



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS MEJORAN EL
APRENDIZAJE EXPLÍCITO DE LAS LEYENDAS PERUANAS EN
LOS ALUMNOS DE 5° “B” DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E
N° 14108 “MARISCAL RAMÓN CASTILLA MARQUESADO”,
DISTRITO DE CASTILLA – 2019**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTOR

NOLASCO PURIZACA, JAZMÍN NEYLÍ

ORCID: 0000-0003-4032-8783

ASESOR

FLORES ARELLANO, MERLY LILIANA

ORCID: 0000-0002-3627-3188

PIURA – PERÚ

2019

TÍTULO DE LA TESIS

**LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS
MEJORAN EL APRENDIZAJE EXPLÍCITO DE
LAS LEYENDAS PERUANAS EN LOS ALUMNOS
DE 5° “B” DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E
N° 14108 “MARISCAL RAMÓN CASTILLA
MARQUESADO”, DISTRITO DE CASTILLA - 2019**

EQUIPO DE TRABAJO

AUTOR

Nolasco Purizaca, Jazmin Neylí

ORCID: **0000-0003-4032-8783**

ASESOR

Flores Arellano, Merly Liliana

ORCID: **0000-0002-3627-3188**

JURADO

Domínguez Martos, Rosa María

ORCID: **0000-0002-8255-3009**

Collantes Cupén, Cecilia

ORCID: **0000-0002-0167-7481**

Barranzuela Cornejo, Delia Fabiola

ORCID: **0000-0003-4762-6919**

FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

.....

Mgtr. Delia Fabiola Barranzuela Cornejo

Miembro

.....

Mgtr. Cecilia Collantes Cupén

Miembro

.....

Mgtr. Rosa María Domínguez Martos

Presidenta

.....

Mgtr. Merly Liliana Flores Arellano

Asesor

AGRADECIMIENTO

Al Mg. Jorge Holguín García, Director de la Institución Educativa N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, por permitir realizar mi Proyecto de Investigación.

A la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

A los docentes que me enseñaron con mucho amor y dedicación en el proceso de enseñanza y Aprendizaje y así ser excelente profesional.

A mi asesora Mgtr. Merly Liliana Flores Arellano por instruirme con sus enseñanzas en la elaboración de mi tesis para optar el título profesional de Licenciada en Educación Primaria.

Gracias por todo el apoyo en esta tesis y en mi vida.

La autora.

DEDICATORIA

A Dios por darme la vida y sabiduría, por guiar día a día mi camino.

Con todo aprecio y cariño le dedico a mi querida y abnegada madre Nelly que con esfuerzo y sacrificio me apoyó en la realización de este trabajo de investigación.

También con mucho afecto y cariño a mis queridos hijos Jhamillet y Jharet, por ser las personas de mi gran inspiración en la realización de ser profesional.

La autora.

RESUMEN

La presente investigación plantea como problemática de estudio la dificultad en la Comprensión Lectora ya que en su mayoría leen por leer y no comprenden la lectura; así mismo tuvo como objetivo general ¿De qué manera las Estrategias Lúdicas mejoran el Aprendizaje Explícito de las Leyendas Peruanas en los alumnos de 5° “B” de Educación Primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, distrito de Castilla – 2019? El universo muestral estuvo constituido por 42 alumnos, el estudio es de tipo cuantitativo, diseño pre experimental donde ponemos a prueba una hipótesis causal: aprendizaje explícito, manipulando la variable independiente: estrategias lúdicas; partiendo de un tipo de muestreo no probabilístico que es el Muestreo Intencional. El 50,0% de los estudiantes, en la Prueba de Entrada obtuvieron la calificación de B, encontrándose en Proceso, luego se aplicaron 10 Sesiones de Estrategias Lúdicas para mejorar el Aprendizaje Explícito, posteriormente se aplicó la Prueba de Salida cuyo resultado fue que el 52.4% de los alumnos obtuvieron la calificación de A, los cuales lograron sus aprendizajes en el tiempo programado por la docente. Con los resultados obtenidos de la Prueba de Entrada y Prueba de Salida y consiguiéndose el nivel de significancia: menor que $p < 0,05$ (T Student); lo que permitió aceptar la hipótesis de investigación. Por lo tanto, podemos afirmar que las Estrategias Lúdicas mejoran el Aprendizaje Explícito de las Leyendas Peruanas en los estudiantes de 5° “B” de Educación Primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Castilla – 2019.

Palabras clave: Aprendizaje Explícito, Estrategias Lúdicas, Leyendas
Peruanas.

SUMMARY

The present investigation raises as problematic of study the difficulty in Reading Comprehension since they mostly read for reading and do not understand reading; Likewise, it had as a general objective: How the Playful Strategies improve the Explicit Learning of Peruvian Legends in the students of 5th Grade “B” of Primary Education of the N ° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, district of Castilla - 2019? The sample universe was made up of 42 students, the study is quantitative, pre-experimental design where we test a causal hypothesis: explicit learning, manipulating the independent variable: playful strategies; based on a type of non-probabilistic sampling that is Intentional Sampling. 50.0% of the students, in the Entrance Test obtained the grade of B, being in Process, then 10 Sessions of Playful Strategies were applied to improve the Explicit Learning, later the Exit Test was applied whose result was that the 52.4% of the students obtained the A grade, which achieved their learning in the time programmed by the teacher. With the results obtained from the Entrance Test and Exit Test and achieving the level of significance: less than $p < 0.05$ (T Student); which allowed to accept the research hypothesis. Therefore, we can affirm that the Playful Strategies improve the Explicit Learning of Peruvian Legends in the students of 5th “B” of Primary Education of the LE N ° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Castilla - 2019.

Keywords: Explicit Learning, Playful Strategies, Peruvian Legends.

CONTENIDO

Título de la Tesis.....	ii
Equipo de Trabajo.....	iii
Firma del Jurado y Asesor.....	iv
Agradecimiento.....	v
Dedicatoria.....	vi
Resumen.....	viii
Summary.....	ix
Contenido.....	xi
Indice de Gráficos, Tablas y Cuadros.....	xii
1 INTRODUCCIÓN.....	1
2 REVISIÓN DE LITERATURA.....	7
2.1 Antecedentes	7
2.1.1. A Nivel Internacional.....	7
2.1.2. A Nivel Nacional.....	8
2.1.3. A Nivel Local.....	10
2.2 Bases Teóricas Relacionadas con el Estudio.....	11
2.2.1. Estrategias.....	11
2.2.2.Lúdicas.....	11
2.2.3. Estrategias Lúdicas.....	12
2.2.4. Teoría del Juego.....	13
2.2.4.1.Como Anticipación Funcional.....	13

2.2.4.2. Teoría Vygotskyana.....	13
2.2.4.2.1. a) El Juego Como Valor Socializador.....	14
2.2.4.2.2. b) El Juego Como Factor de Desarrollo.....	14
2.2.4.3. Teoría Piagetiana.....	14
2.2.5. El Juego como Estrategia Lúdica.....	15
2.2.6. Importancia del Juego.	16
2.2.7. Características del Juego.	16
2.2.8. El Juego y la Enseñanza.	17
2.2.9. Tipos de Juegos.	18
2.2.9.1. Juego Funcional.....	18
2.2.9.2. Juegos Representativos en el Estadio Operaciones	
Concretas (6 a 11 años).....	18
2.2.9.2.1. a)Juego de Construcción.....	18
2.2.9.2.2. b) Juego Simbólico.....	19
2.2.9.2.3. c)Juegos de Reglas.....	19
2.2.9.2.4. d) Juegos por Descubrimiento.....	19
2.2.9.2.5. e) Juego Colectivo.....	20
2.2.9.2.6. f) Juego Cooperativo.....	21
2.2.9.2.7. g)Juego Libre.....	22
2.2.9.2.8. h) Juego Educativo.....	22
2.2.10. Rol del Educador.	22
2.2.11. Aprendizaje.....	23

2.2.12. Tipos de Aprendizaje	24
2.2.12.1. a) Explícito.....	24
2.2.12.2. b) Implícito.....	24
2.2.13. El Aprendizaje Explícito.....	24
2.2.14. El Aprendizaje Explícito en los Textos Literarios... ..	25
2.2.14.1. Textos Literarios.....	25
2.2.14.1.1 a) Textos Narrativos.....	25
2.2.14.1.1.1 Leyendas.....	25
2.2.14.1.1.2 Leyendas Peruanas.....	25
2.2.14.1.2. b) Textos Dramáticos.....	26
2.2.14.1.3. c) Textos Líricos.....	27
2.2.15. Influencia de las Estrategias Lúdicas en el Aprendizaje	
Explícito.....	27
2.2.16. Área de Comunicación.....	28
3 HIPÓTESIS.....	29
3.1 Hipótesis alternativa	29
H1	29
3.2 Hipótesis Nula	29
Ho.....	29
3.3 Hipótesis Específicas	29
H1:	29

4.7.1. Validación de los instrumentos.....	456
4.7.2. Confiabilidad de los Instrumentos.	478
4.8. Plan de Análisis.....	50
4.9 MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	51
Matriz de Consistencia	51
4.10 Principios Éticos	61
4.10.1.Beneficencia y no maleficencia.	61
4.10.2.Principio de Justicia.....	61
4.10.3.El Principio Protección a las Personas.	62
5 RESULTADOS	633
5.1 Resultados de Acuerdo a los Objetivos	¡Error! Marcador no definido.3
Objetivo Específico 1.....	63
Contrastación de la Hipótesis Específica 1.....	63
H1.....	63
Ho.....	63
Objetivo Específico 2.....	65
Contrastación de la Hipótesis Específica 2.....	66
H1.....	66

Ho.....	66
Objetivo Específico 3.....	67
Contrastación de la Hipótesis Específica 3.....	69
Prueba de los Signos.....	69
H1.....	69
Ho.....	69
Objetivo General.....	70
Contrastación de la Hipótesis Genral.....	71
Prueba T Student.....	71
H1.....	71
Ho.....	71
5.2 Análisis de Resultados.....	72
5.3 Discución.....	82
5.3.1. a) Nivel de Aprendizaje Explícito de las Leyendas Peruanas de los alumnos de 5° “B” de educación primaria.(Pre Test).....	82
5.3.2.b) La Aplicación de Estrategias Lúdicas como son los Juegos Colectivos.....	83
5.3.3.c) Nivel de Aprendizaje Explícito de las Leyendas Peruanas (Post Test) de los alumnos de 5° “B” de educación primaria.....	845
5.3.4.d) Nivel de significancia entre los resultados obtenidos en la prueba de entrada y la prueba de salida.....	845

6 CONCLUSIONES	
.....	856
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	878
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	879
ANEXOS.....	93

ÍNDICE DE GRÁFICOS, TABLAS Y CUADROS.....	xv
Tabla 1 DISTRIBUCIÓN POBLACIONAL.....	33
Tabla 2 DISTRIBUCIÓN DE MUESTRA.....	34
Tabla 1 EVALUACIÓN SISTEMÁTICA.....	44
Cuantificación de las calificaciones.....	47
Valores resultantes.....	47
Prueba KR 20.....	48
Tabla de valoración.....	49

RESULTADOS

Tabla 1 Nivel del Aprendizaje Explicito de las Leyendas	
Peruanas de los estudiante de 5° “B” (Pre test) _____	64
Gráfico n°1 Aplicación de estrategias lúdicas basadas en juegos colectivos sobre Leyendas Peruanas de los estudiantes de 5 ° “B” _____	65
Tabla 2 Nivel de Aprendizaje Explicito de las Leyendas	
Peruanas de los estudiantes de 5° “B” (Post Test) _____	66
Tabla 3 Comparación del aprendizaje explícito de las leyendas peruanas (Pre y Post Test) _____	68
Tabla 4 Comparación de niveles de aprendizaje _____	69
Tabla 5 Comparación de medida _____	70
Tabla 6 Prueba T Student para comparación de medias en muestras relacionadas _____	72

GRAFICO 2 Aprendizaje Explicito (PRE TEST)	73
Tabla 7 Medidas de Tendencia y Dispersión del Nivel de Aprendizaje Explícito de las Leyendas Peruanas (PRE TEST)	75
GRAFICO 3 Aprendizaje Explicito (POST TEST)	76
Tabla 8 Medidas de Tendencia y Dispersión del Nivel de Aprendizaje Explícito de las Leyendas Peruanas (POST TEST)	78
Gráfico 4 Comparación del Nivel de Aprendizaje Explicito antes y después de la aplicación de las Estrategias Lúdicas	79
Tabla 9 estadísticos descriptivos	80
Tabla 10 Comparación de medias	80
Tabla 11 Prueba T Student	81
ANEXO N°05 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	117
ANEXO N° 06 BASES DE DATOS	120

1 INTRODUCCIÓN

El problema que tienen los niños de 5° “B” de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado” distrito de Castilla, es que en su mayoría leen por leer y no comprenden la lectura lo que hace que tengan dificultad en la mejora del aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas, así como la aplicación de las estrategias lúdicas.

Al respecto, el artículo periodístico del Diario argentino “El Clarín” (Braginski, 2019) informa que la mayoría de los países Latino Americanos cuando han sido evaluados por las pruebas PISA da como resultado “Problemas de comprensión lectora en los niños”, éstas son las causas por las que no entienden lo que leen, lo cual trae repercusiones negativas en el aprendizaje explícito es decir en el nivel literal de la comprensión lectora. Argentina volvió a mostrar que más de la mitad de los niños evaluados tienen problemas en comprensión lectora y que esto sigue igual desde hace 12 años atrás (ECE 2006) quedando en el puesto 63 sobre 77 países evaluados en esta prueba educativa de referencia y sigue bajando en América Latina, pero casi “empatado” con Perú. Otra autora, Roxana Morduchowicz, doctora en comunicación y consultora de Unesco en alfabetización tecnológica e Informativa; argumenta que las pantallas e internet son herramientas útiles para la educación y que “revalorizaron la lectura” para que los niños tengan una mejor comprensión lectora, sugiriendo que sería una mejor opción en

todas las escuelas para elevar el nivel del aprendizaje explícito e implícito de todos los estudiantes ya que a muchos niños no los motiva el libro.

Por otro lado, el Ministerio de Educación (Perú, 2019) publicó los resultados PISA 2018 donde podemos ver que desde los años 2009 al 2018, es decir que cada 3 años nuestros estudiantes han tenido un incremento promedio de 10.3 en lo que respecta lectura, evidenciando uno de los mayores logros, concluyendo la Ministra de Educación Flor Pablo Medina que, aunque hayan mejoras en el 2018 no podemos dejar de seguir trabajando en las áreas que los niños tienen dificultades; es decir, dar mayor énfasis en las áreas de comunicación, matemática y ciencia ya que el Perú se ubica en el puesto 64 de la tabla general de la Prueba Pisa, mejorando en comprensión lectora y en otras materias pero continua ubicándose en los últimos lugares. En este sentido, todos los docentes de los diferentes niveles, tenemos que estar comprometidos en el aprendizaje explícito; que es el primer peldaño que tienen que ascender, ya que se produce con conciencia del aprendiz (estudiante) o de su esfuerzo personal que realiza con el propósito de aprender algo, generalmente con la ayuda de un adulto (profesor) u otro medio como los libros.

Todo lo expuesto constituye el punto de partida para una investigación “La Aplicación de Estrategias Lúdicas mejoran el Aprendizaje Explícito de las Leyendas Peruanas” en los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado” distrito de Castilla. Sin embargo, un problema que acoge a la mayoría de éstos estudiantes, es que

“leen por leer y no comprenden la lectura”; como se observa en los informes de progreso de los niños, teniendo dificultad en esa competencia de comunicación; es por ello que surge la inquietud de comprender, explicar y profundizar el aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas, ya que a esa edad les gusta la fantasía, el misterio y los juegos. Ante la situación planteada, esta indagación toma a las estrategias lúdicas como el juego colectivo como parte del tratamiento para mejorar el aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas. Por estas razones se plantea el siguiente problema de investigación: ¿De qué manera las estrategias lúdicas mejoran el aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas en los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, distrito de Castilla, 2019?

Para dar solución a este problema, se propuso un objetivo general: Determinar la aplicación de estrategias lúdicas mejoran el aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas en los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado” distrito de Castilla, - 2019 a la vez se plantearon objetivos específicos: a) Determinar el nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas antes de la aplicación de las estrategias lúdicas en los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, distrito de Castilla -2019 (pre test); b) Determinar el nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E “Mariscal Ramón Castilla Marquesado, distrito de castilla – 2019 (post test); c) Comparar el

nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, distrito de Castilla – 2019

Al respecto, esta investigación es importante porque se justifica teóricamente en el enfoque comunicativo del área de comunicación; en la teoría de Vygotsky "Zona de desarrollo próximo (ZDP) se define entonces como la distancia entre el nivel real de desarrollo, Zona de Desarrollo Real (ZDR) determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz" (cf. Vygotsky, 1988:133) lo que llevará a mejorar los aprendizajes explícitos de las Leyendas Peruanas en los procesos de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes ya que no se viene aplicando estrategias lúdicas: juego en el aula, patio o cualquier ambiente acogedor para ellos, reflejando un deficiente aprendizaje explícito e implícito de las lecturas. “La comprensión lectora es un proceso simultáneo de extracción y construcción transaccional entre las experiencias y conocimientos del lector y el texto escrito (Ronsenblatt, 1978).

Sin embargo, la práctica, se justifica en el campo de la comprensión lectora por lo que se planificó 10 sesiones motivadoras con juegos colectivos que sean de interés de los estudiantes para mejorar el aprendizaje explícito ligado a las Leyendas Peruanas y la reflexión de la práctica pedagógica. Con las

estrategias lúdicas: juegos colectivos, se ira midiendo la adquisición del aprendizaje explícito como nos dice Medina (1999), quien define la lúdica como: El conjunto de actividades dirigidas a crear unas condiciones de aprendizaje mediadas por experiencias gratificantes y placenteras, a través de propuestas metodológicas y didácticas no convencionales en las que se aprende a aprender, se aprende a pensar, se aprende a hacer, se aprende a ser, se aprende a convivir y se aprende a enternecer (p.37). Otro aporte que plantea Jiménez (1998), al mencionar que: “La actividad lúdica hace referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras. La realización que se deriva de esta práctica transformadora se expresa en placeres y repugnancias personales, frente a situaciones que nos agradan o desagradan en razón de los compromisos y predilecciones conscientes e inconscientes que nos comprometen” (p.11).

Así mismo, Miguel de Guzmán, citado por Ferrero (2004) expresa “El interés de los juegos en la educación no es solo divertir, sino más bien, extraer de sus enseñanzas materias suficientes para impartir un conocimiento, interesar y lograr que los escolares piensen con cierta motivación” (p11) es así que las estrategias lúdicas estimularán al alumno en su aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas. En el aspecto social, proporciona información enriquecedora sobre el aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas para todos los investigadores que deseen seguir con esta investigación.

En el aspecto metodológico, se justifica en el autor Lerna H. (2004), ya que es una investigación de tipo cuantitativo, nivel explicativo y diseño pre

experimental, donde ponemos a prueba una hipótesis causal: aprendizaje explícito, manipulando la variable independiente: estrategias lúdicas; partiendo de un tipo de muestreo no probabilístico que es el Muestreo Intencional es decir por conveniencia del investigador, con un solo grupo de individuos y que tiene un Pre test (prueba de entrada) y Post Test (prueba de salida). La población fue de 79 estudiantes; y la muestra estuvo constituida por 42 estudiantes de ambos géneros. En la recolección de datos se utilizó la técnica de la observación y el instrumento fue las pruebas de entrada, prueba de salida y lista de cotejo, el cual fue validado por un experto. El análisis de los datos se realizó en el software SPSS versión 25 mediante la prueba de Wilcoxon. Al final se dio una comparación de los datos obtenidos de los dos instrumentos Se evaluó el nivel de significancia entre los resultados obtenidos en la prueba de entrada con los resultados obtenidos en la prueba de salida a través de T Student.

Por lo tanto, los resultados evidenciaron que la aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente el aprendizaje explícito de los alumnos participantes de la investigación ya que el 52,4% han superado la dificultad de la competencia de comunicación conjuntamente con la capacidad “Obtiene información del texto escrito”: El estudiante localiza y selecciona información explícita en textos escritos con un propósito específico; con una escala de calificación de A y AD.

Finalmente se concluye que SÍ existe diferencia significativa entre los datos obtenidos en la prueba de salida y los datos obtenidos en la prueba de entrada,

con un nivel de significancia de 0,05 comprobando nuestra hipótesis alternativa: y rechazando la hipótesis nula a través del Test de Student. Lo que significa que la aplicación de las estrategias lúdicas como los juegos colectivos mejoraron la dificultad de comprensión lectora, elevando el nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas en los estudiantes de 5° “B”.

2 REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.1.1 A Nivel Internacional.

Aguilar P., Ximena; Cañate A., Sandra; Ruiz Ch., Yaisy (2015), en su tesis: “EL CUENTO: HERRAMIENTA PARA EL APRENDIZAJE DE LA COMPRENSIÓN LECTORA EN PREESCOLAR Y BÁSICA PRIMARIA” Tesis de Pregrado, realizada en Cartagena de Indias, Ceres. 22 – 36. Propusieron un objetivo central que fue dinamizar la comprensión lectora mediante la implementación del cuento como estrategia didáctica; usando la técnica de Observación Directa, su metodología es de tipo cualitativa de los autores Blasco y Pérez (2007:2), donde señala que estudia la realidad en su contexto natural y tal como sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. Entre los instrumentos que usaron para recoger los datos de investigación fueron las entrevistas, imágenes, observaciones, historias de vida. También como su método es flexible a medida que intentan conducir sus estudios, concluyendo que la importancia de la lectura juega un papel fundamental en los aprendizajes.

(Descalzi, 2012), en su tesis: “CÓMO INFLUYE EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE” Tesis de Pregrado; su objetivo fue determinar la influencia del juego en el aprendizaje de los niños considerando que tiene impacto cognitivo de manera significativa y mide el interés de los niños en el juego, siendo una herramienta más para el aprendizaje. El diseño utilizado fue la de “cuasi experimento”, y se trabajó con una muestra de 16 estudiantes de quinto de básica de un colegio particular de la ciudad de Quito. En las conclusiones, se enfatiza que el juego es una buena estrategia influyente en el aprendizaje de los niños: otra conclusión fue que pudo haber influencia de otros factores ya que fue un experimento corto. Entre las recomendaciones que se dio, hay una que el autor da como seguimiento de su tesis, la cual fue hacer una investigación con más tiempo de intervención para que los resultados sean exactos, ya que una de las limitaciones fue el poco tiempo de estudios.

2.1.2 A Nivel Nacional.

(Sedano de la Cruz & Torres Castillo, 2018) en su tesis: “NIVEL DE COMPRENSIÓN LECTORA EN LOS ALUMNOS DEL QUINTO GRADO SECCIÓN “C” DE LA INSTITUCION EDUCATIVA N° 36003 SANTA ANA HUANCVELICA” Tesis de Pregrado; tuvo como objetivo general: Determinar el nivel de comprensión lectora, así mismo sus objetivos específicos fueron determinar los tres niveles de comprensión lectora: literal, inferencial y crítico. La metodología que uso fue de nivel descriptivo y diseño descriptivo – simple, la muestra de estudio está constituida por los alumnos del quinto grado sección “C” de la Institución Educativa N° 36003 Santa Ana-

Huancavelica con una cantidad de 13 integrantes entre varones y mujeres con un promedio de 10-11 años de edad. El instrumento fue una prueba objetiva que consiste en una prueba pedagógica. Al finalizar su investigación concluyeron que estos alumnos reconocen y recuerdan información que aparece explícitamente en el texto. La muestra de estudio obtuvo mayor porcentaje (46.2%) en el nivel promedio, solo 10,5% se ubicó en el nivel alto, ninguno se ubicó en el nivel bajo.

(Pianto Quispe & Meléndez Montoya, 2015), en su tesis: “EFECTOS DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN DE LECTURA DE TEXTOS NARRATIVOS, EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, DE LA INSTITUCION EDUCATIVA FELIPE HUAMÁN POMA DE AYALA – 1190, LURIGANCHO – CHOSICA, 2015” Tesis de Pregrado; la metodología que utilizaron fue experimental-cuantitativo porque acude a la estadística para procesar sus datos. El diseño es “cuasi - experimental” y la muestra intencionada. Se utilizó las técnicas del fichaje, de observación y de lectura analítica. Concluyeron que el juego como método pedagógico influye en la comprensión de textos narrativos satisfactoriamente, dado que, el adolescente forma parte de su aprendizaje mostrando interés, gracias al juego como motivación, en todo el proceso de comprensión.

2.1.3 A Nivel Local.

(Carrasco Chu, 2017), en su tesis: “JUEGOS EDUCATIVOS PARA EL APRENDIZAJE DE LA MATEMÁTICA” Tesis de Pregrado; tuvo como objetivo general: Determinar en qué medida las situaciones lúdicas ayuda a mejorar el actuar y pensar matemáticamente en situaciones de cantidad. Los objetivos específicos: Diagnosticar con un Pre test, Medir con un Post test y comparar el antes y después de aplicar las situaciones lúdicas. La metodología fue cuantitativa experimental, es una investigación explicativa y su diseño pre experimental. En los instrumentos está la Lista de Cotejo, compuesta por 10 ítems y realizó la técnica de Observación Directa de la realidad. La población y muestra estuvo conformada por 30 estudiantes de ambos sexos. Concluyó que las situaciones lúdicas ayudan a mejorar el actuar y pensar matemáticamente en situaciones de cantidad en los niños de 5 años, es decir que las diversas aplicaciones de situaciones lúdicas lograron en ellos un mejor rendimiento en dicha área.

Sosa y Otros (2009), en su tesis: “INFLUENCIA DE LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA DE LOS ALUMNOS DEL PRIMER GRADO DE PRIMARIA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS N° 15180 CASERÍO MIRAFLORES Y LA I.E. SAN MARTÍN DE PORRAS N° 14116 – CASTILLA,2009” Tesis de Pregrado; en sus objetivos está a) Lograr la globalización y vinculación en los procesos de lectura con los juegos didácticos; b) Alcanzar en los niños y niñas la comprensión lectora; c)

Desarrollar experiencias de aprendizaje, mejorando la práctica pedagógica. El diseño de la investigación fue documental, de tipo descriptivo. Entre sus conclusiones podemos encontrar que la actividad lúdica permite que el niño descubra sus instintos, fatigas, ansiedades y recupere su vitalidad, así como incentiva el conocimiento de su inteligencia y a la vez permite *captar la atención* del niño, motivar su espíritu de competencia, aprovechar la socialización para consolidar su aprendizaje y superar sus deficiencias, ya que es parte de su evolución.

2.2 Bases Teóricas Relacionadas con el Estudio

2.2.1 Estrategias.

“Las estrategias son programas generales de acción que llevan consigo compromisos de énfasis y recursos para poner en práctica una misión básica. Son patrones de objetivos, los cuales se han concebido e iniciado de tal manera, con el propósito de darle a la organización una dirección unificada”. Koontz, H. Estrategia, planificación y control (1991).

Según Morrisey, George [114] el término estrategia suele utilizarse para describir cómo lograr algo, es decir que ve la estrategia como un proceso en esencia intuitivo. El cómo llegar ahí es a través de la planeación a largo plazo y la planeación táctica.

2.2.2 Lúdicas.

Según Jiménez (2002) “La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en

que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego y cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (p. 42).

Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo.

2.2.3 Estrategias Lúdicas.

El juego es una práctica universal y constante en la vida de todo ser humano, en todas las culturas y civilizaciones ya que desde que nace el niño y durante todas sus etapas de desarrollo, se siente atraído a los diferentes juegos.

El juego es un medio de exploración para desarrollar iniciativa e independencia en el niño (Erikson, 1963, 1977).

En la investigación, Estrategias lúdicas para la integración social de alumnos con problemas de aprendizajes de 3º grado realizada por Cañizales Tanya; Cazzato, Oneidys; Torres, Doralys (2008) sustenta que la “Estrategia Lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores” es decir que los docentes debemos utilizar lo lúdico, dentro del proceso de aprendizaje con nuestros niños, como es el juego; en el cual podemos desarrollar diversas

actividades amenas y divertidas, creando un ambiente de armonía y estimulando el desarrollo social de los niños, la convivencia, las relaciones entre pares, la expresión y el desarrollo de las competencias; todo esto contribuirá a la formación y desenvolvimiento de su personalidad.

2.2.4 Teoría del Juego.

2.2.4.1 Como Anticipación Funcional.

Para Groos, Karl (1902) “el juego desarrolla funciones y capacidades en el niño las que lo llevarán a realizar las diferentes actividades cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración del niño, que se alcanza al final de la niñez, y que, en su opinión, “ésta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

2.2.4.2 Teoría Vygotskyana.

Según Lev Semyónovich Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, es decir una actividad social, donde todos los niños cooperan para lograr algo y donde adquieren roles como es el “juego simbólico” transformando algunos objetos, de acuerdo a su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado. Vygotsky creó la Teoría Sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores:

2.2.4.2.1 a) El Juego Como Valor Socializador.

El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive. Para él, el juego es una acción espontánea de todos los niños que se orienta a la socialización y a través de ella se transmiten valores, costumbres.

2.2.4.2.2 b) El Juego como Factor de Desarrollo.

El autor describe al juego como una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo del niño.

La imaginación ayuda al niño a desarrollar pensamientos abstractos, como es el juego simbólico; además, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP) que se determina por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinando por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto y también en colaboración con amigos inteligentes.

2.2.4.3 Teoría Piagetiana.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño y es una palanca del aprendizaje porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del estudiante. Es así, que las capacidades sensoriales motrices, simbólicas o de razonamiento, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Así mismo, el autor afirma que: “El juego es una forma de explorar, descubrir, construir y reconstruir el

mundo, de desarrollar destrezas cognitivas, lingüísticas, motoras, sociales y adaptarse al mundo” (pág. 48).

Estas teorías tienen como finalidad proporcionar aprendizajes en los niños, usando el juego de una forma planificada, haciendo uso de diferentes materiales y técnicas didácticas lo que nos llevará a alcanzar la dimensión pedagógica que la escuela moderna tiene, en donde se le considera una actividad indispensable para la vida.

2.2.5 El Juego como Estrategia Lúdica.

“El juego es una forma en la que el niño encuentra una interacción social” (Parten, 1932).

Al respecto, Miguel de Guzmán, citado por Ferrero (2004) expresa “El interés de los juegos en la educación no es solo divertir, sino más bien, extraer de sus enseñanzas materias suficientes para impartir un conocimiento, interesar y lograr que los escolares piensen con cierta motivación” (p11).

La planificación y la acción del juego como estrategia lúdica permitirán al alumno de primaria mostrar interés y aprecio por el aprendizaje, generando cambios de actitud y apertura para adquirir nuevos conocimientos hacia el logro de las competencias. En este sentido, el docente debe conocer que en la actividad de juego se produce un desequilibrio entre procesos de asimilación de la realidad, así como de procesos de acomodación como de modificación de acuerdo con la realidad, lo que contribuye a facilitar el aprendizaje de cualquier área de conocimiento.

Por lo tanto, el juego constituye la ocupación principal del niño, a través del cual podemos estimular y adquirir mayor desarrollo en el área cognitiva, afectiva, motriz, social. Sin embargo, también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

2.2.6 Importancia del Juego.

Montessori, María (1870- 1952) le da importancia al juego porque éste permite practicar, experimentar, ya que es un medio para dar a conocer las emociones que los niños y niñas demuestran actuar espontáneamente y efectivamente.

Jean Piaget (1896-1980) en su obra Simbolismo Infantil da a conocer la importancia del juego donde asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano, donde hace referencia a que todo símbolo lúdico ayuda a los niños en el desarrollo de su inteligencia.

2.2.7 Características del Juego.

El juego es placentero, divertido, etc.

No tiene finalidades extrínsecas, sus motivaciones son intrínsecas.

Es espontáneo y voluntario.

Implica la participación activa de los jugadores y jugadoras.

Indirectamente supone un aprendizaje y forma de experimentación con la realidad.

2.2.8 El Juego y la Enseñanza.

Sarlé (2006, p. 197) señala “que el juego y la enseñanza, constituyen dos fenómenos, los mismo que al situarse en las escuelas van a constituir un marco contextual en el que se redefinen los rasgos los mismos que, separadamente, cada uno de estos procesos supone, y ayudan al menor.”

En los sucesivos juegos, los conocimientos nuevos integran efectivamente con los que los niños ya poseen y también se abren a nuevos conocimientos posibles” (Sarlé, 2006, p.188).

La autora nos habla, que a través del conflicto cognitivo que realiza el niño al jugar obtendrá sus nuevos saberes, lo que ayudará en su proceso de aprendizaje, logrando un crecimiento en el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación, la concentración, el control de impulsos, la curiosidad, las estrategias para la solución de problemas, la cooperación, la empatía y la participación grupal (Shefatya y Smilansky, 1990).

En los Derechos del Niño enuncia en el artículo 31° El Derecho al Juego: (UNICEF, 1990), lo que es parte del proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que los estudiantes a interactuar con sus pares a través del juego se crea una relación afectiva de calidad perdurable.

El docente debe enfatizar principalmente el carácter lúdico que debe tener las situaciones significativas, en donde el niño pueda gozar del aprendizaje ya que el juego tiene un sentido fundamental en su vida; es decir que éste proceso en sí, favorezca en los niños y niñas actividades de un contexto gozoso,

libertad de opciones y creatividad ya que jugar es una actividad libre y esencialmente placentera, no impuesta desde fuera, con oportunidades de aprendizajes significativos en niños y niñas.

2.2.9 Tipos de Juegos.

Conforme los niños van creciendo, sus juegos van cambiando. Inicialmente los niños exploran su entorno a través de estímulos que perciben por medio de sus sentidos y más adelante cuando despierta su interés por el mundo de los adultos, juegan a ser bomberos, maestros, doctores, etc.

2.2.9.1 Juego Funcional.

El niño realiza acciones motoras para explorar diversos objetos y responder a los estímulos que recibe. Este tipo de juego promueve el desarrollo sensorial, la coordinación motriz gruesa y fina, la permanencia del objeto y la posibilidad de reconocer causa-efecto.

Algunos juegos representativos en este estadio son: dejar caer objetos, encontrar un objeto que está aparentemente escondido, alcanzar algún objeto apoyándose de otro, agitar una sonaja, gatear, correr, saltar, encender un juguete presionando un botón.

2.2.9.2 Juegos Representativos en el Estadio Operaciones Concretas (6 a 11 años).

2.2.9.2.1 a) Juego de Construcción.

Con los juegos de construcción se promueve la creatividad, la motricidad fina (coordinación óculo-manual), la solución de problemas y la ubicación témporo-espacial. Algunas actividades que representan este tipo de juegos

son: apilar y alinear objetos para formar caminos, torres o puentes, armar rompecabezas o crear una casita con sábanas y sillas.

2.2.9.2.2 b) Juego Simbólico.

El niño simula situaciones y representa personajes de la vida cotidiana y de su entorno. A través de este juego el niño comprende y asimila lo que observa, escucha y siente, desarrolla su creatividad, imaginación, fantasía y convivencia con sus iguales.

2.2.9.2.3 c) Juego de Reglas.

Este tipo de juego surge antes de los 6 años y ellos establecen las normas necesarias para jugar, sin embargo, pueden cambiar las reglas siempre y cuando el resto de los integrantes estén de acuerdo. Aquí los niños aprenden a respetar normas, a esperar turnos, desarrollan tolerancia a la frustración y viven valores como el respeto. Algunos juegos tradicionales son: el lobo, las escondidillas, *memoria*, *lotería*, *boliche entre otros*.

2.2.9.2.4 d) Juego por Descubrimiento.

Estos juegos proporcionan a descubrir el mundo que los rodea debido a la curiosidad innata que poseen y que ayuda a su formación del niño. Los docentes deben crear una atmósfera de calma y tranquilidad para favorecer la actividad del niño mientras que la escuela debe mejorar la práctica diaria del juego por descubrimiento fortaleciendo las capacidades de los niños.

2.2.9.2.5 e) Juego Colectivo.

La definición de juego colectivo: Competición mental o física desarrollada de acuerdo con unas reglas en la que los participantes juegan en oposición mutua directa y en la que cada bando trata de ganar y de impedir que lo haga el contrario. Estos juegos me ayudarán a fortalecer el aprendizaje explícito de los alumnos de 5° “B” de educación Primaria. Los criterios para que un juego colectivo sea educativamente útil son:

- Proponer algo interesante y estimulante para que los niños piensen en cómo hacerlo.
- Posibilitar que los propios niños evalúen su éxito.
- Permitir que todos los jugadores participen activamente durante el juego.

Los juegos colectivos constituyen experiencias valiosas incluso para niños que nos los entienden en su totalidad y que muchas veces no juegan “correctamente”. Sin embargo, existe un límite en el provecho que pueden obtener los niños de un juego que sólo comprenden en parte.

El criterio para evaluar estos juegos son la participación activa de todos los participantes y la posibilidad de actividad mental que está estrechamente relacionada con la posibilidad de actividad física. Los objetivos de estos juegos colectivos son:

- Desarrollar su autonomía a través de relaciones seguras

Desarrollar su capacidad para la descentración y la coordinación de distintos puntos de vista.

En relación al aprendizaje, los niños deberán ser despiertos, curiosos, críticos, tener confianza en su capacidad para pensar y decir lo que piensan. Así mismo tener iniciativa, aportar ideas, plantear problemas y preguntas interesantes, estableciendo relaciones entre las cosas. Los niños que tienen confianza en su capacidad para pensar, construyen rápidamente su conocimiento; además se esfuerzan más en encontrar una respuesta, y cuando la tienen, no temen expresarla.

Las razones de los educadores para oponerse a la competición en los juegos colectivos:

Los juegos afectan a los perdedores.

Los niños deben competir contra ellos mismos, no unos contra otros.

Quitar importancia al hecho de ganar.

Verbalizar que no pasa nada si se pierde.

Permitir que los niños eviten la competición si así lo desean.

Jugar a juegos de azar.

El aspecto competitivo de los juegos, puede contribuir al desarrollo de los niños, porque los juegos exigen el establecimiento de reglas y el cumplimiento de las mismas, además motivan a pensar de una manera especialmente activa.

2.2.9.2.6 f) Juego Cooperativo.

Los juegos cooperativos, son donde deben aceptarse, cooperar y compartir, provoca diversión a la vez que aprenden cosas positivas sobre sí mismos, sobre los otros y sobre cómo deberían actuar en el mundo.

2.2.9.2.7 g) Juego Libre.

El lugar y el tipo de juego que se practica libremente, en horas de recreo, a los niños no les suele importar, ya que casi siempre juegan a lo mismo. La presencia de material disponible, hace que los niños cambien de juego así mismo un espacio amplio y despejado motiva a los niños a jugar futbol y si tienen columpios los utilizan.

2.2.9.2.8 h) Juego Educativo.

Los juegos educativos responden a desarrollar ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permitir repeticiones frecuentes en relación con la capacidad de atención, retención y comprensión del niño. Aquí se adapta el material a los juegos. En general, se ejecutan individualmente, pero algunos de ellos sirven para grupos grandes o pequeños.

2.2.10 Rol del Educador.

El rol del docente es muy importante ya que cuando el niño está jugando, su presencia da seguridad y favorece la concentración de los niños, al igual que una mirada, una sonrisa le es suficiente para estar en contacto mutuamente y mostrará su curiosidad a la variedad de objetos, buscando cosas nuevas y atractivas.

El adulto debe observar siempre la evolución del niño y su progreso para que pueda conocer los intereses, las preferencias y la evolución de los más pequeños. El educador no debe intervenir en los aprendizajes sino debe ser guía, facilitador, preparándoles un ambiente acogedor lo que hará que los niños se sienten cómodos y seguros.

2.2.11 Aprendizaje.

"El aprendizaje es el cambio relativamente permanente en el conocimiento de una persona o comportamiento debido a la experiencia. Esta definición tiene tres componentes:

- 1) El cambio es a largo plazo y no a corto plazo;
 - 2) El cambio es el contenido y la estructura del conocimiento en la memoria o el comportamiento del alumno;
 - 3) La causa del cambio es la experiencia del alumno en el medio ambiente en lugar de la fatiga, la motivación, las drogas, condición física o fisiológica
- intervención "De Learning in Encyclopedia of Educational Research" de Mayer, Richard E. Como el autor manifiesta, el aprendizaje es un proceso a través del cual los niños y niñas van adquiriendo o modificando habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, el razonamiento y la observación del mundo que lo rodea y con el cual convive.

Otro autor define el aprendizaje como " el proceso de transformación de la absorción de información que, cuando interiorizado y mezclado con lo que hemos experimentado, cambia lo que sabemos y se basa en lo que hacemos. Se basa en insumos, procesos, y la reflexión. Es lo que nos cambia". De "The New Social Learning" por Bingham, Tony y Conner, Marcia.

2.2.12 Tipos de Aprendizaje

2.2.12.1 A) Explícito.

La palabra explícito proviene del latín *Explicītus*, que es aquello que expresa una cosa con claridad, sin ambigüedades, nítida y evidente, es decir lo literal ya que puede ser apreciado de manera evidente, sin lugar a dudas.

2.2.12.2 B) Implícito.

Implícito, del latín *Implicitus*, es algo que está incluido en otra cosa sin que esta lo exprese o lo manifieste de manera directa, es decir lo inferencial de un texto.

2.2.13 El Aprendizaje Explícito.

Es el que se produce con conciencia del aprendiz (estudiante) o de su esfuerzo personal que realiza con el propósito de aprender algo, generalmente con la ayuda de otro, que por ende es un adulto (profesor) u otro medio como los libros; este conocimiento explícito que adquiere la persona puede ser articulado, codificado y almacenado usando lenguaje formal y sistémico, como palabras, números o fórmulas, en algún tipo de medio. Ejemplo cuando vas a una clase de danza, inglés, u otras, ocupas a una persona que te guíe; cuando haces un trabajo de investigación se ocupa a alguien que te esté diciendo como se tiene que hacer. En este sentido, el conocimiento explícito puede ser comunicado, consultado y analizado en cualquier momento.

Por lo tanto, en el aprendizaje explícito tiene intención de lograr la adquisición de una habilidad o destreza, conocimiento, etc. aquí el alumno tiene conciencia de lo que está aprendiendo.

2.2.14 El Aprendizaje Explícito en los Textos Literarios.

2.2.14.1 Textos Literarios.

Son los escritos en los que el autor denota emotividad como producto de la realidad en la que vive, de su ideología y de lo que percibe y siente en el momento en el que escribe la obra.

El escritor se expresa por medio de un lenguaje metafórico, rico en expresividad, son escritos subjetivos y cada lector interpreta la obra desde su punto de vista. Existen tres tipos de textos literarios:

2.2.14.1.1 a) Textos Narrativos.

Son composiciones escritas en prosa. Es el relato sobre algún acontecimiento real o ficticio como son: Novelas, cuentos, leyendas, fábulas, etc.

2.2.14.1.1.1 Leyendas.

Son narraciones populares que cuentan un hecho real o fabuloso adornado con elementos fantásticos o maravillosos del folklore, que en su origen se transmite en forma oral de generación en generación.

2.2.14.1.1.2 Leyendas Peruanas.

La redactora especializada en Psicología Social, Grecia Guzmán Martínez en uno de sus artículos titulado “Las 10 Leyendas Peruanas más interesantes y memorables” nos dice que estas leyendas se caracterizan por un contenido místico y religioso cuyos personajes principales son los elementos de la naturaleza. Tomando como escenario lagunas, bosques, selvas, playas, ríos, cerros y montañas, es decir que es una mezcla de fenómenos naturales y sobre

naturales, de eventos culturales, religiosos, relatos históricos de la época, experiencias cotidianas que se vienen repitiendo de padres a hijos, las cuales impactan en los niños, jóvenes y adultos que disfrutan del saber autóctono de su tierra ya que nos cuentan de sus orígenes, de hombres fuertes, mujeres hermosas, animales poderosos, amores, secretos, enigmas, fantasías y muchas cosas más.

Entre las Leyendas Peruanas tenemos:

Leyenda del Río Amazonas

Leyenda de Cavillaca

Leyenda el Señor de los Siete Colores

Leyenda El perro pulgoso

Leyenda de Viracocha el Mendigo

Leyenda de la Enfermera de Capa Azul

Leyenda el árbol de la Lupuna de la Selva Amazónica

Leyenda Manco Cápac y Mama Ocllo

Leyenda Mito Inca de la Creación.

Leyenda El Lago Titicaca.

2.2.14.1.2 b) Textos Dramáticos.

Ofrecen un panorama del conflicto entre dos personajes, en la obra se presenta como se desarrolla dicho conflicto y cuál es su desenlace. Los textos dramáticos están escritos para ser representados por los personajes a través del teatro.

Si el personaje es destruido es una tragedia.

Si del personaje depende su salvación es un drama.

Si la obra es ligera y tiene un final feliz es una comedia.

2.2.14.1.3 c) Textos Líricos.

En estos textos se manifiestan los sentimientos y emociones. Aquí encontramos los himnos, canciones, poemas, poesías, etc.

2.2.15 Influencia de las Estrategias Lúdicas en el Aprendizaje Explícito.

Las estrategias lúdicas como son los diversos juegos que realizan dentro y fuera de las aulas, desarrollan una gran influencia en el aprendizaje explícito de los niños, evolucionando la comunicación para poder entenderse y entender dicho juego.

Así mismo, la tesis de Huizinga (1987) afirma que “el hombre es un animal que ha hecho de la cultura su juego y que está agradablemente condenado a jugar”, por tal motivo el juego es la principal estrategia lúdica que aborda mi investigación ya que es eficaz en las diferentes situaciones comunicativas para mejorar el aprendizaje explícito de los niños, desplegando una serie de aprendizajes como son: aumento en su vocabulario, memorización de datos, fechas, lugares, etc., son capaces de transmitir significado modificando una palabra que significa algo parecido, definir características, comprender la idea principal del autor, entre otros.

El aprendizaje explícito está centrado en el desarrollo de competencias, capacidades, habilidades más que en la adquisición de conocimientos, al mismo tiempo que contribuye en los alumnos de 5º “B” llegar a ser más

independientes, ayudarse mutuamente y mejorar en la resolución de problemas que se le presenten en su vida cotidiana.

2.2.16 Área de Comunicación.

Esta área tiene por finalidad que los niños desarrollen el lenguaje para que puedan interactuar con sus pares y así comprender lo que escucha, lo que lee; representando un mundo real o imaginario. Tiene 3 competencias, de las cuales son:

Se comunica oralmente

Lee diversos tipos de textos escritos

Escribe diversos tipos de textos

La segunda competencia “lee diversos tipos de texto” tiene 3 capacidades como:

Obtiene información del texto escrito.

Infiere e interpreta información del texto escrito.

Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.

La capacidad que vamos a desarrollar en los niños de 5° de educación primaria es “Obtiene información del texto escrito” y se encuentra en proceso al nivel esperado del ciclo V realiza desempeños como los siguientes:

Obtiene información explícita, relevante y complementaria, distinguiéndola de otra cercana y semejante e integra datos que se encuentran en distintas partes de diversos tipos de texto cuya estructura contiene algunos elementos complejos y vocabulario variado. (Educación, 2016) y CN (2019).

3 HIPÓTESIS

3.1 Hipótesis alternativa

H1 La aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente el aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas en los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, distrito de Castilla, - 2019.

3.2 Hipótesis Nula

Ho La aplicación de estrategias lúdicas no mejora significativamente el aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas en los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, distrito de Castilla – 2019.

3.3 Hipótesis Específicas

H1: El nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas se encuentra en proceso o inicio antes de la aplicación de las estrategias lúdicas en los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Castilla – 2019 (pre test).

Ho: El nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas no se encuentra en proceso o inicio antes de la aplicación de las estrategias lúdicas en los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Castilla – 2019 (pre test).

H1: El nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas se encuentra en logro previsto o logro destacado después de la aplicación de las estrategias lúdicas

en los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Castilla – 2019 (post test).

Ho: El nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas no se encuentra en logro previsto o logro destacado después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Castilla – 2019 (post test).

H1: Existen mejoras comparativas en el nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Distrito de Castilla – 2019.

Ho: No existen mejoras comparativas en el nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Distrito de Castilla – 2019.

4 METODOLOGÍA

4.1 Tipo de Investigación

El presente proyecto de investigación es de tipo cuantitativo, porque de acuerdo al autor Lerna H. (2004) “cuantifica o mide numéricamente las variables estudiadas”, es decir que trata de medir las variables: estrategias lúdicas y el aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas comprendiendo que tan divulgado está, mediante los resultados obtenidos a través de las diferentes herramientas informáticas, estadísticas y matemáticas.

Por otro lado, busco comentar de una manera casi idéntica los resultados obtenidos de mis instrumentos de recojo de datos, como son la Prueba de Entrada, la Prueba de Salida y la Lista de Cotejo; los cuales serán interpretados de manera imparcial.

4.2 Nivel de la Investigación

Según Caballero Romero (2009:83 al 85) describe 5 niveles de investigación de la cual el nivel explicativo está de acuerdo al estudio que estoy realizando, es decir que con esta averiguación, puedo conocer porqué los alumnos de 5° “B” tienen dificultad en los aprendizajes explícitos en los diferentes tipos de textos lo cual ha sido demostrado a través de las pruebas ECE tomadas por el Ministerio de Educación.

Por lo tanto, “este nivel explicativo plantea hipótesis explicativas al igual que una propuesta de explicación al problema causal”. Como investigadora he tenido conocimiento de las posibles causas de la comprensión lectora por lo

que indagué el aprendizaje explícito que es el primer aprendizaje que todos los niños deben tener para una buena comprensión lectora y a través de las estrategias lúdicas poder dar o reforzar este aprendizaje; esta relación recíproca y concatenada de todos los hechos de la realidad busca dar una explicación objetiva, real y científica a aquella que se desconoce.

4.3 Diseño de la Investigación

El presente trabajo tiene un diseño pre-experimental puesto que existe un solo grupo de individuos (Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P., 1998 p.75) procedimiento metodológico del que tiene una población general donde existe un grupo y que tiene un pre-test y post-test.

GE: O₁ X O₂

*GE = Los alumnos de 5° “B” educación primaria de la I.E N° 14108
“Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, distrito de Castilla- 2019*

O₁ = Pre test (Prueba sobre aprendizaje explícito)

X = Aplicación de estrategias lúdicas

O₂ = Post test (Prueba sobre aprendizaje explícito)

4.4 Población y Muestra

4.4.1 Población.

La población según Tamayo (2012) son todos los estudiantes matriculados en 5° de educación primaria de la Institución Educativa N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, del Distrito de Castilla – 2019 ya que todos los niños tienen características semejantes como son la edad y grado de estudio, los cuales deben cuantificarse para un determinado estudio. Para lo cual precisamos en la siguiente tabla:

Tabla 1 DISTRIBUCIÓN POBLACIONAL

79 ALUMNOS	
5° “A”	5° “B”
37	42

Fuente: I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado” d

Castilla, 2019

4.4.2 Muestra.

Según Argibay, Juan C, de la Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales (UCES), 2009 nos da a conocer que la muestra que van a escoger está vinculada con la significación estadística; por lo cual he creído conveniente tomar el aula de 5° “B” de 42 alumnos, la cual ha sido

seleccionada partiendo de un tipo de muestreo no probabilístico que es el Muestreo Intencional es decir por conveniencia del investigador, aplicaremos una pre prueba, tratamiento y post prueba sobre el aprendizaje explícito.

Tabla 2 DISTRIBUCIÓN DE MUESTRA

5° “B”

FEMENINO	MASCULINO
18	24

Fuente: Aula 5° “B” de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla”

4.5 MATRIZ DE OPERACIONALIDAD

Definición y Operacionalización de Variables e Indicadores

LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS MEJORAN EL APRENDIZAJE EXPLÍCITO DE LAS LEYENDAS PERUANAS EN LOS ALUMNOS DE 5° “B” DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E N° 14108 “MARISCAL RAMÓN CASTILLA MARQUESADO”, DISTRITO DE CASTILLA- 2019

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Definición	Indicadores	Ítems	Escala de medición
ESTRATEGIAS LÚDICAS	Estrategias lúdicas Jiménez (1998), menciona que: La actividad	Las estrategias lúdicas van hacer medidas indirectamente: Multidimensional a través del	JUEGOS COLECTIVOS	Son juegos de competición mental o física desarrollada de acuerdo con	Reconoce la respuesta explícita.	1.-Encierra la respuesta literal del texto de la leyenda.	LISTA DE COTEJO NOMINAL SI - NO

	<p>lúdica hace referencia a un conjunto de actividades de Expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego, el Ocio y las actividades placenteras.</p>	<p>instrumento como es la Lista de Cotejo para medir si los juegos mejoran el aprendizaje explícito de los niños de 5° “B”; ya que con los juegos se potencian las estructuras mentales, las habilidades y destrezas de una persona para</p>		<p>unas reglas en la que los participantes juegan en oposición mutua directa y en la que cada bando trata de ganar y de impedir que lo haga el contrario.</p>	<p>Expresa el significado algunas palabras.</p>	<p>2.-Subraya la respuesta explícita del texto de la leyenda.</p> <p>3.- Dice el significado explícito de algunas palabras encontradas en el texto.</p> <p>4. -Encuentra el aprendizaje</p>	
--	---	--	--	---	---	---	--

		<p>ejecutar una acción, debido a que el disfrute que halla en dicha actividad lo motiva a dar más de sí mismo, y genera por lo tanto mayores y mejores resultados en su aprendizaje.</p>			<p>Contrasta la respuesta explícita del texto</p>	<p>explícito de algunas palabras.</p> <p>5. Relaciona el significado explícito de algunas palabras.</p> <p>6.-Describe características de los personajes de la leyenda.</p>	
--	--	---	--	--	--	--	--

						<p>7.- Dice el espacio y el tiempo de la leyenda leída.</p> <p>8.- Construye información explícita con tarjetas léxicas.</p> <p>9.- Dice la idea principal de la leyenda.</p> <p>10.- Expresa la</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>Explica la pregunta explícita</p> <p>Informa sobre</p>	<p>respuesta explícita del texto de la leyenda.</p> <p>11.-Responde a la pregunta explícita del equipo contrario.</p>	
--	--	--	--	--	---	---	--

					el aprendizaje explícito encontrado en el texto		
APRENDIZAJE EXPLÍCITO DE LAS LEYENDAS PERUANAS.	Aprendizaje explícito fue sugerido por Arthur Reber quien utilizó un paradigma experimental. Se produce con conciencia del aprendiz de la actividad o	Aunque el aprendizaje explícito es muy importante y lo mediremos a traves de la Prueba de Entrada y de Salida para poder detectar las debilidades y	1.- LEE TEXTOS ESCRITOS. 2.- OBTIENE INFORMACIÓN DEL TEXTO ESCRITO.	Se define como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura.	DESEMPEÑO Obtiene información ubicada en distintas partes de un texto con algunos elementos complejos en su	1. Recuerda los nombres de los personajes. 2.- Precisa el espacio y el tiempo. 3.-Reconoce las ideas principales del	Prueba de entrada (Pre test) Prueba de salida (Post test) NUMÉRICO

	<p>esfuerzo personal que se realiza con el propósito de aprender sobre algo, generalmente con la ayuda de otro, que por ende son los docentes u otro medio como los libros. (2017) Esau Estrada, Javie.</p>	<p>fortalezas de los niños para la aplicación de las estrategias lúdicas. Esta prueba sera evaluada con los desempeños, capacidades y competencias del area de comunicación del Currículo Nacional.</p>		<p>El estudiante decodifica o comprende la información del texto.</p>	<p>estructura, temas de algunos campos del saber, y relacionados a diferentes ámbitos sociales usando vocabulario variado.</p>	<p>texto. 4.- Capta el significado de las palabras y oraciones. 5.- Reconoce los rasgos del personaje.</p>	<p>(C) INICIO 0-10 (B) PROCESO 11-15 (A) LOGRO 16-18 (AD) LOGRO DESTACADO 19-20</p>
--	---	---	--	---	--	--	--

4.6 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Tabla 3 EVALUACIÓN SISTEMÁTICA

Técnicas	Instrumentos
OBSERVACIÓN	Prueba de Entrada -Prueba de Salida -Lista de Cotejo

4.6.1 Técnica.

La técnica de observación se ha usado para ambas variables. (SANJUAN, 2011) define a la observación como “la inspección y estudio realizado por el investigador, mediante el empleo de sus propios sentidos , con o sin ayuda de aparatos técnicos, de las cosas o hechos de interés social, tal como son o tienen lugar espontáneamente” Sierra y Bravo (1984), es decir es el recojo de la información que se procedió a aplicar la técnica de la observación, que es uno de los recursos más ricos con que cuenta los docentes para recoger

información de los sujetos de la investigación en las diversas actividades que se realizan en el aula.

En el presente trabajo servirá para recoger información sobre las diversas estrategias lúdicas que desarrollaremos en las 10 sesiones y así ver el logro de las capacidades y competencia de comunicación, ya sea de manera grupal o personal, dentro o fuera del aula. Me permitirá examinar y evaluar con atención, la regularidad, secuencialidad y orden lógico de las acciones de los juegos colectivos y el avance de los alumnos en el aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas durante el desarrollo de las actividades.

4.6.2 Instrumentos.

4.6.2.1 Lista de Cotejo.

Es un instrumento descriptivo de evaluación, de observación directa que permite evaluar el nivel de desarrollo del niño a través de conductas observables. Que consiste en un listado de indicadores o características de desarrollo de un niño a determinada edad. Se debe verificar la presencia o ausencia de éstas características, escribiendo SI o NO. Se aplica de modo individual. Tiene como función “obtener información sobre conocimientos, habilidades, conductas o desempeños como apoyo en el proceso de enseñanza – aprendizaje (Hernández).

4.6.2.2 El Pre Test o Prueba de entrada y Post Test o Prueba de salida.

Para Malldonado (2008) “la pre prueba es una herramienta valiosa y eficaz, diseñada para que las personas puedan evaluar previamente su nivel de conocimientos e incrementen sensiblemente sus posibilidades de superar con

éxito el nivel exigido por los exámenes oficiales”. Esto quiere decir que ambas pruebas se utilizan para medir el nivel de conocimientos de los alumnos y verificar ventajas obtenidas en la formación académica de ellos mismo.

La estructura de la prueba está dada por un conjunto de preguntas con el fin de percibir el nivel de Aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas (pre Test) y al finalizar el tema a los mismos alumnos se les tomara una post prueba para verificar al final de un proceso, si los resultados son satisfactorios o insatisfactorios; como lo reafirma. Las aplicaciones de estas pruebas son muy valiosas para identificar aprendizaje de los alumnos al igual que podemos detectar su dificultad.

4.7 Validación y Confiabilidad de los Instrumentos

4.7.1 Validación de los instrumentos.

Este procedimiento se realizó a través de la evaluación de juicio de expertos, para lo cual recurrimos a la opinión de una docente de reconocida trayectoria egresada de la Universidad Nacional de Piura, la cual determinó la validez de los ítems de los instrumentos aplicados en la presente investigación. A la referida experta se le entregó la matriz de consistencia, los instrumentos y la ficha de validación donde se determinaron: la correspondencia de los criterios, objetivos e ítems, calidad técnica de representatividad y la calidad del lenguaje. Sobre la base del procedimiento de validación descrita, la experta considero que es pertinente la existencia de una estrecha relación entre los 48 criterios y objetivos del estudio y los ítems

constitutivos de los dos instrumentos de recopilación de la información. La cuantificación de las calificaciones de la experta se presenta a continuación en la siguiente tabla:

Experto	Pre test		Post test	
	puntaje	%	puntaje	%
Mg.Paola S. Infante Guevara	34	71%	35	73%

Fuente: instrumentos de opinión de experta

Los valores resultantes después de tabular la calificación emitida por la experta, están consideradas a un nivel de validez bueno. Los resultados pueden ser comprendidos mediante el siguiente cuadro que presentamos en la tabla:

VALORES	NIVELES DE VALIDEZ
81 - 100	Excelente
61 - 80	Bueno
41 - 60	Regular
21 - 40	Malo
0 - 20	Pésimo

Fuente: Hernández Sampieri, Roberto y otros (2006). Metodología de la investigación científica. Edit. Mac Graw Hill. México.

Dada la validez de los instrumentos por juicio de expertos, podemos deducir que ambos instrumentos tienen buena validez.

4.7.2 Confiabilidad de los Instrumentos.

Para determinar la confiabilidad interna de los instrumentos de investigación se realizó un trabajo piloto con 10 alumnos, elegidos al azar, y se aplicó la prueba estadística Kuder Richardson 20 (KR 20) por ser un instrumento con respuestas de tipo dicotómico. De acuerdo con Hernández (2003) la confiabilidad se define como el grado en que un test es consistente porque al aplicarla en otras instituciones del mismo nivel se obtendrán resultados similares en el espacio tiempo, pudiendo ser extrapolable.

Los resultados de la prueba KR 20 se presentan en la siguiente tabla:

Instrumento	Kuder Richardson	N° de elementos
Pre test	0.811	20
Post test	0.850	20

Fuente: análisis estadístico en SPSS

En consecuencia, el instrumento de investigación es plenamente aceptable y aplicable, según la tabla de valoración siguiente:

VALORES	NIVEL DE CONFIABILIDAD
0 - 0,53	Confiabilidad nula
0,54 - 0,59	Confiabilidad baja
0,60 - 0,65	Confiable
0,66 - 0,71	Muy confiable
0,72 - 0,99	Excelente confiabilidad
1	Confiabilidad perfecta

Fuente: Hernández Sampieri, Roberto y otros (2006). Metodología de la investigación científica. Edit. Mac Graw Hill. México. Cuarta edic. Pág. 438 – 439

Dado que en la aplicación del cuestionario Pre Test y Pos Test se obtuvo el valor de 0.811 y 0,850 podemos afirmar que los cuestionarios tienen una excelente fiabilidad y por lo tanto son aplicables.

4.8 Plan de Análisis

En el presente estudio se aplicó el método de análisis descriptivo inferencial, mediante un esquema se presentaron los resultados de los instrumentos de recolección de datos que fueron analizados según los objetivos de la investigación.

Los datos fueron depurados en una hoja Excel para posteriormente ser procesados en el programa estadístico SPSS v.25. Los resultados obtenidos son presentados en tablas y gráficos estadísticos que permiten una correcta lectura de los objetivos logrados.

Para el análisis comparativo de los niveles de aprendizaje y las notas de los estudiantes se aplicaron la prueba de los signos wilcoxon y la prueba T Student para muestras relacionadas, en este apartado tomaremos como punto de referencia el nivel de significancia de dichas pruebas.

4.9 MATRIZ DE CONSISTENCIA

Matriz de Consistencia

LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS MEJORAN EL APRENDIZAJE EXPLÍCITO DE LAS LEYENDAS PERUANAS EN LOS ALUMNOS DE 5° “B” DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E. N° 14108 “MARISCAL RAMÓN CASTILLA MARQUESADO”, DISTRITO DE CASTILLA - 2019.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA	CRITERIO MUESTRAL
¿De qué manera las estrategias lúdicas mejoran el aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas en los alumnos de 5° “B”	<p>GENERAL</p> <p>Determinar la aplicación de estrategias lúdicas mejoran el aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas</p>	<p>H1</p> <p>La aplicación de estrategias lúdicas mejoran significativamente el aprendizaje explícito de las Leyendas</p>	<p>Variable</p> <p>Independiente</p> <p>Estrategias lúdicas</p> <p>Dimensiones</p> <p>Juegos Colectivos</p>	<p>Enfoque:</p> <p>Cuantitativa</p> <p>Tipo: Aplicada</p> <p>Nivel: Explicativo</p>	<p>Población:</p> <p>79 estudiantes de 5° “A” y “B” de primaria de la Institución Educativa N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla</p>

<p>de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, distrito de Castilla - 2019?.</p>	<p>en los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, distrito de Castilla - 2019?.</p>	<p>Peruanas en los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Distrito de Castilla - 2019?</p> <p>Ho La aplicación de estrategias ludicas no mejora significativamente el aprendizaje</p>	<p>Variable Dependiente</p> <p>Aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas</p> <p>Dimensiones</p> <p>Competencia</p>	<p>Diseño:</p> <p>Experimental de tipo pre experimental, con aplicación a través de la observación con una prueba de entrada y una prueba de salida según Hernández Sampieri y otros (2010)</p> <p>GE: <u>O₁ X O₂</u></p> <p>Donde:</p> <p>G: Los niños y niñas</p> <p>de 5° “B” de</p>	<p>Marquesado”, del Distrito de Castilla – 2019.</p> <p>Muestra</p> <p>42 alumnos de 5° “B” de educación primaria de la Institución Educativa N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, del Distrito de Castilla – 2019.</p>
---	--	--	---	--	--

	OBJETIVOS	<p>explícito de las Leyendas Peruanas en alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Distrito de Castilla - 2019?</p> <p>H1: El nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas</p>		<p>educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, distrito de Castilla, 2019.</p> <p>O₁: Pre test (Prueba sobre aprendizaje explícito).</p> <p>X: Aplicación de Estrategias Lúdicas.</p> <p>O₂: Pos test (Prueba sobre aprendizaje</p>	<p>Muestreo no Probabilístico Intencional</p> <p>42 alumnos de 5° “B” por conveniencia del investigador por que los considero accesibles, fácil y de rápida investigación.</p>
--	------------------	---	--	---	---

	<p>ESPECÍFICOS</p> <p>a) Determinar el nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas antes de la aplicación de las estrategias lúdicas en los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108</p>	<p>se encuentra en proceso o inicio antes de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Castilla – 2019 (pre test).</p> <p>Ho: El nivel de</p>		<p>explícito).</p> <p>Técnica:</p> <p>Evaluación sistemática</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Lista de Cotejo</p> <p>Prueba de Entrada</p> <p>Prueba de Salida.</p>	
--	---	---	--	---	--

	<p>“Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Distrito de Castilla - 2019?</p> <p>b) Determinar el nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5° “B” de educación</p>	<p>aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas no se encuentra en proceso o inicio antes de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Castilla – 2019 (pre</p>			
--	---	--	--	--	--

	<p>primaria de la I.E “Mariscal Ramón Castilla Marquesado, distrito de castilla – 2019.</p> <p>c) Comparar el nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5° “B” de educación primaria de la I.E N°</p>	<p>test).</p> <p>H1: El nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas se encuentra en logro previsto o logro destacado después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108</p>			
--	---	---	--	--	--

	14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado” distrito de Castilla – 2019.	“Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Castilla – 2019 (post test). H₀: El nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas no se encuentra en logro previsto o logro destacado después de la aplicación de las estrategias lúdicas			
--	---	--	--	--	--

		<p>en los niños de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Castilla – 2019 (post test).</p> <p>H1: Existen mejoras comparativas en el nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas</p>			
--	--	--	--	--	--

		<p>antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5° “B” de educación primaria de la IE N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Distrito de Castilla – 2019.</p> <p>Ho: No existen mejoras comparativas en</p>			
--	--	---	--	--	--

		<p>el nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Distrito de Castilla – 2019.</p>			
--	--	--	--	--	--

4.10 Principios Éticos

4.10.1 Beneficencia y no maleficencia.

El autor Beauchamp, Tom L. y Childress, James F. “se refiere a la obligación moral de actuar en beneficio de otros” es decir que nosotros como investigadores tenemos la obligación de ayudar a los niños de acuerdo a sus intereses., una ayuda mutua, a la vez que no debemos causar daño a los demás ni beneficiarnos.

4.10.2 Principio de Justicia.

Para Rawls en su Libro Teoría de la Justicia, trata de demostrar que el principio de justicia no se puede basar únicamente en la estructura moral de una persona, también en la manera que el sentido de la moral de la persona se expresa y se preserva en las instituciones. Por lo tanto, el investigador debe ejercer un juicio razonable, ponderable y tomar las precauciones necesarias para asegurarse de que sus sesgos, y las limitaciones de sus capacidades y conocimientos, no den lugar o toleren practicas injustas; es decir que todas las personas que participan en la investigación tienen derecho a acceder a sus resultados al igual que el investigador esta también obligado a tratar equitativamente a quienes participan en los procesos, procedimientos y servicios asociados a la investigación.

4.10.3 El Principio Protección a las Personas.

Las personas en toda investigación necesitan cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo al que incurran y la probabilidad que obtengan un beneficio.

En el ámbito de la investigación se debe respetar la dignidad humana, la identidad, la diversidad, la confidencialidad y la privacidad. Este principio no solamente implicará que las personas que son sujeto de investigación participen voluntariamente en la investigación y dispongan de información adecuada, sino también involucrara el pleno respeto de sus derechos fundamentales, en particular si se encuentran en situación de especial vulnerabilidad..

5 RESULTADOS

4.1 Resultados de acuerdo a los objetivos

Objetivo específico 1:

Determinar el nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas antes de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Distrito de Castilla - 2019?

CONTRASTACION DE LA HIPOTESIS ESPECÍFICA 1

TABLA COMPARATIVA

H1: El nivel de aprendizaje explícito de las leyendas peruanas se encuentra en proceso o inicio antes de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Castilla – 2019 (pre test)

Ho: El nivel de aprendizaje explícito de las leyendas peruanas no se encuentra en proceso o inicio antes de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Castilla – 2019 (pre test)

Tabla 1

Nivel del Aprendizaje Explícito de las Leyendas Peruanas de los estudiante de 5° “B”(Pre test)

	RANG		
	O	N	% de N
Logro destacado	19 - 20	0	0.0%
Logro previsto	16 - 18	10	23.8%
En proceso	11 -15	21	50.0%
Inicio	0 - 10	11	26.2%
			100.0
	Total	42	%

Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación

Básica Regular propuesta por el CN (2016)

En la tabla 1, se observa que del total de los 42 alumnos de 5° “B” de Educación Primaria de la I.E 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado” Distrito de Castilla, antes de la aplicación del Aprendizaje Explícito (Pre Test), el 50% de los estudiantes se encuentran en proceso (B), el 26,2% de los niños están en inicio (C) demostrando que tienen dificultad en el nivel de comprensión lectora y el 23,8% están en logro previsto (A) y ninguno obtuvo Logro Destacado (AD).

Se comprueba la hipótesis del investigador, el nivel de aprendizaje explícito de las leyendas peruanas se encuentra en proceso o inicio antes de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Castilla – 2019 (pre test)

Objetivo específico 2:

Determinar el nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5° “B” de educación primaria de la I.E “Mariscal Ramón Castilla Marquesado, distrito de castilla – 2019

Gráfico n°1

Aplicación de estrategias lúdicas basadas en juegos colectivos sobre Leyendas Peruanas de los estudiantes de 5 ° “B”



Fuente: Sesiones aplicadas durante la presente investigación.

En el gráfico n° 1, tenemos el desarrollo de las estrategias lúdicas durante las 10 sesiones donde se observa un aumento en el cumplimiento de los indicadores según avanzan las sesiones, probando la efectividad de las estrategias lúdicas.

CONTRASTACION DE LA HIPOTESIS ESPECÍFICA 2

TABLA COMPARATIVA

H1: El nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas se encuentra en logro previsto o logro destacado después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Castilla – 2019 (post test)

Ho: El nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas no se encuentra en logro previsto o logro destacado después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Castilla – 2019 (post test)

Tabla 2

Nivel de Aprendizaje Explicito de las Leyendas Peruanas de los estudiantes de 5° “B” (Post Test)

	RANG		
	O	N	% de N
Logro destacado	19 - 20	2	4.8%
Logro previsto	16 -18	22	52.4%
En proceso	11 -15	17	40.5%
Inicio	0 - 10	1	2.4%
			100.0
	TOTAL	42	%

Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación

Básica Regular propuesta por el CN (2016)

En la tabla 2, el nivel de aprendizaje explícito de las Leyenda Peruanas después de la aplicación de estrategias lúdicas (POST TEST) se observa que el 52,4% de los estudiantes de 5° “B” están en logro previsto (A) y el 4,8% están en logro destacado (AD) verificando que hubo una mejora significativamente en su nivel de Aprendizaje Explícito de acuerdo a las pruebas de salida, en tanto que el 40,5% se encuentran en proceso (B) y el 2,4% de los niños siguen en inicio (C).

Se comprueba la hipótesis del investigador, el nivel de aprendizaje explícito de las leyendas peruanas se encuentra en logro previsto o logro destacado después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Castilla – 2019 (pre test)

Objetivo específico 3:

Comparar el nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Distrito de Castilla – 2019

Tabla 3

Comparación del aprendizaje explícito de las leyendas peruanas (Pre y Post Test)

	RANG O	N	% de N	N	% de N
Logro destacado	19 - 20	0	0.0%	2	4.8%
Logro previsto	16 - 18	10	23.8%	22	52.4%
En proceso	11 -15	21	50.0%	17	40.5%
Inicio	0 - 10	11	26.2%	1	2.4%
	Tota l	42	100. 0%	42	100. 0%

Fuente: Excel de las Pruebas de entrada y salida

En la tabla 3 se puede apreciar que de los 42 estudiantes antes y después de la prueba de entrada y salida, la mayoría de los estudiantes de 5° “B” están con un 50% en la Pre test y 40.5% en la Post Test equivalente a una evaluación de proceso de sus aprendizajes (B), para lo cual todavía necesita ayuda de la docente y de sus amigos para seguir adquiriendo el aprendizaje explícito; sin embargo, el 57.2% han superado la dificultad de comprensión lectora adquiriendo la competencia de comunicación, con una escala de calificación de A y AD. Contrario a esto, se observa que solo el 2,4% de los estudiantes siguen en inicio de sus aprendizajes con una calificación de C.

CONTRASTACION DE LA HIPOTESIS ESPECÍFICA 3

PRUEBA DE LOS SIGNOS

H1: Existen mejoras comparativas en el nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Distrito de Castilla – 2019

Ho: No existen mejoras comparativas en el nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Distrito de Castilla – 2019

Tabla 4

Comparación de niveles de aprendizaje

Prueba de los Signos		N	Significa ncia
	Diferencias negativas ^a	4	
Pos Test - Pre Test	Diferencias positivas ^b	24	0,000
	Empates ^c	14	
	Total	42	

a. Post Test < Pre Test
 b. Post Test > Pre Test
 c. Post Test = Pre Test

En la tabla 4 se puede apreciar mediante la prueba de los signos que existen mejoras significativas entre el pre test y post test, dado que el valor $p = 0.000$, es menor que 0.05, se acepta la hipótesis del investigador, existen mejoras comparativas en el nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los niños de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Distrito de Castilla – 2019

Objetivo general:

Determinar de qué manera la aplicación de estrategias lúdicas mejoran el aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas en los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Distrito de Castilla, - 2019

Tabla 5

Comparación de medias

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
B	PRE-TEST	13.55	42	2.839	0.438
	POST TEST B	15.60	42	2.013	0.311

Fuente: SPSS

En la tabla 5, se observa que el promedio de la prueba de entrada (Pre Test) es de 13.55, sin embargo, en la prueba de salida los niños de 5° “B” obtuvieron un promedio de 15.60 de acuerdo a la estadística realizada en el programa SPSS.

CONTRASTACION DE LA HIPOTESIS GENERAL

PRUEBA T STUDENT

H1: La aplicación de estrategias lúdicas mejora significativamente el aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas en los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, distrito de Castilla, - 2019

H0: La aplicación de estrategias lúdicas no mejora significativamente el aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas en los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, distrito de Castilla – 2019

Tabla 6

Prueba T Student para comparación de medias en muestras relacionadas

Prueba T Student

POST TEST B - PRE TEST B	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	t	gl	Sig.
	2.048	3.193	0.493	4.156	41	0.000

Fuente: SPSS

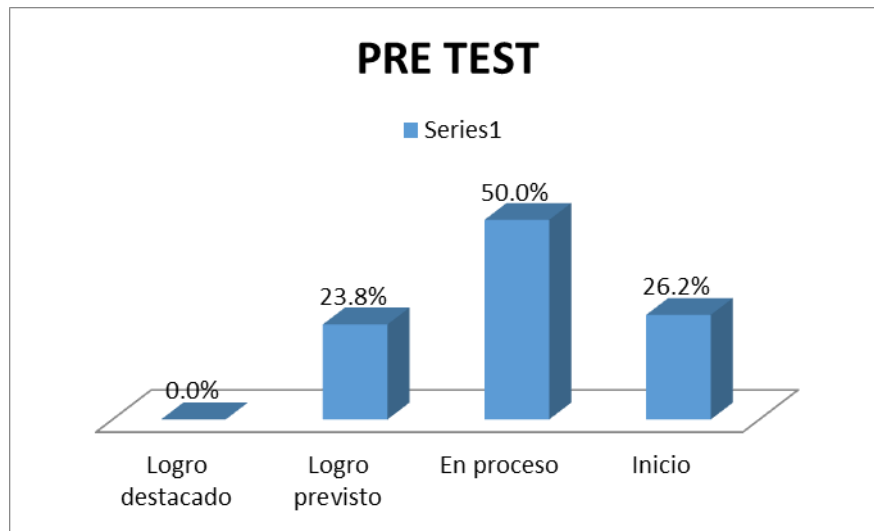
En la tabla 6 podemos apreciar que el valor de **p-valor = 0.000**, es menor que el nivel de significancia de **0,05**; entonces, dado que **p < 0,05** se acepta la hipótesis de la investigación rechazando la **H₀** .Se concluye que **SÍ** existe diferencia significativa entre los datos obtenidos en la prueba de salida y los datos obtenidos en la prueba de entrada, con un nivel de significancia de 0,05.

1.1. Análisis de resultados

En el objetivo específico 1, se obtuvo que más del 75% de los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Distrito de Castilla, - 2019 se encuentran en el nivel de inicio o proceso; Sedano de la Cruz, Lucha Bach; Torres Castillo, Norma (2018) en su tesis de Licenciado de educación Primaria “Nivel de comprensión lectora en los alumnos del quinto grado sección “C” de la Institución Educativa n° 36003 Santa Ana- Huancavelica obtuvieron que más del 90% de los estudiantes tenían una comprensión lectora baja o promedio. Los resultados

obtenidos en el pre test guardan relación con la realidad de la educación en el país.

GRAFICO 2 Aprendizaje Explicito (PRE TEST)



Fuente: Base de Datos del Pre Test de los Estudiantes de 5° de Educación Primaria de la I.E 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado” del distrito de Castilla.

Analizando la información proporcionada, se puede observar que la mitad de los alumnos están en la escala de calificación de proceso lo que significa que los estudiantes están en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo; sin embargo 11 niños están en la escala de calificación de inicio es decir que están empezando a desarrollar los aprendizajes explícitos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje como lo manifiesta la teoría Vygotskyana “Zonas de

Desarrollo Próximo (ZDP) que se determina por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinando por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto y también en colaboración con amigos inteligentes.

El Aprendizaje explícito fue sugerido por Arthur Reber quien utilizó un paradigma experimental. Se produce con conciencia del aprendiz de la actividad o esfuerzo personal que se realiza con el propósito de aprender sobre algo, generalmente con la ayuda de otro, que por ende son los docentes, compañeros u otro medio como los libros. Esau Estrada, Javie. (2017).

Por lo tanto, el 76,2% de los niños de 5° “B” tienen dificultad en la competencia de comunicación: Lee textos escritos en castellano como segunda lengua, específicamente en la capacidad: El estudiante localiza y selecciona información explícita en textos escritos con un propósito específico, por lo cual se dará un tratamiento a través de la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas de dichos alumnos.

Tabla 7 Medidas de Tendencia y Dispersión del Nivel de Aprendizaje

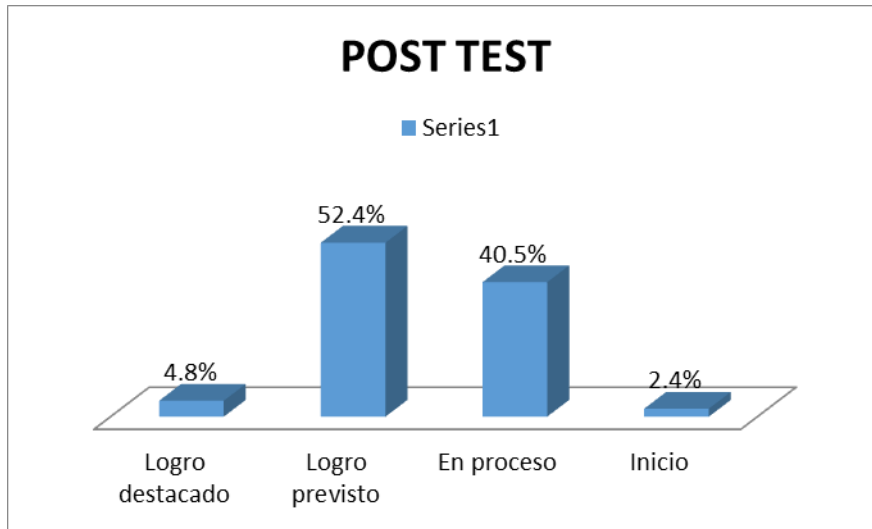
Explícito de las Leyendas Peruanas (PRE TEST)

Medidas de tendencia central	Media	13.55
	Mediana	15.00
	Moda	15
Medidas de dispersión	Desv. Desviación	2.839
	Varianza	8.059
	Rango	10
	Mínimo	8
	Máximo	18

Fuente: Base de Datos del Pre Test de los Estudiantes de 5° de Educación Primaria de la I.E 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado” del distrito de Castilla.

En el objetivo específico 2, se aprecia que el logro previsto sube hasta un 52.4% y el de inicio bajo hasta el 2.4%; Pianto Quispe, Mirian; Meléndez Montoya, Fiorella Juliana en su tesis de Licenciado en la especialidad de lengua española inglés “Efectos de las estrategias lúdicas para mejorar la comprensión de lectura de textos narrativos, en los estudiantes del primer grado de educación secundaria, de la Institución Educativa Felipe Huamán Poma De Ayala- 1190, Lurigancho – Chosica, 2015”, encuentran notables mejoras con la aplicación de las estrategias lúdicas.

GRAFICO 3 Aprendizaje Explicito (POST TEST)



Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular propuesta por el CN (2016)

En el gráfico 3, el nivel de aprendizaje explícito de las Leyenda Peruanas después de la aplicación de estrategias lúdicas (POST TEST) se observa que del total de los 42 alumnos de 5° “B” de Educación Primaria de la I.E 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado” Distrito de Castilla, el 2,4% de los niños siguen en inicio (C), el 40.5% se encuentran en proceso (B), el 52.4% están en logro previsto (A) y el 4,8% están en logro destacado (AD).

Después del tratamiento de 10 sesiones significativas del Aprendizaje Explicito de las leyendas en los estudiantes de 5° “B” se observó que menos de la mitad de los alumnos están en la escala de calificación de proceso es decir que están en vía a lograr los aprendizajes Explícitos, aunque ellos necesitan acompañamiento durante un tiempo razonable y así poder lograr su aprendizaje. Por otro lado, 22 niños han demostrado que están en la escala de

calificación de Logro Previsto, es decir que los estudiantes han evidenciado sus logros de los aprendizajes previstos en el tiempo programado por la docente; sin embargo, 2 alumnos se ubican en Logro Destacado es decir que ya manejan un solvente y muy satisfactorio Aprendizaje Explícito de las leyendas peruanas en todas las tareas propuestas.

La tesis de Huizinga (1987) afirma que “el hombre es un animal que ha hecho de la cultura su juego y que está agradablemente condenado a jugar” sosteniéndome en este autor es que he podido comprobar que los estudiantes de 5° “B” demostraron que el juego es la principal estrategia lúdica eficaz para superar las dificultades del aprendizaje explícito, lo que conlleva a que tengan un aumento en su vocabulario, memorización de datos, fechas, lugares, capacidad de transmitir significado modificando una palabra que significa algo parecido, definir características, comprender la idea principal del autor, entre otros.

Por lo tanto, el 97,6% de los estudiantes de 5° “B” han superado su dificultad en la competencia de comunicación y en la capacidad de localizar y seleccionar información explícita en textos escritos.

En conclusión, después de aplicar las estrategias lúdicas se ve reflejado que los niños aprenden mejor el aprendizaje explícito de las leyendas

peruanas, tal como lo demostró la tesis de Huizinga (1987) y la teoría de Vygotsky donde el niño aprende a través de las relaciones sociales y culturales en la cual propone al lenguaje como herramienta mediadora del desarrollo.

Tabla 8 Medidas de Tendencia y Dispersión del Nivel de Aprendizaje

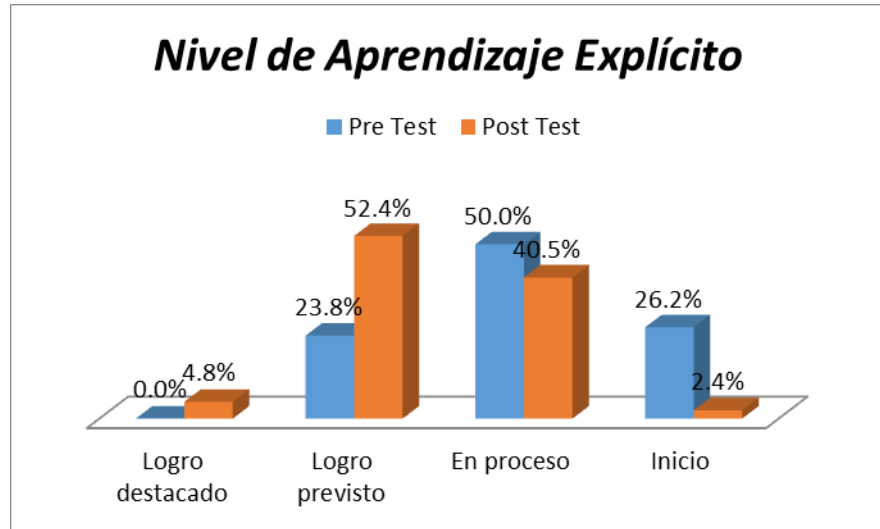
Explícito de las Leyendas Peruanas (POST TEST)

	Media	15.60
Medidas de tendencia central	Mediana	16.00
	Moda	14
	Desv. Desviación	2.013
Medidas de dispersión	Varianza	4.052
	Rango	10
	Mínimo	10
	Máximo	20

Fuente: Base de Datos del Pre Test de los Estudiantes de 5° de Educación Primaria de la I.E 14108 "Mariscal Ramón Castilla Marquesado" del distrito de Castilla.

En el objetivo específico 3, podemos notar las diferencias entre el pre y post test, dejando en claro las mejoras obtenidas con las estrategias lúdicas, en la prueba de los signos encontramos un p valor de 0.000, menor a un nivel de significancia del 0.05, demostrando estadísticamente nuestra hipótesis.

Gráfico 4 Comparación del Nivel de Aprendizaje Explícito antes y después de la aplicación de las Estrategias Lúdicas.



Fuente: Escala de calificación de los aprendizajes en la Educación Básica Regular propuesta por el CN (2016)

En el gráfico 4 se puede apreciar que de los 42 estudiantes antes y después de la prueba de entrada y salida, la mayoría de los estudiantes de 5° “B” están con un 50% en la Pre test y 40.5% en la Post Test equivalente a una evaluación de proceso de sus aprendizajes (B), para lo cual todavía necesita ayuda de la docente y de sus amigos para seguir adquiriendo el aprendizaje explícito; sin embargo, el 57.2% han superado la dificultad de comprensión lectora adquiriendo la competencia de comunicación, con una escala de calificación de A y AD. Contrario a esto, se observa que solo el 2,4% de los estudiantes siguen en inicio de sus aprendizajes con una calificación de C.

Tabla 9 Estadísticos descriptivos

	PRE-TEST	POST TEST
Media	13.55	15.60
Mediana	15.00	16.00
Moda	15	14
Desv. Desviación	2.839	2.013
Varianza	8.059	4.052

En el objetivo general, mediante las notas de los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, distrito de Castilla, - 2019 en el pre y post test podemos apreciar las diferencias cuantitativas que demuestran la eficacia de las estrategias lúdicas.

Tabla 10 Comparación de medias

	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
PRE-TEST B	13.55	42	2.839	0.438
POST TEST B	15.60	42	2.013	0.311

Fuente: SPSS

En la tabla 10, se observa que el promedio de la prueba de entrada (Pre Test) es de 13.55, sin embargo, en la prueba de salida los niños de 5° “B”

obtuvieron un promedio de 15.60 de acuerdo a la estadística realizada en el programa SPSS.

Tabla 11 Prueba T Student

Prueba T Student						
POST TEST B - PRE TEST B	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	t	gl	Sig.
	2.048	3.193	0.493	4.156	41	0.000

Fuente: SPSS

En la tabla 11 podemos apreciar que el valor de **p-valor = 0.000**, es menor que el nivel de significancia de **0,05**; entonces, dado que **p < 0,05** se acepta la hipótesis de la investigación rechazando la **H₀**. Se concluye que **SÍ** existe diferencia significativa entre los datos obtenidos en la prueba de salida y los datos obtenidos en la prueba de entrada, con un nivel de significancia de 0,05.

5.1 Discusión

5.1.1 a) Nivel de Aprendizaje Explícito de las Leyendas Peruanas de los alumnos de 5° “B” de educación primaria.(Pre Test).

Se pudo evaluar a los 42 alumnos de 5° “B” su nivel de Aprendizaje Explícito de las Leyendas Peruanas, a través del instrumento Prueba de entrada que estuvo conformado por 20 preguntas (nivel de Aprendizaje explícito). El 50% de los alumnos se encuentran en proceso (B), el 26,2% de los alumnos están en inicio (C) evidenciándose la dificultad en el nivel de comprensión lectora, poniendo de manifiesto la falta de capacidad para comprender lo que leen y el 23,8% están en logro previsto (A) y ninguno obtuvo Logro Destacado (AD).

Analizando la información proporcionada, se puede observar que la mitad de los alumnos están en la escala de calificación de proceso lo que significa que los estudiantes están en camino de lograr los aprendizajes previstos, para lo cual requiere acompañamiento durante un tiempo razonable para lograrlo; sin embargo 11 alumnos están en la escala de calificación de inicio es decir que están empezando a desarrollar los aprendizajes explícitos o evidencia dificultades para el desarrollo de éstos y necesita mayor tiempo de acompañamiento e intervención del docente de acuerdo con su ritmo y estilo de aprendizaje como lo manifiesta la teoría Vygotskyana “Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP) que se determina por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de

desarrollo potencial, determinando por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto y también en colaboración con amigos inteligentes.

El Aprendizaje explícito fue sugerido por Arthur Reber quien utilizó un paradigma experimental. Se produce con conciencia del aprendiz de la actividad o esfuerzo personal que se realiza con el propósito de aprender sobre algo, generalmente con la ayuda de otro, que por ende son los docentes, compañeros u otro medio como los libros. Esau Estrada, Javie. (2017).

Por lo tanto, el 76,2% de los alumnos de 5° “B” tienen dificultad en la competencia de comunicación: Lee textos escritos en castellano como segunda lengua, específicamente en la capacidad: El estudiante localiza y selecciona información explícita en textos escritos con un propósito específico, por lo cual se dará un tratamiento a través de la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas de dichos alumnos.

5.1.2 b) La Aplicación de Estrategias Lúdicas como son los Juegos Colectivos.

Se aplicaron 10 sesiones de aprendizaje del área de comunicación, y los resultados de la primera sesión nos muestran que el 76.2 % de los estudiantes no interpretaron la respuesta explícita; mientras que el 23.8% si pudo reconocer la respuesta explícita. En la décima sesión aparece un 85.7 % de los alumnos que responden a la pregunta explícita del equipo contrario; mientras que el 14.3% todavía tenían dificultad, pero al final los resultados

demonstraron que los alumnos de 5° “B” pudieron superar sus dificultades a través de los juegos colectivos.

Estos resultados son reafirmados en la tesis de Huizinga (1987) donde dice que “el hombre es un animal que ha hecho de la cultura su juego y que está agradablemente condenado a jugar” sosteniéndome en este autor es que he podido comprobar que los alumnos de 5° “B” demostraron que el juego es la principal estrategia lúdica eficaz para superar las dificultades del aprendizaje explícito, lo que conlleva a que tengan un aumento en su vocabulario, memorización de datos, fechas, lugares, capacidad de transmitir significado modificando una palabra que significa algo parecido, definir características, comprender la idea principal del autor, entre otros.

Por lo tanto, los alumnos de 5° “B” han superado su dificultad en la competencia de comunicación y en la capacidad de localizar y seleccionar información explícita en textos escritos.

En conclusión, después de aplicar las estrategias lúdicas se ve reflejado que los alumnos aprenden mejor el aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas, tal como lo demostró la tesis de Huizinga (1987) y la teoría de Vygotsky donde el niño aprende a través de las relaciones sociales y culturales en la cual propone al lenguaje como herramienta mediadora del desarrollo.

5.1.3 c) Nivel de Aprendizaje Explícito de las Leyendas Peruanas (Post Test) de los alumnos de 5° “B” de educación primaria.

Se evaluó utilizando la prueba de salida del nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas después de la aplicación de estrategias lúdicas (POST TEST) donde se observa que el 52.4% de los alumnos de 5° “B” están en logro previsto (A) y el 4,8% están en logro destacado (AD) verificando que hubo una mejora significativamente en su nivel de Aprendizaje Explícito de acuerdo a las pruebas de salida, en tanto que el 40.5% se encuentran en proceso (B) y el 2,4% de los alumnos siguen en inicio (C).

Estos resultados son ratificados tal como lo demostró la tesis de Huizinga (1987) y la teoría de Vygotsky, donde el niño aprende a través de las relaciones sociales y culturales en la cual propone al lenguaje como herramienta mediadora del desarrollo, resaltando un mejor nivel de comprensión lectora con lo que respecta al aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas y la eficacia de las sesiones de aprendizaje sobre los juegos colectivos.

5.1.4 d) Nivel de significancia entre los resultados obtenidos en la prueba de entrada y la prueba de salida.

Se evaluó el nivel de significancia entre los resultados obtenidos en la prueba de entrada con los resultados obtenidos en la prueba de salida a través del T Student. Para ello, se utilizó el Programa Estadístico para las Ciencias Sociales SPSS con un nivel de significancia de **0,05** (5%). El resultado de esta

prueba fue de **0,000** siendo que $p < 0,05$ entonces se decidió que **SÍ** existe diferencia significativa entre los resultados obtenidos en la prueba de entrada con los resultados obtenidos en la prueba salida.

6 CONCLUSIONES

En el **Objetivo General** la hipótesis de la investigación se aceptó, porque el resultado obtenido en la prueba de T Student arrojó un nivel de significancia de **0,05** (5%), fue de **0,000** siendo que $p < 0,05$

El aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas es de mucha importancia para los niños, ya que a través de los juegos colectivos ellos pudieron superar su dificultad de comprensión lectora, como se evidencia en la tabla N° 2 de la prueba de salida.

Las aplicaciones de sesiones motivadoras hicieron que los niños y niñas puedan adquirir sus conocimientos con entusiasmo, alegría, donde compartieron con sus amigos los aprendizajes explícitos de las Leyendas Peruanas.

En el *Objetivo Específico 1* obtuvimos que el nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas se encontraba en inicio o proceso, los resultados encontrados denotaban un bajo nivel de conocimiento en los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Distrito de Castilla, - 2019.

En el *Objetivo Específico 2*, las estrategias lúdicas como son los juegos colectivos demostraron ser una herramienta importante y significativa en la

mejora del nivel de aprendizaje en los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Distrito de Castilla, - 2019. Después de aplicar las estrategias lúdicas, los niveles logrados previstos y logrados destacados aumentaron significativamente sus porcentajes.

En el *Objetivo Específico 3*, se pudo demostrar con la prueba estadística de los signos las diferencias significativas entre el pre test y el post test, en la prueba el p-valor fue de 0.000 demostrándose la hipótesis que después de aplicadas las estrategias lúdicas en las 10 sesiones existen mejoras comparativas en el nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas antes y después de la aplicación de las estrategias lúdicas en los alumnos de 5° “B” de educación primaria de la I.E N° 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado”, Distrito de Castilla – 2019.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

RECOMENDACIONES

➤ PARA LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Socializar experiencias pedagógicas exitosas como posibles estrategias para mejorar el proceso de comprensión lectora desde las diferentes áreas del conocimiento.

Promover la formación y capacitación de los docentes y estudiantes en el proceso de lectoescritura, las cuales favorezcan la apropiación de estrategias para optimizar estos procesos y así obtener mejores resultados académicos.

Fortalecer el plan lector de manera transversal a través de la enseñanza de estrategias de lectura.

➤ PARA LOS DOCENTES

Realizar talleres de promoción de lectura que involucren a los padres de familia y estudiantes para promover en ellos el hábito del lector.

Acondicionar espacios en el aula donde los estudiantes puedan acceder con facilidad a diferentes tipos de libros con el fin de promover la lectura y despertar su interés por este proceso.

Promover el uso de la biblioteca como un espacio para el acercamiento, encuentro y reconocimiento de los estudiantes con los libros.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barrantes, E., & Benites, W. (2012). Programa de Estrategias Metodológicas Para Favorecer los Niveles de Comprensión Lectora En el Área de Comunicación de Segundo Grado de Educación Secundaria. Piura: Universidad Nacional de Piura. nivel preescolar del Centro Educativo N° 74 del Barrio Las Flores. *Tesis de grado*. Barranquilla, Colombia: Universidad del Tolima: Seccional Atlántico.
- Beltrán, J. (2002). Procesos, estrategias y técnicas del aprendizaje. Recuperado el 06 de 10 de 2014, de <http://www.sallep.net/pedrochico/13%20Aprendizaje%20Significativo/04%20Materiales%20constructivistas/2003%20PROCESOS%20del%20aprendizaje%20significativo.doc>
- Bisquerra Alzina, R. (2009) Metodología de la Investigación Educativa. 2da Edición. Editorial La Muralla S.A. Madrid – España.
- Bolívar Sandoval, L. (2013) *Los juegos didácticos como propuesta metodológica para la enseñanza de los números fraccionarios en el grado quinto de la institución educativa Centro fraternal cristiano*. Medellín: Biblioteca Sede Medellín Universidad Nacional de Colombia. Disponible en: <http://www.bdigital.unal.edu.co/9618/1/79321383.2013.pdf>
- Braginski, R. (03 de diciembre de 2019). Resultados de los alumnos de 15 años. *Clarín*.

Calderón C, L; Marín S, S. M; & Vargas T., N. E. (2014) La lúdica como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de edad preescolar de la institución educativa Nusefa de Ibagué.

Calero Pérez, M (1997) Constructivismo Lima San Marcos

Carrasco Chu, C. E. (2017). *Situaciones Lúdicas para mejorar el actuar y pensar matemáticamente en situaciones de cantidad*. Piura.

Cortez, M. y García, F. (2010). *Estrategias de comprensión lectora y producción textual*. Perú: San Marcos.

Descalzi. (2012). *Cómo influye el juego en el aprendizaje*. Quito.

Duberly y Mendez, N. (2006). *Comprensión Lectora*.

Educación, M. d. (2016). Educación Básica Regular. En M. d. Educación, *Programa Curricular de Educación Primaria* (pág. 81). Lima.

Fontalvo Rudas, V. D., Herrera Cantillo, A. M., & Primo Soto, E. (2001). La lúdica una estrategia mediadora para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del nivel preescolar del Centro Educativo N° 74 del Barrio Las Flores. *Tesis de grado*. Barranquilla, Colombia: Universidad del Tolima: Seccional Atlántico

Hart Roger A. (1993) La participación de los niños - De la participación simbólica a la participación autentica. Unicef. Nueva York. (Pág. 5)

LIBRO DE EDICIÓN ARGENTINA. Segunda edición.

Merchán, S. M., & Rodríguez, G. N. (2002). La lúdica estrategia fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas. Tesis de grado.

Melgar, Colombia: Instituto de Educación Abierta y a Distancia: Universidad del Tolima

MINEDU (2019) Currículo Nacional de Educación Básica. Lima – Perú.

Naquero, Ricardo (1997) Vygotsky y el aprendizaje escolar. Aique Grupo Editor S.A.

Nieto, O. (06 de junio de 2012). *Lectura y Comprensión*. Obtenido de <https://lecturaycomprensión.wordpress.com/tag/vygotsky/>:
<https://lecturaycomprensión.wordpress.com/tag/vygotsky/>

Nieto, O. (06 de junio de 2012). *Lectura y Comprensión*. Obtenido de <https://lecturaycomprensión.wordpress.com/tag/vygotsky/>:
<https://lecturaycomprensión.wordpress.com/tag/vygotsky/>

Otros, S. y. (2009). *Influencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura* . Castilla.

Perú, M. d. (2019). *Resultados PISA 2018*. Lima: educación en red.pe.

Pinzas, Juana. (2001). *Se aprende a leer leyendo*. Lima: Tarea asociaciones de publicaciones educativas

Pianto Quispe, M., & Meléndez Montoya, F. J. (2015). *Efectos de las Estrategias Lúdicas para mejorar la comprensión de lectura de textos narrativos*. Chosica.

Ruiz Sánchez, Roxana Mercedes (2014) Estrategias didácticas activas y su influencia en el desarrollo de la comprensión de textos en estudiantes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa san pedro, cp. Parachique-sechura, 2014

SANJUAN, L. D. (enero de 2011). *www.psicología.unam.mx*. Obtenido de *www.psicología.unam.mx*: *www.google.com*

Santillana S.A. Diagonal. Diccionario de Ciencias de la Educación 1993. Edit. Diagonal/Santillana. Madrid. España.

Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós

Sedano de la Cruz, L. B., & Torres Castillo, N. (2018). *Nivel de Comprensión Lectora*. Huancavelica.

Vopel, A. (2000). *Orden para desarrollar los juegos*. Narcea SA Ediciones. Madrid- España

ANEXOS

ANEXO N° 01



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

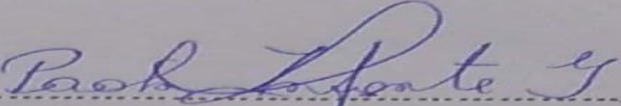
**LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS MEJORAN EL
APRENDIZAJE EXPLÍCITO DE LAS LEYENDAS PERUANAS EN
LOS ALUMNOS DE 5° “B” DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E
N° 14108 “MARISCAL RAMÓN CASTILLA MARQUESADO”,
DISTRITO DE CASTILLA- 2019**

LISTA DE COTEJO

Niño (a).....

JUEGOS COLECTIVOS	SI	NO
INDICADOR: Reconoce la respuesta explícita.		
1.- Encierra la respuesta literal del texto de la leyenda.		
2.- Subraya la respuesta explícita del texto de la leyenda.		
INDICADOR: Expresa el significado de algunas palabras.		
3.- Dice el significado explícito de algunas palabras encontradas en el texto.		
4.- Encuentra el aprendizaje explícito de algunas palabras.		

5.- Relaciona el significado explícito de algunas palabras.		
INDICADOR: Contrasta la respuesta explícita del texto.		
6.-Describe características de los personajes de la leyenda.		
7.- Dice el espacio y el tiempo de la leyenda leída.		
8.- Construye información explícita con tarjetas léxicas.		
INDICADOR: Explica la pregunta explícita.		
9.- Dice la idea principal de la leyenda.		
10.- Expresa la respuesta explícita del texto de la leyenda.		
INDICADOR: Informa sobre el aprendizaje explícito encontrado en el texto.		
11.-Responde a la pregunta explícita del equipo contrario.		



 Mg. Paola Sofia Infante Guevara

ANEXO N° 02



LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS MEJORAN EL APRENDIZAJE EXPLÍCITO DE LAS LEYENDAS PERUANAS EN LOS ALUMNOS DE 5° “B” DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E N° 14108 “MARISCAL RAMÓN CASTILLA MARQUESADO”, DISTRITO DE CASTILLA- 2019.

PRUEBA DE ENTRADA SOBRE APRENDIZAJE EXPLÍCITO

NOMBRE:.....

FECHA:.....GRADO:.....

Estimados alumnos, espero su apoyo en esta prueba de entrada que será para ver el nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas, en las cuales Uds. tendrán que leer detenidamente el texto para después contestar las preguntas explícitas marcando con una X la respuesta o alternativa correcta. En tal sentido agradezco de antemano su colaboración y apoyo a fin de realizar este trabajo de investigación con fines de tabulación.



María Dominga

Como varios pobladores sechuranos refieren, el personaje de María Dominga es una mujer hermosa que suele aparecerse y acercarse de la nada a los pobladores, en algunos casos para brindarles beneficios económicos o proponerles matrimonio; pero aseguran que quien rechaza esta última propuesta suele tener resultados poco alentadores; es decir la mala suerte los acompañará desde hoy en adelante. María Dominga era una pequeña niña que se perdió en una zona desértica de Catacaos cuando iba a pastorear chivos y después de pasado un largo tiempo.

Empezó a aparecerse en la zona de Sechura. Jesús Pingo cuando se desplazaba por un camino solitario, la reconoció cuando se acercaba; pues a su paso sonaba como si arrastraran metales y dicen que era porque llevaba

un lujoso y enorme vestido de oro y plata que resplandecía con el reflejo de la enorme luna llena. De acuerdo al relato narrado, la parcela donde cosechaba camotes este morador, que se llamaba El Overo y estaba ubicada en el desierto de Sechura, fue arrasado por las aguas del río; sin embargo, antes de este encuentro, el hombre de campo era un gran exitoso en la producción de este delicioso tubérculo, situación que no volvió a suceder tras el pedido de matrimonio que dicha mujer le hizo. Existen algunos pescadores que creen en María Dominga, pues los ayuda a tener una buena pesca; sin embargo, hay otras personas como la moradora Alejandrina Bancayán Sánchez, quien tuvo la mala suerte de toparse con ella y por miedo no salió de su casa en más de 5 años, refieren los pobladores.

Estimado alumno(a); después de leer en forma comprensiva, contesta las siguientes interrogantes:

1.- ¿Quién era María Dominga?

- a.- Una niña que se perdió en una zona desértica.
- b.- Una mujer Hermosa.
- c.-Una mujer que suele aparecerse.
- d.- Una señorita que se pasea con su vestido.

2.- ¿Qué les propone María Dominga a los hombres?

- a.- Les proponía que la ayuden porque se perdió.
- b.- Beneficios económicos o proponerles matrimonio.

- c.- Les proponía que sean sus amigos.
- d.- Le vendan Camote.

3.- ¿Cómo estaba vestida María cuando Jesús Pingo la vio?

- a.- Con un vestido de novia que resplandecía.
- b.- Con un velo negro.
- c.- Con un vestido de oro y plata.
- d.- Con un vestido dorado.

4.- ¿Qué sucedió con la parcela el Overo?

- a.- Producía camote.
- b.- María Dominga se la compró.
- c.- Se secaron las plantas.
- d.- Fue arrasado por las aguas del río.

5.- ¿Qué creen los pescadores sobre María?

- a.- Es buena, pues los ayuda a tener una buena pesca.
- b.- Que es mala porque los asusta.
- c.- Que se quieren casar con ellos.
- d.- Que siempre va al mar.

6.- ¿Por qué no salió en más de 5 años la señora Alejandrina de su casa?

- a.- Estaba enferma.
- b.- Se fue de viaje.
- c.- Se topó con María y por miedo.
- d.- No quería salir.

7.- ¿Dónde aparece María Dominga?

- a.- En la playa.
- b.- En Catacaos.
- c.- En Sechura.
- d.- En el río.

8.- ¿Qué se cosechaba en la parcela de don Jesús?

- a.- Mangos.
- b.- Sandías.
- c.- Zapallos.
- d.- Camotes.

9.- ¿Dónde se perdió la niña?

- a.- En Sechura.
- b.- En el desierto.
- c.- En Catacaos.
- d.- En Piura.

10.- El tema central de la historia es:

- a.- Existen algunos pescadores que creen en María Dominga, pues los ayuda a tener una buena pesca.
- b.- María Dominga era una niña que se perdió en una zona desértica de Catacaos cuando iba a pastorear chivos y después de un tiempo empezó a aparecerse en la zona de Sechura.

c.- la moradora Alejandrina Bancayán Sánchez, quien tuvo la mala suerte de toparse con ella y por miedo no salió de su casa en más de 5 años, refieren los pobladores.

d.- María Dominga es una mujer hermosa que suele aparecerse para brindarles beneficios económicos o proponerles matrimonio y quien rechaza esta última propuesta suele tener resultados poco alentadores.

LEYENDA EL LAGARTO DE ORO



La leyenda cuenta que el cerro de Marcavelica es conocido como "la Nariz del Diablo", debido a que tiene dos orificios parecidos a las fosas nasales. La historia empieza que en este cerro aparece un pequeño lagarto de oro que duerme a las orillas del río Chira, que siempre sale iniciando la mañana y terminando la noche y a los que encuentra deambulando por allí los adormece con su brillo, llevándolos dentro del cerro del cual no vuelven a salir jamás. En el mes de abril para semana santa los marcaveliquenses huaquean pasado el mediodía y se alejan antes de medianoche rogando que el lagarto no se les aparezca.

Un día llegaron al hospedaje unos periodistas que habían escuchado la leyenda de este lagarto en muchas formas la curiosidad los llevó a ver si era verdad o simplemente una leyenda más.

Así que al día siguiente se levantaron de madrugada y se fueron al cerro, se encontraban sentados esperando ver al lagarto y se reían, mientras que uno de ellos bajó a tomar una foto cuando regresaba vio salir al lagarto y sus amigos se encantaron y comenzaron a seguir al lagarto quien dejaba por el camino trozos de oro y los periodistas comenzaron a seguirlo deslumbrados por el brillo del oro, mientras se adentraban hasta desaparecer de su vista el tercer visitante salió de aquel cerro asustado mientras se escuchaban gritos espantosos y de terror.

Al día siguiente le preguntaron dónde estaban sus amigos y él narró lo sucedido, esperó que sus amigos aparecieran, y los demás días los buscó en vano, ellos no aparecieron jamás.

Un misterioso anciano contó lo sucedido y dijo: Si usted desea comprobar si la leyenda es verdad o mentira puede comprobarlo. Se puede decir del anciano que nunca pudo ver al lagarto de oro y quién lo vio se fue y nunca más volvió.

Estimado alumno (a); después de leer en forma comprensiva, contesta las siguientes interrogantes:

11.- ¿Por qué se le conoce al cerro de Marcavelica cómo Nariz del Diablo?

- a.- Porque es muy feo.
- b.- Cómo es muy agreste.
- c.- Porque tiene forma de cara.
- d.- Por sus dos orificios.

12.- ¿Dónde duerme el lagarto?

- a.- En el cerro nariz del diablo.

b.- A orillas del lago Chira.

c.- A orillas del río Chira.

d.- En el cerro de Marcavelica.

13.- ¿Qué hace el lagarto?

a.- Se come a las personas y se las lleva al cerro.

b.- Se alimenta de animales del cerro.

c.- Adormece a las personas y se las lleva al cerro.

d.- Asusta a todas las personas del cerro.

14.- ¿En qué mes se huaquea?

a.- Para semana santa.

b.- En el cerro Marcavelica.

c.- En abril.

d.- En diciembre.

15.- ¿Por qué llegaron los periodistas?

a.- Querían comprobar la historia del lagarto.

b.- Para conocer el cerro Marcavelica.

c.- Porque querían pasear por el cerro.

d.- Para entrevistar al anciano.

16.- ¿Qué dejaba el lagarto por el camino?

a.- La huella de su cola en el suelo.

b.- Trozos de oro.

c.- Agua de lo que se bañaba.

d.- Restos de animales que se comía.

17.- ¿Qué escuchó el tercer visitante?

- a.- Al lagarto caminar.
- b.- El deslumbrar del oro.
- c.- El sonido del río Chira.
- d.- Gritos espantosos y de terror.

18.- ¿Qué paso con el resto de periodistas?

- a.- Se quedaron realizando la historia del lagarto.
- b.- No aparecieron jamás.
- c.- Se fueron muy asustados por el lagarto.
- d.- Aparecieron al día siguiente.

19.- ¿Quién contó esta historia?

- a.- El periodista que se salvó.
- b.- La gente que vive en el cerro.
- c.- Un joven escritor.
- d.- Un misterioso anciano.

20.- ¿Cuál es la idea central del texto?


a.- La leyenda cuenta que el cerro de Marcavelica es conocido como "la Nariz del Diablo", debido a que tiene dos orificios parecidos a las fosas nasales.

b.- Un día llegaron al hospedaje unos periodistas que habían escuchado la leyenda del lagarto para verificar si era verdad o simplemente una leyenda más.

c.- Un misterioso anciano contó una leyenda y dijo: Si usted desea saber si la leyenda es verdad o mentira puede comprobarlo.

d.- El lagarto de oro, a personas que encuentra deambulando por allí los adormece con su brillo, llevándolos dentro del cerro del cual no vuelven a salir jamás.

GRACIAS.



Mg. Paola Sofía Infante Guevara

ANEXO N° 03



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

PRUEBA DE SALIDA SOBRE APRENDIZAJE EXPLÍCITO

NOMBRE:.....

FECHA:..... **GRADO:**.....

Estimados alumnos, espero su apoyo en esta prueba de entrada que será para ver el nivel de aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas, en las cuales Uds. tendrán que leer detenidamente el texto para después contestar las preguntas explícitas marcando con una X la respuesta o alternativa correcta. En tal sentido agradezco de antemano su colaboración y apoyo a fin de realizar este trabajo de investigación con fines de tabulación.

MAZORCA DE ORO

Cuenta una leyenda muy antigua de Perú que existió una vez una familia de campesinos muy pobres, compuesta por el matrimonio y cinco hijos. Apenas tenían para comer, y sobrevivían gracias a un campo de maíz. Con el maíz hacían tortas y pan con el que podían comer y parte del maíz que les sobraba, lo vendían por las tardes en el mercado.

Sin embargo, la única que trabajaba en esa familia era la madre. Ella se encargaba de cuidar, recolectar, cocinar y vender el maíz. Ella llevaba la

comida también a casa, y mandaba cada día a sus hijos al colegio. Mientras, el marido holgazaneaba sin hacer absolutamente nada.

Un día, la muchacha estaba realmente agotada, y no pudo recolectar suficiente maíz. Al hacer recuento, se dio cuenta de que ese día no podría hacer pan suficiente para comer, y mucho menos llevar maíz al mercado para traerse unas pocas monedas. Desconsolada, lloró y lloró... Si su marido le ayudara, podrían unir fuerzas y recolectar mucho más maíz, pero no lo conseguiría, porque él era muy egoísta y prefería dedicar su tiempo a dar tranquilos paseos por el campo. ¿Qué podía hacer?

Y cuando la mujer, ya desesperada, se iba a retirar a la cama, descubrió que algo brillaba con mucha fuerza en medio del gran montón de maíz. Al principio creyó que era un destello del sol. Además, al estar llorando, el destello era borroso... Pero ya cuando se alejaba de allí, se dio la vuelta y volvió a mirar. Entonces cayó en la cuenta de que era de noche, así que no podía ser un rayo de sol. Buscó en el montón de maíz qué podía ser aquello.

Pero... - dijo en voz bajo la campesina- No puedes ser... ¡si es una mazorca de oro!

Efectivamente, entre todas las demás mazorcas, una compuesta de granos dorados lucía con mucha fuerza. Era una auténtica mazorca de oro. ¿Y qué hizo la muchacha? Corrió a buscar a su marido para darle la buena noticia.

Él, que como siempre, estaba durmiendo en la hamaca, se sobresaltó al ver aquello. ¡El gran Dios había premiado a su mujer por ser tan buena y

trabajadora! Se arrodilló y le pidió perdón. Prometió que a partir de ahora le ayudaría en todo.

Vendieron la mazorca, y con el dinero que consiguieron plantaron más maíz, arreglaron la casa y compraron ropa nueva para sus hijos. A partir de entonces, el hombre comenzó a trabajar en el campo junto a su mujer, y sus beneficios se duplicaron. Nunca más volvieron a pasar hambre y fueron muy, muy felices

1.- ¿De qué estaba compuesta la “mazorca de oro”

- a.- De granos amarillos.
- b.- De granos dorados.
- c.- De granos de oro.
- d.- De granos dorados amarillentos.

2.- ¿Qué vio la campesina cuando dijo No puedes ser...?

- a.- ¡si es un maíz de oro!
- b.- ¡si es un maíz amarillo!
- c.- ¡si es maíz morado!
- d.- ¡si es una mazorca de oro!

3.- ¿Qué hacían con el maíz que les sobraba?

- a.- Lo vendían por las tardes en el mercado.
- b.- Lo vendían por las noches en el mercado.
- c.- Lo vendían por las mañanas en el mercado.
- d.- Lo vendían por las tardes afuera del mercado.

4.- ¿En que trabajaba la madre?

a.- Cuidar, recolectar, cocinar. Ella llevaba la comida a la casa.

b.- Cuidar, recolectar, cocinar y vender el maíz. Ella llevaba la comida también a casa, y mandaba cada día a sus hijos al colegio.

c.- Cuidar, recolectar maíz, cocinar, vender. Ella llevaba la comida también a casa, y mandaba cada día a sus hijos al colegio.

d.- Cuidar, cocinar, vender. Ella llevaba comida y mandaba a sus hijos al colegio.

5.- ¿Cómo era su marido?

a.- Muy alegre y prefería dedicar su tiempo a dar tranquilos paseos por el campo.

b.- Muy egoísta y prefería estar todo el tiempo tranquilo paseando por el campo.

c.- Muy egoísta y prefería dedicar su tiempo a dar tranquilos paseos por el campo.

d.- Muy alegre y prefería estar todo el tiempo tranquilo paseando por el campo.

6.- ¿Y qué hizo la muchacha?

a.- Corrió a buscar a su marido para darle la buena noticia.

b.- Corrió a llamar a su marido para darle la buena noticia.

c.- Corrió a buscar a su marido y le dio la buena noticia.

d.- Corrió a llamar a su marido y le dio la buena noticia.

7.- ¿Cuántos hijos tenía la familia de campesinos?

- a.- Seis.
- b.- Cinco.
- c.- Cuatro.
- d.- Tres.

8.- ¿Qué descubrió la mujer cuando se retiró a la cama?

- a.- Descubrió que algo brillaba como el sol.
- b.- Descubrió que algo brillaba con mucha fuerza con el sol radiante.
- c.- Descubrió que algo brillaba con mucha fuerza en medio del cielo.
- d.- Descubrió que algo brillaba con mucha fuerza en medio del gran montón de maíz.

9.- ¿Quién era la única que trabaja en la familia?

- a.- Era la madre.
- b.- Era el padre.
- c.- Era la madre y el padre.
- d.- Eran ambos.

10.- ¿Qué hacía su marido?

- a.- Holgazaneaba sin hacer nada.
- b.- Holgazaneaba sin hacer absolutamente nada.
- c.- Holgazaneaba sin hacer nada de nada.
- d.- Holgazaneaba.

11.- ¿Dónde estaba durmiendo el marido de la señora?

- a.- En la hamaca.
- b.- En la cama.

c.- En el piso.

d.- En el suelo.

12.- ¿Por qué Dios la había premiado?

a.- Por ser tan buena y leal.

b.- Por ser tan buena y trabajadora.

c.- Por ser tan buena, trabajadora y leal.

d.- Por ser leal y trabajadora.

13.- ¿Qué prometió el hombre a su mujer?

a.- Prometió que todos los días la ayudaría.

b.- Prometió que a partir de ahora en todo la ayudaría.

c.- Prometió que a partir de ahora le ayudaría en todo.

d.- Prometió que nunca la ayudaría.

14.- ¿Qué quiere decir el autor “holgazaneaba”?

a.- Ocioso.

b.- Perezoso.

c.- Vagancia.

d.- Todas las anteriores.

15.- ¿Qué hicieron con la mazorca de oro?

a.- La vendieron.

b.- La regalaron.

c.- La guardaron.

d.- La vendieron para salir a pasear.

16.- ¿Qué hicieron con la plata que consiguieron?

- a.- Plantaron un poquito de maíz y compraron ropa para todos sus hijos.
- b.- Plantaron más maíz, arreglaron la ropa de todos sus hijos.
- c.- Plantaron más maíz, arreglaron la casa y compraron ropa para sus vecinos.
- d.- Plantaron más maíz, arreglaron la casa y compraron ropa nueva para sus hijos.

17.- ¿a partir de entonces....donde trabajaba el hombre?

- a.- en el campo junto a su mujer.
- b.- en el campo junto a su vecina.
- c.- en el campo junto a sus hijos.
- d.- en el campo junto a su mujer e hijos.

18.- ¿A qué se refiere el autor cuando dice “y sus beneficios se duplicaron”?

- a.- Y su dinero aumento.
- b.- Y su maíz fue el doble.
- c.- Y su dinero disminuyó.
- d.- Y sus bienes aumentaron.

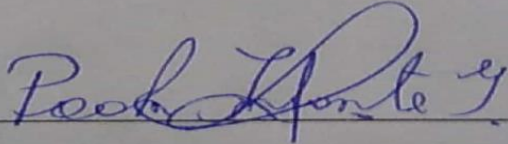
19.- ¿Cómo termina la leyenda?

- a.- Y fueron muy felices.
- b.- Y fueron muy pero muy felices.
- c.- Y fueron muy, muy felices.
- d.- Y fueron demasiados felices.

20.- ¿Qué quiere decir el autor “podrían unir fuerzas”?

- a.- Podrían trabajar los dos.
- b.- Podríamos unirnos con fuerzas.
- c.- Podríamos trabajar todos.
- d.- Podríamos unirnos de las manos.


GRACIAS.



Mg. Paola Sofia Infante Guevara

ANEXO N° 04

MATRIZ DE VALIDACIÓN


 UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
 CUZIMBOTE
 ESCUELA PROFESIONAL DE
 EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

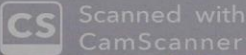
TÍTULO DEL PROYECTO:
 LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS MEJORAN EL APRENDIZAJE EXPLÍCITO DE LAS
 LEYENDAS PERUANA EN LOS ALUMNOS DE 5° "B" DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA LE N° 14108
 MARISCAL RAMÓN CASTILLA MARQUESADO, DISTRITO DE CASTILLA- 2019

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:
 MATRIZ DE VALIDACIÓN

AUTOR:
 Nolasco Purizaca, Jazmin Neyli

MATRIZ DE VALIDACIÓN DE JUICIO POR EXPERTOS

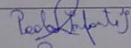
Orden	Pregunta	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
		¿Es pertinente con el concepto?		¿Necesita mejorar la redacción?		¿Es tendencioso aquiescente?		¿Se necesita más ítems para medir el concepto?	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
10E	JUEGOS COLECTIVOS								
1	Encierra la respuesta literal del texto de la leyenda	X		X		X			X
2	Subraya la respuesta explícita del texto de la leyenda	X		X		X		X	
3	Dice el significado explícito de algunas palabras encontradas en el texto	X		X			X	X	
4	Encuentra el aprendizaje explícito de algunas palabras	X			X	X		X	
5	Relaciona el significado explícito de algunas palabras	X		X			X		X
6	Describe características de los personajes de la leyenda	X		X		X		X	
7	Dice el espacio y el tiempo de la leyenda leída		X		X		X	X	
8	Construye información explícita con tarjetas léxicas	X		X		X		X	
9	Dice la idea principal de la leyenda		X		X	X		X	



10	Expresa la respuesta explícita del texto de la leyenda	X	X	X		X
11	Responde a la pregunta explícita del equipo contrario	X	X	X	X	
30E	APRENDIZAJE EXPLÍCITO					
12	Obtiene información ubicada en distintas partes de un texto con algunos elementos complejos en su estructura, temas de algunos campos del saber, y relacionados a diferentes ámbitos sociales usando vocabulario variado.	X	X	X		X

DATOS DEL VALIDADOR

Nombres y Apellidos del validador	Paola Sofía Infante Joverata		
DNI N°	410 635 72	Teléfono / Celular	923 739 934
Título profesional / Especialidad	Licenciada en educación primaria		
Grado Académico	Magister		
Mención	Administración de la educación		

Firma: 
 Lugar y fecha: Piura, 18 de noviembre del 2019

ANEXO N° 05

Cronograma de Actividades

N°	RECOLECCIÓN DE DATOS	LEYENDAS	DÍA
01	PRUEBA DE ENTRADA	- LEYENDA MARÍA DOMINGA - LEYENDA EL LAGARTO DE ORO	MIÉRCOLES 20 NOVIEMBRE 2019
02	SESIÓN DE APRENDIZAJE 01:JUGANDO AL YANQUEMPO	Leyenda RÍO AMAZONAS	JUEVES 21 DE NOVIEMBRE 2019
03	SESIÓN DE APRENDIZAJE 02:JUGANDO AL PAÑUELO	Leyenda CAVILLACA	VIERNES 22 DE NOVIEMBRE 2019

04	SESIÓN DE APRENDIZAJE 03: BUSCANDO LAS RESPUESTAS	Leyenda UNA BELLA LEYENDA PERUANA (SIERRA)	LUNES 25 DE NOVIEMBRE 2019
05	SESIÓN DE APRENDIZAJE 04: LA PAREJA DISPAREJA	Leyenda EL PERRO PULGOSO	MARTES 26 DE NOVIEMBRE 2019
06	SESIÓN DE APRENDIZAJE 05: EL REY PASÓ	Leyenda VIRACOCHA EL MENDIGO	MIÉRCOLES 27 DE NOVIEMBRE 2019
07	SESIÓN DE APRENDIZAJE 06: JUEGOS ROMPECABEZAS	Leyenda LA ENFERMERA DE CAPA AZUL	JUEVES 28 DE NOVIEMBRE 2019
08	SESIÓN DE	Leyenda	VIERNES 29

	APRENDIZAJE 07: RESALTANDO LA INFORMACIÓN	EL ÁRBOL DE LA LUPUNA EN LA SELVA AMAZÓNICA	NOVIEMBRE 2019
09	SESIÓN DE APRENDIZAJE 08: CONSTRUYENDO MI CRUCIGRAMA	Leyenda MANCO CÁPAC Y MAMA OCLLO	LUNES 02 DICIEMBRE 2019
10	SESIÓN DE APRENDIZAJE 09: LA PAPA SE QUEMA	Leyenda MITO INCA DE LA CREACIÓN	MARTES 03 DE DICIEMBRE 2019
11	SESIÓN DE APRENDIZAJE 10:ESCALANDO A LA META	Leyenda EL LAGO TITICACA	MIÉRCOLES 04 DICIEMBRE 2019
12	PRUEBA DE SALIDA:	Leyenda MAZORCA DE ORO	JUEVES 05 DE DICIEMBRE 2019

ANEXO N° 06

BASES DE DATOS

N° de	PRE	
Orden	TEST B	POST TEST B
1	8	14
2	8	16
3	18	18
4	13	14
5	15	13
6	15	16
7	15	16
8	15	18
9	10	15
10	15	14
11	16	19
12	15	16
13	17	20
14	10	15
15	15	16
16	16	14
17	12	16
18	10	16
19	16	16
20	10	16
21	14	18
22	9	16
23	15	16

24	15	14
25	10	16
26	15	14
27	15	18
28	11	18
29	12	14
30	18	17
31	10	18
32	17	18
33	10	14
34	15	12
35	12	18
36	16	14
37	17	14
38	16	14
39	15	14
40	14	14
41	14	16
42	10	10

Fuente: Base de Datos del Pre y Post Test de los Alumnos de 5° de Educación Primaria de la I.E 14108 “Mariscal Ramón Castilla Marquesado” distrito de Castilla.

Estrategias Lúdicas

N° SESION	Si	No	TOTAL
Sesión 1	10	32	42
Sesión 2	14	28	42
Sesión 3	20	22	42
Sesión 4	24	18	42
Sesión 5	29	13	42
Sesión 6	30	12	42
Sesión 7	31	11	42
Sesión 8	33	9	42
Sesión 9	33	9	42
Sesión 10	36	6	42

Fuente: Base de Datos del Pre y Post Test de los Alumnos de 5°

*de Educación Primaria de la I.E 14108 “Mariscal Ramón Castilla
Marquesado” del distrito de Castilla.*

ANEXO N° 07

FOTOGRAFÍAS

1.- Aplicación de Prueba de Entrada con los alumnos de 5° “A”.



2.- Aplicación de Prueba de Entrada con los alumnos de 5° “B”.



3.-Aplicación de las Estrategias Lúdicas con los alumnos de 5° “B” en el patio de la I.E N° 14108 “MARISCAL RAMÓN CASTILLA MARQUESADO” distrito de Castilla.



4.-Los alumnos de 5° “B” en el juego del Yanquempo dentro del aula.



5.-Los alumnos de 5° “B” encerrando la respuesta explícita en el papelote.



6.-Los alumnos respondiendo las preguntas de las Leyendas Peruanas.



7.-Los alumnos de 5° “B” jugando “La pareja desapareja”.



8.-Los alumnos de 5° “B” jugando “Rompecabezas”.



9.- Los alumnos 5 ° “B” escuchando la explicación de la clase.



10.-Los alumnos de 5° “B” jugando a “La papa se quema”.



11.-Los alumnos respondiendo las preguntas de las Leyendas Peruanas.



12.-Los alumnos escuchando las Leyendas Peruanas.



13.-Los alumnos de 5 ° “ B” jugando “Escalando a la meta”.



14.- Aplicación de Prueba de Salida con los alumnos de 5° “A”



15.- Aplicación de Prueba de Salida con los alumnos de 5° “B”



SESIONES DE APRENDIZAJE



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01
JUEVES 21 NOVIEMBRE 2019

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGANDO AL YANQUENPO

PROPÓSITO DEL DÍA: Que los niños y niñas reconozcan los aprendizajes explícitos de la Leyenda Peruana “Río Amazonas“

AULA: 5° “B”

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
COMUNICACIÓN	Lee textos escritos.	Obtiene información del texto escrito.	Obtiene información ubicada en distintas partes de un texto con algunos elementos complejos en su estructura, temas de algunos campos del saber, y relacionados a diferentes ámbitos sociales usando vocabulario variado.

ENFOQUES TRANSVERSALES

VALORES	ACTITUDES
Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN Los alumnos de 5° de educación primaria tienen dificultad en encontrar información explícita en los textos. ¿Qué es aprendizaje explícito? La docente escribe las respuestas en la pizarra.</p> <p>MOTIVACIÓN La docente pega dos papelotes grandes uno de una leyenda y otro de un cuento, los niños observan detenidamente (Es para que vean la diferencia de un cuento con una Leyenda).</p> <p>SABERES PREVIOS Luego, la docente pregunta y va anotando sus respuestas en la pizarra: -¿Cuál es la leyenda? -¿Cuál es el cuento? -¿Qué texto es? -¿Qué Leyendas Peruanas conocen ustedes? -¿Qué leyendas quisieran ustedes leer’? -¿Por qué?</p> <p>PROPÓSITO La docente presenta el propósito en un papelote: Reconozcan los niños y niñas los aprendizajes explícitos de la Leyenda Peruana “Rio Amazonas”.</p>	<p>La voz Pizarra</p> <p>Papelote Cinta</p> <p>Pizarra Plumones</p> <p>Papelote Cinta</p>	15 minutos
DESARROLLO	<p>ANTES DE LA LECTURA La docente les pregunta: -¿Qué texto es el que vamos a leer? -¿Cómo se dieron cuenta? -¿Para qué sirven las leyendas? Luego leeremos todos la LEYENDA</p>	<p>La voz</p> <p>Papelote Cinta</p>	25 minutos

DEL RÍO AMAZONAS que está pegada en el papelote.

La Levenda del Río Amazonas



Hace muchos años, en la Selva había escasez de agua stían lagunas, arroyo ni ríos. Las lluvias también eran

En aquel entonces vivían dos hermanos con sus abuelos. El abuelo tenía un lugar secreto donde conseguir el agua pero no se lo decía a nadie, debido a la escasez. Todas las mañanas el abuelo y sus nietos llevaban varios cántaros de agua para que su abuela cocinase, pero un día, cansados los niños de llevar continuamente el agua, decidieron averiguar de dónde la sacaba el abuelo, así que, decidieron seguirlo.

Un buen día, el hermano mayor siguió cuidadosamente a su abuelo que iba a bañarse. Cuando llegaron, vió salir un gran chorro de agua de un denso árbol llamado «Lupuna». Maravillado por el descubrimiento, el niño regresó a su hogar junto a su hermano y ambos decidieron reunir a todos los animales de la selva para que los ayudasen a cortar el milagroso árbol. Cuando los hermanos y los animales estaban reunidos, se encaminaron hacia donde estaba el árbol y tras muchas horas de trabajo para cortarlo lo dejaron, justo cuando el árbol ya estaba a punto de caer. Era tarde y estaban muy cansado, decidieron irse a descansar.

Al día siguiente todos tuvieron una enorme sorpresa, encontraron el árbol como nuevo y sin daños. Sorprendidos decidieron volver a empezar desde cero. Al llegar la noche y ya cansados, se fueron a dormir pero, nuevamente a la mañana siguiente el árbol estaba otra vez sano. Así sucedió por tercera y cuarta vez; el árbol permanecía intacto como si nunca hubiese sido tocado.

Después de lo ocurrido, decidieron continuar su trabajo sin parar y cuando el árbol estaba casi listo para caer, el menor de los hermanos se convirtió en un alacrán y se dirigió hacia su abuelo para picarle el pie y que no se moviera. Una vez cumplida su misión, el árbol cayó al suelo y comenzó a salir una gran cantidad de agua de él y tras unos segundos, su tronco se convirtió en un gran río y sus hojas y espinas se transformaron en peces que a día de hoy, viven en la Selva.

-La voz

Luego se aplica las estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje explícito y les preguntaremos :

-¿Les gustaría jugar en competencia para ver qué grupo ganará si contesta correctamente las respuestas explícitas?

-La voz

	<p>Los niños forman cuatro filas</p> <ul style="list-style-type: none"> - A color de plumón rojo. - B color de plumón azul. - C color de plumón morado. - D color de plumón verde. <p>Los cuatro primeros niños juegan al yanquenpo, el ganador tiene que correr y encerrar la respuesta de la pregunta que dirá la docente. El grupo contraria verá si es correcta la respuesta o sino ellos podrán salir a corregir y el punto será para ellos. (En el papelote está la leyenda puesta en un lugar visible para que encierren la respuesta) luego los dos pasarán al final y así sucesivamente todos irán participando.</p> <p style="text-align: center;">PREGUNTAS DEL APRENDIZAJE EXPLÍCITO</p> <p>1.- ¿Qué había hace muchos años en la Selva? Rpta: Escasez de agua.</p> <p>2.- ¿Cómo se llamaba el árbol que de él salía un gran chorro de agua? Rpta: Lupuna.</p> <p>3.- ¿Dónde encaminaron los hermanos cuando estaban reunidos con los animales? Rpta: Se encaminaron hacia donde estaba el árbol.</p> <p>4.- ¿En qué se transformaron sus hojas y espinas del árbol? Rpta: En peces.</p> <p>5.- Escribe la respuesta correcta ¿Con quién vivían los dos hermanos? Rpta: Con sus _____</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Tíos. b) Abuelos. c) Padres. 		
--	---	--	--

	<p>6.- ¿Qué llevaban el abuelo y sus nietos? Rpta: Llevaban cántaros de agua.</p> <p>7.- Encierra la respuesta correcta: ¿Qué pasaba con el árbol por tercera y cuarta vez que los hermanos decidieron cortar el árbol?</p> <p>a) Permanecía intacto. b) Cayó al suelo. c) Se llenó de hormigas.</p> <p>8.- ¿Después que el hermano menor se convirtiera en un alacrán hacia donde se dirigió? Rpta: Hacia su abuelo.</p> <p>9.- ¿Para qué reunieron a los animales de la Selva? Rpta: Para que los ayudasen a cortar el milagroso árbol.</p> <p>10.- ¿Quién decidió seguir a su abuelo? Rpta: El hermano mayor.</p> <p>DESPUÉS DE LA LECTURA La docente hace una retroalimentación dándoles las respuestas correctas, señalándoles donde están ubicadas en el texto, si es que ambos grupos no acertaron, caso contrario felicitará al grupo que acertó. Así mismo dirá la información conceptual: -¿De qué es una leyenda? Dialoga con ellos a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué información nos brinda la leyenda? ¿Les gustó el juego? ¿De qué se trató la Leyenda? La docente anotará las respuestas de los niños.</p>		
	<p>EVALUACIÓN Se propicia que los niños y niñas se</p>		

hogar junto a su hermano y ambos decidieron reunir a todos los animales de la selva para que los ayudasen a cortar el milagroso árbol. Cuando los hermanos y los animales estaban reunidos, se encaminaron hacia donde estaba el árbol y tras muchas horas de trabajo para cortarlo lo dejaron, justo cuando el árbol ya estaba a punto de caer. Era tarde y estaban muy cansado, decidieron irse a descansar.

Al día siguiente todos tuvieron una enorme sorpresa, encontraron el árbol como nuevo y sin daños. Sorprendidos decidieron volver a empezar desde cero. Al llegar la noche y ya cansados, se fueron a dormir pero, nuevamente a la mañana siguiente el árbol estaba otra vez sano. Así sucedió por tercera y cuarta vez; el árbol permanecía intacto como si nunca hubiese sido tocado.

Después de lo ocurrido, decidieron continuar su trabajo sin parar y cuando el árbol estaba casi listo para caer, el menor de los hermanos se convirtió en un alacrán y se dirigió hacia su abuelo para picarle el pie y que no se moviera. Una vez cumplida su misión, el árbol cayó al suelo y comenzó a salir una gran cantidad de agua de él y tras unos segundos, su tronco se convirtió en un gran río y sus hojas y espinas se transformaron en peces que a día de hoy, viven en la selva.

Anexo N°03

Caperucita Roja



Había una vez una dulce niña que quería mucho a su madre y a su abuela. Les ayudaba en todo lo que podía y como era tan buena el día de su cumpleaños su abuela le regaló una caperuza roja.

Como le gustaba tanto e iba con ella a todas partes, pronto todos empezaron a llamarla Caperucita Roja. Un día la abuela de Caperucita, que vivía en el bosque, enfermó y la madre de Caperucita le pidió que le llevara una cesta con una torta y un tarro de mantequilla. Caperucita aceptó encantada.

- Ten mucho cuidado Caperucita, y no te entretengas en el bosque.

- ¡Sí mamá!

La niña caminaba tranquilamente por el bosque cuando el lobo la vio y se acercó a ella.

- ¿Dónde vas Caperucita?

- A casa de mi abuelita a llevarle esta cesta con una torta y mantequilla.

- Yo también quería ir a verla... así que, ¿por qué no hacemos una carrera?

Tú ve por ese camino de aquí que yo iré por este otro.

- ¡Vale!

El lobo mandó a Caperucita por el camino más largo y llegó antes que ella a

casa de la abuelita. De modo que se hizo pasar por la pequeña y llamó a la puerta. Aunque lo que no sabía es que un cazador lo había visto llegar.

- ¿Quién es?, contestó la abuelita.

- Soy yo, Caperucita - dijo el lobo.

- Que bien hija mía. Pasa, pasa.

El lobo entró, se abalanzó sobre la abuelita y se la comió de un bocado. Se puso su camisón y se metió en la cama a esperar a que llegara Caperucita.

La pequeña se entretuvo en el bosque cogiendo avellanas y flores y por eso tardó en llegar un poco más. Al llegar llamó a la puerta.

- ¿Quién es?, contestó el lobo tratando de afinar su voz.

- Soy yo, Caperucita. Te traigo una torta y un tarrito de mantequilla.

- Qué bien hija mía. Pasa, pasa.

Cuando Caperucita entró encontró diferente a la abuelita, aunque no supo bien porqué.

- ¡Abuelita, qué ojos más grandes tienes!

- Sí, son para verte mejor hija mía.

- ¡Abuelita, qué orejas tan grandes tienes!

- Claro, son para oírte mejor...

- Pero abuelita, ¡qué dientes más grandes tienes!

- ¡Son para comerte mejor!

En cuanto dijo esto el lobo se lanzó sobre Caperucita y se la comió también. Su estómago estaba tan lleno que el lobo se quedó dormido. En ese momento el cazador que lo había visto entrar en la casa de la abuelita comenzó a preocuparse. Había pasado mucho rato y tratándose de un lobo. ¡Dios sabía que podía haber pasado! De modo que entró dentro de la casa. Cuando llegó allí y vio al lobo con la panza hinchada se imaginó lo ocurrido, así que cogió su cuchillo y abrió la tripa del animal para sacar a Caperucita y su abuelita.

- Hay que darle un buen castigo a este lobo, pensó el cazador.

De modo que le llenó la tripa de piedras y se la volvió a coser. Cuando el lobo despertó de su siesta tenía mucha sed y al acercarse al río, ¡zas! se cayó dentro y se ahogó. Caperucita volvió a ver a su madre y su abuelita y desde entonces prometió hacer siempre caso a lo que le dijera su madre.

Anexo N°04

JUGANDO AL YANQUENPO

Los jugadores cuentan juntos «1, 2, 3..., ¡jan, ken, pon!;. Y justo al acabar muestran todos al mismo tiempo una de sus manos, de modo que pueda verse el elemento que cada uno ha elegido:



- Piedra: un puño cerrado.
 - Papel: todos los dedos extendidos, con la palma de la

mano de lado, mirando hacia abajo o hacia arriba; en algunas variantes, se coloca la mano en forma de garra o bolsa envolvente.

- Tijera: dedos índice y corazón extendidos y separados formando una "V".

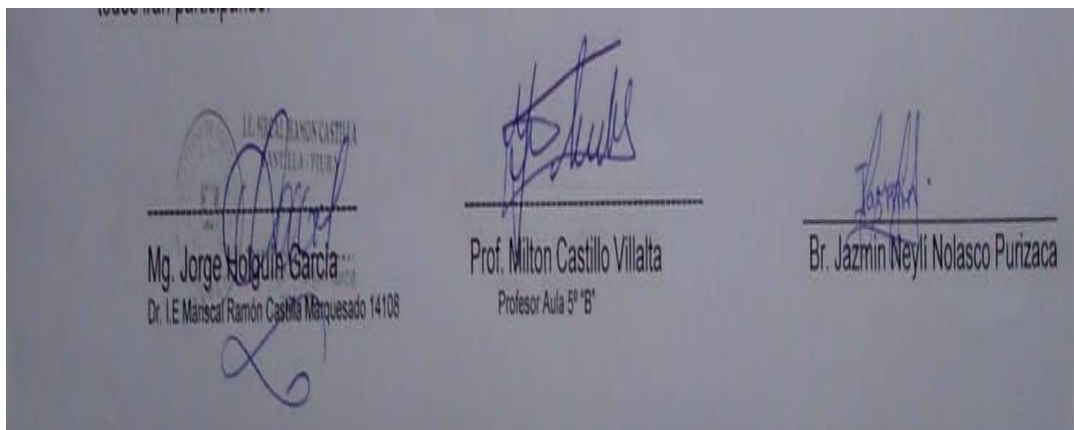
El objetivo es vencer al oponente seleccionando el arma que gana, según las siguientes reglas:

- La piedra aplasta la tijera. (Gana la piedra.).
- La tijera corta el papel. (Gana la tijera.).
- El papel envuelve la piedra. (Gana el papel.).
- En caso de empate (que dos jugadores elijan el mismo elemento o que tres jugadores elijan cada uno un objeto distinto), se juega otra vez.

A veces, esto se repite hasta que uno de los jugadores gana con tres puntos, o cinco, según se haya acordado previamente, y será entonces el vencedor del juego. Los niños forman cuatro filas.

- A color de plumón rojo.
- B color de plumón azul.
- C color de plumón morado.
- D color de plumón verde.

Los cuatro primeros niños juegan al yanquenpo, el ganador tiene que correr y encerrar la respuesta de la pregunta que dirá la docente. El grupo contrario verá si es correcta la respuesta o sino ellos podrán salir a corregir y el punto será para ellos. (En el papelote está la leyenda puesta en un lugar visible para que encierren la respuesta) luego los dos pasarán al final y así sucesivamente todos irán participando.





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

VIERNES 22 NOVIEMBRE 2019

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUGANDO AL PAÑUELO

PROPÓSITO DEL DÍA: Que los niños y niñas reconozcan los aprendizajes explícitos de la leyenda Peruana “**Leyenda de Cavillaca**”

AULA: 5° “B”

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
COMUNICACIÓN	Lee textos escritos.	Obtiene información del texto escrito.	Obtiene información ubicada en distintas partes de un texto con algunos elementos complejos en su estructura, temas de algunos campos del saber, y relacionados a diferentes ámbitos sociales usando vocabulario variado.

ENFOQUES TRANSVERSALES

VALORES	ACTITUDES
Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN Los alumnos de 5° de educación primaria tienen dificultad en encontrar información explícita en los textos. ¿Qué es aprendizaje explícito? La docente escribe las respuestas en la pizarra.</p> <p>MOTIVACIÓN La docente pega dos papelotes grandes uno de una leyenda y otro de un cuento, los niños observan detenidamente (Es para que vean la diferencia de un cuento con una leyenda).</p> <p>SABERES PREVIOS Luego, la docente pregunta y va anotando sus respuestas en la pizarra: -¿Cuál es la Leyenda? -¿Cuál es el cuento? -¿Qué texto es? -¿Qué Leyendas Peruanas conocen ustedes? -¿Qué leyendas quisieran ustedes leer? -¿Por qué?</p> <p>PROPÓSITO La docente presenta el propósito en un papelote: Reconozcan los niños y niñas los aprendizajes explícitos de la Leyenda Peruana “Leyenda de Cavillaca”.</p>	<p>La voz Pizarra</p> <p>Papelote Cinta</p> <p>Pizarra Plumones</p> <p>Papelote Cinta</p>	15 minutos
DESARROLLO	<p>ANTES DE LA LECTURA La docente les Pregunta: -¿Qué texto es el que vamos a leer? -¿Cómo se dieron cuenta? -¿Para qué sirven las leyendas?</p>	<p>La voz</p> <p>Papelote Cinta</p>	

25
minutos

Luego leeremos toda la **Leyenda de Cavillaca** que está pegada en el papelote.

La Leyenda de Cavillaca



En los tiempos en que el mundo era regido por las huacas e ídolos sagrados de los andes, vivía en la sierra de Huarochirí una huaca muy hermosa llamada Cavillaca, la cual era muy pretendida y solicitada por los ídolos principales de la región. Pero ella, altiva y enigmática nunca aceptaba corresponder a los afectos de ninguno; siendo todos ellos, constantemente rechazados, por la bella fémina.

Entre todos los pretendientes de Cavillaca había uno sumamente impetuoso que convertido en hombre solía bajar a sus dominios en las montañas para espiar a la bella Cavillaca, esperando el momento propicio para acercarse, era el señor Cuniraya Viracocha. Ídolo muy poderoso y que amaba a la bella doncella...

Una mañana, mientras Cavillaca descansaba en un bosque de lúcumos, Cuniraya se acercó sigilosamente y se quedó mirándola escondido entre las hiervas. Temiendo ser rechazado por la doncella, ideó un ardid, utilizando sus poderes se convirtió en un picaflor y luego de escoger el fruto más sabroso introduce su semiente en él. Ágil mente volando sobre Cavillaca dejó caer la lúcuma en el regazo de la doncella, quien la comió de sumo agrado, quedando embarazada sin haber sido tocada por hombre alguno que la pretendiera.

A un siendo doncella y sin comprender lo sucedido, nueve meses después dio a luz, a un bello niño que cuidó con esmero, esperando que el padre apareciera algún día, pero como el tiempo pasaba y no se acercaba nadie decidió convocar a todos los ídolos y dioses de la región para preguntarles quién de ellos era el padre de su hijo. Transcurrido el año convocó a todos los dioses para averiguar sobre la paternidad de su hijo.

Ellos se presentaron con sus mejores galas esperanzados en lograr matrimonio con la bella, pero al ser requeridos por la paternidad del niño, ninguno de los asistentes afirmó ser padre de su hijo, en la reunión también estaba Cuniraya Viracocha, disfrazado de pordiosero, al que Cavillaca no le preguntó si él era el padre, "por considerar que su hijo no podía ser hijo de este", Cavillaca decidió poner al niño en el suelo y le dijo que busque a su padre, pues la sangre llama a la sangre. En ese instante el bebé con pasos titubeantes caminó directamente hacia Cuniraya y se abrazó a él, y este lo cogió amorosamente. Al ver esto Cavillaca, sintió gran vergüenza, no podía creer que había tenido un hijo de un ser tan

-La voz

-Papelote

	<p>despreciable, molesta le quitó violentamente al niño de los brazos y volviéndole la espalda se escapó corriendo hacia el mar.</p> <p>El dios se transformó al instante con sus riquísimos mantos de oro reluciente y llamó a Cavillaca pidiéndole que lo viera, pero ella ya no oía su voz pues bajaba veloz hacia la costa.</p> <p>Cuniraya la siguió desesperado y en el camino fue preguntado a los animales de la zona si habían visto a Cavillaca. El cóndor que pasaba volando le dio ánimos para seguir, diciéndole que pronto la alcanzaría, entonces el Dios le premió proclamándolo que por siempre sería el amo de los cielos. Más adelante se tropezó con un zorro quien se mostró pesimista, desalentándolo de seguir a la bella. Cuniraya molesto lo maldijo condenándolo por siempre a ser perseguido por los hombres.</p> <p>Luego un puma lo ayudó en el camino y lo alentó, el Dios lo recompensó declarando que sería el más temido y respetado de todos los animales. Y así fue Cuniraya descendiendo de las montañas hacia el mar distribuyendo premios y maldiciones entre los animales.</p> <p>Al saber que era perseguida por Cuniraya decide meterse al mar con el pequeño, transformándose en isla; y su hijo, en el pequeño islote a su costado.</p> <p>Cuando Cuniraya Viracocha llegó al mar, ya era demasiado tarde y solo pudo llorar sobre la orilla, lamentándose del destino de la doncella y de su hijo, ahora convertidos en piedra para siempre en la costa del santuario de Pachacamac</p> <p>- Lurín.</p> <p>Luego se aplica las estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje explícito y les preguntaremos :</p> <p>-¿Les gustaría jugar en competencia para ver qué grupo ganará si contesta correctamente las respuestas explícitas?</p> <p>DURANTE DE LA LECTURA</p> <p>Para ello tenemos primero que leer las reglas de juego y no olvidarlas.</p> <p>JUGANDO AL PAÑUELO</p> <p>Lo primero se hace dos grupos y cada grupo se pone en corro porque tienen que ponerse un número cada niño, así los dos equipos sin que un equipo sepa los números del otro equipo.</p> <p>Se hacen dos rayas alejadas y cada equipo se pone detrás de su raya.</p>	<p>-Pañuelo</p> <p>-Plumones</p> <p>-La voz</p> <p>-La voz</p>	
--	--	--	--

	<p>Un niño se pone en el medio con un pañuelo en la mano y si dice el número uno, tiene que ir los niños que tienen ese número, uno de cada equipo.</p> <p>El que coja el pañuelo tiene que ir corriendo a su parte del campo corriendo para que el contrincante no le pesque.</p> <p>Cada vez que cojas el pañuelito y consigas llegar a tu campo será un punto para tu equipo. También ganas un punto si el contrario ha cogido el pañuelito y tú lo pescas.</p> <p>Este es un juego continuo porque nunca se acaba, juegas las rondas que quieras o hasta que toca el timbre y se acaba el recreo.</p> <p>PREGUNTAS DEL APRENDIZAJE EXPLÍCITO</p> <p>1.- ¿Después de cuánto tiempo transcurrió para que Cavillaca convocara a los dioses y averiguar sobre la paternidad de su hijo?</p> <p>Rpta: Transcurrió un año para averiguar sobre la paternidad de su hijo.</p> <p>2.- ¿En aquellos tiempos por quién era regido el mundo?</p> <p>Rpta: Por las Huacas e ídolos sagrados de los Andes.</p> <p>3.- ¿Quiénes pretendían y solicitaban a la hermosa Cavillaca?</p> <p>Rpta: Los ídolos principales de la región.</p> <p>4.- ¿Cómo se llamaba el señor que solía bajar a sus dominios en las montañas, para espiar a la bella Cavillaca?</p> <p>Rpta: Cuniraya Viracocha.</p> <p>5.- ¿En qué se convirtió</p>		
--	--	--	--

	<p>Cuniraya, usando sus poderes? Rpta: En un picaflor.</p> <p>6.- ¿Cuándo el tiempo pasaba y no se acercó nadie, que decidió hacer la doncella? Rpta: Convocar a todos los ídolos y dioses de la región.</p> <p>7.- ¿Dónde vivía la hermosa Cavillaca? Rpta: En la Sierra de Huarochirí.</p> <p>8.- ¿Con quién se tropezó Cuniraya? Rpta: Se tropezó con un zorro.</p> <p>9.- ¿De qué estaba disfrazado Cuniraya Viracocha en la reunión? Rpta: Disfrazado de pordiosero.</p> <p>10.- ¿Cuándo Cuniraya descendía hacia el mar, qué iba distribuyendo? Rpta: Premios y maldiciones.</p> <p>DESPUÉS DE LA LECTURA La docente hace una retroalimentación dándoles las respuestas correctas, señalándoles donde están ubicadas en el texto, si es que ambos grupos no acertaron, caso contrario felicitará al grupo que acertó.</p> <p>Así mismo dirá la información conceptual: -¿De qué es una leyenda? Dialoga con ellos a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué información nos brinda la leyenda? ¿Les gustó el juego? ¿De qué se trató la leyenda? La docente anotará las respuestas</p>		
--	--	--	--

Entre todos los pretendientes de Cavillaca había uno sumamente impetuoso que convertido en hombre solía bajar a sus dominios en las montañas para espiar a la bella Cavillaca, esperando el momento propicio para acercarse, era el señor Cuniraya Viracocha.

Ídolo muy poderoso y que amaba a la bella doncella...

Una mañana, mientras Cavillaca descansaba en un bosque de lúcumos, Cuniraya se acercó sigilosamente y se quedó mirándola escondido entre las hiervas. Temiendo ser rechazado por la doncella, ideó un ardid, utilizando sus poderes se convirtió en un picaflor y luego de escoger el fruto más sabroso introduce su semiente en él.

Ágilmente volando sobre Cavillaca dejó caer la lúcumo en el regazo de la doncella, quien la comió de sumo agrado, quedando embarazada sin haber sido tocada por hombre alguno que la pretendiera.

A un siendo doncella y sin comprender lo sucedido, nueve meses después dio a luz, a un bello niño que cuidó con esmero, esperando que el padre apareciera algún día, pero como el tiempo pasaba y no se acercaba nadie decidió convocar a todos los ídolos y dioses de la región para preguntarles quién de ellos era el padre de su hijo.

Transcurrido el año convocó a todos los dioses para averiguar sobre la paternidad de su hijo.

Ellos se presentaron con sus mejores galas esperanzados en lograr matrimonio con la bella, pero al ser requeridos por la paternidad del niño, ninguno de los asistentes afirmó ser padre de su hijo, en la reunión también estaba Cuniraya Viracocha, disfrazado de pordiosero, al que Cavillaca no le preguntó si él era el padre, “por considerar que su hijo no podía ser hijo de este”, Cavillaca decidió poner al niño en el suelo y le dijo que busque a su padre, pues la sangre llama a la sangre.

En ese instante el bebé con pasos titubeantes caminó directamente hacia Cuniraya y se abrazó a él, y este lo cogió amorosamente. Al ver esto Cavillaca, sintió gran vergüenza, no podía creer que había tenido un hijo de un ser tan despreciable, molesta le quitó violentamente al niño de los brazos y volviéndole la espalda se escapó corriendo hacia el mar.

El dios se transformó al instante con sus riquísimos mantos de oro reluciente y llamó a Cavillaca pidiéndole que lo viera, pero ella ya no oía su voz pues bajaba veloz hacia la costa.

Cuniraya la siguió desesperado y en el camino fue preguntado a los animales de la zona si habían visto a Cavillaca. El cóndor que pasaba volando

le dio ánimos para seguir, diciéndole que pronto la alcanzaría, entonces el Dios le premió proclamándolo que por siempre sería el amo de los cielos.

Más adelante se tropezó con un zorro quien se mostró pesimista, desalentándolo de seguir a la bella Cuniraya, molesto lo maldijo condenándolo por siempre a ser perseguido por los hombres.

Luego un puma lo ayudó en el camino y lo alentó, el Dios lo recompensó declarando que sería el más temido y respetado de todos los animales. Y así fue Cuniraya descendiendo de las montañas hacia el mar distribuyendo premios y maldiciones entre los animales.

Al saber que era perseguida por

Cuniraya decide meterse al mar con el pequeño, transformándose en isla; y su hijo, en el pequeño islote a su costado. Cuando Cuniraya Viracocha llegó al mar, ya era demasiado tarde y solo pudo llorar sobre la orilla, lamentándose del destino de la doncella y de su hijo, ahora convertidos en piedra para siempre en la costa del santuario de Pachacamac - Lurín.

Anexo N°03

Cuento de El Gato con Botas



Érase una vez un viejo molinero que tenía tres hijos. El molinero solo tenía tres posesiones para dejarles cuando muriera: su molino, un asno y un gato. Estaba en su lecho de muerte cuando llamó a sus hijos para hacer el reparto de su herencia. –“Hijos míos, quiero dejarles lo poco que tengo antes de morir”, les dijo. Al hijo mayor le tocó el molino, que era el sustento de la familia.

Al mediano le dejó al burro que se encargaba de acarrear el grano y transportar la harina, mientras que al más pequeño le dejó el gato que no hacía más que cazar ratones.

Dicho esto, el padre murió. El hijo más joven estaba triste e inconforme con la herencia que había recibido. –“Yo soy el que peor ha salido ¿Para qué me puede servir este gato?”, – pensaba en voz alta. El gato que lo había escuchado, decidió hacer todo lo que estuviese a su alcance para ayudar a su nuevo amo. – “No te preocupes joven amo, si me das un bolso y un par de botas podremos salir a recorrer el mundo y verás cuántas riquezas conseguiremos juntos”.

El joven no tenía muchas esperanzas con las promesas del gato, pero tampoco tenía nada que perder. Si se quedaba en aquella casa moriría de hambre o tendría que depender de sus hermanos, así que le dio lo que pedía y se fueron a recorrer el mundo. Caminaron y caminaron durante días hasta que llegaron a un reino lejano. El gato con botas había escuchado que al rey de aquel país le gustaba comer perdices, pero como eran tan escurridizas se hacían casi imposibles de conseguir. Mientras que el joven amo descansaba bajo la sombra de un árbol, el gato abrió su bolsa, esparció algunos granos que le quedaban sobre ella y se escondió a esperar.

Llevaba un rato acechando cuando aparecieron un grupo de perdices, que encontraron el grano y se fueron metiendo una a una en el saco para comérselo.

Cuando ya había suficientes, el gato tiró de la cuerda que se encontraba oculta, cerrando el saco y dejando atrapadas a las perdices. Luego se echó el saco al hombro y se dirigió al palacio para entregárselas al rey.

Cuando se presentó ante el rey le dijo: – “Mi rey, el Marqués de Carabás le envía este obsequio. (Este fue el nombre que se le ocurrió darle a su amo)”. El rey complacido aceptó aquella oferta y le pidió que le agradeciera a su señor. Pasaron los días y el gato seguía mandándole regalos al rey, siempre de parte de su amo.

Un día el gato se enteró de que el rey iba a pasear con su hermosa hija cerca de la ribera del río y tuvo una idea.

Le dijo a su amo: – “Si me sigues la corriente podrás hacer una fortuna, solo quítate la ropa y métete al río”. Así lo hizo el hijo del molinero hasta que escuchó a su gato gritando: – “¡Socorro! ¡Auxilio! ¡Se ahoga el Marqués de Carabás! ¡Le han robado sus ropas!”.

El rey atraído por los gritos se acercó a ver qué pasaba. Al ver que se trataba del Marqués que tantos obsequios le había enviado, lo envolvió en ropas delicadas y lo subió en su carruaje para que les acompañara en el paseo.

El astuto gato se adelantó a la comitiva real y se dirigió a las tierras de un temido ogro, donde se encontraban trabajando unos campesinos. Los amenazó diciéndoles: – “Cuando el rey pase por aquí y les pregunte de quién son estas tierras, deberán responder que pertenecen al Marqués de Carabás, sino morirán”.

De esta manera cuando el rey cruzó con su carruaje y preguntó a quién pertenecían aquellas tierras, todos los campesinos contestaron: – “Son del señor Marqués de Carabás”.

El gato con botas que se sentía muy complacido con su plan, se dirigió luego al castillo del ogro, pensando en reclamarlo para su amo. Ya había escuchado todo lo que el ogro podía hacer y lo mucho que le gustaba que lo

adularan. Así que se anunció ante él con el pretexto de haber viajado hasta allí para presentarle sus respetos.

Cuando estuvo solo con el ogro, el gato le dijo: – “Me han dicho que es capaz de convertirse en cualquier clase de animal, como por ejemplo un elefante o un león”.

– “Es cierto”, – contestó el ogro muy halagado y se transformó de inmediato en un rugiente león para demostrarlo.

A lo que el gato contestó: – “¡Sorprendente! ¡Ha sido increíble! Pero me impresionaría más si pudieras transformarte en algo tan pequeñito como un ratón. Eso debe ser imposible, incluso para un ogro tan poderoso como tú”. El ogro ansioso por impresionar al gato, se convirtió en un segundo en un diminuto ratón, pero apenas lo hizo el gato se lanzó sobre él y se lo tragó de un bocado.

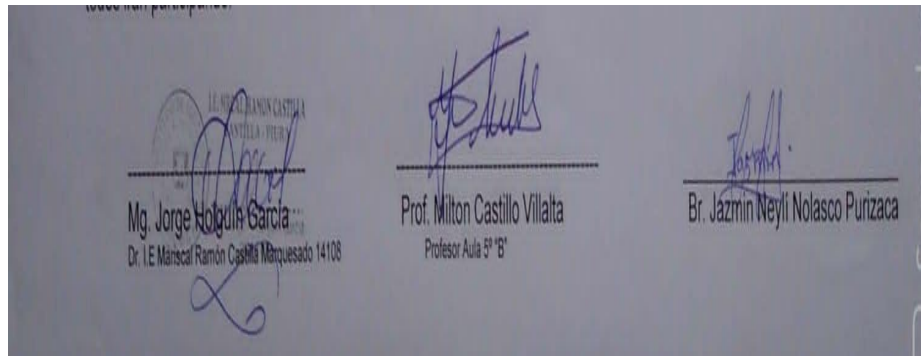
Fue así como el gato reclamó aquel palacio y las tierras circundantes para el recién nombrado Marques de Carabás, su joven amo. Allí recibió al rey, que impresionado ante el lujo y la majestuosidad del castillo, le propuso de inmediato la mano de su hija en matrimonio.

El hijo del molinero aceptó y luego de que el rey murió gobernó aquellas tierras, al lado del gato con botas a quien nombró primer ministro.

Anexo N°04

JUGANDO AL PAÑUELO

Lo primero se hace dos grupos y cada grupo se pone en corro porque tienen que ponerse un número cada niño, así los dos equipos sin que un equipo sepa los números del otro equipo. Se hacen dos rayas alejadas y cada equipo se pone detrás de su raya. Un niño se pone en el medio con un pañuelo en la mano y si dice el número uno, tiene que ir los niños que tienen ese número, uno de cada equipo. El que coja el pañuelo tiene que ir corriendo a su parte del campo corriendo para que el contrincante no le pesque. Cada vez que cojas el pañuelito y consigas llegar a tu campo será un punto para tu equipo. También ganas un punto si el contrario ha cogido el pañuelito y tú lo pescas. Este es un juego continuo porque nunca se acaba, juegas las rondas que quieras o hasta que toca el timbre y se acaba el recreo.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

LUNES 25 NOVIEMBRE 2019

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: BUSCANDO LAS
RESPUESTAS**

PROPÓSITO DEL DÍA: Que los niños y niñas reconozcan
los aprendizajes explícitos de la Leyenda
Peruana: **Una Bella Leyenda Peruana (Sierra)**

AULA: 5° "B"

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
------	-------------	-------------	------------

COMUNICACIÓN	Lee textos escritos.	Obtiene información del texto escrito.	Obtiene información ubicada en distintas partes de un texto con algunos elementos complejos en su estructura, temas de algunos campos del saber, y relacionados a diferentes ámbitos sociales usando vocabulario variado.
---------------------	-----------------------------	---	--

ENFOQUES TRANSVERSALES

VALORES	ACTITUDES
Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>Los alumnos de 5° de educación primaria tienen dificultad en encontrar información explícita en los textos</p> <p>¿Qué es aprendizaje explícito?</p> <p>La docente escribe las respuestas en la pizarra.</p> <p>MOTIVACIÓN</p> <p>La docente pega dos papelotes grandes uno de una leyenda y otro de un cuento, los niños observan detenidamente (Es para que vean la</p>	<p>La voz</p> <p>Pizarra</p> <p>Papelote</p> <p>Cinta</p>	<p>15 minutos</p>

Una Bella Leyenda Peruana

(Sierra)



Era el anochecer de un día lleno de sol. Un anciano venerable de cabellos blancos como la nieve, de lánguidas barbas, de ángulo mirar había llegado al pueblo. Iba tocando las puertas en pos de un poco de agua y un trozo de pan que nadie le quiso dar.

Ya al cerrar la noche llego a la casa de un pobre labriego y le dijo:

-Señor, voy buscando un trago de agua y un trozo de pan, nadie ha querido darme. Tu casa es la última del pueblo

-Entra, buen hombre. Aquí tienes el pan y el agua para aplacar la sed y saciar el hambre.

El anciano sudoroso y fatigado bebió el agua y comió el pan. Al terminar conversó largamente con su huésped y terminó diciéndole.

-Mañana antes de la salida del sol, huye de aquí con los tuyos. Camina a grandes pasos y aléjate pronto. Al llegar a la cumbre escucharás un terrorífico ruido a tus espaldas. Las montañas darán paso a enormes brazos de agua que en estrépito infernal barrerán los campos y talarán los bosques. No vuelvas los ojos, si los volvieras o los volvieran los tuyos, quedarán, de inmediato, convertidos en piedras.

Al amanecer, el anciano marchado. Recordando las advertencias del viajero el labriego huyó con los suyos. Al llegar a la cumbre dorada por los primeros rayos del sol que nacía, un terrible movimiento le tumbó a tierra. La mujer, por la natural curiosidad de su sexo, volvió los ojos y ¡horror! apenas pudo decir; " El pueblo se cubre de espumosas aguas...", porque después quedó petrificada junto con el niño que llevaba a las espaldas. El buen labrador huyó, salvándose de la catástrofe.

El lugar del pueblo fue ocupado por las aguas; la laguna subterránea hasta hoy se llama Laguna de Urcos (Provincia de Quispicanchi, Cusco).

Es así como esta leyenda es una de las más comunes del Perú, como nos lo han asegurado quienes lo saben, Los lugares varían pero la leyenda subsiste en lo substancial.

-La voz

-Hoja

	<p>Luego se aplica las estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje explícito y les preguntaremos</p> <p>¿Les gustaría jugar en competencia para ver qué grupo ganará si contesta correctamente las respuestas explícitas?</p> <p>DURANTE DE LA LECTURA</p> <p>Para ello tenemos primero que leer las reglas de juego y no olvidarlas</p> <p><u>JUGANDO BUSCANDO LAS RESPUESTAS</u></p> <p>Los niños se formarán en dos o cuatro filas según el tamaño del grupo con el que se desea jugar.</p> <p>Se pondrán un saco, la docente dirá la pregunta sobre la leyenda y luego saltaran metidos dentro del saco hasta llegar a un lugar donde están las respuestas.</p> <p>El niño que llega primero saca la respuesta y la lee en voz alta.</p> <p>La fila tiene punto si la respuesta es correcta, pero si es incorrecta el punto será para el niño que sacó la respuesta correcta.</p> <p>PREGUNTAS DEL APRENDIZAJE EXPLÍCITO</p> <p>1.- ¿Quién había llegado al pueblo en un anochecer de un día lleno de sol? Rpta: Un anciano venerable de cabellos blancos como la nieve, de lánguidas barbas, de ángulo mirar.</p> <p>2.- ¿Quiénes son los personajes? Rpta:</p> <p>a) El gato, el conejo, el perro. b) La rosa, las hormigas, la serpiente. c) El anciano, un pobre labrador.</p>	<p>-La voz</p> <p>-La voz</p>	
--	---	-------------------------------	--

	<p>3.- ¿A qué se refiere el autor un pobre labriego? Rpta: Persona que tiene por oficio trabajar y cultivar la tierra y vive en el medio rural.</p> <p>4.- ¿Qué iba buscando el anciano? Rpta: Iba buscando un trago de agua y un trozo de pan.</p> <p>5.- ¿El labriego al recordar las advertencias del viajero que es lo que hizo al amanecer? Rpta: Huyó con los suyos.</p> <p>6.- ¿En qué se convertirán si volvían los ojos? Rpta: En piedra.</p> <p>7.- ¿Qué pasó cuando el anciano llegó a la cumbre dorada? Rpta: Un terrible movimiento le tumbó a tierra.</p> <p>8.- ¿A qué se refiere el autor al decir a la cumbre dorada? Rpta: Primeros rayos del sol que nacía.</p> <p>9.- ¿Cómo quedó la mujer cuando volvió los ojos? Rpta: Quedó petrificada.</p> <p>10.- ¿Cómo se llama hoy en día la laguna subterránea? Rpta: Se llama Laguna de Urcos (Provincia de Quispicanchi, Cusco).</p> <p>DESPUÉS DE LA LECTURA</p> <p>La docente hace una retroalimentación dándoles las respuestas correctas, señalándoles donde están ubicadas en el texto, si es que ambos grupos no acertaron, caso contrario felicitará al grupo que acertó.</p> <p>Así mismo dirá la información conceptual:</p>	<p>-La voz</p> <p>-La Voz</p>	
--	--	-------------------------------	--

	<p>-¿De qué es una leyenda?</p> <p>Dialoga con ellos a partir de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué información nos brinda la leyenda?</p> <p>¿Les gustó el juego?</p> <p>¿De qué se trató la leyenda?</p> <p>La docente anotará las respuestas de los niños.</p>		
<p>CIERRE</p>	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Se propicia que los niños y niñas se autoevalúen</p> <p>¿Quiénes participaron más en el juego?</p> <p>¿Por qué?</p> <p>¿Qué aprendieron de la Leyenda Peruana?</p> <p>¿Qué es una leyenda?</p> <p>Heteroevaluación</p> <p>Luego el grupo A dice que nota debería colocarle al grupo B y viceversa.</p> <p>¿Por qué?</p> <p>Terminado todo esto y con ayuda de la docente los niños y niñas contestan las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿Cómo aprendimos?</p> <p>¿Para qué nos va a servir?</p>		<p>-15 minutos</p>

ANEXOS

AnexoN°01

<http://cesarcoxb.blogspot.com/2015/09/la-leyenda-de-cavillaca.html>

<https://www.chiquipedia.com/cuentos-infantiles-cortos/cuentos-tradicionales/el-gigante-egoista/>

AnexoN°02

Una Bella Leyenda Peruana (Sierra)



Era el anochecer de un día lleno de sol. Un anciano venerable de cabellos blancos como la nieve, de lánguidas barbas, de ángulo mirar había llegado al pueblo. Iba tocando las puertas en pos de un poco de agua y un trozo de pan que nadie le quiso dar.

Ya al cerrar la noche llegó a la casa de un pobre labriego y le dijo:

-Señor, voy buscando un trago de agua y un trozo de pan, nadie ha querido darme. Tu casa es la última del pueblo.

-Entra, buen hombre. Aquí tienes el pan y el agua para aplacar la sed y saciar el hambre.

El anciano sudoroso y fatigado bebió el agua y comió el pan. Al terminar conversó largamente con su huésped y terminó diciéndole.

-Mañana antes de la salida del sol, huye de aquí con los tuyos. Camina a grandes pasos y aléjate pronto. Al llegar a la cumbre escucharás un terrorífico ruido a tus espaldas. Las montañas darán paso a enormes brazos de agua que en estrépito infernal barrerán los campos y talarán los bosques. No vuelvas los ojos, si los volvieras o los volvieran los tuyos, quedarán, de inmediato, convertidos en piedras.

Al amanecer, el anciano marchado. Recordando las advertencias del viajero el labriego huyó con los suyos. Al llegar a la cumbre dorada por los primeros rayos del sol que nacía, un terrible movimiento le tumbó a tierra.

La mujer, por la natural curiosidad de su sexo, volvió los ojos y ¡horror! apenas pudo decir; " El pueblo se cubre de espumosas aguas...", porque después quedó petrificada junto con el niño que llevaba a las espaldas. El buen labrador huyó, salvándose de la catástrofe.

El lugar del pueblo fue ocupado por las aguas; la laguna subterránea hasta hoy se llama Laguna de Urcos (Provincia de Quispicanchi, Cusco).

Es así como esta leyenda es una de las más comunes del Perú, como nos lo han asegurado quienes lo saben, Los lugares varían pero la leyenda subsiste en lo substancial.

Anexo N°03

El Gigante Egoísta

Hace muchos años, en un pequeño pueblo, existían cinco niños muy amigos que cada tarde salían a jugar al bosque. Los pequeños correteaban por la yerba, saltaban a los árboles y se bañaban en los ríos con gran felicidad. En realidad, eran muy unidos y les gustaba sentirse en compañía de los animales y el calor que les brindaba el Sol.

Sin embargo, cierta tarde, los niños se alejaron del bosque y fueron a dar con un inmenso castillo resguardado por unos altos muros. Sin poder contener la curiosidad, treparon los muros y se adentraron en el jardín del castillo, y después de varias horas de juego, sintieron una voz terrible que provenía de adentro.

“¿Qué hacen en mi castillo? ¡Fuera de aquí! Asaltados por el miedo, los cinco niños se quedaron inmóviles mirando hacia todas partes, pero en seguida se

asomó ante sus ojos un gigante egoísta horroroso con los ojos amarillos. “Este es mi castillo, rufianes. No quiero que nadie ande merodeando. Largo de aquí y no se atrevan a regresar. ¡Fuera! Sin pensarlo dos veces, los niños salieron disparados a toda velocidad de aquel lugar hasta perderse en la lejanía.

Para asegurarse de que ningún otro intruso penetraría en el castillo, el gigante reforzó los muros con plantas repletas de espinas y gruesas cadenas que apenas dejaban mirar hacia el interior.

Además, en la puerta principal, el gigante egoísta y malhumorado colocó un cartel enorme donde se leía: “¡No entrar!”. A pesar de todas estas medidas, los niños no se dieron por vencidos, y cada mañana se acercaban sigilosos a los alrededores del castillo para contemplar al gigante.

Allí se quedaban por un largo rato hasta que luego regresaban con tristeza a casa. Tiempo después, tras la primavera, arribó el verano, luego el otoño, y finalmente el invierno. En pocos días, la nieve cubrió el castillo del gigante y le aportó un aspecto sombrío y feo.

Los fuertes vientos arreciaban en las ventanas y las puertas, y el gigante permanecía sentado en su sillón deseando que regresara nuevamente la primavera. Al cabo de los meses, el frío por fin se despidió y dio paso a la primavera.

El bosque gozó nuevamente de un verde brillante muy hermoso, el Sol penetró en la tierra y los animales abandonaron sus guaridas para poblar y llenar de vida la región. Sin embargo, eso no sucedió en el castillo del gigante egoísta. Allí la nieve aún permanecía reinando, y los árboles apenas habían asomado sus ramas verdosas.

¡Qué desdicha! – Se lamentaba el gigante – “Todos pueden disfrutar de la primavera menos yo, y ahora mi jardín es un espacio vacío y triste”.

Afligido por su suerte, este se tumbó en su lecho y allí hubiese quedado para siempre sino fuese porque un buen día oyó con gran sorpresa el cantar de un sinsonte en la ventana. Asombrado y sin poder creerlo aún, el gigante se asomó y esbozó una sonrisa en sus labios. Su jardín había recuperado la alegría, y ahora, no sólo los árboles ofrecían unas ramas verdes y hermosas, sino que las flores también habían decidido crecer, y para su sorpresa, los niños también se encontraban en aquel lugar jugando y correteando de un lado hacia el otro.

¿Cómo pude ser tan egoísta? Los niños me han traído la primavera y ahora me siento más feliz” – así gritaba el gigante mientras descendía las escaleras para salir al jardín. Al llegar al lugar, descubrió que los pequeñines trepaban a los árboles y se divertían alegremente. Todos menos uno, que por ser el más chico no podía trepar a ningún árbol.

Compadecido con aquel niño, el gigante egoísta decidió ayudarlo y tendió su mano para que este pudiera subir al árbol.

Entonces, la enorme criatura eliminó las plantas con espinas que había colocado en su muro y también las cadenas que impedían el paso hacia su castillo.

Sin embargo, cuando los niños le vieron sintieron miedo de que el gigante egoísta les expulsará del lugar, y sin perder tiempo se apresuraron a marcharse del castillo, pero el niño más pequeño quedó entonces atrapado en el árbol sin poder descender.

Para su sorpresa, las flores se marchitaron, la yerba se tornó gris y los árboles comenzaron a llenarse de nieve.

Con gran tristeza, el gigante le pidió al chico que no llorara, y en cambio le dijo que podía quedarse y jugar en su jardín todo el tiempo que quisiera. Entonces, los demás niños que permanecían escondidos desde fuera del muro, comprendieron que este no era malo, y que por fin podían estar en el jardín sin temor a ser expulsados.

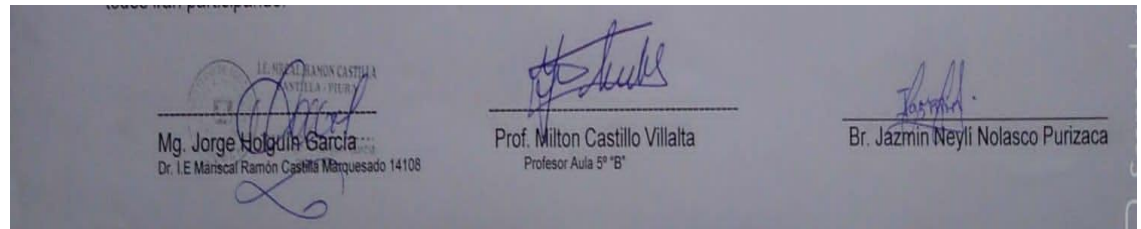
Desde ese entonces, cada año cuando la primavera arriba al bosque, los niños se apresuran hacia el castillo del gigante para llenar de vida su jardín y sus flores.

Anexo N°04

BUSCANDO LAS RESPUESTAS

- 1.- Se colocan en dos filas los grupos.
- 2.- En el piso se hace cuadrados con los números hasta el N° 20 y al final del número un círculo que dice meta.
- 3.- Los primeros de la fila tiran una teja al número uno y salta hasta llegar a la meta donde cogerá un sobre y se regresará saltando hasta coger nuevamente la teja, sólo saltan si la teja cae dentro del cuadrado, si cae fuera o en raya no juega y tiene que esperar que llegue su contrincante para salir otro niño.

- 4.- Cuando llega con el sobre se reúne con su grupo y leen la pregunta, ejemplo ¿Cuál es la idea principal de la leyenda? Ellos tienen que leerla de su hoja de la leyenda.
- 5.- Enseguida saldrán otros dos participantes y así sucesivamente.
- 6.- Gana el que respondió más preguntas explícitas.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04
MARTES 26 NOVIEMBRE 2019

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: LA PAREJA DISPAREJA

PROPÓSITO DEL DÍA: Que los niños y niñas reconozcan los aprendizajes explícitos de la Leyenda

Peruana “El Perro Pulgoso”

AULA: 5° “B”

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE


ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
------	-------------	-------------	------------

COMUNICACIÓN	Lee textos escritos.	Obtiene información del texto escrito.	Obtiene información ubicada en distintas partes de un texto con algunos elementos complejos en su estructura, temas de algunos campos del saber, y relacionados a diferentes ámbitos sociales usando vocabulario variado.
---------------------	-----------------------------	---	--

ENFOQUES TRANSVERSALES

VALORES	ACTITUDES
Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN Los alumnos de 5° de educación primaria tienen dificultad en encontrar información explícita en los textos ¿Qué es aprendizaje explícito? La docente escribe las respuestas en la pizarra.</p> <p>MOTIVACIÓN En el aula el profesor presenta una secuencia de imágenes sobre un perro, los niños observan detenidamente.</p> <p>SABERES PREVIOS Luego, la docente pregunta y va anotando sus respuestas en la pizarra: -¿Qué observaron? -¿Alguna característica de un perro? -¿Qué cuidados debería tener un perro? -¿Qué puedo hacer si se enferma o se</p>	<p>La voz Pizarra</p> <p>Papelote Cinta</p> <p>Pizarra Plumones</p> <p>Papelote Cinta</p>	15 minutos

	<p>llena de pulgas? -¿Adónde tengo que llevarlo para curar de sus heridas? -¿Qué pasaría si no cuido al perro?</p> <p>PROPÓSITO</p> <p>La docente presenta el propósito en un papelote: Reconozcan los niños y niñas los aprendizajes explícitos de la Leyenda Peruana “El Perro Pulgoso”.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>ANTES DE LA LECTURA</p> <p>Se desarrollará las actividades permanentes y se recuerda los acuerdos en la clase. La profesora lee la Leyenda El Perro Pulgoso y los niños la escenifican.</p> <div data-bbox="487 726 1088 1892" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;"><u>EL PERRO PULGOSO</u></p>  <p>Cuentan los antiguos moradores de Hualmay, que en el barrio el Tropezón había un perro que se aparecía solamente por las noches y comenzaba a rascarse el cuerpo de tantas pulgas que tenía.</p> <p>El animal recorría casi todo el barrio en busca de sus alimentos, pero nadie le daba nada, los días pasaban y el pobre animalito era echado por los vecinos del lugar para que no les dejara sus pulgas, le tiraban de palo, le aventaban agua fría y lo correteaban a pedradas.</p> <p>Cierta vez en una alejada chocita de esteras que estaba habitada por unos paisanitos llegados de Huaraz, el perro comenzó a frecuentar muy seguido por las noches, el barón de la chocita se levantó a ver de quien se trataba y al ver al perro que se rascaba le comenzó a llamar con mucho cariño ofreciéndole su amistad, cosa que el animal rechazo en su primera instancia, pasado las noches siguientes, el perro nuevamente apareció por la choza de estos personajes humildes, de acuerdo a su pobreza comenzaron a darle de comer en un pote de calabaza, pan frío remojado con agua de trigo pelado.</p> <p>Una vez que el animal se hizo amigo de los paisanitos, estos comenzaron a despulgarlo con mucha paciencia durante la media noche. Así sucedió por varias oportunidades, hasta que un buen día el perro comenzó a rascarse delante de ellos que asombrados veían como caían las pulgas al suelo, tuvieron tanta paciencia y pena por el animalito que no atinaron a echarlo, sino más bien trataron de alimentarlo para que pueda irse tranquilo, al otro día muy temprano al levantarse la pareja encontraron varias pepitas de oro</p> </div>	<p>La voz</p> <p>-La voz</p> <p>-Globos</p>	<p>25 minutos</p>

	<p>justo en el lugar donde el perro se había rascado.</p> <p>Esta pareja muy emocionada recogió las pepitas de oro, llegando a reunir una gran cantidad de ellos, que les sirvió para poder comprar el terreno donde estaban viviendo, llegando a construir su casa de material noble, al que llamaron con mucho cariño «La Villa del Perro Pulgoso».</p> <p>Luego se aplica las estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje explícito y les preguntaremos:</p> <p>¿Les gustaría jugar en competencia para ver qué grupo ganará si contesta correctamente las respuestas explícitas?</p> <p>DURANTE DE LA LECTURA</p> <p>Para ello tenemos primero que leer las reglas de juego y no olvidarlas. Los niños participan mencionando las reglas del juego.</p> <p>Luego se explica el desarrollo del juego:</p> <p><u>LA PAREJA DISPAREJA</u></p> <p>1.- Cada pareja se pondrán un globo amarrado en el pie.</p> <p>2.- La pareja tratará de romperle el globo de su competidor.</p> <p>3.- Si logra romper el globo correrá y escogerá una pregunta que está volteada.</p> <p>4.- Lee la pregunta y subrayar la respuesta explícita del texto (Un grupo subraya, el otro encierra) Así podrán observar quién contesto más preguntas.</p> <p>PREGUNTAS DEL APRENDIZAJE EXPLÍCITO</p> <p>1.- ¿Quiénes cuentan que en el barrio el Tropezón había un perro? Rpta: Los antiguos moradores de Hualmay.</p> <p>2.- ¿Por dónde recorría el perro en busca de sus alimentos? Rpta: Recorría casi todo el barrio.</p> <p>3.- ¿Para qué era echado el perro por los vecinos? Rpta: Para que no les dejara sus pulgas.</p>	<p>-Inflador -Pita</p> <p>-La voz</p> <p>-La voz</p>	
--	--	--	--

4.- Encierra la respuesta correcta: ¿A dónde comenzó a frecuentar muy seguido por las noches?

- a) En una alejada chocita de esteras.
- b) En una casa llena de paja.
- c) En un cabaña muy vieja.

5.- ¿A qué se refiere el autor “chocita”?

Rpta: Cabaña, construcción rústica.

6.- Subraya la respuesta correcta: ¿Dónde le dieron de comer al perro, los personajes humildes?

- a) Le dieron de comer en un pote de calabaza.
- b) Le dieron de comer en un plato.
- c) Le dieron de comer en una fuente.

7.- ¿Qué hicieron los paisanitos por el animal?

Rpta: Estos comenzaron a despulgarlo.

8.- ¿Por qué no atinaron a echar al animalito cuando comenzó a rascarse delante de ellos?

Rpta: Tuvieron tanta paciencia y pena por el animalito.

9.- ¿Qué encontraron la pareja al otro día al levantarse?

Rpta: Encontraron varias pepitas de oro.

10.- ¿Para qué les sirvió las pepitas de oro a la pareja?

Rpta: Les sirvió para poder comprar el terreno donde estaban viviendo.

DESPUÉS DE LA LECTURA

La docente hace una retroalimentación dándoles las respuestas correctas, señalándoles donde están ubicadas en el texto, si es que ambos

Cuentan los antiguos moradores de Hualmay, que en el barrio el Tropezón había un perro que se aparecía solamente por las noches y comenzaba a rascarse el cuerpo de tantas pulgas que tenía.

El animal recorría casi todo el barrio en busca de sus alimentos, pero nadie le daba nada, los días pasaban y el pobre animalito era echado por los vecinos del lugar para que no les dejara sus pulgas, le tiraban de palo, le aventaban agua fría y lo correteaban a pedradas.

Cierta vez en una alejada chocita de esteras que estaba habitada por unos paisanitos llegados de Huaraz, el perro comenzó a frecuentar muy seguido por las noches, el barón de la chocita se levantó a ver de quien se trataba y al ver al perro que se rascaba le comenzó a llamar con mucho cariño ofreciéndole su amistad, cosa que el animal rechazo en su primera instancia, pasado las noches siguientes, el perro nuevamente apareció por la choza de estos personajes humildes, de acuerdo a su pobreza comenzaron a darle de comer en un pote de calabaza, pan frío remojado con agua de trigo pelado.

Una vez que el animal se hizo amigo de los paisanitos, estos comenzaron a despulgarlo con mucha paciencia durante la media noche.

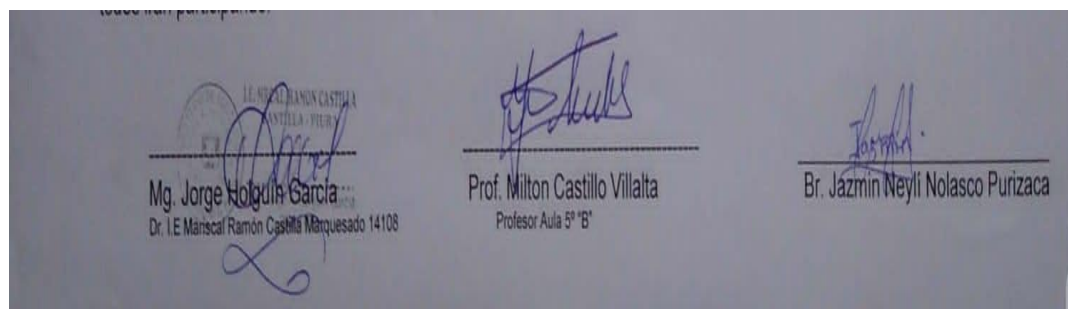
Así sucedió por varias oportunidades, hasta que un buen día el perro comenzó a rascarse delante de ellos que asombrados veían como caían las pulgas al suelo, tuvieron tanta paciencia y pena por el animalito que no atinaron a echarlo, sino más bien trataron de alimentarlo para que pueda irse tranquilo, al otro día muy temprano al levantarse la pareja encontraron varias pepitas de oro justo en el lugar donde el perro se había rascado.

Esta pareja muy emocionada recogió las pepitas de oro, llegando a reunir una gran cantidad de ellos, que les sirvió para poder comprar el terreno donde estaban viviendo, llegando a construir su casa de material noble, al que llamaron con mucho cariño «La Villa del Perro Pulgoso».

Anexo N°03

LA PAREJA DISPAREJA

- 1.- Cada pareja se pondrán un globo amarrado en el pie.
- 2.- La pareja tratará de romperle el globo de su competidor.
- 3.- Si logra romper el globo correrá y escogerá una pregunta que está volteada.
- 4.- Lee la pregunta y subrayar la respuesta explícita del texto (Un grupo subraya, el otro encierra) Así podrán observar quién contesto más preguntas.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

MIÉRCOLES 27 NOVIEMBRE 2019

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: EL REY PASÓ

PROPÓSITO DEL DÍA:

Que los niños y niñas reconozcan los aprendizajes explícitos de la leyenda **Peruana** "La Leyenda de Viracocha el Mendigo"

AULA:

5° "B"


PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
COMUNICACIÓN	Lee textos escritos.	Obtiene información del texto escrito.	Obtiene información ubicada en distintas partes de un texto con algunos elementos complejos en su estructura, temas de algunos campos del saber, y relacionados a diferentes ámbitos sociales usando vocabulario variado.

ENFOQUES TRANSVERSALES

VALORES	ACTITUDES
Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN Los alumnos de 5° de educación primaria tienen dificultad en encontrar información explícita en los textos - ¿Qué es aprendizaje explícito? La docente escribe las respuestas en la pizarra.</p> <p>MOTIVACIÓN La docente presenta algunas cosas que caracterizan a un mendigo.</p> <p>SABERES PREVIOS Luego, la docente pregunta y va anotando sus respuestas en la pizarra: ¿Qué observan? ¿De quién es? ¿Qué piensas de un mendigo? ¿Qué harías por un mendigo? ¿Dónde están los mendigos? ¿Qué hacen los mendigos?</p> <p>PROPÓSITO La docente presenta el propósito en una hoja bond: Reconozcan los niños y niñas los</p>	<p>La voz Pizarra</p> <p>-Bata -Gorro -Saco de basura</p> <p>Pizarra Plumones</p> <p>- Hoja bond Cinta</p>	<p>15 minutos</p>

	<p>aprendizajes explícitos de la Leyenda Peruana “La Leyenda de Viracocha el Mendigo”.</p>		
<p>DESARROLLO</p>	<p>ANTES DE LA LECTURA La docente les Pregunta: ¿Qué texto es el que vamos a leer? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Para qué sirve las leyendas?</p> <p>7 Luego leeremos todos La Leyenda de Viracocha el Mendigo que está en la ficha.</p> <div data-bbox="483 600 1049 1751" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;"><u>La leyenda de Viracocha el Mendigo</u></p>  <p>Una de las leyendas procedentes de las montañas del Perú nos habla del mismísimo Dios Viracocha, quien en un intento por acercarse más a las inquietudes y corazón de los hombres, decidió tomar la forma de uno de ellos, concretamente de un mendigo. Con esta argucia, Viracocha quería además conocer hasta que punto los mortales podían llegar a ser generosos y egoístas, y bien que lo comprobó, ya que a lo largo de su peripecia, tuvo que lidiar con las peores facetas del ser humano.</p> <p>Transformado en un sucio y harapiento pediguño, el disfrazado Dios suplicaba una limosna por las calles, pero sus súplicas eran respondidas con indiferencia, insultos y hasta algunos golpes. Una vez que fue expulsado de la ciudad, el Dios comenzó a planear su venganza contra los hombres, que tan mal le habían tratado, cuando de pronto, una mano se apoyó en su hombro y un humilde labrador le ofreció comida y alojamiento en su casa, además de un baño reconfortante.</p> <p>Viracocha, ante tan generosa muestra de bondad, recompensó al labrador bendiciendo sus cultivos, que a partir de entonces, serían los mejores del pueblo, y logrando así que el Dios se replantease sus ideas de castigar a la humanidad, ya que había visto que también existían hombres buenos, nobles y generosos. Cuando hubo abandonado su casa, prosiguió el falso mendigo su viaje, repartiendo bendiciones para los justos de corazón y castigos para los más egoístas entre los hombres.</p> <p>Una vez que Viracocha completó su misión y recorrió hasta el último de rincones del pueblo, descubrió a los hombres su verdadera identidad y la misión que le había llevado a disfrazarse de mendigo. Ante tal revelación, los hombres aclamaron a su tan cercano Dios, y aquellos que le habían despreciado no pudieron hacer Otra COSA que sentirse avergonzados por ello.</p> </div> <p>Luego se aplica las estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje explícito y les preguntaremos: ¿Les gustaría jugar en competencia</p>	<p>La voz</p> <p>Ficha Papelote Cinta</p> <p>-La voz</p> <p>-La voz</p>	<p>25 minutos</p>

	<p>para ver qué grupo ganará si contesta correctamente las respuestas explícitas?</p> <p>DURANTE DE LA LECTURA Para ello tenemos primero que leer las reglas de juego y no olvidarlas <u>EL REY PASÓ</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Se colocan en una fila 2.- Dos alumnos se cogen de las manos y cantan El Rey Pasó. 3.- La fila de alumnos pasan por debajo y cuando dicen “y menos a mí”. 4.- Cuando están dentro de las manos de los niños, el otro niño tienen que escoger un número del niño que desee. 5.- La docente lee la pregunta y el niño tiene que escribir o encerrar la respuesta literal y pasa a ponerse atrás del niño que escogió. 6.- Gana el niño que tiene más niños. <p>PREGUNTAS DEL APRENDIZAJE EXPLÍCITO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- ¿De quién nos habla la leyenda procedente de las montañas del Perú? Rpta: Nos habla del mismísimo Dios Viracocha. 2.- ¿Por qué decidió tomar la forma de un mendigo? Rpta: En un intento por acercarse más a las inquietudes y corazón de los hombres. 3.- ¿Cómo eran respondidas las súplicas del disfrazado Dios? Rpta: Con indiferencias, insultos y hasta algunos golpes. 4.- ¿Qué planeó el Dios una vez que fue expulsado de la ciudad? Rpta: Comenzó a planear su venganza. 5.- ¿Qué le ofreció el humilde labrador? Rpta: Le ofreció comida y alojamiento en 	<p>-La voz</p> <p>-La voz</p>	
--	--	-------------------------------	--

	<p>su casa, además de un baño reconfortante.</p> <p>6.- ¿De qué forma recompensó Viracocha al labrador ante tan generosa muestra de bondad? Rpta: Recompensó al labrador bendiciendo sus cultivos.</p> <p>7.- ¿Qué logró el labrador sobre el Dios Viracocha? Rpta: Logrando así que el Dios se replantease sus ideas de castigar a la humanidad.</p> <p>8.- ¿De qué manera prosiguió el falso mendigo cuando abandonó su casa? Rpta: Prosiguió el falso mendigo su viaje, repartiendo bendiciones para los justos de corazón y castigos para los más egoístas entre los hombres.</p> <p>9.- ¿Hasta dónde recorrió Viracocha al completar su misión? Rpta: Recorrió hasta el último rincones del pueblo.</p> <p>10.- ¿Cómo se sintieron los hombres que despreciaron a su tan cercano Dios? Rpta: Aquellos que le habían despreciado no pudieron hacer otra cosa que sentirse avergonzados por ello.</p> <p>DESPUÉS DE LA LECTURA La docente hace una retroalimentación dándoles las respuestas correctas, señalándoles donde están ubicadas en el texto, si es que ambos grupos no acertaron, caso contrario felicitará al grupo que acertó.</p> <p>Así mismo dirá la información conceptual: ¿De qué es una leyenda? Dialoga con ellos a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué información nos brinda la leyenda? ¿Les gustó el juego?</p>		
--	---	--	--

	<p>¿De qué se trató la leyenda? La docente anotará las respuestas de los niños.</p>		
CIERRE	<p>EVALUACIÓN Se propicia que los niños y niñas se autoevalúen: ¿Quiénes participaron más en el juego? ¿Por qué? ¿Qué aprendieron de la Leyenda Peruana? ¿Qué es una Leyenda?</p> <p>Heteroevaluación Luego el grupo A dice que nota debería colocarle al grupo B y viceversa. ¿Por qué? Terminado todo esto y con ayuda de la docente los niños y niñas contestan las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué nos va a servir?</p>		15 minutos

ANEXOS

Anexos N°01

<https://sobreleyendas.com/2013/01/07/la-leyenda-de-viracocha-el-mendigo/>

Anexos N°02

La leyenda de Viracocha el Mendigo



Una de las leyendas procedentes de las montañas del Perú nos habla del mismísimo Dios Viracocha, quien en un intento por acercarse más a las inquietudes y corazón de los hombres, decidió tomar la forma de uno de ellos, concretamente de un mendigo. Con esta argucia, **Viracocha** quería además conocer hasta qué punto los mortales podían llegar a ser generosos y egoístas, y bien que lo comprobó, ya que a lo largo de su peripecia, tuvo que lidiar con las peores facetas del ser humano.

Transformado en un sucio y harapiento pedigüeño, el disfrazado Dios suplicaba una limosna por las calles, pero sus súplicas eran respondidas con indiferencia, insultos y hasta algunos golpes.

Una vez que fue expulsado de la ciudad, el Dios comenzó a planear su venganza contra los hombres, que tan mal le habían tratado, cuando de pronto, una mano se apoyó en su hombro y un humilde labrador le ofreció comida y alojamiento en su casa, además de un baño reconfortante.

Viracocha, ante tan generosa muestra de bondad, recompensó al labrador bendiciendo sus cultivos, que a partir de entonces, serían los mejores del pueblo, y logrando así que el Dios se replantease sus ideas de castigar a la humanidad, ya que había visto que también existían hombres buenos, nobles y generosos.

Cuando hubo abandonado su casa, prosiguió el falso mendigo su viaje, repartiendo bendiciones para los justos de corazón y castigos para los más egoístas entre los hombres.

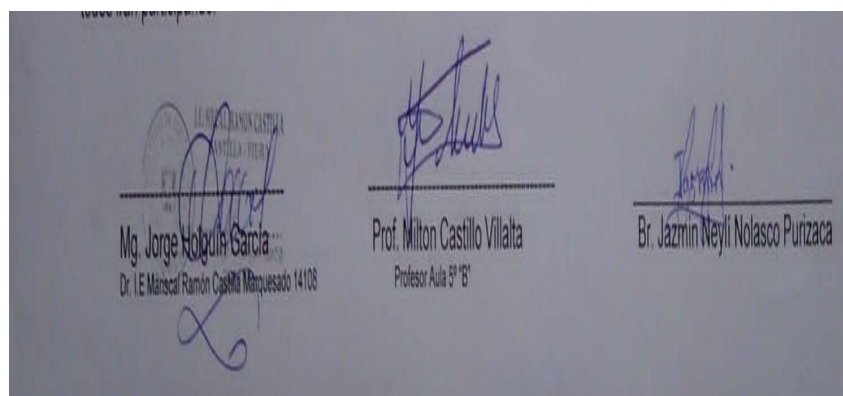
Una vez que Viracocha completó su misión y recorrió hasta el último de rincones del pueblo, descubrió a los hombres su verdadera identidad y la misión que le había llevado a disfrazarse de mendigo.

Ante tal revelación, los hombres aclamaron a su tan cercano Dios, y aquellos que le habían despreciado no pudieron hacer otra cosa que sentirse avergonzados por ello.

Anexos N°03

EL REY PASÓ

- 1.- Se colocan en una fila.
- 2.- Dos alumnos se cogen de las manos y cantan El Rey Pasó.
- 3.- La fila de alumnos pasan por debajo y cuando dicen “y menos a mí”.
- 4.- Cuando están dentro de las manos de los niños, el otro niño tienen que escoger un número del niño que desee.
- 5.- La docente lee la pregunta y el niño tiene que escribir o encerrar la respuesta literal y pasa a ponerse atrás del niño que escogió.
- 6.- Gana el niño que tiene más niños.





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

JUEVES 28 NOVIEMBRE 2019

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: JUEGOS

ROMPECABEZAS

PROPÓSITO DEL DÍA:

Que los alumnos reconozcan los aprendizajes explícitos de la “Leyenda de la Enfermera de Capa Azul”

AULA:

5° “B”


PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
COMUNICACIÓN	Lee textos escritos.	Obtiene información del texto escrito.	Obtiene información ubicada en distintas partes de un texto con algunos elementos complejos en su estructura, temas de algunos campos del saber, y relacionados a diferentes ámbitos sociales usando vocabulario variado.

ENFOQUES TRANSVERSALES

VALORES	ACTITUDES
Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN Los alumnos de 5° de educación primaria tienen dificultad en encontrar información explícita en los textos. ¿Qué es aprendizaje explícito? La docente escribe las respuestas en la pizarra.</p> <p>MOTIVACIÓN La docente les presenta una secuencia de imágenes acerca de una enfermera.</p> <p>SABERES PREVIOS Luego, la docente pregunta y va anotando sus respuestas en la pizarra:</p>	<p>La voz Pizarra</p> <p>Secuencia de Imagen. Cinta</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p>	15 minutos

	<p>¿Qué observan? ¿Cuál es el trabajo de las enfermeras? ¿Dónde trabajan las enfermeras? ¿Cómo se viste la enfermera? ¿De qué color se identifican las enfermeras?</p> <p>PROPÓSITO</p> <p>La docente presenta el propósito en una hoja bond: Reconozcan los niños y niñas los aprendizajes explícitos de la Leyenda Peruana “Leyenda de la Enfermera de Capa Azul”.</p>	<p>Hoja bond</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>ANTES DE LA LECTURA</p> <p>La docente les Pregunta: ¿Qué texto es el que vamos a leer? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Para qué sirve las leyendas?</p> <p>Luego leeremos todos Leyenda de la Enfermera de Capa Azul, que está pegada en el papelote.</p> <div data-bbox="505 890 1105 1793" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;"><u>Leyenda de la eEnfermera de Capa Azul</u></p>  <p>Cuentan que la leyenda de la Enfermera de la Capa Azul, se originó en el Perú, una historia trágica, en la que el amor estuvo involucrado, La enfermera y el doctor residente eran una pareja muy querida, de uno de los hospitales más concurridos de Lima, la capital del Perú, en compromiso para contraer nupcias, parecía que nada ni nadie podría separar su amor.</p> <p>Pero el destino les tenía un muy diferente camino, el doctor en camino al hospital, tuvo un percance de tránsito, en el cual quedo muy mal herido y rumbo al hospital en el que trabajaba, llego a las manos de la que era su prometida, para fallecer, después de verla y despedirse.</p> <p>Algo que la enfermera, le afecto muchísimo, a tal grado de quitarse la vida, subiendo a la azotea del hospital, para aventarse al vacío, en donde por los escombros y fierro de la remodelación del hospital, terminaron por decapitarla al llegar al suelo.</p> <p>Desde ese día, se ve en los pasillos una enfermera que cuida a todos los pacientes heridos que llegan de accidentes viales, y se dice que los cuida, cuando las enfermeras no están en su ronda.</p> <p>Algo que caracteriza a esta enfermera, es una <i>capa de terciopelo azul</i>, que utilizaban todas las enfermeras en años anteriores, con lo cual esta enfermera se distingue, se dice que todos los que son visitados por el alma en pena de esta enfermera, se salvan, algo que en vida no pudo hacer por su difunto prometido.</p> <p>La Leyenda de la Enfermera de Capa Azul, sigue más vigente que nunca, siendo parte del folclor del país andino, con lo que, es parte de las costumbres de ese país, y ha llegado a todas partes de habla hispana, como una historia de tragedia y amor entre dos personas que se amaban.</p> </div> <p>Luego se aplica las estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje explícito y les</p>	<p>La voz</p> <p>-La voz</p>	<p>25 minutos</p>

	<p>preguntaremos: ¿Les gustaría jugar en competencia para ver qué grupo ganará si contesta correctamente las respuestas explícitas?</p> <p>DURANTE DE LA LECTURA Para ello tenemos primero que leer las reglas de juego y no olvidarlas.</p> <p><u>JUEGOS ROMPECABEZAS</u></p> <p>1.- En grupo de 10 alumnos, cada uno escoge un sobre grande que contiene el rompecabezas de la leyenda, donde ellos tienen que armar cuando la docente diga: En su marca, listos y yaaa.</p> <p>2.- Los grupos arman sus rompecabezas.</p> <p>3.- Levantan la mano para decir que terminaron y leen las preguntas.</p> <p>4.- Luego contestan las preguntas que están en el sobre.</p> <p>5.- Gana el grupo que terminó antes y contesta correctamente las preguntas.</p> <p>PREGUNTAS DEL APRENDIZAJE EXPLÍCITO</p> <p>1.- ¿En dónde se originó la Leyenda de la Enfermera de la Capa Azul? Rpta: Se originó en el Perú.</p> <p>2.- ¿Quiénes eran residentes en uno de los hospitales más concurridos de Lima, la capital del Perú? Rpta: La enfermera y el doctor.</p> <p>3.- ¿Cuál fue el destino al parecer que nada ni nadie podría separar su amor? Rpta: El destino les tenía un muy diferente camino.</p> <p>4.- ¿Cómo quedó el doctor cuando tuvo un percance de tránsito? Rpta: Quedó muy mal herido.</p> <p>5.- ¿Hacia dónde llegó el doctor cuando tuvo un percance de tránsito? Rpta: llegó a las manos de la que era su prometida, para</p>	<p>-La voz</p> <p>-La voz</p> <p>-La voz</p>	
--	---	--	--

	<p>fallecer, después de verla y despedirse.</p> <p>6.- ¿De qué grado le afectó a la enfermera cuando falleció el doctor? Rpta: A tal grado de quitarse la vida.</p> <p>7.- ¿Cómo terminó la enfermera al aventarse al vacío? Rpta: Terminaron por decapitarla al llegar al suelo.</p> <p>8.- ¿A quiénes cuidan la enfermera que llegan de accidentes viales? Rpta: Cuida a todos los pacientes heridos.</p> <p>9.- ¿Cómo se distingue la enfermera? Rpta: Es una capa de terciopelo azul, que utilizaban todas las enfermeras en años anteriores.</p> <p>10.- ¿Cómo ha llegado esta historia a todas partes de habla hispana? Rpta: Como una historia de tragedia y amor entre dos personas que se amaban.</p> <p>DESPUÉS DE LA LECTURA La docente hace una retroalimentación dándoles las respuestas correctas, señalándoles donde están ubicadas en el texto, si es que ambos grupos no acertaron, caso contrario felicitará al grupo que acertó.</p> <p>Así mismo dirá la información conceptual: ¿De qué es una leyenda? Dialoga con ellos a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué información nos brinda la leyenda? ¿Les gustó el juego? ¿De qué se trató la leyenda? La docente anotará las respuestas de los niños.</p>		
	<p>EVALUACIÓN Se propicia que los niños y niñas se autoevalúen: ¿Quiénes participaron más en el juego?</p>		15

CIERRE	<p>¿Por qué? ¿Qué aprendieron de la Leyenda Peruana? ¿Qué es una leyenda? Heteroevaluación Luego el grupo A dice que nota debería colocarle al grupo B y viceversa. ¿Por qué? Terminado todo esto y con ayuda de la docente los niños y niñas contestan las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué nos va a servir?</p>	-La voz	minutos
---------------	--	---------	---------

ANEXOS

Anexo N°01

<https://leyendadeterror.net/leyendas-peruanas/>

Anexo N°02

Leyenda de la Enfermera de Capa Azul



Cuentan que Enfermera de la

originó en el Perú, una historia trágica, en la que el amor estuvo involucrado, La enfermera y el doctor residente eran una pareja muy querida, de uno de los hospitales más concurridos de Lima, la capital del Perú, en compromiso para contraer nupcias, parecía que nada ni nadie podría separar su amor.

Pero el destino les tenía un muy diferente camino, el doctor en camino al hospital, tuvo un percance de tránsito, en el cual quedo muy mal herido y

la Leyenda de la Capa Azul, se

rumbo al hospital en el que trabajaba, llegó a las manos de la que era su prometida, para fallecer, después de verla y despedirse.

Algo que la enfermera, le afectó muchísimo, a tal grado de quitarse la vida, subiendo a la azotea del hospital, para aventarse al vacío, en donde por los escombros y fierro de la remodelación del hospital, terminaron por decapitarla al llegar al suelo.

Desde ese día, se ve en los pasillos una enfermera que cuida a todos los pacientes heridos que llegan de accidentes viales, y se dice que los cuida, cuando las enfermeras no están en su ronda.

Algo que caracteriza a esta enfermera, es una *capa de terciopelo azul*, que utilizaban todas las enfermeras en años anteriores, con lo cual esta enfermera se distingue, se dice que todos los que son visitados por el alma en pena de esta enfermera, se salvan, algo que en vida no pudo hacer por su difunto prometido.

La leyenda de la enfermera de capa azul, sigue más vigente que nunca, siendo parte del folclor del país andino, con lo que, es parte de las costumbres de ese país, y ha llegado a todas partes de habla hispana, como una historia de tragedia y amor entre dos personas que se amaban.

Anexo N°03

JUEGOS ROMPECABEZAS

- 1.- En grupo de 10 alumnos, cada uno escoge un sobre grande que contiene el rompecabezas de la leyenda, donde ellos tienen que armar cuando la docente diga: En su marca, listos y yaaa.
- 2.- Los grupos arman sus rompecabezas.
- 3.- Levantan la mano para decir que terminaron y leen las preguntas.
- 4.- Luego contestan las preguntas que están en el sobre.
- 5.- Gana el grupo que terminó antes y contesta correctamente las preguntas.



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

VIERNES 29 NOVIEMBRE 2019

**NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: RESALTANDO LA
INFORMACIÓN**

PROPÓSITO DEL DÍA:

Que los niños y niñas reconozcan los aprendizajes explícitos de la Leyenda “El Árbol de la Lupuna en la Selva Amazónica”

AULA:

5° “B”


PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
COMUNICACIÓN	Lee textos escritos	Obtiene información del texto escrito.	Obtiene información ubicada en distintas partes de un texto con algunos elementos complejos en su estructura, temas de algunos campos del saber, y relacionados a diferentes ámbitos sociales usando vocabulario variado.

ENFOQUES TRANSVERSALES

VALORES	ACTITUDES
Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>Los alumnos de 5° de educación primaria tienen dificultad en encontrar información explícita en los textos</p> <p>¿Qué es aprendizaje explícito?</p> <p>La docente escribe las respuestas en la pizarra.</p>	<p>La voz</p> <p>Pizarra</p> <p>Plumones</p> <p>Fotos</p> <p>Cinta</p>	15 minutos

	<p>MOTIVACIÓN La docente les presenta fotos de la Selva Amazónica y sus lugares turísticos.</p> <p>SABERES PREVIOS Luego, la docente pregunta y va anotando sus respuestas en la pizarra: ¿Qué observan en la imagen? ¿Qué lugar les recuerda? ¿Alguien ha visitado estos lugares? ¿Cuáles son sus platos típicos?</p> <p>PROPÓSITO La docente presenta el propósito en una hoja bond: Reconozcan los niños y niñas los aprendizajes explícitos de la Leyenda Peruana “El Árbol de la Lupuna en la Selva Amazónica”.</p>	<p>Pizarra Plumones</p> <p>Hoja bond Cinta</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>ANTES DE LA LECTURA La docente les Pregunta: ¿Qué texto es el que vamos a leer? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Para qué sirve las Leyendas?</p> <p>Luego leeremos todos la Leyenda El Árbol de la Lupuna en la Selva Amazónica que la profesora entregó en una hoja impresa.</p> <div data-bbox="557 1381 1068 1902" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">El Árbol de la Lupuna en la Selva Amazónica</p>  <p>Numerosas historias y leyendas son las que sobrevuelan como un cóndor invisible el Parque de la Lupuna en la Amazonía Peruana. Este parque está situado concretamente apenas a dos kilómetros de la ciudad de Pucallpa, capital del departamento de Ucayali. Lleva el nombre del impresionante árbol de más de 60</p> </div>	<p>La voz</p> <p>Hoja Cinta</p> <p>-La voz</p>	<p>25 minutos</p>

	<p>metros de altura y 200 años de antigüedad que es el símbolo de la zona. Un árbol que, según dicen los lugareños, es frecuentado de noche por malvados hechiceros, duendecillos y animales gigantescos.</p> <p>El Árbol de Lupuna está considerado como el gigante de la Selva Amazónica, ya que a sus más de 60 metros de altura hay que añadirle un diámetro de más de un metro. Los habitantes y lugareños de la zona llevan décadas y décadas construyendo balsas y canoas con su madera, e incluso sus semillas sirven de hierbas medicinales para curar la fiebre, el asma, la disentería y los problemas renales. Actualmente es más factible ver cómo se usa para mueblería.</p> <p>Su fama se extiende incluso hasta el América Central, donde los mayas lo consideran un árbol sagrado. Es impresionante mirar hasta su copa, en forma de paraguas, y contemplar cómo su tronco va cambiando de color, pasando de diferentes tonalidades del marrón al blanco o al rosado.</p> <p>Las tribus antiguas de la Selva Amazónica siempre han considerado que dentro del vientre del árbol vive la madre o el espíritu de la selva. Algunos la consideran una bruja, pues se cuenta que muchas familias han perdido algún miembro femenino que no ha respetado el nombre del árbol, sobre todo si alguien se ha acercado y ha hecho sus necesidades a su sombra.</p> <p>Hay otras leyendas que hablan sobre la voz del árbol, que parece mugir y emitir un sonido cuando el viento sopla fuerte en sus hojas o se interna en las cavidades del tronco. Pero lo que en realidad es para todos es un auténtico símbolo sagrado de la selva, una fortaleza natural en la que viven gran cantidad de seres vivos y de la que se alimentan otros muchos.</p> <p>Hoy el Árbol de la Lupuna es todo un referente turístico en la zona. Los lugareños os señalarán muy agradables el camino donde se encuentra. Aún así, es fácil verlo a medida que nos acercamos a él.</p>	<p>-La voz</p>	
	<p>Luego se aplica las estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje explícito y les preguntaremos:</p> <p>¿Les gustaría jugar en competencia para ver qué grupo ganará si contesta correctamente las respuestas explícitas?</p> <p>DURANTE DE LA LECTURA</p> <p>Para ello tenemos primero que leer las reglas de juego y no olvidarlas.</p> <p><u>RESALTANDO LA INFORMACIÓN</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- En 4 grupos, los niños se forman como para pasar postas. 2.- La posta es la hoja de la leyenda (enrollada). 3.- A la voz de en su marca, listos yaaa....Tienen que pasar la posta y cuando llega al último niño él tiene que decir. 4.- La idea principal de la leyenda....El que la encuentra la lee en 	<p>-Plumones</p> <p>-La voz</p>	

	<p>voz alta.</p> <p>5.- El niño que dijo la idea principal pasa al final de la fila de los niños.</p> <p>6.- Se comienza nuevamente el juego...Así hasta terminar todas las preguntas que la docente haga.</p> <p>7.- Gana el grupo que respondió a más preguntas.</p> <p>PREGUNTAS DEL APRENDIZAJE EXPLÍCITO</p> <p>1.- ¿Dónde está situado este parque? Rpta: Está situado concretamente apenas a dos kilómetros de la Ciudad de Pucallpa, Capital del departamento de Ucayali.</p> <p>2.- ¿Cuál es el símbolo de la zona que tiene el nombre del parque? Rpta: Lleva el nombre del impresionante árbol de más de 60 metros de altura, y 200 años de antigüedad.</p> <p>3.- ¿Cómo es considerado el árbol de Lupuna? Rpta: Está considerado como el gigante de la Selva Amazónica.</p> <p>4.- Arma la secuencia numéricamente del 1 al 4 de la siguiente oración ¿Para qué sirven las semillas de este árbol de Lupuna?</p> <p>() Sirven de hierbas medicinales.</p> <p>() la disentería y los problemas renales.</p> <p>() Las semillas del árbol Lupuna.</p> <p>() Para curar la fiebre, el asma.</p>	<p>-La voz</p>	
--	---	----------------	--

	<p>Rpta: Las semillas del árbol Lupuna sirven de hierbas medicinales para curar la fiebre, el asma, la disentería y los problemas renales.</p> <p>5.- ¿Hasta dónde se extiende la fama de este árbol? Rpta: Se extiende incluso hasta el América Central.</p> <p>6.- ¿Cuáles son las tonalidades del tronco del árbol sagrado? Rpta: Pasando de diferentes tonalidades del marrón al blanco o al rosado.</p> <p>7.- ¿Cómo han considerado las tribus antiguas de la selva amazónica? Rpta: Han considerado que dentro del vientre del árbol vive la madre o el espíritu de la selva.</p> <p>8.- ¿Por qué muchas familias han perdido algún miembro femenino? Rpta: Porque no ha respetado el nombre del árbol, se ha acercado y ha hecho sus necesidades a su sombra.</p> <p>9.- ¿Sobre qué hablan las otras leyendas, sobre la voz del árbol? Rpta: Que parece mugir y emitir un sonido cuando el viento sopla fuerte con sus hojas o se interna en las cavidades del tronco.</p> <p>10.- El tema central de la historia es:</p> <p>a).- Numerosas historias y leyendas son las que sobrevuelan como un cóndor invisible el Parque de la Lupuna en la Amazonía Peruana.</p>		
--	---	--	--

	<p>b).- Las tribus antiguas de la Selva Amazónica siempre han considerado que dentro del vientre del árbol vive la madre o el espíritu de la selva.</p> <p>c).- El Árbol de Lupuna está considerado como el gigante de la Selva Amazónica, ya que a sus más de 60 metros de altura hay que añadirle un diámetro de más de un metro.</p> <p>DESPUÉS DE LA LECTURA La docente hace una retroalimentación dándoles las respuestas correctas, señalándoles donde están ubicadas en el texto, si es que ambos grupos no acertaron, caso contrario felicitará al grupo que acertó.</p> <p>Así mismo dirá la información conceptual: ¿De qué es una leyenda? Dialoga con ellos a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué información nos brinda la leyenda? ¿Les gustó el juego? ¿De qué se trató la leyenda? La docente anotará las respuestas de los niños.</p>		
<p>CIERRE</p>	<p>EVALUACIÓN Se propicia que los niños y niñas se autoevalúen: ¿Quiénes participaron más en el juego? ¿Por qué? ¿Qué aprendieron de la Leyenda Peruana? ¿Qué es una leyenda?</p> <p>Heteroevaluación Luego el grupo A dice que nota debería colocarle al grupo B y viceversa. ¿Por qué? Terminado todo esto y con ayuda de la docente los niños y niñas contestan</p>		<p>15 minutos</p>

	las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué nos va a servir?		
--	---	--	--

ANEXOS

Anexo 01

<https://sobre-peru.com/2012/11/02/el-arbol-de-la-lupuna-en-la-selva-amazonica/>

Anexo 02

El Árbol de la Lupuna en la Selva Amazónica



Numerosas historias y leyendas son las que sobrevuelan como un cóndor invisible el **Parque de la Lupuna** en la **Amazonía Peruana**. Este parque está situado concretamente apenas a dos kilómetros de la ciudad de Pucallpa, capital del departamento de Ucayali. Lleva el nombre del impresionante árbol de más de 60 metros de altura y 200 años de antigüedad que es el símbolo de la zona. Un árbol que, según dicen los lugareños, es frecuentado de noche por malvados hechiceros, duendecillos y animales gigantescos.

El **Árbol de Lupuna** está considerado como el gigante de la Selva Amazónica, ya que a sus más de 60 metros de altura hay que añadirle un diámetro de más de un metro. Los habitantes y lugareños de la zona llevan décadas y décadas construyendo balsas y canoas con su madera, e incluso sus semillas sirven de hierbas medicinales para curar la fiebre, el asma, la disentería y los problemas renales. Actualmente es más factible ver cómo se usa para mueblería. Su fama se extiende incluso hasta América Central, donde los mayas lo consideran un árbol sagrado. Es impresionante mirar hasta su copa, en forma de paraguas, y contemplar cómo su tronco va cambiando de color, pasando de diferentes tonalidades del marrón al blanco o al rosado.

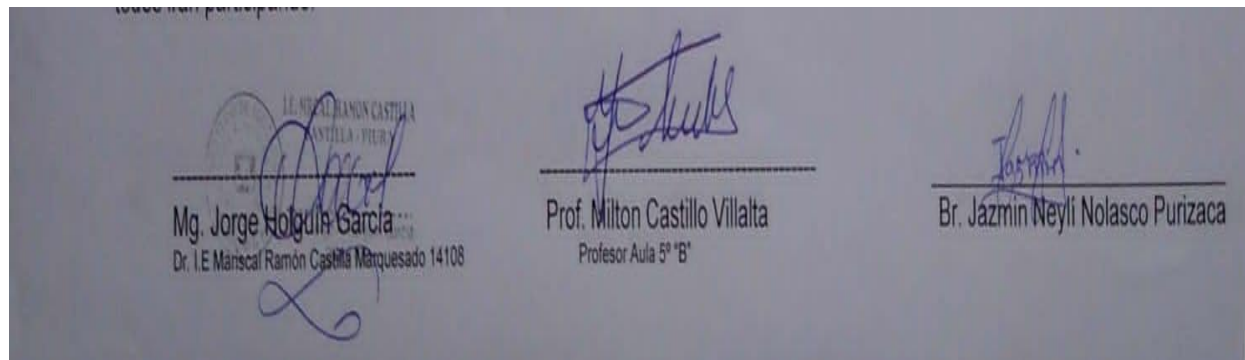
Las tribus antiguas de la Selva Amazónica siempre han considerado que dentro del vientre del árbol vive la madre o el espíritu de la selva. Algunos la consideran una bruja, pues se cuenta que muchas familias han perdido algún miembro femenino que no ha respetado el nombre del árbol, sobre todo si alguien se ha acercado y ha hecho sus necesidades a su sombra. Hay otras leyendas que hablan sobre la voz del árbol, que parece mugir y emitir un sonido cuando el viento sopla fuerte en sus hojas o se interna en las cavidades del tronco. Pero lo que en realidad es para todos es un auténtico símbolo

sagrado de la selva, una fortaleza natural en la que viven gran cantidad de seres vivos y de la que se alimentan otros muchos. Hoy el Árbol de la Lupuna es todo un referente turístico en la zona. Los lugareños os señalarán muy agradables el camino donde se encuentra. Aun así, es fácil verlo a medida que nos acercamos a él.

Anexo 03

RESALTANDO LA INFORMACIÓN

- 1.- En 4 grupos, los niños se forman como para pasar postas.
- 2.- La posta es la hoja de la Leyenda (enrollada).
- 3.- A la voz de en su marca, listos yaaa....Tienen que pasar la posta y cuando llega al último niño él tiene que decir.
- 4.- La idea principal de la Leyenda....El que la encuentra la lee en voz alta.
- 5.- El niño que dijo la idea principal pasa al final de la fila de los niños.
- 6.- Se comienza nuevamente el juego...Así hasta terminar todas las preguntas que la docente haga.
- 7.- Gana el grupo que respondió a más preguntas.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

LUNES 02 DICIEMBRE 2019

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:

**CONSTRUYENDO MI
CRUCIGRAMA**

PROPÓSITO DEL DÍA: Que los niños y niñas reconozcan los aprendizajes explícitos de la Leyenda “MANCO CÁPAC Y MAMA OCLLO”

AULA: 5° “B”


PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
COMUNICACIÓN	Lee escritos textos	Obtiene información del texto escrito.	Obtiene información ubicada en distintas partes de un texto con algunos elementos complejos en su estructura, temas de algunos campos del saber, y relacionados a diferentes ámbitos sociales usando vocabulario variado.

ENFOQUES TRANSVERSALES

VALORES	ACTITUDES
Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN Los alumnos de 5° grado de primaria tienen dificultad en encontrar información explícita en los textos. ¿Qué es aprendizaje explícito?</p> <p>La docente escribe las respuestas en la pizarra.</p>	<p>La voz Pizarra Plumones</p> <p>Video</p>	15 minutos

	<p>MOTIVACIÓN La docente presenta dos videos: uno de la Leyenda Manco Cápac y Mama Ocllo y de un cuento: Los tres chanchitos.</p> <p>SABERES PREVIOS Luego, la docente pregunta y va anotando sus respuestas en la pizarra: ¿Cuál es la leyenda? ¿Cuál es el cuento? ¿Qué texto es? ¿Qué Leyendas Peruanas conocen ustedes? ¿Qué leyendas quisieran ustedes leer’? ¿Por qué?</p> <p>PROPÓSITO La docente presenta el propósito en una hoja bond: Reconozcan los niños y niñas los aprendizajes explícitos de la Leyenda Peruana “MANCO CÁPAC Y MAMA OCLLO”.</p>	<p>Pizarra Plumones</p> <p>Hoja bond Cinta</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>ANTES DE LA LECTURA La docente les Pregunta: ¿Qué texto es el que vamos a leer? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Para qué sirve las Leyendas?</p> <p>Luego leeremos todos La Leyenda MANCO CÁPAC Y MAMA OCLLO que les entrega la docente en una ficha.</p> <div data-bbox="505 1356 1068 1894" style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">La Leyenda MANCO CAPAC Y MAMA OCLLO</p>  <p>El sol, viendo el estado penoso de los hombres, creó una pareja: Manco Capác el varón y Mama Ocllo, su esposa y hermana; les colocó un cetro de oro y les ordenó ir por el mundo para civilizar a los pobladores. Les encargó fundar un reino, e implantar en él el culto al sol. Manco Capác y Mama Ocllo salieron de las espumas del Lago Titicaca en la Isla del Sol (Bolivia), y avanzaron hacia el norte. El cetro de oro les serviría para encontrar el lugar ideal para la fundación del Imperio, pues en él se hundiría el bastón hasta desaparecer.</p> </div>	<p>La voz Ficha Cinta</p> <p style="text-align: right;">-La voz</p>	<p style="text-align: center;">25 minutos</p>

	<p>Decidieron separarse, marchando Manco Capác al norte y Mama Ocllo al sur del valle, para convocar a la gente y someterla.</p> <p>Los habitantes de todo el valle no tardaron en reconocerlos como seres sobrenaturales. Después de un largo recorrido, el cetro se hundió en el cerro Huanacauri. Manco Capác y Mama Ocllo se establecieron allí. Manco Capác mandó a los que estaban con él instalarse en la parte alta del valle, que se llamó Hanan Cuzco; y Mama Ocllo colocó a los suyos en la parte baja o Hurín Cuzco. Ambos ayudaron a mejorar el lugar; enseñaron a los hombres que allí vivían a trabajar la tierra, a construir canales. A las mujeres Mama Ocllo les enseñó a hacer coser, cocinar y hacer telares.</p> <p>Luego se aplica las estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje explícito y les preguntaremos:</p> <p>¿Les gustaría jugar en competencia para ver qué grupo ganará si contesta correctamente las respuestas explícitas?</p> <p>DURANTE DE LA LECTURA Para ello tenemos primero que leer las reglas de juego y no olvidarla. JUEGO CON MI CRUCIGRAMA</p> <p>1.- La docente les dará a cada grupo un crucigrama grande.</p> <p>2.- La docente hará preguntas como por ejemplo: ¿Dónde se desarrolla la Leyenda? Ellos tienen que buscar en el crucigrama la respuesta y encerrarla.</p> <p>3.- Así sucesivamente...La docente hará preguntas y ellos buscarán las respuestas en el crucigrama.</p> <p>Este juego es para diversión, más no de competencia.</p> <p>PREGUNTAS DEL APRENDIZAJE EXPLÍCITO</p> <p>1.- ¿Cómo se llamó la pareja que creó Dios Sol? Rpta: Manco Capác el varón y Mama Ocllo su esposa y hermana</p> <p>2.- ¿Qué decidió crear el Dios Sol al ver el estado penoso de los hombres? Rpta: Creó una pareja.</p> <p>3.- ¿Cuál fue la ordenanza al colocarle</p>	<p>-La voz</p> <p>-La voz</p>	
--	--	-------------------------------	--

	<p>un centro de oro? Rpta: Les ordenó ir por el mundo para civilizar a los pobladores.</p> <p>4.- Encierra la respuesta correcta: ¿Cuál fue lo que les encargó fundar e implantar el Dios Sol? a) Les encargó fundar una casa. b) Les encargó fundar un reino e implantar en él el culto al Sol. c) Les encargó ir al Lago Titicaca en la isla de Sol.</p> <p>5.- ¿De dónde salieron Manco Capác y Mama Ocllo? Rpta: Salieron de las espumas del lago Titicaca en la isla del Sol (Bolivia).</p> <p>6.- ¿Para qué les serviría el cetro de oro? Rpta: Les serviría para encontrar el lugar ideal para la fundación del imperio.</p> <p>7.- ¿Hacia dónde marcharon Manco Cápac y Mama Ocllo? Rpta: Marchando Manco Cápac al Norte y Mama Ocllo al Sur del valle.</p> <p>8.- Subraya la respuesta correcta: ¿Dónde se hundió el cetro de oro? a) El cetro se hundió en el cerro de Huanacauri. b) En el centro del mar. c) En el centro del lago.</p> <p>9.- ¿Cómo se llamó la parte alta del valle donde se estableció Manco Cápac y los que estaban con él? Rpta: Se llamó Hanan Cuzco.</p> <p>10.- ¿A dónde colocó Mama Ocllo a los suyos? Rpta: Colocó a los suyos en la parte baja o Hurín Cuzco.</p> <p>DESPUÉS DE LA LECTURA</p>		
--	--	--	--

	<p>La docente hace una retroalimentación dándoles las respuestas correctas, señalándoles donde están ubicadas en el texto, si es que ambos grupos no acertaron, caso contrario felicitará al grupo que acertó.</p> <p>Así mismo dirá la información conceptual:</p> <p>¿De qué es una leyenda?</p> <p>Dialoga con ellos a partir de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué información nos brinda la leyenda?</p> <p>¿Les gustó el juego?</p> <p>¿De qué se trató la leyenda?</p> <p>La docente anotará las respuestas de los niños.</p>		
CIERRE	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Se propicia que los niños y niñas se autoevalúen:</p> <p>¿Quiénes participaron más en el juego?</p> <p>¿Por qué?</p> <p>¿Qué aprendieron de la Leyenda Peruana?</p> <p>¿Qué es una leyenda?</p> <p>Heteroevaluación</p> <p>Luego el grupo A dice que nota debería colocarle al grupo B y viceversa.</p> <p>¿Por qué?</p> <p>Terminado todo esto y con ayuda de la docente los niños y niñas contestan las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué hicimos?</p> <p>¿Cómo aprendimos?</p> <p>¿Para qué nos va a servir?</p>	-La voz	15 minutos

ANEXOS

Anexo 01

<https://es.wikipedia.org/wiki/Rompecabezas>

Anexo 02

La Leyenda MANCO CÁPAC Y MAMA OCLLO



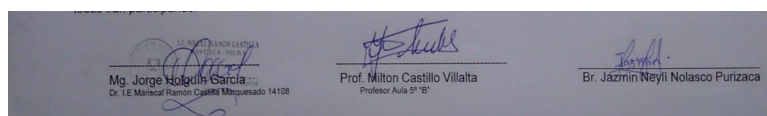
El sol, viendo el estado penoso de los hombres, creó una pareja: Manco Cápac el varón y Mama Ocllo, su esposa y hermana; les colocó un cetro de oro y les ordenó ir por el mundo para civilizar a los pobladores. Les encargó fundar un reino, e implantar en él el culto al sol. Manco Cápac y Mama Ocllo salieron de las espumas del Lago Titicaca en la Isla del Sol (Bolivia), y avanzaron hacia el norte. El cetro de oro les serviría para encontrar el lugar ideal para la fundación del Imperio, pues en él se hundiría el bastón hasta desaparecer. Decidieron separarse, marchando Manco Cápac al norte y Mama Ocllo al sur del valle, para convocar a la gente y someterla.

Los habitantes de todo el valle no tardaron en reconocerlos como seres sobrenaturales. Después de un largo recorrido, el cetro se hundió en el cerro Huanacauri. Manco Cápac y Mama Ocllo se establecieron allí. Manco Cápac mandó a los que estaban con él instalarse en la parte alta del valle, que se llamó Hanan Cuzco; y Mama Ocllo colocó a los suyos en la parte baja o Hurín Cuzco. Ambos ayudaron a mejorar el lugar; enseñaron a los hombres que allí vivían a trabajar la tierra, a construir canales. A las mujeres Mama Ocllo les enseñó a hacer coser, cocinar y hacer telares.

Anexo 03

JUEGO CON MI CRUCIGRAMA

- 1.- La docente les dará a cada grupo un crucigrama grande.
 - 2.- La docente hará preguntas como por ejemplo: ¿Dónde se desarrolla la leyenda? Ellos tienen que buscar en el crucigrama la respuesta y encerrarla.
 - 3.- Así sucesivamente...La docente hará preguntas y ellos buscarán las respuestas en el crucigrama.
- Este juego es para diversión, más no de competencia.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE**

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

MARTES 03 DICIEMBRE 2019

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: LA PAPA SE QUEMA

PROPÓSITO DEL DÍA: Que los niños y niñas reconozcan los aprendizajes explícitos de la Leyenda “Mito Inca de la Creación”

AULA: 5° “B”

PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

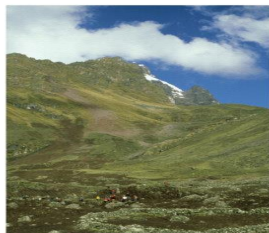
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
COMUNICACIÓN	Lee textos escritos	Obtiene información del texto escrito.	Obtiene información ubicada en distintas partes de un texto con algunos elementos complejos en su estructura, temas de algunos campos del saber, y relacionados a diferentes ámbitos sociales usando vocabulario variado.

ENFOQUES TRANSVERSALES

VALORES	ACTITUDES
Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán el propio desempeño y aumentarán el estado de satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
INICIO	PROBLEMATIZACIÓN Los alumnos de 5° de educación primaria tienen dificultad en encontrar información explícita en los textos ¿Qué es aprendizaje explícito? La docente escribe	La voz Pizarra Maqueta	15 minutos

	<p>las respuestas en la pizarra.</p> <p>MOTIVACIÓN La docente presenta una maqueta sobre un paisaje.</p> <p>SABERES PREVIOS Luego, la docente pregunta y va anotando sus respuestas en la pizarra:</p> <p>¿Qué observan? ¿Les gustan los paisajes? ¿Les gusta viajar y admirar la belleza de la creación? ¿Es increíble tantos paisajes muy hermosos?</p> <p>PROPÓSITO La docente presenta el propósito en una hoja bond: Reconozcan los niños y niñas los aprendizajes explícitos de la leyenda Peruana “Leyenda Mito Inca de la Creación”.</p>	<p>Pizarra Plumones</p> <p>Hoja bond Cinta</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p>ANTES DE LA LECTURA La docente les Pregunta: ¿Qué texto es el que vamos a leer? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Para qué sirven las leyendas?, Luego leeremos todos la Leyenda Mito Inca de la Creación que la docente les dio en una Ficha Informativa.</p> <div data-bbox="521 1577 899 1803" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Leyenda Mito Inca de la Creación</p> </div>	<p>La voz</p> <p>Ficha Informativa Cinta</p>	<p>25 minutos</p>



Cuenta la leyenda, que el dios Viracocha, creó un mundo sin luz y dio vida a unos gigantes que no lo respetaron ni lo obedecieron.

Disconforme con el resultado de su creación, Viracocha envió un diluvio que sumergió a la tierra transformándola. Una vez que los gigantes desaparecieron, Viracocha decidió crear hombres pero de un tamaño semejante al suyo.

Para que los hombres pudieran apreciar su obra resolvió iluminar la tierra por medio del sol, la luna y las estrellas. Creó también plantas árboles y animales.

Viracocha hizo aparecer a un enviado suyo, Viracochan, un hombre que imponía respeto, para que instruyera a los hombres sobre la manera de conducirse para vivir en paz y armonía. El les enseñaba como cultivar y cuando cosechar. Las hierbas que podían utilizar como medicina, y los vestidos que debían usar. Les enseñaba con bondad y mucha paciencia.

A pesar de todos los beneficios que las enseñanzas de Virocochan les producía, muchos hombres lo injuriaron y se reían de él porque vestía una túnica andrajosa. Ellos fueron convertidos en piedras. Hubo quienes trataron de escapar de su furia, pero fueron alcanzados por fuego volcánico. Solo allí se dieron cuenta que estaban ante un ser poderoso al que le debían obediencia y respeto.

Viracochan hizo un largo recorrido. Al llegar a un hermoso valle creó a una persona a la que llamó Alcaviza y a ese lugar le dio por nombre Cuzco. Luego exclamó: Después de Alcaviza, llegarán los incas orejones. Mi deseo es que sean respetados. Este era un anticipo de la llegada a Cuzco de Ayar Manco y Mama Ocllo, fundadores del Imperio Inca

Viracochan tenía muchos nombres: Tumupa, Tarapacá, Viracochan, Pachayachicachan, Bichaycamayoc, Cunacuycamayoc, Pachacan. Todos esos nombres significan: El enviado de Viracocha, su fuente, el predicador, el encargado del presente o el conocedor del tiempo.

-La voz

La Voz

-La voz

Luego se aplica las estrategias lúdicas para

	<p>mejorar el aprendizaje explícito y les preguntaremos :</p> <p>¿Les gustaría jugar en competencia para ver qué grupo ganará si contesta correctamente las respuestas explícitas?</p> <p>DURANTE DE LA LECTURA</p> <p>Para ello tenemos primero que leer las reglas de juego y no olvidarla.</p> <p><u>LA PAPA SE QUEMA</u></p> <p>1.- Forman una ronda grande donde los niños pasarán una pelota rápido y cuando la música deje de sonar y el niño que se quedó con la pelota tendrá que escribir la respuesta de la pregunta que le haga la docente.</p> <p>2.- Luego se sigue el juego. Así hasta que terminemos con todas las preguntas</p> <p>3.- Aquí no hay ganador, todos participaremos en forma alegre.</p> <p>PREGUNTAS DEL APRENDIZAJE EXPLÍCITO</p> <p>1.- ¿A quién dio vida el Dios Viracocha?</p> <p>Rpta: Dio vida a unos gigantes que no lo respetaron ni lo obedecieron.</p> <p>2.- ¿Para qué envió un diluvio el Dios Viracocha?</p> <p>Rpta: Sumergió a la tierra transformándola.</p> <p>3.- ¿Cuál fue la decisión de Viracocha después de desaparecer los gigantes?</p>		
--	---	--	--

	<p>Rpta: Decidió crear hombres pero de un tamaño semejante al suyo.</p> <p>4.- ¿De qué manera resolvió Viracocha para que pudieran apreciar su obra?</p> <p>Rpta: Resolvió iluminar la tierra por medio del Sol, la luna y las estrellas. Creó también árboles y animales.</p> <p>5.- ¿A quién hizo aparecer Viracocha?</p> <p>Rpta: Hizo aparecer a un enviado suyo, Viracochan.</p> <p>6.- ¿Para qué envió a Viracochan?</p> <p>Rpta: Para que instruyera a los hombres sobre la manera de conducirse para vivir en paz y armonía.</p> <p>7.- ¿Por qué los hombres injuriaban y se reían de Viracochan?</p> <p>Rpta: Porque vestía una túnica andrajosa.</p> <p>8.- ¿A quién creó al llegar a un hermoso valle?</p> <p>Rpta: Creó a una persona a la que llamó Alcaviza y a ese lugar le dio por nombre Cuzco.</p> <p>9.- ¿Cuáles fueron los nombres que tenía Viracochan?</p> <p>Rpta: Tumupa, Tarapacá, Viracochan, Pachayachicachan, Bichaycamayoc, Cunacuycamayoc, Pachacan.</p> <p>10.- ¿Cuál es el significado de los nombres?</p>		
--	--	--	--

	<p>Rpta: El enviado de Viracocha.</p> <p>DESPUÉS DE LA LECTURA</p> <p>La docente hace una retroalimentación dándoles las respuestas correctas, señalándoles donde están ubicadas en el texto, si es que ambos grupos no acertaron, caso contrario felicitará al grupo que acertó.</p> <p>Así mismo dirá la información conceptual :</p> <p>¿De qué es una leyenda?</p> <p>Dialoga con ellos a partir de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué información nos brinda la leyenda? ¿Les gustó el juego? ¿De qué se trató la leyenda?</p> <p>La docente anotará las respuestas de los niños.</p>		
<p>CIERRE</p>	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Se propicia que los niños y niñas se autoevalúen:</p> <p>¿Quiénes participaron más en el juego? ¿Por qué? ¿Qué aprendieron de la Leyenda Peruana? ¿Qué es una leyenda?</p> <p>HETEROEVALUACIÓN</p> <p>Luego el grupo A dice que nota debería colocarle al grupo B y viceversa.</p> <p>¿Por qué?</p>		<p>15 minutos</p>

	<p>Terminado todo esto y con ayuda de la docente los niños y niñas contestan las siguientes preguntas:</p> <p>¿Qué hicimos? ¿Cómo aprendimos? ¿Para qué nos va a servir?</p>		
--	--	--	--

ANEXOS

Anexo 01

https://cuentos-infantiles.idoneos.com/cuentos_mitologicos/mitologia_inca/leyendas_de_la_mitologia_inca/

Anexo 02

“Leyenda Mito Inca de la Creación”



Cuenta la leyenda, que el dios Viracocha, creó un mundo sin luz y dio vida a unos gigantes que no lo respetaron ni lo obedecieron.

Disconforme con el resultado de su creación, Viracocha envió un diluvio que sumergió a la tierra transformándola. Una vez que los gigantes desaparecieron, Viracocha decidió crear hombres pero de un tamaño semejante al suyo.

Para que los hombres pudieran apreciar su obra resolvió iluminar la tierra por medio del sol, la luna y las estrellas. Creó también plantas árboles y animales.

Viracocha hizo aparecer a un enviado suyo, Viracochan, un hombre que imponía respeto, para que instruyera a los hombres sobre la manera de conducirse para vivir en paz y armonía. Él les enseñaba como cultivar y cuando cosechar. Las hierbas que podían utilizar como medicina, y los vestidos que debían usar. Les enseñaba con bondad y mucha paciencia.

A pesar de todos los beneficios que las enseñanzas de Viracochan les producía, muchos hombres lo injuriaron y se reían de él porque vestía una túnica andrajosa. Ellos fueron convertidos en piedras.

Hubo quienes trataron de escapar de su furia, pero fueron alcanzados por fuego volcánico. Solo allí se dieron cuenta que estaban ante un ser poderoso al que le debían obediencia y respeto.

Viracochan hizo un largo recorrido. Al llegar a un hermoso valle creó a una persona a la que llamó Alcaviza y a ese lugar le dio por nombre Cuzco. Luego exclamó:

Después de Alcaviza, llegarán los incas orejones. Mi deseo es que sean respetados. Este era un anticipo de la llegada a Cuzco de Ayar Manco y Mama Ocllo, fundadores del Imperio Inca

Viracochan tenía muchos nombres: Tumupa, Tarapacá, Viracochan, Pachayachicachan, Bichaycamayoc, Cunacuycamayoc, Pachacan. Todos esos nombres significan: El enviado de Viracocha, su fuente, el predicador, el encargado del presente o el conocedor del tiempo.

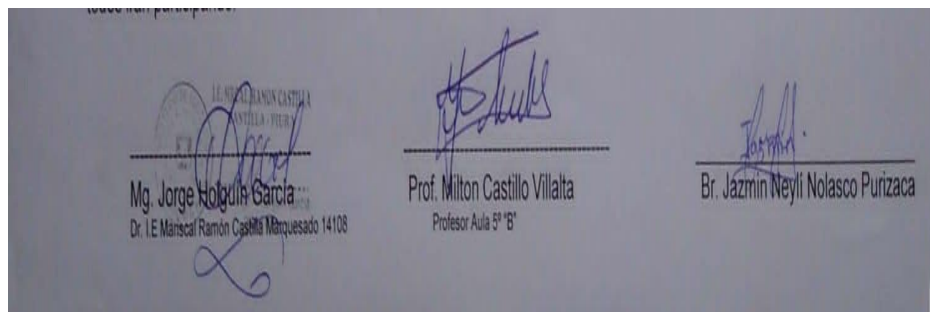
Anexo 03

LA PAPA SE QUEMA

1.- Forman una ronda grande donde los niños pasarán una pelota rápido y cuando la música deje de sonar y el niño que se quedó con la pelota tendrá que escribir la respuesta de la pregunta que le haga la docente.

2.- Luego se sigue el juego. Así hasta que terminemos con todas las preguntas.

3.- Aquí no hay ganador, todos participaremos en forma alegre.



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

MIÉRCOLES 4 DICIEMBRE 2019

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ESCALANDO A LA META

PROPÓSITO DEL DÍA: Que los niños y niñas reconozcan los aprendizajes explícitos de la Leyenda “El Lago Titicaca”

AULA: 5° “B”

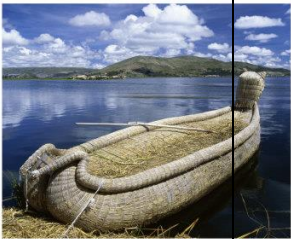
PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
COMUNICACIÓN	Lee textos escritos	Obtiene información del texto escrito.	Obtiene información ubicada en distintas partes de un texto con algunos elementos complejos en su estructura, temas de algunos campos del saber, y relacionados a diferentes ámbitos sociales usando vocabulario variado.

ENFOQUES TRANSVERSALES

VALORES	ACTITUDES
Superación personal	Disposición a adquirir cualidades que mejorarán satisfacción consigo mismo y con las circunstancias.

PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	RECURSOS MATERIALES	TIEMPO
INICIO	PROBLEMATIZACIÓN Los alumnos de 5° de educación primaria tienen dificultad en encontrar información explícita en los textos ¿Qué es aprendizaje explícito?	La voz Pizarra Secuencias de	15

	<p>La docente escribe las respuestas en la pizarra.</p> <p>MOTIVACIÓN La docente les presenta secuencias de imágenes.</p> <p>SABERES PREVIOS Luego, la docente pregunta y va anotando sus respuestas en la pizarra: ¿Qué observan en la imagen? ¿Alguna vez han visitado algún lugar turístico de Piura? ¿Qué les pareció? ¿Qué hicieron en ese lugar? ¿Qué leyendas quisieran ustedes leer? ¿Por qué?</p> <p>PROPÓSITO La docente presenta el propósito en una hoja bond: Reconozcan los niños y niñas los aprendizajes explícitos de la Leyenda Peruana “Leyenda El Lago Titicaca”.</p>	<p>imágenes</p> <p>Pizarra Plumones</p> <p>Hoja bond Cinta</p>	<p>minutos</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>ANTES DE LA LECTURA La docente les Pregunta:</p> <p>¿Qué texto es el que vamos a leer? ¿Cómo se dieron cuenta? ¿Para qué sirve las leyendas?</p> <p>Luego leeremos todos la Leyenda El Lago Titicaca que la docente les entregó en una Ficha Informativa.</p>	<p>La Voz</p>	<p>25 minutos</p>
<p style="text-align: center;"><u>Leyenda El Lago Titicaca</u></p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Había una vez un valle muy fértil rodeado de montañas altísimas. Ese valle estaba ubicado en el territorio</p>			

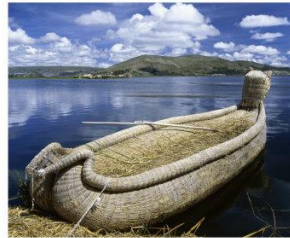
	<p>que hoy ocupa el norte de Bolivia y el sur de Perú. Los hombres que allí habitaban vivían felices sin preocupaciones. Los Apus, dioses de las montañas, les procuraban todo lo que necesitaban, desde alimento hasta abrigo. Además los protegían de todos los peligros y angustias. Los Apus habían puesto todos estos bienes a disposición de los hombres con una sola condición: Que ningún hombre debía escalar jamás la montaña donde ardía el fuego sagrado. Los hombres siempre habían obedecido el mandato de sus dioses protectores, pero un día, el diablo, molesto de ver tanta paz y tranquilidad, comenzó a instigar a los hombres para que compitieran entre ellos para averiguar quién de ellos era el más valiente. La muestra de coraje consistía en desafiar a los dioses. Un día, los hombres decidieron escalar la montaña donde ardía el fuego sagrado, pero los Apus los sorprendieron a mitad de camino. Al ver que los hombres habían desobedecido su mandato decidieron exterminarlos. Bajo la orden de los dioses, cientos de pumas que poblaban la montaña del fuego sagrado salieron de sus cuevas y comenzaron a devorarlos. Los hombres pidieron ayuda al diablo, pero este los ignoró porque ya había logrado lo que pretendía. Desde lo alto del cielo, Inti, el dios del Sol contemplaba la masacre con tristeza. Tanto era su dolor que lloró amargamente durante cuarenta días. Tan profuso fue su llanto que sus lágrimas inundaron el valle por completo. Todos los hombres murieron salvo un hombre y una mujer que estaban en una barca de juncos. Cuando el sol volvió a brillar vieron que se encontraban navegando sobre un lago enorme. Y sobre las aguas del lago podían verse los pumas ahogados transformados en estatuas de piedra. Esta pareja llamó al lago Titicaca que significa el lago de los Pumas de Piedra.</p>	<p>La Voz</p>	
	<p>Luego se aplica las estrategias lúdicas para mejorar el aprendizaje explícito y les preguntaremos ¿Les gustaría jugar en competencia para ver qué grupo ganara si contesta correctamente las respuestas explicitas? DURANTE DE LA LECTURA Para ello tenemos primero que leer las reglas de juego y no olvidarla. <u>ESCALANDO A LA META</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Se colocan en dos filas los grupos. 2.- En el piso se hace cuadrados con los números hasta el N° 20 y al final del número un círculo que dice meta. 3.- Los primeros de la fila tiran una teja al número uno y salta hasta llegar a la meta donde cogerá un sobre y se regresará saltando hasta coger nuevamente la teja, sólo saltan si la teja cae dentro del cuadrado, si cae fuera o en raya no juega y tiene que esperar que llegue su contrincante para salir otro niño. 4.- Cuando llega con el sobre se reúne con su grupo y leen la pregunta, ejemplo ¿Cuál es la idea principal de la leyenda? Ellos tienen que leerla de su hoja de la leyenda. 5.- Enseguida saldrán otros dos participantes y así sucesivamente. 6.- Gana el que respondió más preguntas 	<p>La Voz</p> <p>La Voz</p>	

	<p>explícitas.</p> <p>PREGUNTAS DEL APRENDIZAJE EXPLÍCITO</p> <p>1.- ¿Dónde está ubicado el Valle muy fértil rodeado por las montañas altísimas? Rpta: Ese valle estaba ubicado en el territorio que hoy ocupa el Norte de Bolivia y el Sur del Perú.</p> <p>2.- ¿Quiénes eran los Apus? Rpta: Los Apus eran Dioses de la montaña.</p> <p>3.- ¿Ante quiénes pusieron a disposición todos los bienes? Rpta: Puesto todos estos bienes a disposición de los hombres.</p> <p>4.- ¿Cuál fue la condición que pusieron los Apus? Rpta: Que ningún hombre debía escalar jamás la montaña donde ardía el fuego sagrado.</p> <p>5.- ¿De qué manera el diablo comenzó a instigar a los hombres para que se desobedezcan el mandato? Rpta: Comenzó a instigar a los hombres para que competieran entre ellos para averiguar quién de ellos era el más valiente.</p> <p>6.- ¿Qué decidieron hacer los Apus a los hombres que desobedecieron su mandato? Rpta: Decidieron exterminarlos</p> <p>7.- ¿Cuál fue la orden de los Dioses? Rpta: Cientos de pumas que poblaban la montaña del fuego sagrado salieron de sus cuevas y comenzaron a devorarlos.</p> <p>8.- ¿Por qué el diablo ignoró a los hombres que pidieron su ayuda? Rpta: Los ignoró porque ya había logrado lo que</p>	<p>La Voz</p>	
--	---	---------------	--

	<p>pretendía.</p> <p>9.- ¿Qué pasó con el Dios Sol al sentir tanto dolor? Rpta: Tanto era su dolor que lloró amargamente durante cuarenta días.</p> <p>10.- ¿En qué se transformaron los pumas ahogados al verse sobre las aguas del lago? Rpta: Los pumas ahogados transformados en estatuas de piedra.</p> <p>DESPUÉS DE LA LECTURA La docente hace una retroalimentación dándoles las respuestas correctas, señalándoles donde están ubicadas en el texto, si es que ambos grupos no acertaron, caso contrario felicitará al grupo que acertó.</p> <p>Así mismo dirá la información conceptual: ¿De qué es una leyenda? Dialoga con ellos a partir de las siguientes preguntas: ¿Qué información nos brinda la leyenda? ¿Les gustó el juego? ¿De qué se trató la leyenda? La docente anotará las respuestas de los niños.</p>		
<p>CIERRE</p>	<p>EVALUACIÓN Se propicia que los niños y niñas se autoevalúen: ¿Quiénes participaron más en el juego? ¿Por qué? ¿Qué aprendieron de la Leyenda Peruana? ¿Qué es una leyenda?</p> <p>HETEROEVALUACIÓN Luego el grupo A dice que nota debería colocarle al grupo B y viceversa. ¿Por qué? Terminado todo esto y con ayuda de la docente los niños y niñas contestan las siguientes preguntas: ¿Qué hicimos? ¿Cómo aprendimos?</p>	<p>La Voz</p>	<p>15 minutos</p>

Anexo 01

https://cuentos-infantiles.idoneos.com/cuentos_mitologicos/mitologia_inca/leyendas_de_la_mitologia_inca/

Anexo 02**Leyenda El Lago Titicaca**

Había una vez un valle muy fértil rodeado de montañas altísimas. Ese valle estaba ubicado en el territorio que hoy ocupa el norte de **Bolivia** y el sur de **Perú**. Los hombres que allí habitaban vivían felices sin preocupaciones. Los **Apus**, dioses de las montañas, les procuraban todo lo que necesitaban, desde alimento hasta abrigo. Además los protegían de todos los peligros y angustias. Los Apus habían puesto todos estos bienes a disposición de los hombres con una sola condición: Que ningún hombre debía escalar jamás la montaña donde ardía el fuego sagrado.

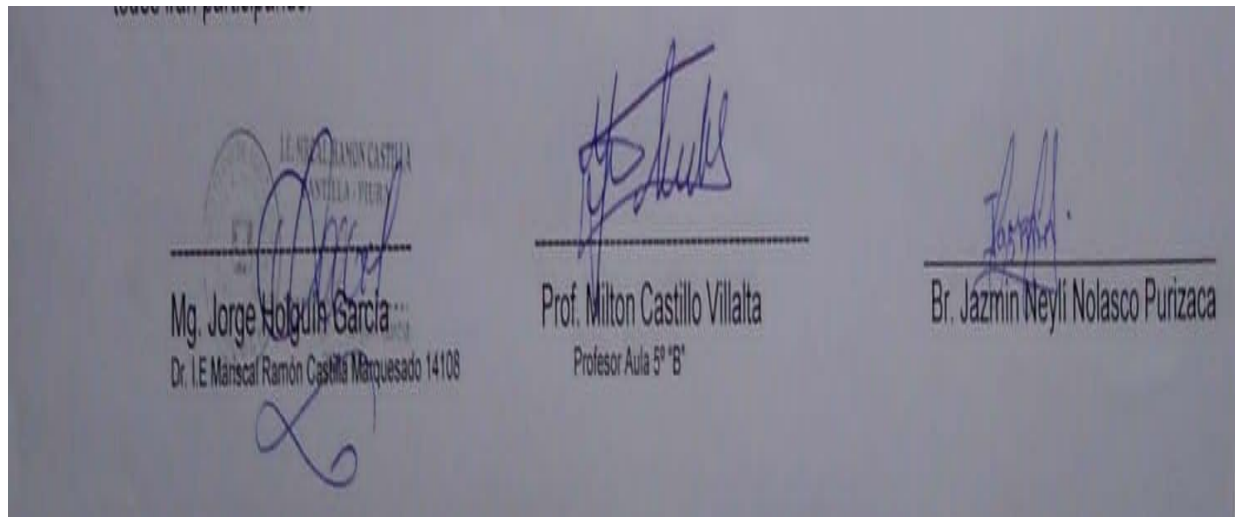
Los hombres siempre habían obedecido el mandato de sus dioses protectores, pero un día, el diablo, molesto de ver tanta paz y tranquilidad, comenzó a instigar a los hombres para que compitieran entre ellos para averiguar quién de ellos era el más valiente. La muestra de coraje consistía en desafiar a los dioses. Un día, los hombres decidieron escalar la montaña donde ardía el fuego sagrado, pero los Apus los sorprendieron a mitad de camino. Al ver que los hombres habían desobedecido su mandato decidieron exterminarlos. Bajo la orden de los dioses, cientos de pumas que poblaban la montaña del fuego sagrado salieron de sus cuevas y comenzaron a devorarlos.

Los hombres pidieron ayuda al diablo, pero este los ignoró porque ya había logrado lo que pretendía. Desde lo alto del cielo, **Inti**, el dios del Sol contemplaba la masacre con tristeza. Tanto era su dolor que lloró amargamente durante cuarenta días. Tan profuso fue su llanto que sus lágrimas inundaron el valle por completo. Todos los hombres murieron salvo un hombre y una mujer que estaban en una barca de juncos. Cuando el sol volvió a brillar vieron que se encontraban navegando sobre un lago enorme. Y sobre las aguas del lago podían verse los pumas ahogados transformados en estatuas de piedra. Esta pareja llamó al lago **Titicaca** que significa el lago de los Pumas de Piedra.

Anexo 03

ESCALANDO A LA META

- 1.- Se colocan en dos filas los grupos.
- 2.- En el piso se hace cuadrados con los números hasta el N° 20 y al final del número un círculo que dice meta.
- 3.- Los primeros de la fila tiran una teja al número uno y salta hasta llegar a la meta donde cogerá un sobre y se regresará saltando hasta coger nuevamente la teja, sólo saltan si la teja cae dentro del cuadrado, si cae fuera o en raya no juega y tiene que esperar que llegue su contrincante para salir otro niño.
- 4.- Cuando llega con el sobre se reúne con su grupo y leen la pregunta, ejemplo ¿Cuál es la idea principal de la leyenda? Ellos tienen que leerla de su hoja de la leyenda.
- 5.- Enseguida saldrán otros dos participantes y así sucesivamente.
- 6.- Gana el que respondió más preguntas explícitas.





* AÑO DE LA LUCHA CONTRA LA CORRUPCIÓN Y LA IMPUNIDAD *

AUTORIZACION PARA APLICACION DE TESIS

El Director de la I.E. Mr. Ramón Castilla Marquesado N° 14108 de Castilla, que suscribe:

AUTORIZA:

A, doña , JAZMIN NEYLÍ NOLASCO PURIZACA, Bachiller de la Universidad Católica "Los Ángeles de Chimbote" ULADECH, Especialidad de Educación Primaria, para que ejecute su Tesis denominada " La Aplicación de Estrategias Lúdicas Mejoran el Aprendizaje explícito de las Leyendas Peruanas en los Alumnos de 5° "B" de Educación Primaria de la I.E. N° 14108 "Mariscal Ramón Castilla Marquesado" Distrito de Castilla-2019.

Se expide la presente a solicitud de la interesada y para los fines que estime conveniente.

Castilla, 12 de Noviembre del 2019

CALLE AYACUCHO CUADRA 2 S/N CASTILLA - TELEF. 345209