRUMENTO
V.I. PROGRAMA DE JUEGOS DE EXPRESIÓN	Gestos. Según Kostolany (1977:32) el gesto es: “la expresión de una emoción, como un acto intencional dirigido a modificar nuestra relación con el mundo exterior y también como un lenguaje inteligible”.	Conjunto de orientaciones por el profesor. los cuales los estudiantes experimentan diferentes actividades que le permitan mejorar el Programa de Juego de Expresión corporal en las dimensiones de: Dimensión Expresiva, dimensión comunicativa, dimensión creativa El cual será medido con una guía de observación.	Dimensión Expresiva Toma conciencia del movimiento en función de las partes corporales implicadas Toma conciencia de las superficies de apoyo en las actitudes corporales o movimientos Toma conciencia del grado de tensión muscular Toma de conciencia sensaciones de gravedad Toma de conciencia de las posibilidades de movimientos en función de conceptos espaciales, simetría, niveles espaciales. Toma conciencia del ritmo corporal(ritmo interno y ritmo externo) Toma conciencia de utilización y vivencia de los objetos. Dimensión Comunicativa Crea componentes sonoros y símbolo corporal Atiende lenguaje corporal gestual Realiza un ritmo interno y externo Toma conciencia del movimiento corporal vocal no vocal e instrumental Toma conciencia de los estados de ánimo, ideas, sentimientos o situaciones. Dimensión Creativa Desarrolla la fluidez en el alfabeto creativo Emite la flexibilidad en las técnicas creativas corporales	P R O G R A M A E X P R E S I O N T A B L A

			<p>Presenta originalidad y la elaboración en el proceso creativo</p> <p>Toma conciencia de la utilización y vivencia de los objetos</p> <p>Atiende la improvisación corporal en el desarrollo de la creatividad.</p>	
<p>VD.</p> <p>LOGROS DE APRENDIZAJE</p>	<p>Resultado esperado en el proceso de aprendizaje, se convierte en un indicador para el proceso de seguimiento del aprendizaje. Comprende los conocimientos, las habilidades, los comportamientos, las actitudes y demás capacidades que deben</p>	<p>Es a través de los diversos lenguajes que pensamos el mundo y, al simbolizarlo, lo vamos comprendiendo.</p> <p>El lenguaje dramático es un modo de expresión y comunicación (principal elemento e 36 cuerpo en acción. Así, se vale de gestos, movimientos y,</p>	<p>Inicio</p> <p>Proceso</p> <p>Logro previsto</p>	<p>Guía de Observación</p>

	alcanzar los alumnos de un nivel o grado en un área determinada.	generalmente, palabras para contar algo.		
--	--	--	--	--

Técnica e instrumentos de recolección de datos:

6.6.1. Técnica: Observación directa

Es aquella en que el investigador observa directamente los casos o individuos en los cuales se produce el fenómeno entrando en contacto con ellos; sus resultados se consideran datos estadísticos originales, por esto se llama también a esta investigación primaria. Ernesto Rivas Gonzáles (1997 p.23)

6.6.2. Instrumento: Lista de Cotejo

6.6.3. Descripción

Que permite recoger la información acerca del aprendizaje cooperativo para mejorar las habilidades cognitivas en el área de Comunicación en estudiantes de 4 años de educación Inicial de la I.E Distrito de Ragash Provincia de Sihuas 2017

TABLA 4

Matriz de consistencia

ENUNCIADO	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>¿En qué medida el Programa de Juego de Expresión Corporal para Mejorar los logros de Aprendizaje de los Estudiantes del nivel de Inicial de la I.E de “Santa Cruz”, Sihuas, 2017?</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar en qué medida el Programa de Juego de Expresión Corporal para Mejorar los logros de Aprendizaje de los Estudiantes del nivel inicial de la I.E “Santa Cruz”, Ragash-Sihuas, 2017?</p> <p>Objetivos Específicos</p> <p>Identificar el nivel de logros de Aprendizaje en los Estudiantes del Nivel Inicial de la I.E “Santa Cruz”-Ragash-Sihuas, 2017</p> <p>Diseñar cual es el Programa de los Juegos de Expresión corporal para mejorar los logros de aprendizaje en los Estudiantes del Nivel Inicial de la I.E “Santa Cruz”-Ragash-Sihuas, 2017</p> <p>Aplicar el Programa de Juegos de Expresión Corporal para mejorar los logros de</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL:</p> <p>$H \infty =$ La aplicación del programa de juegos de expresión corporal mejora los logros de aprendizaje de los estudiantes de Ragash, durante el año 2017</p> <p>$H o =$ La aplicación del programa de juegos de expresión corporal no mejora los logros de aprendizaje de los estudiantes de Ragash, durante el año 2017</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS:</p> <p>$H \infty =$ La aplicación del Programa de juego de expresión corporal mejora los logros de aprendizaje en la dimensión de Inicio en los estudiantes de Ragash, durante el año 2017</p> <p>$H o =$ La aplicación del Programa de juego de expresión corporal no mejora los logros de aprendizaje en la dimensión de Proceso en los</p>	<p>Programa de juego de expresión corporal.</p> <p>Los logros de aprendizaje</p>	<p>Tipo de investigación</p> <p>El tipo de estudio de la presente investigación es no experimental.</p> <p>Por su enfoque:</p> <p>Es cuantitativo. Porque utiliza la recolección y análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente y confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población o muestra en nuestro caso a los estudiantes del nivel inicial “Santa Cruz “ Ragash –</p>

	<p>aprendizaje en la Dimensión de Inicio en los Estudiantes del Nivel Inicial de la I.E “Santa Cruz”-Ragash-Sihuas, 2017 Aplicar el Programa de Juegos de Expresión Corporal para mejorar los logros de Aprendizaje en la Dimensión de proceso en los Estudiantes del Nivel inicial de la I.E “Santa Cruz”-Ragash-Sihuas, 2017 Aplicar el Programa de Juegos de Expresión Corporal para mejorar los logros de aprendizaje en la Dimensión logro previsto en los Estudiantes del Nivel Inicial de la I.E “Santa Cruz”-Ragash-Sihuas, 2017</p>	<p>estudiantes de Ragash, durante el año 2017 $H \infty =$ La aplicación del Programa de juego de expresión corporal mejora l los logros de aprendizaje en la dimensión logro previsto en los estudiantes de Ragash, durante el año 2017 $H o =$ al 2017 $H o =$</p>	<p>Sihuas-2017. Pino (2007, p. 187) define al estudio cuantitativo como aquel en donde se manipula deliberadamente una o más variables que actúan como causa programa el buen desempeño docente en nuestro estudio para determinar sus efectos una o unas variables en nuestra investi; ‘ le gestión pedagó 40 itro de un parámetro de control por parte del investigador.</p>
--	--	--	---

RESULTADOS

A continuación se detallan los resultados siguiendo a los objetivos específicos presentados como parte de la investigación

7.1. El primer objetivo específico es: identificar a través del pre test el nivel de logros de aprendizaje en los Estudiantes del Nivel Inicial de la I.E 84185 “Santa Cruz” Distrito de Ragash Provincia de Sihuas, 2017

Tabla 5

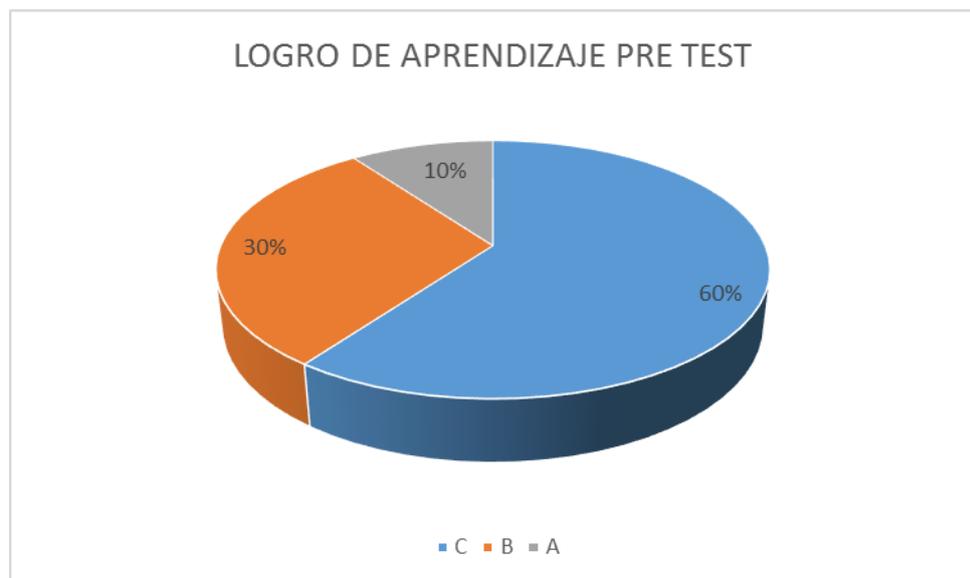
Logros de Aprendizaje a través del pre test (inicio)

NIVEL	PUNTAJE	PRE TEST FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIO	C	12	60
PROCESO	B	6	30
LOGRO PREVISTO	A	2	10
		20	100 %

Fuente: lista de cotejo

GRAFICO 1:

Logros de Aprendizaje a través del pre test (inicio)



Fuente: Tabla 1

Según la tabla 5 y figura 1 que se percibe los estudiantes en su etapa inicial presentaron un calificativo de C con un 60% mientras que el 30 % fue calificado con B y en tanto solo el 10 % fue evaluado con el puntaje de A.

Diseñar y aplicar el Programa de los juegos de expresión corporal en las dimensiones de afectiva, física, social y corporal en el logro de los aprendizajes en los Estudiantes del Nivel Inicial de la I.E 84185 “Santa Cruz” Distrito de Ragash Provincia de Sihas, 2017

Tabla 6

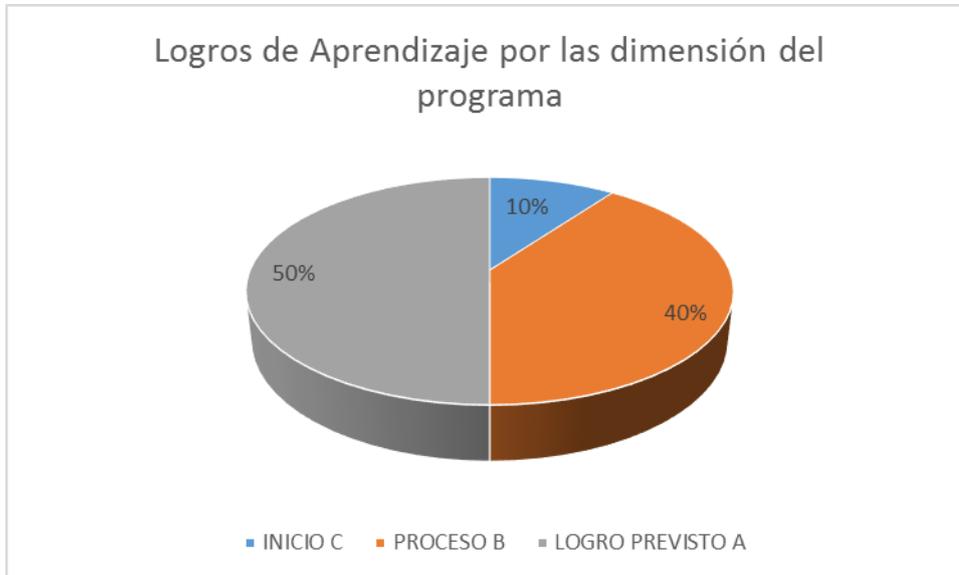
Logros de Aprendizaje por la dimensión del programa

NIVEL	PUNTAJE	POR DIMENSIÓN	
		FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIO	C	2	10
PROCESO	B	8	40
LOGRO	A	10	50
PREVISTO		20	100 %

Fuente: lista de cotejo

Gráfico 2

Logros de Aprendizaje por la dimensión del programa



Fuente: lista de cotejo

Se aprecia que la tabla 2 y figura 2 los estudiantes en su etapa durante las 10 sesiones de aprendizaje en el proceso de enseñanza aprendizaje y evaluados por dimens⁴⁴ obtuvieron un calificativo de C con un 10% mientras que el 40 % fue calificado con B y en tanto solo el 50 % fue evaluado con el puntaje de A.

Evaluar a través del post test los logros de aprendizaje de los Estudiantes del Nivel Inicial de la I.E 84185 “Santa Cruz” Distrito de Ragash Provincia de Sihuas, 2017

Tabla 7

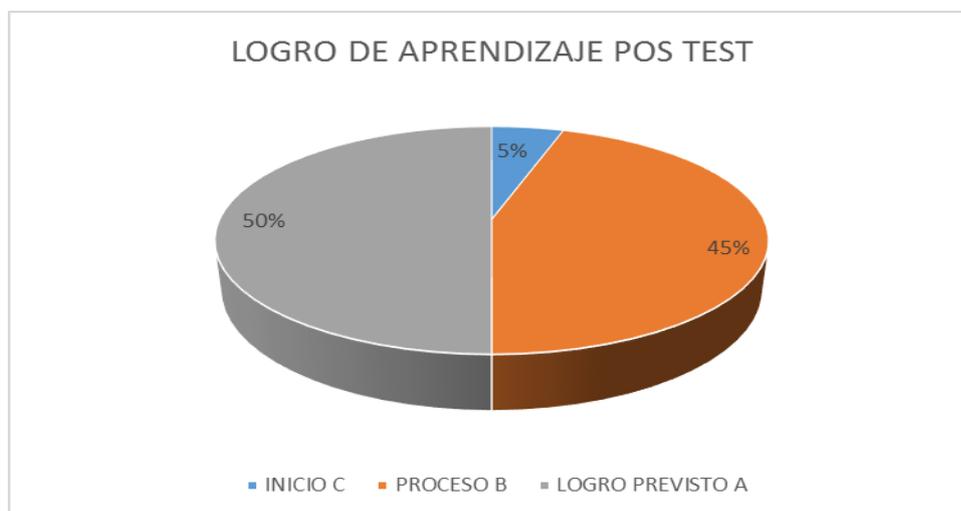
Logros de Aprendizaje a través del post test (termino)

NIVEL	PUNTAJE	POS TEST	FRECUENCIA	PORCENTAJE
INICIO	C	1	5	
PROCESO	B	9	45	
LOGRO	A	10	50	
PREVISTO			20	100 %

Fuente: lista de cotejo

Gráfico 3

Logros de Aprendizaje a través del post test (termino)



Fuente: lista de cotejo

Según la tabla 3 y figura 3 que se aprecia que los estudiantes en su etapa inicial presentaron un calificativo de C con un 5% mientras que el 45 % fue calificado con B y en tanto solo el 50 % fue evaluado con el puntaje de A.

Evaluar a través del pre test y post test la mejora del logro de aprendizaje de los estudiantes del Nivel Inicial de la I.E 84185 “Santa Cruz” Distrito de Ragash Provincia de Sihuas, 2017

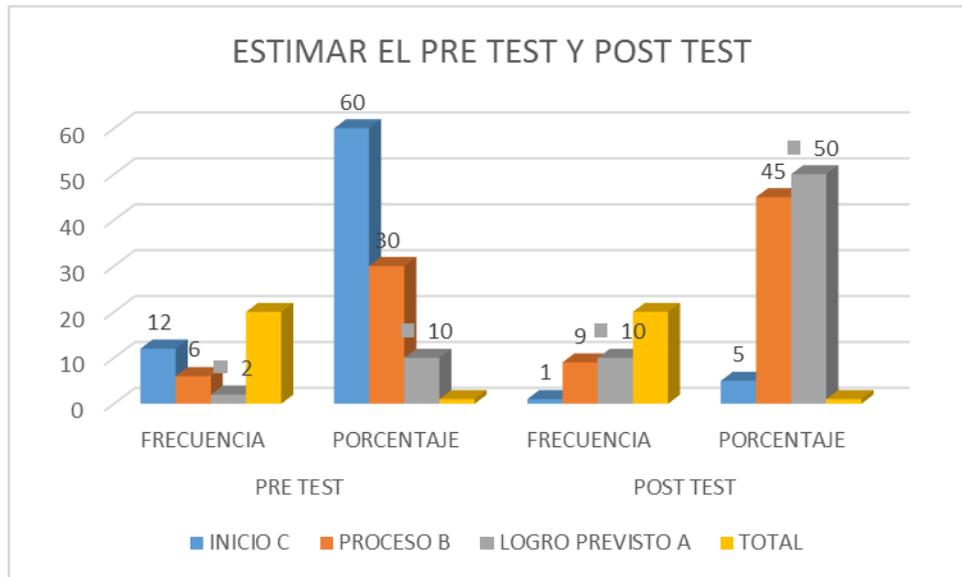
Tabla 8

Logros de Aprendizaje a través del pre test y post test (termino)

NIVEL	PUNTAJ E	PRE TEST		POST TEST	
		FRECUENCI	PORCENTA	FRECUENCI	PORCENTA
		A	JE	A	JE
INICIO	C	12	60	1	5
PROCESO	B	6	30	9	45
LOGRO PREVISTO	A	2	10	10	50
TOTAL		20	100%	20	100%

Grafico 4

Logros de Aprendizaje a través del pre test y post test (termino)



Fuente: lista de cotejo

En tanto la tabla 8 y figura 4, concluyen la evaluación entre el pre test y post test que los estudiantes se ubican en pre test, etapa de inicio con un calificación de A con un 10% sin embargo progresivamente fueron mejorando llegando a un calificación de post test al 50 % en el puntaje de A.

Análisis de discusión:

Identificar a través del pre test el nivel de logros de aprendizaje en los Estudiantes del Nivel Inicial de la I.E 84185 “Santa Cruz” Distrito de Ragash Provincia de Sihuas, 2017

En los alcances presentados como resultado del pre test se tiene que los estudiantes obtuvieron un calificativo de C con un 60% lo cual indica que existe la necesidad de implementar programas donde el niño involucre con el juego todo su cuerpo y exprese emociones, ideas y hasta establecer la comunicación no verbal. Además de los resultados se deducen que al presentar esta debilidad quizás sea porque no se está realizando con frecuencia el juego de expresión corporal o si se realiza es limitadamente.

De allí que Aguado (1990) Señala en relación al juego que “observando las formas espontaneas del juego de los estudiantes se conocerá sus interés, se sabrá qué aspectos les divierte más y es posible construir diferentes formas estructuradas” (p.102).

Por otro lado, Castilla (2008) reafirma nuestro resultado por cuando señala que en Argentina existe un vacío en el área artística al no proporcionar a sus alumnos la posibilidad de un desenvolvimiento corporal, estético y social a través de la expresión Corporal. Danza. (p.31).

Es importante resaltar, que sin juego no existe expresión corporal por cuanto el movimiento del cuerpo, es decir el movimiento permite expresar el lenguaje del cuerpo, espontaneo, natural y permite el desarrollo físico y socio emocional del niño.

Diseñar y aplicar el Programa de los juegos de expresión corporal en las dimensiones de afectiva, física, social y corporal en el logro de los aprendizajes en los Estudiantes del Nivel Inicial de la I.E 84185 “Santa Cruz” Distrito de Ragash Provincia de Sihuas, 2017

Se aprecia que los estudiantes durante las 10 sesiones de aprendizaje en el proceso de enseñanza aprendizaje, fue paulatinamente mejorando y por ende el niño era cada día más expresivo y espontáneo, deseaba permanecer en el juego y hasta los niños que menos hablaban mejoraron hasta en su dinámica interactiva con los niños y por ende se vio reflejado con los aprendizajes en un 50 % alcanzaron un puntaje de A.

El juego es bueno y saludable en el niño, más aún si se centra los aprendizajes de la expresión de su cuerpo que tiene mucho que relación con la comunicación no verbal, que los niños utilizan al permanecer quieto o no expresar verbalmente lo que siente o quiere. Por ello las sesiones realizadas a través del juego ayudó mucho a los niños en la mejora de los aprendizajes.

De igual modo, estos resultados también son ratificados por Sanchidrian (2013) quien sostiene que el llevar a cabo las actividades pedagógicas relacionadas con el juego de la expresión corporal resultó complicado puesto que la realización de los juegos de cada sesión conlleva una planificación previa, una elección de los juegos, y principalmente de los tres elementos a tener en cuenta a la hora de realizar este tipo de actividades, como son el espacio, la música y las dinámicas de trabajo. (p.41)

A partir del tercer objetivo específico se plantea evaluar a través del post test los logros de aprendizaje de los Estudiantes del Nivel Inicial de la I.E 84185 “Santa Cruz” Distrito de Ragash Provincia de Sihuas, 2017

Es satisfactorio percibir que el aprendizaje del niño supero comparado con el pre test las dificultades que presentaron los niños dado a que los calificativos obtenidos fueron que un 50 % alcanzo un puntaje de A. De allí que, se deduce que el juego de expresión corporal es básico en el aprendizaje y por ende contribuye al desarrollo armónico biospsico social del niño.

Estos resultados son ratificados con la investigación realizada por Castilla (2012) Quien sostiene que nuestro cuerpo habla porque es un sistema psicofísico. Por ello, los niños mientras más motivados o estimulados en el desarrollo de su psicomotricidad mayor serán los resultados de los aprendizajes. (p.30)

De igual modo, Lago (2012) señala que los docentes debemos saber interpretar todos los gestos que los niños y niñas nos envían, para así poder dar respuesta a sus necesidades. (p.13)

Aguado (1990) señala en relación al juego que es parte de la expresión oral por ello es necesario fortalecerla:

Consiste en jugar, -no importa la edad de los que lo realicen-, las propuestas de trabajo, deben plantearse siempre como juegos o mejor como propuestas lúdicas que sean como el eje, la médula a partir de la cual los participantes puedan desarrollar sus capacidades de percepción y expresarse espontánea y creativamente. (p. 103).

Evaluar a través del pre test y post test la mejora del logro de aprendizaje de los estudiantes del Nivel Inicial de la I.E 84185 “Santa Cruz” Distrito de Ragash Provincia de Sihuas, 2017

Es alta la relación de las mejoras de los aprendizajes por ello al evaluar entre el pre test y post test q los estudiantes se ubican en pre test, etapa de inicio con un calificativo de A con un 10% sin embargo progresivamente fueron mejorando llegando a un calificativo de post test al 50 % en el puntaje de A.

CONCLUSIONES

Se percibe que la evaluación del pre test el resultado es que los estudiantes se encuentran en su mayoría en C con un 60% en el logro de aprendizajes en cuanto al juego de expresión corporal.

Se logra mejorar los aprendizajes progresivamente después de las 10 sesiones de aprendizaje en el proceso de enseñanza aprendizaje y evaluados por dimensiones obtuvieron un calificativo del 50 % fue evaluado con el puntaje de A.

Tal como se propuso alcanzar el tercer objetivo se tiene que los estudiantes presentaron un calificativo del 50 % fue evaluado con el puntaje de A.

Al evaluar con la prueba de entrada y prueba de salida existe una gran diferencia cuantificable que se aprecia el incremento de los aprendizajes en los estudiantes

RECOMENDACIONES:

- A los profesores y directores de las instituciones educativas proponer y aplicar el programa de Juego de expresión Corporal para mejorar los Logros de Aprendizaje de los estudiantes.
- La participación activa de los docentes, padres de familia y toda la comunidad educativa se hace necesaria para poder estimular el Juego de expresión Corporal y la mejorar los logros de aprendizaje debemos contribuir a los logros de los estudiantes.
- Al personal directivo de los órganos intermedios, en especial del Área de Gestión Pedagógica, programar, ejecutar y evaluar talleres sobre el manejo de programa de Juego de expresión Corporal para mejorar los logros de Aprendizaje de los estudiantes.
- A los futuros docentes proponer proyectos de intervención que permita el desarrollo de programa de Juego de expresión Corporal para mejorar los logros de Aprendizaje de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS:

Agudo, I. (1990) El juego en el área de la expresión corporal. Revista Interuniversitaria de la Formación del Profesorado, N° 7, Marzo. Disponible en:

http://www.aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/1250180694.pdf

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3562/1/TFG-B.339.pdf>

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/2837/1/TFG-L153.pdf>

Albarrán, (2004). Autoestima y rendimiento académico en estudiantes universitarios. Tesis de maestría. Universidad Rafael Urdaneta, Maracaibo.

Anónimo, [http://www. Tu-emprendimiento.com.logros](http://www.Tu-emprendimiento.com.logros) , México, 2005., 2pp.

Brikman, (2001).El Juego del Movimiento Corporal. Primera Edición Buenos Aires.

Branden, Los seis pilares de los Logros . [tr. Jorge Vigil Rubio]. 2ª ed. España, Ed. Paidós Ibérica, 1995, 230 pp. Biblioteca FA.CI.CO.

Barroso, (1998). Autoestima del Venezolano: Democracia o Marginalidad. Galac.

Barroso, (1998). Autoestima del Venezolano: Ecología o Catástrofe. Galac.

Betancourt, (1986). Adaptación del Inventario de Autoestima de Coopersmith forma "C". Venezuela. Instituto Nacional de la Juventud.

Branden, (1995). Los seis pilares de la autoestima. Primera Edición España. PAIDOS.

Camerino, (1997). Ejercicios y Juegos de recreación: primera Edición .Barcelona.

Coopersmith,(1976). Estudio sobre la estimación propia. Psicología Contemporánea. Selections Scientifics American. Madrid. Blume.

Corté S, (1999). Autoestima. Comprensión y Práctica. San Pablo.

Davrou, (2007). Aprendemos a relajarnos: Ejercicios de relajación de 7 a 14 años. Primera Edición. Madrid, Narcea

Delors, (1996). La Educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI. España. Santillana.

Flores, (2004). Estrategias didácticas de reforzamiento de valores universales en la modalidad de Educación de Adultos. Tesis de maestría. Universidad Rafael Beloso Chacín, Maracaibo.

Fisher, logros de Aprendizaje [trad. Verónica d'Ornellas Radzwill. 4ª ed. España, Ed. Obelisco, 1995, 192 pp. Biblioteca FA.CI.CO.

Linares, (2003). Autoestima desempeño de la gestión local de los Alcaldes del Estado Trujillo. Tesis de maestría. Universidad Rafael Beloso Chacín, Maracaibo.

Montesinos, (2004).La Expresión Corporal: Su enseñanza por el método natural Evolutivo. Primera Edición. Barcelona.

Origlio, F. (2006). Jugar con los sonidos, jugar con el cuerpo: Propuestas lúdicas de música y expresión corporal. Primera Edición. Buenos Aires.

Pelayo. (1992) Psicología y Familia. [pról. Juan Mendoza]. 2ª ed. México, Ed. Mc Graw Hill, 143pp. Biblioteca FA.CI.CO.

Penchan, (2009).La expresión Corporal y la Infancia: primera Edición. Buenos Aires

Porstein, (2009).Juego y Movimiento en el nivel Inicial: Propuestas de Educación Física Corporal. España

Roque, (1994) Interpretación de las teorías de la personalidad. 5ª ed. México, Ed. Trillas, 97pp., Biblioteca Prof. Agripín García Estrada.

Rutas de Aprendizaje (fascículo 1)

Sierra, (2003). Técnicas de Investigación Social. Argentina. Paraninfo.

- Shiffer, (1987). Problems in the Measurement of Gronht. EE.UU. Mc Millan.
- Trasobares, (2000) Como mejorar tu autoestima: Cambia tu vida y tus relaciones personales con autoestima. [tr. Silvana Closa Torres, comp. Ana Julia]. Segunda Ed. Océano ámbar,125 pp. Biblioteca FA.CI.CO.
- Tójar, (1993). Ética e investigación Educativa. Universidad de Málaga, RELIEVE, vol 6, n2. Consultado en <http://www.uv.es/RELIEVE/v6n2>
- Venner, A. (2003).Juego para la Expresión Corporal: De 3 a 10. Primera Edición Barcelona.
- Universidad Central de Venezuela, Testoteca de la Escuela de Psicología (1981). Código de Ética del Psicólogo. Consultado en <http://www.ucy.ve/humanidades>.
- Vale, (2006). Motivaciones sociales y satisfacción laboral del docente de aula de Educación Inicial. Tesis de maestría. Universidad del Zulia, Maracaibo
- Winter, (1973). Motivación y emoción. Mc Graw Hill. Desarrollo de la autoestima en niñas y niños de 3 a 5 años, dirigidos a padres

ANEXOS



Niños desarrollando la clase

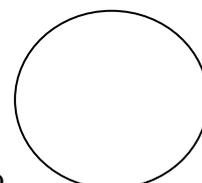
LISTA DE COTEJO

SEUDONIMO:

LUGAR : Ragash-Sihuas

FECHA : 07-07-2017

INSTRUCCIONES: Estimado estudiante a continuación te presento un cuestionario que recogerá datos sobre las habilidades cognitivas, te solicito responder cada uno de los ítems con sinceridad gracias.



DIMENSIÓN	INDICADORES	PUNTAJE			
Dimensión de Inicio	Se considera simpático o antipático Es estable o inestable Se siente valiente o temeroso Se manifiesta tímido o asertivo Demuestra un buen o mal carácter				

Dimensión de Proceso	Se considera atractivo físicamente Se manifiesta fuerte y capaz de defenderse Se siente armoniosa y coordinada Se relaciona con su aspecto y sus destrezas Se ve guapo, alto					
Dimensión Logro Previsto	Se siente aceptado o rechazado por los iguales Enfrenta con éxito diferentes situaciones sociales Sentirse parte de un grupo Ser capaz de tomar la iniciativa ser capaz de relacionarse con personas del sexo opuesto					

MATRIZ DE CONSISTENCIA

FORM. DE PROBL	OBJETIVOS	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO	METODOLOGIA
¿De que manera el Programa de Juegos de Expresión Corporal, mejora los Logros de Aprendizaje de los estudiantes de Sihas?	- Objetivo General: Determinar en qué medida el programa de Juegos de Expresión Corporal mejorara los Logros de Aprendizajes, en los estudiantes de nivel Inicial de	-Hipótesis General: La aplicación del programa de juegos de expresión corporal mejora la autoestima de los estudiantes de Ragash, durante el año 2017	Variable Independiente: Programa de Juego de Expresión Corporal.	Dimensión Expresiva Dimensión Comunicativa Dimensión Creativa	Toma conciencia del movimiento en función de las partes corporales implicadas Toma conciencia de las superficies de apoyo en las actitudes corporales o movimientos Toma conciencia del grado de tensión muscular Toma de conciencia sensaciones de gravedad Toma de conciencia de las posibilidades de movimientos en función de conceptos espaciales, simetría, niveles espaciales. Crea componentes sonoros y símbolo corporal Atiende lenguaje corporal gestual Realiza un ritmo interno y externo Toma conciencia del movimiento corporal vocal no vocal e instrumental	Programa	Tipo: explicativo Nivel: cuantitativo Diseño: pre experimental Técnica: Observación Instrumento: lista de cotejo

	Sihuas.				<p>Toma conciencia de los estados de ánimo, ideas, sentimientos o situaciones.</p> <p>Desarrolla la fluidez en el alfabeto creativo</p> <p>Emite la flexibilidad en las técnicas creativas corporales</p> <p>Presenta originalidad y la elaboración en el proceso creativo</p> <p>Toma conciencia de la utilización y vivencia de los objetos</p> <p>Atiende la improvisación corporal en el desarrollo de la creatividad.</p>	
Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas	Variable Dependiente		Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Identificar el nivel de Autoestima en los Estudiantes del Nivel Inicial de la I.E “Santa	<p>$H \infty$ = estudiantes de Ragash, durante el año 2017</p> <p>$H o =$ $H o =$ La aplicación del</p>	Logros de Aprendizaje		En Inicio		Ficha de Observación

<p>Cruz”-Ragash-Sihuas, 2017</p> <p>Diseñar cual es el Programa de los Juegos de Expresión corporal para mejorar la Autoestima en los Estudiantes del Nivel Secundario de la I.E “Santa Cruz”-Ragash-Sihuas, 2017</p>	<p>Programa de juego de expresión corporal no mejora la autoestima en la dimensión afectiva en los estudiantes de La Pampa, durante el año 2014</p> <p>$H_{\infty} = H_{\infty} =$ La aplicación del Programa de juego de expresión corporal mejora la autoestima en la dimensión física en los estudiantes de Ragash, durante el año 2017</p>		<p>En Proceso</p> <p>Logro Previsto</p>		
<p>Aplicar el Programa de Juegos de Expresión Corporal para mejorar la Autoestima en la Dimensión Afectiva en los Estudiantes del Nivel Secundario de la I.E “Santa Cruz”-Ragash-Sihuas, 2017</p>	<p>La aplicación del Programa de juego de expresión corporal no mejora la autoestima en la dimensión Física en los estudiantes de Inicial, durante el año 2017</p> <p>$H_{\infty} = H_{\infty} =$ La</p>		<p>Dimensión Académico.cia de Sihuas zajea</p>		

<p>Aplicar el Programa de Juegos de Expresión Corporal para mejorar la Autoestima en la Dimensión Física en los Estudiantes del Nivel Inicial de la I.E “Santa Cruz”-Ragash-Sihuas, 2017</p>	<p>aplicación del Programa de juego de expresión corporal mejora la autoestima en la dimensión social en los estudiantes de Inicial, durante el año 2017</p> <p>$H_0 = H_0 =$ La aplicación del Programa de juego de expresión corporal no mejora la autoestima en la dimensión social en los estudiantes de Inicial, durante el año 2017</p>		<p>Dimensión ética</p>		
<p>Aplicar el Programa de Juegos de Expresión Corporal para mejorar la Autoestima en la Dimensión Social en los Estudiantes del Nivel Inicial de la I.E “Santa Cruz”-Ragash-Sihuas, 2017</p>	<p>aplicación del Programa de juego de expresión corporal mejora la autoestima en la dimensión académica en los estudiantes de Inicial, durante el año 2017</p> <p>$H_\infty = H_\infty =$ La aplicación del Programa de juego de expresión corporal mejora la autoestima en la dimensión académica en los estudiantes de Inicial, durante el año 2017</p>				
<p>Aplicar el</p>	<p>año 2017</p>				

<p>Programa de Juegos de Expresión Corporal para mejorar la Autoestima en la Dimensión académica en los Estudiantes del Nivel Inicial de la I.E “Santa Cruz”-Ragash-Sihuas, 2017</p>	<p>H o = H o = La aplicación del Programa de juego de expresión corporal no mejora la autoestima en la dimensión académica en los estudiantes de Inicial, durante el año 2017</p>				
<p>Aplicar el Programa de Juegos de Expresión Corporal para mejorar la Autoestima en la Dimensión Ética en los Estudiantes del Nivel Inicial de la I.E “Santa Cruz”-Ragas Sihuas, 2017</p>	<p>H ∞ = H ∞ = La aplicación del Programa de juego de expresión corporal mejora la autoestima en la dimensión ética en los estudiantes de Inicial, durante el año 2017</p> <p>H o = H o = La aplicación del Programa de juego de expresión corporal no mejora la autoestima en la dimensión ética en los estudiantes de Inicial, durante el</p>				

	año 2017.				
--	-----------	--	--	--	--

ATRIZ DE CONFIABILIDAD

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	14	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Σ_x
1	12	14	15	16	8	14	16	11	12	15	10	13	14	11	14	16	13	18	12	17	13	16	15	13	16	344
2	15	12	12	14	15	16	13	16	14	15	16	16	13	14	16	17	17	18	18	18	12	18	15	16	14	380,429
3	15	12	12	14	15	16	13	16	14	15	16	16	13	17	17	17	14	18	18	18	12	15	12	18	13	375,429
4	15	12	12	14	15	16	13	16	14	15	16	16	18	16	12	17	17	18	15	14	18	18	15	13	17	382,429
5	10	12	12	14	15	16	13	16	14	15	16	16	13	17	17	17	14	18	18	12	18	11	18	18	15	374,429
6	16	12	12	15	15	13	13	16	14	15	16	16	13	10	13	12	17	18	13	18	18	18	11	12	18	364,286
7	19	10	12	14	15	16	13	16	14	15	16	16	13	17	17	17	17	18	18	18	13	18	15	18	10	384,857
8	16	12	12	14	15	16	13	16	14	15	16	16	13	17	15	10	17	18	18	18	18	15	18	18	12	381,857
9	14	12	12	14	15	16	13	16	14	15	16	16	13	17	17	17	17	18	18	18	18	18	18	18	15	394,857
10	9	12	12	14	15	16	13	16	14	15	16	16	13	17	17	17	17	18	18	18	18	18	18	18	11	385,857
	141	122	126	147	148	161	140	163	147	164	162	169	149	164	168	174	180	195	185	169	179	187	178	186	166	4070

Análisis de fiabilidad para los Logros de Aprendizaje

Estadísticos de fiabilidad

Confiabilidad	Validez	N de elementos
Alfa de Cronbach	Coefficiente correlación Pearson	
,745	,944	25

Estadísticos total-elemento

	Media de la escala	Varianza de la escala	Correlación elemento-total	Alfa de Cronbach
AU1	360,40	361,156	,329	,777
AU2	362,50	374,500	,548	,764
AU3	362,20	376,622	,601	,766
AU4	360,50	353,167	,238	,747
AU5	360,50	288,278	,788	,697
AU6	359,00	318,000	,940	,715
AU7	360,90	370,322	,340	,763
AU8	359,40	291,822	,917	,695
AU9	360,70	342,233	,545	,736
AU10	359,80	331,289	,672	,728
AU11	359,50	286,056	,885	,691
AU12	359,20	303,956	,944	,704
AU13	360,90	356,322	,257	,755
AU14	359,20	269,067	,888	,680
AU15	359,00	319,556	,474	,725
AU16	358,80	329,733	,208	,744
AU17	358,50	332,278	,343	,734
AU18	357,10	308,989	,642	,714
AU19	357,90	283,656	,830	,692
AU20	357,60	360,489	,219	,764
AU21	358,70	350,678	,232	,767
AU22	358,00	356,000	,268	,763
AU23	359,00	300,889	,543	,715

AU24	358,30	288,678	,702	,701
AU25	360,40	421,378	,681	,810

Confiabilidad

La fiabilidad de un instrumento (ESCALA VALORATIVA) determina la consistencia interna de los ítems formulados para medir la variable de interés, es decir el fin es detectar si algún ítem tiene un mayor o menor error de medida. Utilizando el método del Alfa de Cronbach, la correlación de Pearson y aplicado a una muestra piloto de 10 estudiantes, EL INSTRUMENTO QUE MIDE “LA AUTOESTIMA PARA MEJORAR LOS LOGROS DE APRENDIZAJE” obtuvo un coeficiente de confiabilidad de $r = 0.745$ y una Correlación de Pearson máxima de aporte de cada ítem con el total de $r = 0.944$ lo que permite inferir que el instrumento utilizado es significativamente fiable.

Programa de Juego de Expresión Corporal para Mejorar los logros de Aprendizaje de los Estudiantes del nivel Inicial de la I.E “Santa Cruz”, Sihuas, 2017

FICHA DE EVALUACIÓN

Nombre:

Edad:

ITEMS	CUESTIONARIO
	Realiza carrera de resistencia
	Realiza saltos sobre pequeños obstáculos
	Realiza saltos sobre uno y dos pies
	Corre a diferentes ritmos y velocidades
	Lanza el balón con una mano
	Expresa sus sentimientos
	Imita movimientos y acciones
	Salta y gira sobre un pie

	Acepta la victoria y la derrota
	Puede expresar situaciones con su cuerpo

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO RECOLECCIÓN DE DATOS.
DATOS INFORMATIVOS

Nombre del instrumento : Guía de observación
Tipo de instrumento : Escala Valorativa
Nivel de Aplicación : Para estudiante
Título de la tesis : “Programa de Juego de Expresión Corporal para mejorar los logros de Aprendizaje de los
Estudiantes del Nivel Inicial de la I.E “Santa Cruz” Sihuas 2017 67
Objetivo General : Determinar en qué medida el Programa de Juego de Expresión Corporal para mejorar los
logros de Aprendizaje de los Estudiantes del Nivel Inicial de la I.E “ Santa Cruz”,Ragash,Sihuas 2017
Autor (Tesista) : Florencia María LOAYZA ALEJOS
EVALUADOR
Nombre y apellido : Odilio Hermógenes Flores Lara
Gado Académico : Mg.. Investigación y docencia

Firma de experto evaluador
Mg. Odilio H. Flores Lara
DNI 33240507

INFORMACIÓN DEL JURADO EVALUADOR DEL INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.

HOJA DE VIDA	
DATOS PERSONALES :	
Apellidos :	FLORES LARA
Nombres :	Odilio Hermógenes
N° de DNI :	33240507
Teléfonos :	043 441112
Dirección actual :	Jr. Ancash N° 280
Correo electrónico :	odili0101@hotmail.com
FORMACIÓN. ACADÉMICO PROFESIONAL :	
Grado :	Mg. Investigación y docencia
Títulos:	Lic. Educación Primaria y adultos
EXPERIENCIA PROFESIONAL :	
<p>Profesor I.S.P.P. Virgen de la Nieves – Sihuas 1996 al 2004</p> <p>Profesor Universidad San Pedro de Chimbote sede Sihuas, presencial y complementación pedagógica 2002 al 2003.</p> <p>Profesor ULADECH, complementación académica 2003 al 2006</p> <p>Profesor ULADECH Régimen Presencial Sede Sihuas 2002 al 2014</p> <p>Profesor tutor Sistema de Educación Abierta “SUA”, sede Sihuas 2004 al 2014.</p> <p>Director I.E. N° 84165 “ACP” 2005 al 2014.</p> <p>Director AGP UGEL-Sihuas 2003 al 2005.</p> <p>Director AGI UGEL-Sihuas 2011 al 2013</p>	

Firma del experto evaluador

Odilio H. Flores Lara
DNI 33240507

III.- MATRIZ DE VALIDACION DE INSTRUMENTO.

Variable Independiente	Dimensiones	Indicador	Ítem	Opción de respuesta			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								Observaciones
							SIEMPRE	AVECES	NUNCA	Coherencia Entre Variable y Dimensión		Coherencia Entre Dimensión y el indicador		Coherencia Entre Indicador e ítem.	
							Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
Programa de Juego de Expresión Corporal	Dimensión Expresiva	<p>Toma conciencia del movimiento en función de las partes corporales implicadas</p> <p>Toma conciencia de las superficies de apoyo en las actitudes corporales o movimientos</p> <p>Toma conciencia del grado de tensión muscular</p> <p>Toma de conciencia sensaciones de gravedad</p> <p>Toma de conciencia de las posibilidades de movimientos en función de conceptos espaciales,</p>	<p>Toma conciencia del movimiento en función de las partes corporales implicadas</p> <p>Toma conciencia de las superficies de apoyo en las actitudes corporales o movimientos</p> <p>Toma conciencia del grado de tensión muscular</p> <p>Toma de conciencia sensaciones de gravedad</p> <p>Toma de conciencia de las posibilidades de movimientos en función de conceptos espaciales, simetría, niveles espaciales.</p>		X		X		X		X		X		
					X		X		X		X		X		
				X			X		X		X		X		
				X			X		X		X		X		

		<p>simetría, niveles espaciales. Toma conciencia del ritmo corporal(ritmo interno y ritmo externo) Toma conciencia de utilización y vivencia de los objetos.</p>	<p>Toma conciencia del ritmo corporal(ritmo interno y ritmo externo) Toma conciencia de utilización y vivencia de los objetos.</p>		X		X		X		X		X		
							X						X		
									X		X				
							X						X		
									X				X		
							X				X		X		
									X						
											X				

	Dimensión comunicativa	<ul style="list-style-type: none"> - Crea componentes sonoros y símbolo corporal - Atiende lenguaje corporal gestual - Realiza un ritmo interno y externo - Toma conciencia del movimiento corporal vocal no vocal e instrumental - Toma conciencia de los estados de ánimo, ideas, sentimientos o situaciones 	<ul style="list-style-type: none"> - Crea componentes sonoros y símbolo corporal - Atiende lenguaje corporal gestual - Realiza un ritmo interno y externo - Toma conciencia del movimiento corporal vocal no vocal e instrumental - Toma conciencia de los estados de ánimo, ideas, sentimientos o situaciones 		X		X		X		X		X		
	Dimensión Creativa	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la fluidez en el alfabeto creativo - Emite la flexibilidad en las técnicas creativas corporales - Presenta originalidad y la 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrolla la fluidez en el alfabeto creativo - Emite la flexibilidad en las técnicas creativas corporales - Presenta originalidad y la elaboración en el proceso 		X		X		X		X		X		

	elaboración en el proceso creativo - Toma conciencia de la utilización y vivencia de los objetos Atiende la improvisación corporal en el desarrollo de la creatividad.	creativo - Toma conciencia de la utilización y vivencia de los objetos - Atiende la improvisación corporal en el desarrollo de la creatividad.		X		X		X		X		X		
--	--	--	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	--

Observaciones:

Sihuas, 24 Junio del 2017

MATRIZ DE VALIDACION DE INSTRUMENTO

Variable Dependiente	Dimensiones	Indicador	Ítem	Opción de respuesta			CRITERIOS DE EVALUACIÓN						Observaciones			
							Coherencia Entre		Coherencia Entre Dimensiones		Coherencia Entre Indicados		Las opciones De respuesta			
				SIEMPRE	AVECE	NUNCA	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No		
	Di Dimensión Afectiva	<ul style="list-style-type: none"> - Se considera simpático o antipático - Es estable o inestable - Se siente valiente o temeroso - Se manifiesta tímido o asertivo - Demuestra un buen o mal carácter 	<ul style="list-style-type: none"> - Se considera simpático o antipático - Es estable o inestable - Se siente valiente o temeroso - Se manifiesta tímido o asertivo - Demuestra un buen o mal carácter 		X		X		X		X		X			
					X		X		X		X		X			
					X		X		X		X		X			
					X		X		X		X		X			
					X		X		X		X		X			

					X		x		x		x					x	
	Dimensión Física	<ul style="list-style-type: none"> - Se considera atractivo físicamente - Se manifiesta fuerte y capaz de defenderse - Se siente armoniosa y coordinada - Se relaciona con su aspecto y sus destrezas - Se ve guapo, alto 	<ul style="list-style-type: none"> - Se considera atractivo físicamente - Se manifiesta fuerte y capaz de defenderse - Se siente armoniosa y coordinada - Se relaciona con su aspecto y sus destrezas - Se ve guapo, alto 		X		X		X		X				X		
					X		X		X		X				X		
					X		X		X		X				X		
					X		X		X		X				X		
					X		X		X		X				X		
					x		x		x		x				x		

		<ul style="list-style-type: none"> - Autopercepción de enfrentar con éxito las situaciones escolares - Capacidad de ajustarse a las exigencias escolares. - Sentirse inteligente. - Sentirse creativo. Sentirse constante.	<ul style="list-style-type: none"> - Autopercepción de enfrentar con éxito las situaciones escolares - Capacidad de ajustarse a las exigencias escolares. - Sentirse inteligente. - Sentirse creativo. Sentirse constante.		X		X		X		X		X		
					X		X		X		X		X		
					X		X		X		X		X		
							X				X				
					X		X		X		X		X		
					x								X		
							x		x						
											x				
													x		

					X		X		X		X		x	
	Dimensión Ética	- sentirse una persona buena y confiable.	- sentirse una persona buena y confiable.		x		x		x					
		- sentirse responsable o irresponsable.	- sentirse responsable o irresponsable.				x		x		x		x	
		- Interiorización de los valores y las normas	- Interiorización de los valores y las normas		x									
		- compartir valores.	- compartir valores.						x		x		x	
		- sentirse bien o mal cuando trasgrede las normas.	- sentirse bien o mal cuando trasgrede las normas.											
		- sentirse bien o mal cuando es sancionado.	Sentirse bien o mal cuando es sancionado.		x				x		x			x

Observaciones _____

Sihuas, Junio del 2017

Firma del experto evaluador
Mg. Odilio H. Flores Lara
DNI. 33240507

PROGRAMA



EXPRESIÓN CORPORAL			
1º ESO	2º ESO	3º ESO	4º ESO
<p>-El cuerpo expresivo: postura, gesto y movimiento. Aplicación de la conciencia corporal a las actividades expresivas.</p> <p>-Experimentación de actividades expresivas orientadas a favorecer una dinámica positiva del grupo.</p> <p>-Combinación de distintos ritmos y manejo de diversos objetos en la realización de actividades expresivas.</p> <p>-Disposición favorable a la desinhibición en las actividades de expresión corporal.</p>	<p>-El lenguaje corporal y la comunicación no verbal.</p> <p>-Los gestos y las posturas. Experimentación de actividades encaminadas al dominio, al control corporal y a la comunicación con los demás.</p> <p>-Control de la respiración y la relajación en las actividades expresivas.</p> <p>-Realización de movimientos corporales globales y segmentarios con una base rítmica, combinando las variables de espacio, tiempo e intensidad, destacando su valor expresivo.</p> <p>-Realización de improvisaciones colectivas e individuales como medio de comunicación espontánea.</p> <p>-Aceptación de las diferencias individuales y respeto ante la ejecución de los demás.</p>	<p>-Bailes y danzas: aspectos culturales en relación a la expresión corporal.</p> <p>-Ejecución de bailes de práctica individual, por parejas o colectiva.</p> <p>-Predisposición a realizar los bailes y danzas con cualquier compañero y compañera.</p>	<p>-Adquisición de directrices para el diseño de composiciones coreográficas.</p> <p>-Creación de composiciones coreográficas colectivas con apoyo de una estructura musical incluyendo los diferentes elementos: espacio, tiempo e intensidad.</p> <p>-Participación y aportación al trabajo en grupo en las actividades rítmicas.</p>

Inicial

Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3
Toma de conciencia	Cuerpo que comunica	Cuerpo que crea
Ronda segmentos corporales	Juego de calentamiento Mini aerobio	Movimiento rítmico baile

Central (Iniciación al tema)

Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3
Toma de conciencia	Cuerpo que comunica	Cuerpo que crea
Reconocimiento de segmentos corporales Posiciones - posturas Posibilidad de movimiento segmentario	Trabajo gestualidad Trabajo postural Trabajo de comunicación a nivel corporal	Frente a una cotidianidad y con los elementos trabajados anteriormente debe crear historia a través de la corporalidad

Final

Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3
Toma de conciencia	Cuerpo que comunica	Cuerpo que crea
Trabajo de respiración Estiramientos Trabajo relajación y meditación		

PROGRAMACIÓN CURRICULAR ANUAL

I.- DATOS GENERALES:

- 1.1.- DIRECCIÓN REGIONAL : Ancash
1.2.- UGEL : Sihuas
1.3.- INSTITUCIÓN EDUCATIVA : “Santa Cruz”-Ragash
1.4.- LUGAR : Ragash
1.5.- ÁREA : Persona Social
1.6.- GRADO : Nivel Inicial
1.7.- PROFESORA : Florencia María Loayza ALEJOS
1.8.- DURACION : 19/05/2017 al 25/07/2017

II.- FUNDAMENTACIÓN

El área de Persona, Familia y Relaciones humanas tiene como finalidad el desarrollo personal del estudiante, el cual comprende los aspectos físicos, intelectuales, emocionales, sociales y culturales en la adolescencia. Es decir, el desarrollo de una personalidad, autónoma, libre y responsable para tomar decisiones en todo momento sobre su propio bienestar y el de los demás.

III.- PROPÓSITOS DEL ÁREA

PROPÓSITO DEL ÁREA	ORGANIZADORES	COMPETENCIAS
El área persigue el desarrollo de la autonomía y de las relaciones humanas; se busca que los adolescentes se desenvuelvan en situaciones	CONSTRUCCION DE LA AUTONOMIA	Se compromete en la construcción de un proyecto de vida, aprendiendo de sus propias experiencias a tomar decisiones y a asumir las consecuencias de sus actos, a partir de la

distintas, desarrollando una actuación sistemática flexible, creativa y personal		reflexión sobre los principales problemas que se dan en la sociedad
	RELACIONES INTERPERSONALES	<p>Establece relaciones de intercambio y afecto y aprende a resolver conflictos interpersonales armonizando los propios derechos con los derechos de los demás, en busca del bien común</p> <p>Afirma un proyecto de vida tomando en cuenta su elección vocacional y sus aspiraciones personales en coherencia con un estilo de vida saludable</p>

IV.- TEMAS TRANSVERSALES

PROBLEMAS	TEMAS	CONTENIDOS TRANSVERSALES
Escaso hábito de lectura	Interés por la lectura	Educación para el éxito
Escasa identidad cultural	Interés por su identidad	Educación en valores y formación ética
Contaminación ambiental	Interés por su equidad ambiental	Educación para la gestión y la conciencia ambiental

V.- CARTEL DE VALORES Y ACTITUDES VALORES Y ACTITUDES:

VALORES	ACTITUDES	COMPORTAMIENTO OBSERVABLES
Respeto	<p>Respeto las normas de convivencia.</p> <p>Escucha y valora opiniones de los demás.</p> <p>Cuida los bienes de su institución educativa.</p>	Cumple con las normas establecidas por la institución educativa.

		<p>Dialoga permanentemente con sus compañeros.</p> <p>Protege y mantiene la infraestructura y los materiales de su institución.</p>
Responsabilidad	<p>Cumple con sus tareas.</p> <p>Llega puntualmente a su institución educativa.</p> <p>Es coherente en sus actos.</p>	<p>Presenta sus trabajos oportunamente.</p> <p>Asiste en la hora establecida en el reglamento interno.</p> <p>Manifiesta asertivamente en sus decisiones.</p>
Honestidad	<p>Se esfuerza por conseguir el logro de sus metas.</p> <p>Es perseverante en la ejecución de las tareas y sus proyectos.</p>	<p>Demuestra postura dentro y fuera de la institución educativa.</p> <p>Ayuda a cuidar sus cosas de sus compañeros y de los demás compañeros de la institución.</p>

VI.- DIVERSIFICACIÓN CURRICULAR – Nivel Inicial

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS
<p>CONSTRUCCIÓN DE LA AUTONOMÍA. Está vinculada al desarrollo de la identidad y personalidad. Su definición como persona única con necesidades e intereses propios, asimismo el reconocimiento como miembro activo de su familia y de los grupos sociales y culturales a los que pertenece.</p>	<p>CONSTRUCCIÓN DE LA AUTONOMÍA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza la educación en la familia, la organización y dinámica familiar. • Identifica las manifestaciones de su sexualidad comprendiéndola y viviéndola en forma plena y saludable y sin riesgos. • Argumenta sus puntos de vista sobre los derechos sexuales y reproductivos de la persona. • Valora el uso responsable de la libertad. • Analiza la influencia de las creencias en sus éxitos y fracasos. 	<p>PERSONALIDAD E IDENTIDAD</p> <p>Adolescencia</p> <ul style="list-style-type: none"> • La comunicación intrapersonal e interpersonal, la asertividad. • Influencia de los medios de comunicación e identidad. • Globalización e identidad. <p>Autoconocimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construcción de la identidad y autoestima. • Libertad, derechos y responsabilidad

	<p>Sus metas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza los patrones culturales que promueven los medios de comunicación. • Analiza las causas y consecuencias de la violencia familiar valorando los medios de protección familiar. • Analiza la importancia del sentido del hombre en el universo. • Analiza la importancia de la búsqueda del conocimiento (verdad) como el sentido del ser humano en el universo. • Reconoce que la búsqueda de la verdad es una 	<p>Sexualidad y Género.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sexualidad y personalidad. • La pareja, amor y sexo. • Sexualidad y medios de comunicación. • Derechos sexuales y derechos reproductivos. • Salud sexual. <p>Vínculo Familiar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rol educativo de la familia.
<p>RELACIONES INTERPERSONALES Comprende el establecimiento de vínculos y formas de participación en los diferentes grupos, donde se generan intercambios afectivos y valorativos como parte del proceso de socialización</p>	<p>RELACIONES INTERPERSONALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fortalece su identidad de grupo y de equipo en los distintos espacios en que se desenvuelve. • Dialoga y negocia cuando participa en los grupos de referencia. • Reconoce sus habilidades e intereses teniendo en cuenta sus planes personales y profesionales. • Participa en actividades que promueven un estilo de vida saludable en su comunidad. 	<p>AUTOFORMACIÓN E INTERACCIÓN</p> <p>Aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidades e intereses. • Canales, estilos y estrategias. • Aprendizaje autorregulado. • Aprendizaje cooperativo.

	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende y explica en forma clara y fundamentada los problemas que afectan a su entorno inmediato y la diferencia que existe con otras culturas o sociedades. • Comprende la importancia de responder racionalmente a preguntas trascendentales que dan origen al pensamiento filosófico. • Analiza normas de convivencia de la institución y de la comunidad, fundamentando la conveniencia de cada una de ellas en el entorno académico, social y familiar. 	<p>Proyecto de vida y uso del tiempo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Habilidades, intereses y proyecto de vida. • Elección vocacional. • Planificación del tiempo. <p>Vida saludable.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estilo de vida saludable. • Prevención de riesgos. • Liderazgo y participación. <p>Formación filosófica.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El desarrollo del pensamiento y el origen de la filosofía. • El desarrollo del pensamiento filosófico. • El ser humano y el sentido de la vida. • Sentido de la ética. • Estética y sensibilidad.
--	--	--

7. ORGANIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS:

UNIDAD	TÍTULO DE LA UNIDAD	TIPO DE UNIDAD	TIEMPO	DURACIÓN
I	Comunicación y personalidad	Unidad de Aprendizaje	20 horas	
II	Planificando la familia	Unidad de Aprendizaje	22 horas	
III	MI aprendizaje	Unidad de Aprendizaje	20 horas	
IV	Aprendiendo filosofía	Unidad de Aprendizaje	18 horas	

VII.- ESTRATEGIAS DEL ÁREA:

- 10.1.- Métodos : Inductivo, deductivo, analítico, sintético, científico
- 10.2.- Técnicas : Lluvia de ideas, debate dirigido, diálogo, entrevista
Juego de roles, mapas conceptuales, mapas semánticos
- 10.3.- Medios : Internet, TV, DVD, Láminas, textos, mapas, enciclopedias
- 10.4.- Materiales : Trípticos, revistas, afiches, separatas, paleógrafos

VIII.- TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN:

EVALUACIÓN	TECNICAS	INSTRUMENTOS
DE PROCESO O FORMATIVA	OBSERVACION	- Fichas de observación

		- Listas de cotejo
	ANALISIS DE TAREAS	- Tareas domiciliarias - Trabajos diversos
	PARTICIPATIVAS	- Fichas de autoevaluación - Fichas de coevaluación
SUMATIVA	CUESTIONARIO DE PRUEBAS	- Prácticas calificadas - Prácticas dirigidas - Pruebas de ensayo - Pruebas objetivas

IX.- BIBLIOGRAFÍA:

11.1.- Para el docente:

- Textos MINEDU
- Manual para el docente
- Textos diversos

11.2.- Para el alumno:

- Textos MINEDU
- Folletos y separatas
- Diarios y revistas

X.- ACCIONES DE TUTORÍA:

- ❖ **Académicas:** Hábitos de estudio, deseo de superación, respeto al profesor o tutor
- ❖ **Social:** Limpieza, puntualidad, honradez, honestidad, veracidad
- ❖ **Proyección a la comunidad:** Acciones cívicas, sociales, religiosas
- ❖ **Acciones de educación sexual:** La educación sexual, planificación familiar, embarazo prematuro

Ragash, marzo del 2017

.....
DOCENTE

.....
DIRECTOR

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 01
TITULO: COMUNICACIÓN Y PERSONALIDAD

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : “Santa Cruz” –Ragash
- 1.2. Grado : Nivel Inicial
- 1.3. Área : Persona Familia y Relaciones Humanas
- 1.4. Horas semanales : 02 horas
- 1.5. Profesor : Florencia María LOAYZA ALEJOS
- 1.6. Duración : De 04 Marzo a 10 Mayo del 2017

II. JUSTIFICACION:

El área curricular de Persona, Familia y Relaciones Humanas le permitirá al estudiante, establecer relaciones armoniosas con su familia, compañeros y otras personas, para construir su proyecto de vida, orientándose a brindar oportunidades de aprendizaje a partir del desarrollo de capacidades, considerando varios aspectos de la interacción humana como la participación, la equidad de género, la seguridad, la sostenibilidad, las garantías de los Derechos Humanos, reconocidos como necesarios para lograr una vida plena y saludable

III. TEMAS TRANSVERSALES:

PROBLEMA	TEMA	CONTENIDO TRANSVERSAL
Poco hábito de lectura	Interés por la lectura	Educación para el éxito
Escasa identidad cultural	Interés por su identidad	Educación en valores y formación ética.
Contaminación ambiental	Interés por la equidad ambiental.	Educación para la gestión de riesgos y la conciencia ambiental.

IV. VALORES Y ACTITUDES:

VALORES	ACTITUDES	COMPORTAMIENTO OBSERVABLES
Respeto	Respeto las normas de convivencia. Escucha y valora opiniones de los demás. Cuida los bienes de su institución educativa.	Cumple con las normas establecidas por la institución educativa. Dialoga permanentemente con sus compañeros. Protege y mantiene la infraestructura y los materiales de su institución.
Responsabilidad	Cumple con sus tareas. Llega puntualmente a su institución educativa. Es coherente en sus actos.	Presenta sus trabajos oportunamente. Asiste en la hora establecida en el reglamento interno. Manifiesta asertivamente en sus decisiones.
Honestidad	Se esfuerza por conseguir el logro se sus metas. Es perseverante en la ejecución de las tereas y sus proyectos.	Demuestra postura dentro y fuera de la institución educativa. Ayuda cuidar sus cosas de sus compañeros y de los demás compañeros de la institución.

III. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTIVIDADES / ESTRATEGIAS	RECURSOS
--------------------	----------------------	----------------------------------	-----------------

<p>CONSTRUCCION DE LA AUTONOMIA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analiza los rasgos de su personalidad - Analiza la influencia de los medios de comunicación en su forma de vida - Analiza su autonomía y autenticidad en los medios en los que se desenvuelve - Analiza las creencias y pensamientos que influyen en el desarrollo personal y comunitario - Diferencia los conceptos sobre libertad y libertinaje en el contexto actual 	<p>PERSONALIDAD E IDENTIDAD</p> <p>Adolescencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La personalidad y la autoafirmación - Comunicación eficaz en la formación del adolescente - Influencia de los medios de comunicación - Proyección social 	<ul style="list-style-type: none"> - Analiza el proceso de formación de la personalidad - Elabora un informe referido a la comunicación - Reconoce la influencia que ejercen los medios de comunicación - Opina sobre como proyectarse social-mente 	<ul style="list-style-type: none"> - Separatas - Periódicos, Revistas - Papelotes - Fichas de trabajo
<p>RELACIONES INTERPERSONALES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se comunica asertiva-mente con personas del sexo opuesto - Plantea soluciones viables a problemas de su entorno - Valora las relaciones equitativas entre varones y mujeres 	<p>Autoconocimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identidad, autenticidad y autonomía - Creencias y pensamientos - Libertad personal y presión de grupo <p>Sexualidad y género:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los valores y la vivencia de la sexualidad 	<ul style="list-style-type: none"> - Confeccionan afiches - Estudio de casos - Opina acerca de la presión que ejercen los grupos - Análisis de la vivencia de la sexualidad 	<ul style="list-style-type: none"> - Videos - Papelotes - Textos - Panel
ACTITUDES			
<ul style="list-style-type: none"> - Cumple las normas de convivencia - Escucha y valora las opiniones de los demás 			

- Cuida los bienes de su Institución Educativa
- Cumple con sus tareas
- Llega puntualmente a su Institución Educativa

IV. MATRIZ DE EVALUACION:

CRITERIOS	INDICADORES	INSTRUMENTOS
CONSTRUCCIÓN DE LA AUTONOMIA	<ul style="list-style-type: none"> - Analiza los rasgos de su personalidad a través de un informe - Analiza la influencia de los medios de comunicación en su forma de vida y hace uso responsable de ellos, mediante el análisis de casos - Analiza su autonomía y autenticidad en los medios en que se desenvuelve en un cuadro comparativo - Analiza las creencias y pensamientos que influyen en el desarrollo personal y comunitario, mediante un informe oral - Diferencia los conceptos sobre libertad y libertinaje en el contexto actual elaborando un papelote 	<ul style="list-style-type: none"> - Mapa conceptual - Análisis de casos - Debate - Diálogo - Proyecto

RELACIONES INTERPERSONALES	<ul style="list-style-type: none"> - Se comunica asertivamente con personas del sexo opuesto proponiendo temas - Plantea soluciones viables a problemas de su entorno respetando las ideas de los demás - Valora las relaciones equitativas entre varones y mujeres y las grafica en la pizarra 	<ul style="list-style-type: none"> - Debate - Proyecto - Alternativas
ACTITUD ANTE EL AREA	<ul style="list-style-type: none"> - Cumple con las tareas asignadas 	<ul style="list-style-type: none"> - Ficha de observación
<ul style="list-style-type: none"> - Cumple las normas de convivencia - Escucha y valora las opiniones de los demás - Cuida los bienes de su Institución Educativa - Cumple con sus tareas - Llega puntualmente a su Institución Educativa - Es coherente en sus actos 	<ul style="list-style-type: none"> - Saluda cortésmente a sus profesores y compañeros - Dialoga permanentemente con sus compañeros - Protege y mantiene la infraestructura y los bienes de su Institución - Presenta sus trabajos oportunamente - Asiste en la hora establecida en el Reglamento Interno - Manifiesta asertivamente sus decisiones 	<ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo - Ficha de observación - Ficha de observación - Ficha de observación - Lista de cotejo - Ficha de observación

Florencia María LOAYZA ALEJOS

Ragash, marzo del 2017

DIRECTOR

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

“Planificando la familia”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “Santa CRUZ” -Ragash
- ÁREA : Persona, Familia y Relaciones Humanas
- GRADO : Nivel Inicial
- DURACIÓN : Del 13 de Mayo a 26 de Julio del 2017

II. JUSTIFICACION:

El área curricular de Persona, Familia y Relaciones Humanas le permitirá al estudiante, establecer relaciones armoniosas con su familia, compañeros y otras personas, para construir su proyecto de vida, orientándose a brindar oportunidades de aprendizaje a partir del desarrollo de capacidades, considerando varios aspectos de la interacción humana como la participación, la equidad de género, la seguridad, la sostenibilidad, las garantías de los Derechos Humanos, reconocidos como necesarios para lograr una vida plena y saludable

III. TEMAS TRANSVERSALES:

PROBLEMA	TEMA	CONTENIDO TRANSVERSAL
Poco hábito de lectura	Interés por la lectura	Educación para el éxito
Escasa identidad cultural	Interés por su identidad	Educación en valores y formación ética.
Contaminación ambiental	Interés por la equidad ambiental.	Educación para la gestión de riesgos y la conciencia ambiental.

IV. VALORES Y ACTITUDES:

VALORES	ACTITUDES	COMPORTAMIENTO OBSERVABLES
Respeto	Respeto las normas de convivencia. Escucha y valora opiniones de los demás. Cuida los bienes de su institución educativa.	Cumple con las normas establecidas por la institución educativa. Dialoga permanentemente con sus compañeros. Protege y mantiene la infraestructura y los materiales de su institución.
Responsabilidad	Cumple con sus tareas. Llega puntualmente a su institución educativa. Es coherente en sus actos.	Presenta sus trabajos oportunamente. Asiste en la hora establecida en el reglamento interno. Manifiesta asertivamente en sus decisiones.
Honestidad	Se esfuerza por conseguir el logro de sus metas. Es perseverante en la ejecución de las tareas y sus proyectos.	Demuestra postura dentro y fuera de la institución educativa. Ayuda a cuidar sus cosas de sus compañeros y de los demás compañeros de la institución.

V. ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES:

CAPACIDADES	CONOCIMIENTOS	ACTIVIDADES / ESTRATEGIAS	RECURSO	TIEMPO
<p>Construcción de la autonomía</p> <ul style="list-style-type: none"> • Argumenta sus puntos de vista sobre los derechos sexuales y reproductivos de las personas. • Valora el uso responsable de la libertad. • Analiza la influencia de las creencias en sus éxitos y fracasos. <p>Relaciones interpersonales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus habilidades e intereses teniendo en cuenta sus planes personales y profesionales. • Participa en actividades que promuevan un estilo de vida saludable en su comunidad. • Comprende y explica en forma clara y fundamentada los problemas que afectan a su entorno inmediato, y la diferencia que existe con otras culturas o sociedades. 	<p>Sexualidad y género</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sexualidad y personalidad. • La pareja. Amor y sexo. • Sexualidad y medios de comunicación. • Derechos sexuales y derechos reproductivos. • Salud sexual. <p>Vínculo familiar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rol educativo de la familia. • Convivencia familiar: adaptación a los cambios. • Violencia familiar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Analiza el proceso de formación de la personalidad - Elabora un informe referido a la comunicación - Debate sobre la globalización e identidad nacional - Da ejemplos de identidad y autoestima - Confección de afiches - Estudio de casos - Opina acerca de mitos y creencias - Análisis de la identidad cultural 	<p>Separatas Periódico Revistas Papelotes Fichas de Trabajo Videos Textos Panel</p>	<p>22 horas pedagógica</p>
ACTITUDES				

- Cumple las normas de convivencia
- Escucha y valora las opiniones de los demás
- Cuida los bienes de su Institución Educativa
- Llega puntualmente a su Institución Educativa
- Es coherente en sus actos

I. MATRIZ DE EVALUACIÓN:

Criterios	Indicadores	Peso	%	Items	Instrumentos de evaluación
CONSTRUCCION DE LA AUTONOMIA	• Argumenta sus puntos de vista sobre los derechos sexuales y reproductivos de las personas.	06	30	10(2)	<ul style="list-style-type: none"> • Práctica grupal e individual. • Trabajo práctico • Evaluaciones practicas
	• Valora el uso responsable de la libertad.	06	30		
	• Analiza la influencia de las creencias en sus éxitos y fracasos.	08	40		
		20	100		
RELACIONES INTERPERSONALES	• Reconoce sus habilidades e intereses teniendo en cuenta sus planes personales y profesionales.	06	30	10 (2)	
	• Participa en actividades que promuevan un estilo de vida saludable en su comunidad.	06	30		
	• Comprende y explica en forma clara y fundamentada los problemas que afectan a su entorno inmediato, y la diferencia que existe con otras culturas o sociedades.	08	40		
		20	100		
A C T I T U D A N T E E L Á R E A					
- Cumple las normas de convivencia		05	25	10 (2)	

- Escucha y valora las opiniones de los demás	05	25		Ficha de observación
- Cuida los bienes de su Institución Educativa	05	25		
- Llega puntualmente a su Institución Educativa	20	100		

Ragash, mayo del 2017

DOCENTE

DIRECTOR

MATRIZ DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

- **ÁREA CURRICULAR** : Persona Familia Relaciones Humanas
- **GRADO Y SECCIÓN** : Nivel Inicial
- **FECHA** : 07 de marzo del 2017

1. **TEMA TRANSVERSAL:** Educación en valores y Valor ético

2. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS	ACTIVIDAD	DURACIÓN

INICIO MOTIVACIÓN RECOJO DE SABERES PREVIOS CONFLICTO COGNITIVO	El docente para despertar el interés y recuperar los saberes previos de los estudiantes, presenta dibujos en láminas de Autoestima Baja, alta. Y se formula las siguientes interrogantes: que observan?, ¿qué diferencias hay entre los dos casos?, ¿cuál es la importancia de la Autoestima? ¿Por qué? Para contextualizar el aprendizaje los estudiantes y el docente promueve el dialogo sobre el concepto de Autoestima ¿Quién soy Yo?	15 minutos
PROCESO NUEVOS SABERES INDAGACIÓN SISTEMATIZACIÓN TRANSFERENCIA	Se hace la presentación del tema del día, indicado el logro del aprendizaje esperado. El docente hace entrega de la hoja de información analizando su personalidad, Se forman equipos de trabajo, tratando de mantener el orden y los estudiantes dialogan y elaboran un organizador visual. El docente asesora a cada equipo de trabajo a partir de sus dificultades y de los saberes previos de sus integrantes y proceden a realizar procesos de técnica de escala valorativa para la Autoestima	20 minutos 40 minutos
SALIDA EVALUACIÓN METCOGNICIÓN	Los estudiantes presentan el avance de organizador visual, haciendo énfasis en explicar los procesos que realizaron y las dificultades que encontraron durante su aprendizaje y se aplica la estrategia de meta cognición: ¿qué aprendí hoy?, ¿cómo lo aprendí?, ¿qué estrategias utilicé para organizar la información?, ¿para qué me sirve lo que aprendí?	10 minutos 05 minutos
Duración aproximada de la sesión (3 horas de 45 c/u)		90 minutos

3. EVALUACIÓN

Criterio de evaluación: Ejecución de procesos		
INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Reconoce la personalidad en el Autoestima	Guía de Observación	Lista de cotejo
Criterio de evaluación: Actitud ante el Área		
Demuestra disposición para trabajar en equipo	Observación	Ficha de seguimiento

4. MEDIOS Y MATERIALES

- Plumones, mota
- Pizarra.
- Hoja de información
- Copia
- Lámina

MATRIZ DE SESIÓN DE APRENDIZAJE

- **ÁREA CURRICULAR** : Comunicación
- **GRADO Y SECCIÓN** : Nivel Inicial
- **FECHA** : 07 de marzo del 2017

5. **TEMA TRANSVERSAL:** Educación en valores y Valor ético

6. **TITULO DE LA TEMA:** ¿Qué entendemos por expresión en diversos lenguajes?

7. SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS	ACTIVIDAD	DURACIÓN
INICIO MOTIVACIÓN RECOJO DE SABERES PREVIOS CONFLICTO COGNITIVO	El docente para despertar el interés y recuperar los saberes previos de los estudiantes, presenta un video de diferentes lenguas del Perú Para contextualizar el aprendizaje los estudiantes y el docente promueve el dialogo sobre el concepto de lenguaje	15 minutos
PROCESO NUEVOS SABERES INDAGACIÓN SISTEMATIZACIÒN TRANSFERENCIA	Se hace la presentación del tema del día, indicado el logro del aprendizaje esperado. El docente elabora con una motivación de expresión oral imitando el lenguaje de diferentes idiomas. Transcriben un listado de lenguas del Perú. Se forman equipos de trabajo, tratando de mantener el orden y los estudiantes dialogan y elaboran un menú de valores .Luego con una interrogante manifiestan: Que enseñanza les da a cada educando.	20 minutos 40 minutos
SALIDA EVALUACIÓN METCOGNICIÒN	Los estudiantes presentan el avance de su trabajo y se aplica la estrategia de meta cognición: ¿qué aprendí hoy?, ¿cómo lo aprendí?, ¿qué estrategias utilicé para organizar la información?, ¿para qué me sirve lo que aprendí?	10 minutos 05 minutos
Duración aproximada de la sesión (2 horas de 45 c/u)		90 minutos

8. EVALUACIÓN

Criterio de evaluación: Ejecución de procesos		
INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Asume la personalidad de desarrollo de los Logros de Aprendizaje	Guía de Observación	Lista de cotejo
Criterio de evaluación: Actitud ante el Área		
Demuestra disposición para trabajar en equipo	Observación	Ficha de seguimiento

9. MEDIOS Y MATERIALES

- Plumones, mota
- Pizarra.
- Hoja de información
- Copia
- Lámina

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01



1. Tema : Dios me hizo así
2. Aprendizaje esperado : Reconocen que somos creación de Dios
3. Actitudes : Agradecimiento, amor
4. Evaluación : Observación

Fases	Estrategias	Medios y materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Salen fuera del aula y observan todo lo que hay en su entorno, después de un breve recorrido retornan - Dialogamos acerca de lo observado: que han visto? ¿Cómo es? Quien lo hizo? - Observan en una lámina la Creación (con excepción de personas) - La docente pregunta ¿Quién falta?, los niños responden y se coloca la siluetas de Adán y Eva, expresando que ahora “el jardín está bonito” - Los niños responden a las interrogantes ¿Quién hizo algo tan bonito? ¿Cuándo? ¿Cómo? 	<p>Institución Educativa (medio ambiente)</p> <p>Lámina Creación</p> <p>Siluetas de Adán y Eva</p> <p>Pizarra, plumón</p>

<p>Proceso</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explicará la creación resaltando el aspecto de la creación del hombre, explicando la diferencia con los otros seres vivos, que el hombre es racional, camina, habla, escucha, observa. - Además de que Dios nos hizo con mucho amor y todo lo que demás creó lo puso para que nosotros dispusiéramos de él. - Luego pregunto ¿Otro ser nos podría crear igual? ¿nos pareceos a un robot? - La docente explica la diferencias del ser humano y el robot - Mediante una oración sencilla espontánea agradecemos a Dios por su creación - Jugamos en el patio, la docente se ubica y explica la posición en que se encuentra: estoy cerca de las niñas, estoy lejos de los niños 	<p>Figura de robot</p> <p>Patio</p>
<p>Transferencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nos dirigimos al aula y los niños trabajan una hoja de aprestamiento con la consigna: Pinta lo que está cerca de Adán y marca lo que está lejos de Eva. 	<p>Hojas, crayolas</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

1. Tema : Mi cuerpo es importante
2. Aprendizaje esperado : Reconocen las partes de su cuerpo
3. Actitudes : Cooperación
4. Evaluación : Ficha de trabajo



Fases	Estrategias	Medios y materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Salen fuera del aula y entonan la canción <u>“a batalla del calentamiento”</u> Esta es la batalla del calentamiento había que hacer lo que ordena el sargento sargento al ataque ¿con que? con la cabeza..... - En grupo trazan el cuerpo de un niño en un papelógrafo, luego lo pegan en la pizarra. - La docente pregunta ¿Qué parte de su cuerpo movieron? ¿qué dibujaron en el papelote? 	<p>Patio</p> <p>Papelote, plumones- Pizarra, plumón</p>

<p>Proceso</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Con los aportes que dan los niños la profesora explica las partes que tiene el cuerpo humano. - Cada niño reconoce en su cuerpo la cabeza, el tronco y las extremidades - Señalan en una lámina las partes de su cuerpo y las nombra - En grupos pintan con temperas el cuerpo humano dibujado en el papelógrafo - En una hoja cada niño se dibuja y pinta con diferentes colores 	<p>Lamina del cuerpo humano Papelote témperas Hojas, lápiz, colores</p>
<p>Transferencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños relacionan ¿Qué partes de su cuerpo utilizan para llegar a la Institución Educativa? 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

- 1. Tema : Conozcamos las partes finas de mi cara
- 2. Aprendizaje esperado : Ubican las partes de la cara donde corresponde
- 3. Actitudes : Respeto
- 4. Evaluación : Ficha de trabajo



Fases	Estrategias	Medios y materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - La docente con sus niños entonan la canción: <u>“Mi carita”</u> Mi carita, redondita tiene ojos y nariz y una boquita pequeña para hablar y sonreír. con mis ojos veo todo con mi nariz hago achissss y con mi boquita pequeña como torta de maní - Dialogan sobre la canción escuchada - En el patio participan en la dinámica “Simón ordena” donde los niños tienen que tocar o ejecutar la acción que la docente diga . Ejemplo Simón ordena mover los ojos..... - Se formula preguntas para recoger los saberes 	<p>Canción con texto – icono verbal</p> <p>Pizarra, plumón</p>

	previos ¿Qué partes de su cuerpo movieron? etc.	
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Con los aportes que dan los niños la profesora explica las partes que tiene la cara y para que sirve cada una de ellas, sus funciones, características y el cuidado que debeos de tener para conservarlos sanos. - En el aula observan siluetas y se le propone crear textos a partir de ellas. <ul style="list-style-type: none"> ° mis ojos sirven para ° La nariz sirve para - Luego recortan y pegan en su hoja las partes de la cara donde corresponde. 	<p>Lámina de la cara</p> <p>Siluetas, pizarra, plumón</p> <p>Goma, hojas, siluetas pequeñas</p>
Transferencia	<ul style="list-style-type: none"> - Cada niño se compromete a cuidar las partes de su cara. - Entonan can alegría la canción “Mi carita” 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

1. Tema : Conociendo mi tronco
2. Aprendizaje esperado : Reconocen el tronco como parte del cuerpo humano
3. Actitudes : Cooperación, alegría
4. Evaluación : Ficha de observación



Fases	Estrategias	Medios y materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - La docente con sus niños entonan la canción: <u>“La batalla del movimiento”</u> Esta es la batalla del movimiento (bis) A mover el tronco Sin parar un momento (bis) El tronco, el tronco, el tronco. - Se recogen los saberes previos con preguntas ¿qué tiene mi tronco? ¿para que sirve mi tronco? - En grupos trazan la parte del tronco de una niña en papelógrafo, luego lo pegan en la pizarra. ¿Qué sostiene el tronco? 	<p>Patio</p> <p>Pizarra, plumón</p> <p>Papelotes, plumones</p>

<p>Proceso</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conoce la parte de su cuerpo que se llama tronco. - Los niños reconocen su tronco en sí mismo y luego lo señalan en una lámina. - En grupos pintan con tempera el tronco que ha trazado en el papelógrafo. - En una hoja de trabajo completan la figura del cuerpo humano. 	<p>Lámina del tronco</p> <p>Papelote, témperas</p> <p>Hoja, lápiz</p>
<p>Transferencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ubican la figura del tronco en la parte del cuerpo que corresponde - Entonan con alegría la canción “la batalla del moviendo” 	<p>Hoja, silueta, goma</p>

	<p>salen los brazos? ¿de donde salen las piernas? ¿serán importantes los brazos y piernas?</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué tenemos que hacer para cuidar los brazos y piernas? 	
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - La docente da la nueva información apoyada de un niño par explicarle la posición de brazos y piernas, de donde salen. Da el nuevo término de EXTREMIDADES SUPERIORES E INFERIORES, el cuidado que se debe tener y su importancia. - La docente pedirá 2 voluntarios para que expliquen lo referente a las extremidades - Luego se les dará una hoja de aplicación donde aparece el tronco y la cabeza y los niños dibujen sus brazos y piernas donde corresponde, mencionando cuál de ellas son superiores y cual inferiores. 	<p>Niño voluntario, lámina del cuerpo humano</p> <p>Hoja, lápiz</p>
Transferencia	<ul style="list-style-type: none"> - Pega figuras de acciones que pueden realizarse con los brazos y con las piernas. 	Figuras de revistas

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

1. Tema : Jugando con mi cuerpo
2. Aprendizaje esperado : Realizan movimientos creativos con su cuerpo
3. Actitudes : Amistad y alegría
4. Evaluación : Observación directa



Fases	Estrategias	Medios y materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas jugaran en el patio “Encestando pelotas”. - Al término de que todos hayan participado se pregunta: ¿Quiénes encestaron pelotas en la caja? ¿Quiénes no encestaron? ¿Qué parte de tu cuerpo usaron para lanzar las pelotas? 	Patio, cesta, pelotas Pizarra, plumón
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - La docente explica sobre la importancia de la participación de los niños y niñas en actividades de expresión corporal, lo importante que el niño y niña disfrute de los juegos haciendo uso de todas las partes de su cuerpo. 	Muñeco articulado

	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños identificarán en material gráfico las partes del cuerpo que utilizaron en la realización de los diferentes juegos. - La docente explica que cuando encestaron las pelotas unas cayeron dentro y otras fuera. - Se propone a los niños el juego “conejo a su conejera” donde los niños cogidos de la mano en pareja forman conejeras y otros son los conejitos que a la voz de la docente entrarán en la conejera, ubicando y reconociendo las posiciones dentro – fuera de la madriguera 	<p>Patio</p>
<p>Transferencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente preguntará a los niños ¿Cómo se siente jugando? ¿Qué parte de su cuerpo usan en este juego? - Los niños mencionan nombres de otros juegos que le agradan y en donde utilizan su cuerpo. 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

1. Tema : Identifico mi sexo
2. Aprendizaje esperado : Reconocen el sexo al que pertenecen
3. Actitudes : Compañerismo
4. Evaluación : Ficha de trabajo



Fases	Estrategias	Medios y materiales
Inicio	<p>- La docente con sus niños se desplazan hacia el patio y motivará con la canción:</p> <p><u>“Chicos y chicas”</u> Chicos y chicas presten atención Que el juego de la ronda va a empezar Que si, que si, que no, que no Que todos los niños y niñas se abracen ya.</p> <p>Que todos los hombres se agachen ya Que todos los hombres y mujeres se abracen ya Que todas las mujeres se siente ya</p>	<p>Patio</p> <p>Pizarra, plumón</p>

	<p>Que solo los hombres salten ya (bis)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños responden espontáneamente ¿Quiénes se abrazaban? ¿Quiénes se sentaron? ¿Quiénes saltaron? 	
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Observamos un video donde se muestra la diferencia de sexo (masculino – femenino) - Los niños responden a las preguntas ¿Cómo son? ¿Quién lo creó? ¿Cuándo y porque? ¿Por qué somos diferentes? ¿Cómo se llama el sexo de la mujer? ¿Cómo se llama el sexo del hombre? - Jugamos a quien le corresponda las prendas de vestir (entre ellos se vistieron) con diferentes prendas faldas, camisas, vestidos, etc. - En un papelote habrá dos figuras dibujadas: un hombre y una mujer 	<p>Video</p> <p>Prendas de vestir</p> <p>Lamina de niño y niña</p> <p>Goma, hoja, siluetitas</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Luego pegan las siluetas de las prendas de vestir que a cada uno le corresponde 	
Transferencia	<ul style="list-style-type: none"> - Se agrupan por sexo, siguiendo indicaciones. - Colorean la figura que se parece a el y/o ella. 	Hojas, crayolas

	¿con que se siente los sabores? ¿con que ven? ¿con que tocan los objetos?	
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - La docente da la nueva información de los sentidos mediante un organizador visual, dando a conocer lo importante que son los órganos donde se ubican los sentidos. - La docente distribuirá por grupos (galletas, silbatos, sonajas, flores, perfumes, peluches, lijas, etc. - Pedirá a los niños y niñas que exploren los objetos dados y los relaciona con los sentidos. - La docente irán preguntando por grupo; por ejemplo; el silbato con que sentido se relaciona? ¿Por qué? - Luego se entregará una ficha donde aparece objetos y los órganos de los sentidos par que el niño los relacione y comunique claramente. 	<p>Lámina Organizador visual (siluetas, textos)</p> <p>Diversos materiales</p> <p>Hoja, lápiz</p>
Transferencia	<ul style="list-style-type: none"> - pega ilustraciones de acciones donde hagan uso de sus sentidos. 	Figuras de revistas

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

1. Tema : Toc, toc, quien soy
2. Aprendizaje esperado : Diferencian sonidos utilizando el sentido del oído
3. Actitudes : Respeto y colaboración
4. Evaluación : Fichas de trabajo



Fases	Estrategias	Medios y materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Realizan una dinámica “descubriendo sonidos” - La docente tocará varios instrumentos musicales, sin que los niños ven cuales son. - Luego se les preguntara los niños que objeto produjo el sonido? Enseguida se le enseñará el objeto para que puedan verificar si acertaron o no - Responden a las preguntas ¿con que parte del cuerpo escucharon los sonidos? ¿Cómo se llama ese sentido? ¿Qué pasa si no tuviéramos oídos? ¿podemos escuchar con otra parte de nuestro cuerpo? ¿Qué debemos hacer par cuidar nuestro sentido del oído? Etc. 	<p>Instrumentos musicales</p> <p>Pizarra, plumón</p>

<p>Proceso</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Con los aportes que dan los niños y niñas, la profesora habla sobre el sentido del oído y les muestra una lámina. - Entre todos elaboran las normas para el cuidado del oído como no introducirse objetos extraños, no escuchar la música y el televisor con volumen muy alto, que la mamá limpie los oídos con cuidado, etc. - En grupos buscan en revistas figuras de objetos que pueden escuchar, las recortan y las pegan en un papelógrafo - Pintan en una ficha de trabajo la figura que se puede escuchar 	<p>lámina</p> <p>papelote, plumones</p> <p>Revistas, hojas, goma</p> <p>Hoja, colores</p>
<p>Transferencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños expresan lo que pueden hacer con este sentido 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

1. Tema : Siento lo que toco
2. Aprendizaje esperado : Discriminan texturas utilizando el sentido del tacto
3. Actitudes : Colaboración
4. Evaluación : Observación directa



Fases	Estrategias	Medios y materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - La docente realiza la dinámica de la “caja de sorpresa” la que contiene objetos de diferentes texturas - Luego se pedirá a cada niño que saque un objeto. - Luego todos en su sitio, la docente preguntará ¿Qué es lo que ha tocado? ¿cómo es lo que han tocado? - Todas las respuestas serán anotadas en la pizarra. 	<p>Caja de sorpresas, diversos objetos</p> <p>Pizarra, plumón</p>

<p>Proceso</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente dará la nueva información mostrando objetos de diferentes texturas y mencionando el tipo de textura (rugoso, liso, áspero, suave, duro, blando) - Se colocará cajas con etiquetas con los nombres de las texturas. - Luego se pedirá a los niños que exploren dentro del aula, ubicando objetos de diferentes texturas y colocándolos en las cajas que corresponde - Se proporcionará a los niños otros materiales que la docente ha traído como velas, cartones, algodón, lija, etc. 	<p>Diversos objetos carteles con nombre Cajas con nombres de texturas</p> <p>Objetos del aula Otros materiales de textura</p>
<p>Transferencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños responden a las preguntas ¿Qué sientes cuando le tocas la cara a papá? ¿Cómo es tu cama?, etc. 	

	cuerpo?	
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - La docente les proporciona información sobre el sentido del olfato, apoyándose en una lámina - Los niños elaboran normas para el cuidado de este sentido como por ejemplo, no introducirse objetos, no agarrarse con las manos sucias, evitar lugares con mucho polvo o tierra, etc. - Los niños dicen el olor que les gusta. - Compartiendo materiales, buscan en revistas y recortan donde se encuentra el sentido y/o el órgano del olfato. - En una ficha de trabajo pintan las figuras que se relacionan con el sentido del olfato. (que emanan olores) 	<p>Lámina</p> <p>Papelote, plumones</p> <p>Revistas, goma, hojas</p> <p>Hojas, colores</p>
Transferencia	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocen los olores agradables y desagradables que hay en su entorno 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

1. Tema : Probando los sabores
2. Aprendizaje esperado : Discriminan sabores utilizando el sentido del gusto
3. Actitudes : Respeto y cooperación
4. Evaluación : Fichas de trabajo



Fases	Estrategias	Medios y materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - La docente distribuye pomitos que se distinguen por colores conteniendo productos de sabores diferentes como: café, jugo de limón, sal, azúcar, etc. - Se les invita a probar el contenido de los pomitos. - Se formula preguntas: ¿Qué probaron? ¿fue agradable lo que probaron? ¿con que parte de su cuerpo probaron el contenido de los pomitos? 	<p>Frascos con diversos productos</p> <p>Pizarra, plumón</p>

<p>Proceso</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente apoyada en los alimentos de la lonchera, les irá explicando los diferentes sabores: dulce, salado, amargo, ácido. - Asimismo explica que el órgano de la lengua es el que percibe los diferentes sabores, mostrándoles una lámina de este sentido. - La docente proporciona otros alimentos para que los niños reconozcan los sabores como queso, chocolate dulce, chocolate amargo, naranjas verdes, etc. - En una hoja de trabajo pintan los alimentos dulces y marca los que son salados. 	<p>Lonchera</p> <p>Lámina</p> <p>Diversos productos alimenticios</p> <p>Hojas, colores</p>
<p>Transferencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se pedirá a los niños que en su lonchera discrimen los diferentes sabores de los alimentos que le ha enviado su mamita 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

1. Tema : Veo lo que me rodea
2. Aprendizaje esperado : Describen objetos utilizando el sentido de la vista.
3. Actitudes : Respeto, compañerismo
4. Evaluación : Observación directa



Fases	Estrategias	Medios y materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - En el patio se realizará el juego de la “gallinita ciega” - Los niños y niñas se organizan en grupos para realizar el juego de la gallinita ciega. Se vendará los ojos a un niño y tratará de atrapar a sus compañeros y el que es atrapado ocupará el lugar del primero. - Luego en el aula se preguntará ¿podían ver lo que había a su alrededor? ¿podían caminar? ¿Por qué? ¿Qué pasará con las personas que no pueden ver? ¿Cómo se trasladará de un lugar a otro? 	<p>Patio</p> <p>Venda</p> <p>Pizarra, plumón</p>

<p>Proceso</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se les mostrará una lámina de los sentidos la cual estará acompañada de texto “la vista” - Se le preguntará en que parte del cuerpo están los ojos? ¿Cuántos ojos tenemos? ¿son iguales? - La maestra explicará la importancia de los ojos y el cuidado que debemos tener con ellos por ejemplo no ver la televisión de cerca, no refregarse los ojos con las manos sucias. - Los niños proponen otros cuidados que deben tener con los ojos y la profesora anota sus ideas en papelote - La docente pedirá a los niños y niñas que observen las cosas que hay en el aula. Se irán describiendo diferentes objetos y los niños (as) deberán localizar el objeto descrito con la vista. 	<p>Lámina</p> <p>Papelote, plumones</p> <p>Revistas, goma, hojas</p>
<p>Transferencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - En pequeños grupos se les entrega revista para recortar y pegar figuras de objetos que puedan clasificarlos por color. - Los niños y niñas se comprometen a cuidar sus ojos. 	<p>Objetos del aula</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

1. Tema : Jugando con los colores
2. Aprendizaje esperado : Agrupan objetos de acuerdo a criterios dados (color)
3. Actitudes : Compañerismo y respeto
4. Evaluación : Fichas de trabajo



Fases	Estrategias	Medios y materiales
Inicio	<p>- La docente motivará con la canción:</p> <p><u>“Los colores”</u></p> <p>Tara tara tara Son 4 los colores Que conoces tú Rojo, amarillo, Verde y azul. Tara tara tara Rojo es la manzana</p>	Canción con texto icono - verbal

	<p>Amarillo el sol Verde es el árbol Azul tu pantalón</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les preguntará a los niños ¿de que habla la canción? ¿Cuántos colores conocen ustedes? ¿Qué colores menciona la canción? Etc. 	<p>Pizarra, plumón</p>
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Luego se les pide a los niños y niñas que busquen entre los objetos y materiales del aula objetos de diversos colores. - Se muestra a los niños y niñas los objetos recolectados y se les pregunta de ¿Qué colores son? - La docente les muestra objetos y les dice los nombres de los colores. - En grupos de trabajo juegan con materiales concretos y luego lo clasifican libremente. - Los niños y las niñas participan en el juego “Yo agrupo rápido”. que consiste en que ante una señal dada por la profesora los niños agruparán siluetas de cuerdo a un color estipulado. 	<p>Objetos de aula</p> <p>Diversos materiales de colores Siluetas de colores</p>
Transferencia	<ul style="list-style-type: none"> - En una hoja de trabajo pegan siluetas de acuerdo al color rojo, amarillo y azul. 	<p>Hojas, siluetas, goma</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

1. Tema : Jugando con las figuras geométricas : el círculo
2. Aprendizaje esperado : Agrupa objetos de acuerdo a criterios dados (forma)
3. Actitudes : Amistad, respeto
4. Evaluación : Fichas de trabajo



Fases	Estrategias	Medios y materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - La docente motivará con una actividad en el patio. - Correrán en forma libre luego formarán un círculo cogidos de la mano. Se repite 3 o más veces. - Luego caminarán sobre la línea pintada del círculo. - Responde a las preguntas ¿sobre que están caminando? ¿Qué objetos de su entorno se parece a esta figura? 	Patio con un círculo pintado en el suelo

<p>Proceso</p>	<ul style="list-style-type: none"> - En el aula catamos la canción <u>“El círculo”</u> Redondo, redondo Como una ruedita Redondo, redondo No tiene esquinitas ¿QUIEN SOY? - Usando bloques lógicos buscan y clasifican los que son círculo, a pedido de la docente juegan con él, lo levantan, colocan en la frente, lo sostienen con la barbilla y pecho, etc. - Buscan y señalan objetos parecidos en el aula - Pegan siluetas de círculos dentro un círculo grande en papelote - En su hoja de trabajo, llenan de puntos dentro del círculo, utilizando la técnica de dactilo – pintura. 	<p>Canción con texto icono verbal</p> <p>Bloque lógicos</p> <p>Objetos del aula</p> <p>Hojas temperas</p>
<p>Transferencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Recortan ilustraciones que tengan forma de círculo y los pegan en su cuaderno. - Respeta el trabajo de sus compañeros. 	<p>Revistas, goma, hojas</p>

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 16

1. Tema : Jugando con las figuras geométricas : el rectángulo
2. Aprendizaje esperado : Agrupa objetos de acuerdo a criterios dados (forma)
3. Actitudes : Respeto y amistad
4. Evaluación : Fichas de trabajo



Fases	Estrategias	Medios y materiales
Inicio	<p>- La docente motivará cogiendo una papel bond y mostrándole los niños y niñas cantará:</p> <p><u>“El Rectángulo”</u></p> <p>Rectángulo, rectángulo, Tengo 4 lados Rectángulo, rectángulo 2 largos y 2 cortos ¿QUIEN SOY?</p>	Papel, canción con texto icono verbal

	<ul style="list-style-type: none"> - Responden ¿Qué forma tiene el papel? ¿será igual que el círculo? ¿Por qué? - Que objetos en el aula tienen la misma forma? 	
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - La docente presenta la figura del rectángulo y todos contamos los lados y esquinas: tiene 4 lados 2 largos y 2 cortos y 4 esquinas. - La docente dibuja un rectángulo en la pizarra para que los niños indiquen y puedan ubicar: lados cortos, lados largos, esquinas. - Usando bloques lógicos seleccionan todos los rectángulos y los colocan en un embase. - Punza dentro del rectángulo en su hoja de trabajo. 	<p>Figura del rectángulo</p> <p>Dibujo del rectángulo en la pizarra</p> <p>Bloques lógicos</p> <p>Hoja, punzón, tecknopor</p>
Transferencia	<ul style="list-style-type: none"> - Recortan ilustraciones que tengan forma de rectángulo y los pegan en su cuaderno. - Respeta el trabajo de sus compañeros. 	<p>Revistas, hojas, goma</p>

<p>Proceso</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente con el aporte de sus niños y de una lámina y/o maqueta, explica los diferentes órganos que tiene dentro de su cuerpo - Luego les dará diferentes siluetas de órganos humanos para que los peguen en la silueta de la figura humana que se encuentra pegada en la pizarra, reconociendo el lugar del tronco donde deben estar: pecho, abdomen, vientre. - Un representante de cada grupo hablará sobre el trabajo realizado. - En una ficha de trabajo pinta de diferentes colores los órganos internos de su cuerpo y los nombra. - Produce textos usando las palabras significativas: <ul style="list-style-type: none"> ° pulmones ° corazón ° estómago ° Intestinos, etc. 	<p>Lámina o maqueta (que usan los estudiantes de medicina) Silueta humana, silueta de órganos, cinta</p> <p>Hojas, colores</p> <p>Pizarra, plumones</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Conversa con sus pares, profesora y padres sobre lo aprendido en el aula. 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 18

1. Tema : Por donde pasan nuestros alimentos
2. Aprendizaje esperado : Señalan el recorrido de los alimentos en su cuerpo
3. Actitudes : Participación y respeto
4. Evaluación : Fichas de trabajo



Fases	Estrategias	Medios y materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - La docente da una porción de pan o de alguna fruta a cada niño (a) para comerlo. - Luego formula preguntas ¿Qué han comido? ¿por donde habrá pasado el alimento? - Habiendo recogido las ideas de los niños, la profesora presenta una lámina del sistema digestivo y les pregunta ¿Qué observan? ¿Cómo se llamará lo que ven? ¿para que servirá? 	<p>Pan y/o fruta</p> <p>Pizarra, plumón</p> <p>Lámina del Sist. digestivo</p>

<p>Proceso</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observan un video para que ven como pasan los alimentos y como son los órganos del Sistema Digestivo. - Con los aportes que dan los niños, la profesora explica cuales son los órganos del Sistema Digestivo a medida que van ubican en su cuerpo cada parte y los nombra - Luego se va relatando con la participación de los niños el recorrido que realizan los alimentos - Recibe una hoja de trabajo y modela con plastilina los órganos del sistema digestivo. 	<p>video</p> <p>Siluetas de partes del sistema digestivo</p> <p>Hoja, plastilina, goma</p>
<p>Transferencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas expresan sus opiniones acerca de la realización de su trabajo. 	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 19

1. Tema : Como cuido mi Sistema Digestivo
2. Aprendizaje esperado : Elaboran reglas para el cuidado del Sistema Digestivo
3. Actitudes : Participación
4. Evaluación : Observación directa



Fases	Estrategias	Medios y materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Observan secuencias de figuras que muestran a un niño comiendo alimentos que son dañinos para su Sistema Digestivo - Se inicia el diálogo con preguntas ¿Qué observan en las láminas? ¿qué alimentos está consumiendo el niño? ¿Por qué creen que llora? ¿Por qué le duele su barriguita? ¿Cómo debemos cuidar nuestro sistema digestivo? 	<p>Laminas</p> <p>Pizarra, plumón</p>
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Con los aportes que dan los niños la profesora explica cuales alimentos nos hacen daño y como debemos cuidar nuestros órganos del Sistema Digestivo - La docente proporciona a todos los niños diversos alimentos (nutritivos y no nutritivos), 	<p>Siluetas de diversos alimentos, cuadro en pizarra</p> <p>Papelotes, plumones</p>

	<p>elabora un cuadro de clasificación en la pizarra y los niños pegarán la silueta que le ha tocado donde corresponda</p> <ul style="list-style-type: none"> - En un papelote la docente escribe las normas que los niños y niñas manifiestan para cuidar su sistema digestivo - Decora con materiales de su entorno el papelote de las normas del cuidado del sistema Digestivo 	Diversos materiales
Transferencia	<ul style="list-style-type: none"> - Ingiere sus alimentos adecuadamente durante el refrigerio 	Lonchera

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 20

1. Tema : Mi cuerpo se sostiene en huesos
2. Aprendizaje esperado : Conocen que su cuerpo está formado por huesos que forman el esqueleto
3. Actitudes : Respeto
4. Evaluación : Fichas de trabajo



Fases	Estrategias	Medios y materiales
Inicio	<ul style="list-style-type: none"> - Entonan la canción <p><u>“Mi cuerpo se está moviendo”</u></p> <p>Mi cuerpo se está moviendo (3) tra la la la la la mis brazos se están..... Mis piernas se están.....</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le propone a los niños y niñas tocar las partes de su cuerpo y de le pregunta ¿Cómo son? ¿Cómo se les llama a esas partes duras que tiene su cuerpo? 	Pizarra, plumón

<p>Proceso</p>	<ul style="list-style-type: none"> - La docente les muestra a los niños el cráneo de un ser humano (los que utilizan los estudiantes de medicina) para que lo toquen y sientan la dureza de los huesos. - Observan la lámina del esqueleto, luego la profesora explica que el esqueleto es el que sostiene nuestro cuerpo y esta rodeado de músculos y piel, además nos permiten el movimiento del cuerpo. - Realizan un trabajo gráfico – plástico sobre el esqueleto dibujado en una cartulina, pegando plastilina blanca, en ellos. - Los niños dialogan sobre la forma de mantener sus huesos duros y fuertes: Ingeriendo leche, huevo (calcio) 	<p>Cráneo</p> <p>Lámina del esqueleto de los</p> <p>Cartulina, plastilina, goma</p>
<p>Transferencia</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocen huesos largos y/o pequeños tocando diferentes partes de su cuerpo. 	

	<ul style="list-style-type: none"> - La docente anota en la pizarra todas las respuestas de los niños 	
Proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizando un muñeco articulado la docente dará la información sobre las articulaciones que hay en nuestro cuerpo y que permiten el movimiento; los cuidados que debemos tener y como fortalecer las articulaciones. - Los niños y niñas se desplazan al patio para realizar movimientos creativos y participando en juegos nombrando las articulaciones - En el aula se entregará un papelote con la figura humana para que encierren las articulaciones que hay en su cuerpo. 	<p>Muñeco articulado</p> <p>Patio</p> <p>Papelote con figura humana, crayolas</p>
Transferencia	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza movimientos de expresión corporal con alegría - Utilizando diferentes revistas para recortes, busca escenas donde se observa el uso de las articulaciones. Recorta y pega las figuras. 	<p>Revistas, goma, papel</p>