

**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES  
CHIMBOTE  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO LINGÜÍSTICO Y SU EFECTO EN EL  
DESEMPEÑO SEMÁNTICO DE ALUMNOS DE 5 AÑOS  
DE LA I.E.P. “DIVINO NIÑO JESÚS”, LOS MÉDANOS,  
CASTILLA, PIURA, 2018**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN  
EDUCACIÓN INICIAL**

**AUTORA  
CIRLI PAMELA ORDINOLA SANDOVAL  
ORCID: 0000-0001-6947-5651**

**ASESORA  
Mgtr. ADY DEL PILAR ESTRADA QUINDE  
ORCID: 0000-0001-5492-0089**

**PIURA-PERÚ**

**2019**

## **EQUIPO DE TRABAJO**

### **AUTORA**

**CIRLI PAMELA ORDINOLA SANDOVAL**  
**ORCID: 0000-0001-6947-5651**

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,  
Piura, Peru

### **ASESORA**

Estrada Quinde, Ady del Pilar

ORCID: 0000-0001-5492-0089

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades,  
Escuela

Profesional de Educación, Piura, Perú

### **JURADO**

Domínguez Martos, Rosa María

ORCID: 0000-0002-8255-3009

Collantes Cupén, Cecilia

ORCID: 0000-0002-0167-7481

Villaseca Alburqueque, Ricardo Alberto

ORCID: 0000-0002-9615-5044

**JURADO EVALUADOR Y ASESORA**

**Dra. Rosa María Domínguez Martos  
PRESIDENTE**

**Mgtr. Cecilia Collantes Cupén  
MIEMBRO**

**Mgtr. Ricardo Alberto Villaseca Alburqueque  
MIEMBRO**

**Mgtr. Ady del Pilar Estrada Quinde  
ASESORA**

## **DEDICATORIA**

A Dios, por darme la fortaleza para culminar esta investigación, a mi familia por su decidido apoyo en los momentos requeridos y cuando estuve a punto de dejarlo todo porque parecía imposible continuar avanzando.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios, por permitirme avanzar en mis metas  
profesionales.

A todos los docentes de la Uladech, por dedicarnos su  
tiempo para poder hacer de nosotros profesionales  
competentes y con ética de servicio.

## RESUMEN

Esta investigación titulada: El juego lingüístico y su efecto en el desempeño semántico de alumnos de 5 años de la I.E.P. “Divino Niño Jesús”, Los Médanos, Castilla, Piura, 2018, tuvo como objetivo determinar el efecto del juego lingüístico en el desempeño semántico. El estudio correspondió a una investigación cuantitativa, aplicada, explicativa, de diseño pre experimental de pretest y posttest en un solo grupo. La muestra estuvo conformada por 25 estudiantes de cinco años de edad, del nivel inicial, grupo al que se aplicó una lista de cotejo como prueba de entrada (pretest), un programa centrado en estrategias de juego lingüístico y una lista de cotejo como prueba de salida (posttest) para medir los efectos de la propuesta. Entre las conclusiones se obtuvo que: El juego lingüístico, mediante adivinanzas, refranes y dramatizaciones, mejora el desempeño semántico de los niños de 5 años, evidenciándose una mejoría en el aprendizaje de los campos significantes y las jerarquías semánticas. Sin la experiencia didáctica del juego lingüístico, el nivel de desempeño semántico alcanzó puntuaciones correspondientes al nivel de Inicio, mientras que con la aplicación del juego lingüístico, alcanzó puntuaciones de nivel Logrado, evidenciándose la mejora del aprendizaje de los campos significantes y las jerarquías semánticas, mediante la producción de los hipónimos y sus correspondientes hiperónimos. Al comparar los niveles de desempeño semántico obtenidos entre el pre test y el post test, se evidencia que el juego lingüístico es una estrategia didáctica idónea para mejorar el desempeño semántico.

**Palabras clave:** juego lingüístico, desempeño semántico

## ABSTRACT

This research entitled: The linguistic game and its effect on the semantic performance of 5-year-old students of the IEP "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018, aimed at the effect of the linguistic game on semantic performance. The study corresponds to a quantitative, applicative, explanatory, pre-experimental and post-test design in a single group. The sample consisted of 25 five-year-old students, an initial group that was applied a checklist as an entrance test, a program focused on linguistic game strategies and a checklist as an exit test (posttest) to measure the effects of the proposal. Among the conclusions was obtained that: The linguistic game, through riddles, proverbs and dramatizations, improves the semantic performance of children of 5 years, evidencing an improvement in the learning of significant fields and semantic hierarchies. The didactic experience of the linguistic game, the level of semantic work, the semantic relations, the evidence of the improvement of the learning of the significant fields and the semantic hierarchies. through the production of hyponyms and their corresponding hyperonyms. When comparing the levels of semantic performance between the previous examination and the subsequent examination, the evidence of the linguistic game is an ideal didactic strategy to improve the semantic performance.

**Keywords:** linguistic game, semantic performance

## CONTENIDO

<b>EQUIPO DE TRABAJO .....</b>	<b>ii</b>
<b>JURADO EVALUADOR Y ASESORA .....</b>	<b>iii</b>
<b>DEDICATORIA.....</b>	<b>iv</b>
<b>AGRADECIMIENTO .....</b>	<b>v</b>
<b>RESUMEN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>vii</b>
<b>CONTENIDO .....</b>	<b>viii</b>
<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>II. REVISIÓN DE LITERATURA .....</b>	<b>5</b>
2.1 Antecedentes.....	5
2.2 Bases teóricas .....	8
2.2.1 Aspectos teóricos del juego .....	8
2.2.2 Juego y aprendizaje.....	9
2.2.3 Características del juego .....	10
2.2.4 La lingüística.....	10
2.2.5 El juego lingüístico .....	11
2.2.6 Tipos de juegos lingüísticos.....	12
2.2.7 Importancia del juego lingüístico en el desempeño semántico.....	13
2.2.8 Fundamentos teóricos del lenguaje.....	14
2.2.9 Componentes del lenguaje .....	15
2.2.10 La Semántica.....	16
2.2.11 Desarrollo semántico .....	16
2.2.12 Teorías del desarrollo semántico .....	17
2.2.13 El nivel inicial y el desarrollo semántico.....	18
2.2.14 El desempeño semántico.....	19
2.2.15 Dimensiones del desempeño semántico .....	20
2.2.16 Juego lingüístico y desempeño semántico .....	21
2.3 Hipótesis .....	23
2.3.1 Hipótesis general: .....	23
2.3.2 Hipótesis específicas.....	23
<b>III. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>24</b>
3.1. Tipo de investigación.....	24
3.2. Nivel de la investigación .....	24
3.3. Diseño investigativo .....	24
3.4. Universo y muestra poblacional .....	25
3.5. Definición y operacionalización de variables.....	25
3.5.1 Variable independiente .....	25
3.5.2 Variable dependiente .....	25
3.5.3 Matriz de Operacionalización de las variables .....	26
3.6. Técnicas e instrumentos de recojo de información .....	28
3.7. Plan de análisis .....	28
3.8. Matriz de consistencia .....	30
3.9. Principios éticos.....	31



<b>IV. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>32</b>
4.1. Descripción de resultados .....	32
4.2. Discusión de los resultados.....	39
<b>V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>43</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>45</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>47</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1:</b> Items de la dimensión Campos Significantes – Pre test .....	32
<b>Tabla 2:</b> Items de la dimensión Jerarquías semánticas – Pre test.....	33
<b>Tabla 3:</b> Dimensiones del Desempeño Semántico – Pre test.....	34
<b>Tabla 4:</b> Items de la dimensión Campos Significantes – Post test.....	35
<b>Tabla 5:</b> Items de la dimensión Jerarquías semánticas – Post test .....	36
<b>Tabla 6:</b> Dimensiones del Desempeño Semántico – Post test.....	37
<b>Tabla 7:</b> Comparación de Desempeño Semántico Pre Test y Post Test.....	38

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Tabla 1:</b> Items de la dimensión Campos Significantes – Pre test .....	32
<b>Tabla 2:</b> Items de la dimensión Jerarquías semánticas – Pre test.....	33
<b>Tabla 3:</b> Dimensiones del Desempeño Semántico – Pre test .....	34
<b>Tabla 4:</b> Items de la dimensión Campos Significantes – Post test .....	35
<b>Tabla 5:</b> Items de la dimensión Jerarquías semánticas – Post test .....	36
<b>Tabla 6:</b> Dimensiones del Desempeño Semántico – Post test.....	37
<b>Tabla 7:</b> Comparación de Desempeño Semántico Pre Test y Post Test.....	38

## I. INTRODUCCIÓN

El ámbito educativo es uno de los soportes fundamentales para responder a las exigencias que demanda la sociedad, y es en el nivel educativo inicial donde se deben cimentar las estrategias orientadas a un desarrollo integral de todas las áreas de aprendizaje.

Las estrategias en la enseñanza- aprendizaje en el nivel de educación básica regular, deberían estar orientadas a desarrollar las competencias y capacidades de los niños; sin embargo, en la realidad educativa se observa deficiencia en la implementación de metodologías que permitan alcanzar dichos objetivos.

La educación básica regular peruana en su nivel inicial, tiene como objetivo sentar las bases de la educación para los posteriores niveles, para ello los docentes al desarrollar su didáctica en el aula deberán tener como objetivo el desarrollo y fortalecimiento de las competencias educativas de los niños.

Una de las áreas más importantes a desarrollarse en la etapa pre escolar es el área de comunicación, a partir de la cual se apoya el desarrollo del lenguaje, uno de cuyos elementos es la semántica, y a partir de esa base comunicativa establecer buenas relaciones humanas, pues el individuo es parte siempre de una sociedad.

La comunicación es una capacidad natural humana consistente en intercambiar ideas, opiniones, sentimientos e información general entre dos o más interlocutores y que, mediante un sistema de signos y normas semánticas, permiten un buen desenvolvimiento dentro de la sociedad. Para la presente investigación se consideró limitar la investigación de la competencia comunicativa al desempeño semántico, a través de dos dimensiones: las jerarquías semánticas y los campos significantes.

El desarrollo de la semántica en el nivel básico podría ser potencializada si el docente aplicara estrategias didácticas que consideren el desarrollo madurativo del niño y las características propias de su edad infantil, dentro de los cuales el juego es parte intrínseca.

Como estrategia didáctica para tener un efecto en el desempeño semántico se consideró el juego lingüístico. Al respecto, Villalva (2011) considera que: “Son técnicas que buscan estimular la comunicación entre los/as participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados” (p. 28).

En la realidad educativa, el aprendizaje del desempeño semántico se encuentra limitado debido a que la actividad docente adolece de estrategias diferentes de las tradicionales, siendo que, con la continua evolución de la sociedad, es necesario incluir estrategias que generen un clima en donde el niño de 5 años desarrolle las competencias semánticas aprendiendo de una forma divertida como lo es el juego lingüístico.

La naturaleza de los niños en el nivel inicial, es la de estar íntimamente vinculados a los juegos como parte de su edad y voluntarismo lúdico, razón por la que se debe incluir como estrategias didácticas aquellas que hagan divertida la forma de aprender, especialmente el desempeño semántico.

Observando, in situ, la realidad educativa de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018, se observa que muchos de los niños tienen una deficiente competencia semántica, de tal forma que no comprende, ni enuncia el concepto de campos significantes como colores, animales, formas geométricas, profesiones, formas geométricas, sitios reconocidos, etc, asimismo, no efectúa las

jerarquías lingüísticas de hipónimos e hiperónimos de los campos significantes antes mencionados.

De acuerdo a la realidad expuesta, se formuló la siguiente interrogante: ¿Cuál es el efecto del juego lingüístico en el desempeño semántico de los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018?

El objetivo general de la investigación fue: Determinar el efecto del juego lingüístico en el desempeño semántico de los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018.

Los objetivos específicos para lograr el objetivo general fueron los siguientes:

- Determinar el desempeño semántico antes de la aplicación del juego lingüístico en los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2019.

- Determinar el desempeño semántico después de la aplicación del juego lingüístico en los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2019.

- Comparar los desempeños semánticos obtenidos antes y después de la aplicación del juego lingüístico en los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2019.

El diseño de la investigación es pre experimental, se aplicó un pre test, el cual se realizó antes de aplicar el juego lingüístico, y un post test, después de aplicarse el juego lingüístico, para después hacer una comparación y establecer el efecto que tuvo el juego lingüístico en el desempeño semántico.

Se consideraron cinco capítulos para el desarrollo de la presente investigación:

1) La introducción en donde se caracteriza y enuncia el aspecto problemático del juego lingüístico en su relación con el desempeño semántico, así como se establecen los objetivos, importancia y justificación del estudio; 2) la revisión de literatura, que comprende los antecedentes de investigaciones afines a la temática investigada y las bases conceptuales de ambas variables, 3) la metodología a implementar para el desarrollo investigativo 4) Los resultados y análisis de resultados, teniendo en cuenta los objetivos, hipótesis y antecedentes de la investigación; 5) Conclusiones y recomendaciones. En la parte de Anexos se detallan las 10 sesiones de aprendizaje para la mejora del desempeño semántico.

La justificación del estudio se fundamenta en lo siguiente:

Teóricamente, el desarrollo investigativo compendiará conocimientos actualizados y sistematizados sobre el juego lingüístico y su aplicación en relación al desempeño semántico en niños de 5 años.

Metodológicamente, el desarrollo investigativo permitirá la medición del desempeño semántico mediante la utilización de instrumentos validados y confiables, los mismos que puedan tener aplicación en similares investigaciones.

Desde el nivel práctico, el desarrollo investigativo beneficiará en forma directa mediante la mejora del desempeño semántico de los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018, competencia que se inscribe dentro del área de comunicación del nivel inicial.

Desde el nivel docente, el desarrollo investigativo proporcionará a los docentes acceso a conocimientos sobre ambas variables investigadas, mejorando sus competencias respecto al desempeño semántico.

Curricularmente, el desarrollo investigativo otorgará un beneficio a la mejora curricular en las instituciones que implementen los aspectos de la estrategia didáctica del juego lingüístico sobre el desempeño semántico.

## II. REVISIÓN DE LITERATURA

### 2.1 Antecedentes

#### **A nivel internacional:**

Pavez, Rojas, Rojas, Zambra (2013), desarrolló su tesis: “Habilidades semánticas y rendimiento académico en escolares de 2º y 4º año básico”. Esta investigación de diseño no experimental, analítico, comparativo y transversal, se aplicó a una muestra de 58 niños. El objetivo fue determinar el desempeño en habilidades semánticas en escolares de 2º y 4º año de enseñanza básica y su asociación con el rendimiento académico. Las conclusiones fueron: 1) La prueba de habilidades semánticas diseñada en este seminario es válida (en estructura y contenido) y confiable para evaluar aspectos semánticos relacionados con habilidades para definir y comprensión de lenguaje figurado, 2) En cuanto al desempeño de las habilidades semánticas relacionadas con la comprensión léxica, habilidades para definir y comprensión de lenguaje figurado se concluye que el desarrollo de estas habilidades aumenta con la edad, encontrándose diferencias estadísticamente significativas entre ambos cursos. Los niños de 4º básico presentan un mejor desempeño promedio en las tres habilidades semánticas evaluadas al compararlos con los niños de 2º básico, quienes obtienen en promedio una puntuación más baja. De acuerdo a lo anterior, se comprueba una de las hipótesis propuestas en este seminario que menciona que existiría una diferencia en el desempeño de habilidades semánticas relacionadas con comprensión léxica, habilidades para definir y comprensión de lenguaje figurado en niños de 2º y 4º básico, 3) Finalmente, en cuanto a la relación entre rendimiento académico y las habilidades semánticas



evaluadas, no se encontraron diferencias estadísticamente significativas. Por tal motivo, se rechaza la hipótesis que propone que existiría relación entre el rendimiento académico de niños de 2° y 4° básico y su desempeño en las habilidades semánticas evaluadas.

Álvarez, Barraza, Heredia, Jorquera, Olea (2006), desarrollaron el trabajo de investigación “Desempeño semántico en niños con TEL: Utilización del índice de diversidad léxica. Investigación de tipo analítico, comparativo y transversal, se aplicó a una muestra de 30 niños, el objetivo general fue conocer si existen diferencias en el desempeño léxico entre un grupo de niños con TEL y un grupo con desarrollo normal del lenguaje mediante el uso del Índice de Diversidad Léxica (IDL). Las conclusiones fueron: 1) La diversidad léxica medida con el IDL, no mostró diferencias significativas entre los sujetos con DNL y los niños con TEL. Los tres índices obtenidos (IDL total, IDL desustantivos e IDL de verbos) fueron similares en ambos grupos, 2) La comparación del IDL para sustantivos y verbos en cada grupo presenta diferencias significativas para ambos a favor de los sustantivos. Lo anterior implica que tanto los niños con TEL como los niños con DNL utilizan mayor variedad de sustantivos que de verbos, 3) Al hacer el análisis del número de palabras totales y diferentes entre los niños con TEL y con DNL, existen diferencias significativas, para sustantivos y verbos. Particularmente en el total de verbos y verbos diferentes se advierten diferencias altamente significativas. Esto último indica que los niños con TEL utilizan una cantidad significativamente menor de verbos que los niños con DNL, lo que evidencia un desempeño distinto en cuanto a la diversidad léxica.

### **A nivel nacional:**

Quispe (2014), elaboró la tesis “Efectos del programa Juegos Lingüísticos para mejorar el desempeño semántico en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Villa el Salvador – Ugel 01”. Esta investigación de enfoque cuantitativo, de tipo aplicada, cuasi experimental, se aplicó a una muestra de 45 niños, el objetivo general fue desarrollar el desempeño semántico de los niños de 5 años del nivel de educación inicial. Como conclusiones se obtuvieron: 1) Los niños del grupo experimental mejoraron habilidades referidas al desempeño semántico después de la aplicación del programa “Juegos Lingüísticos”, 2) Los niños del grupo de control presentaron diferencias estadísticamente más significativas en su desempeño semántico entre los resultados de la evaluación de la prueba de entrada y la prueba de salida, 3) Los niños del grupo experimental alcanzaron un rendimiento estadísticamente más significativo que el grupo de control al concluir la aplicación de programa “Juegos Lingüísticos”, 4) Se comprueba la eficacia del programa “Juegos Lingüísticos” para mejorar el desempeño semántico de los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Villa el Salvador- Ugel 01.

Manrique (2013), desarrolló la tesis “Desempeño semántico en niños peruanos de 5 años”. Investigación cuantitativa, de tipo descriptivo, se aplicó a una muestra de 1564 niños. El objetivo general fue determinar las características del desempeño semántico en niños peruanos de 5 años. Las conclusiones que se obtuvieron fueron: 1) El sexo no influye en el rendimiento en el repertorio léxico de los niños, La edad influye en el rendimiento en el repertorio léxico, el menor desempeño corresponde al grupo de menor edad, La región de pertenencia influye en el rendimiento léxico de

los niños, 2) Mejor desempeño: La Libertad, Cajamarca, Lima Provincias, Lima Metropolitana y Puno Menor desempeño: Huancavelica y Madre de Dios; 3) La edad influye en el desempeño en todos los campos semánticos (animales, alimentos, medios de transporte, muebles y utensilios, profesiones, lugares, formas y colores, juguetes e instrumentos musicales) a excepción de vestuario. A medida que el niño incrementa la edad, en el rango de 5.3 a 5.11 años, se observa una tendencia de mejor desempeño en los campos semánticos, 4) A nivel general, mayor número de cohipónimos e hiperónimos, 5) El sexo no influye en el desempeño en relaciones semánticas, 6) La edad influye en el desempeño en relaciones semánticas de tipo jerarquización de significados: hiperónimos y cohipónimos. Se observa una tendencia a presentar más hiperónimos y cohipónimos en los niños de menor edad, 7) La región de pertenencia influye en el desempeño en relaciones semánticas de tipo jerarquización de significados hiperónimos y cohipónimos. Mejor desempeño: La Libertad y Cajamarca. Menor desempeño: Huancavelica.

## **2.2 Bases teóricas**

### **2.2.1 Aspectos teóricos del juego**

De acuerdo con Blanco (2014) tres son los investigadores más reconocidos sobre los fundamentos teóricos del juego: Gross, Piaget y Vygostky.

Piaget (1956, citado por Blanco, 2014) refiere que el origen y la evolución del juego están condicionados por las etapas evolutivas del individuo; es decir que, de acuerdo a la maduración que el individuo tiene va cambiando el juego que desarrolla en esa etapa específica.

Por otra parte, Vygostky (1924, citado por Blanco, 2014) señala que el juego surge como una necesidad del individuo para interactuar con los demás; es decir, el origen y naturaleza del juego tienen una naturaleza socio cultural; asimismo, refiere que el juego tiene una naturaleza simbólica para el niño, mediante el cual adquiere roles complementarios a su desarrollo.

Respecto a Gross (1904, citado por Blanco, 2014) indica que “el juego es un pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta”, por eso es que el niño gusta de asumir roles como el papá, el profesor, el policía, puesto que esas actividades lúdicas le preparan para la vida futura.

Como vemos, el juego, de acuerdo a estos tres grandes investigadores es muy importante en el desarrollo individual y social del niño, constituyendo en una necesidad fundamental que se busquen espacios y ambientes apropiados para el desarrollo del juego en el niño.

### **2.2.2 Juego y aprendizaje**

Según Flores (2014, p. 15), el juego tiene una naturaleza espontánea y recreativa cuya finalidad es el distraer, tanto física como mentalmente. Empero, el juego, durante los últimos años, ha llegado a constituirse en una de las didácticas principales utilizadas en el ámbito educativo.

Arce (citado por Villalva 2011, p. 28) dice que el juego “Es uno de los modos más efectivos de aprendizaje, es una preparación para la vida. Jugando, aprender a comunicarse, ejercitar su imaginación, explora y prueba nuevas habilidades e ideas entrena el uso de cada una y toda la parte”.

Se puede deducir que el juego tiene una naturaleza espontánea, mediante la cual se ejercita la imaginación del niño, además de constituir un disfrute para quien lo realiza. Los juegos, como finalidad educativa, en el nivel básico de educación

resultan ser atractivos para los infantes por su edad; sin embargo, traen consigo grandes enseñanzas en las competencias que se quiere reforzar.

Los juegos en la etapa infante permite que el niño esté en contacto con demás niños, lo que favorece la interrelación y el aprendizaje en grupo, la libre expresión dentro del juego permite que el niño pueda establecer una comunicación natural, sin miedos, además de aprender a escuchar a sus compañeros dentro del grupo, por ello se dice que el juego es la forma más eficaz de aprender y de enseñar.

### **2.2.3 Características del juego**

Dentro de las características más importantes Flores (2014, p. 15) señala lo siguiente:

Como ejercicio espontáneo, es innato y libre.

Es una actividad muy característica de la etapa infantil, pues en esa etapa los niños, invariablemente, se relacionan con juegos que le permite adquirir experiencias.

Ayuda al individuo a conocer la realidad, a través de ellos los niños se acercan a la realidad y les ayuda a enfrentarlo.

Favorece en el proceso de socialización, al estar relacionado con otros niños que también de manera natural y libre desarrollan el juego como una actividad propia.

Tiene una función integradora.

Al desarrollar un juego con estas características se promueven varias áreas de aprendizaje del niño, la infancia es una etapa donde el niño percibe y aprende con facilidad, si a este aprendizaje se le agrega una forma divertida de hacerlo, se logrará que el niño adquiera conocimientos significativos para su formación.

### **2.2.4 La lingüística**

Cisneros, M. & Silva, O (2010) refieren que la lingüística es “el estudio científico del lenguaje” (p.14), y fundamentan dicha aseercción en el sentido de que la lingüística, es una ciencia con autonomía, que desarrolla una metodología científica y tiene un objeto de estudio propio, definido y a la vez complejo, que es el lenguaje humano.

Es evidente que la lingüística ha adquirido un nivel de importancia no sólo en su propia rama sino también por su conexión con otros saberes humanos, es así que se relaciona con ciencias sociales y pragmáticas, puesto que el lenguaje tiene estrechas vinculaciones con otros procesos tales como los ligados a la biología del desarrollo cognitivo, los relacionados con los aspectos psicológicos y los referentes al campo de la neurología.

Así pues, la lingüística es una verdadera ciencia que estudia el lenguaje humano y tiene vinculaciones con otros saberes que se han ido desarrollando a lo largo del tiempo y la historia.

### **2.2.5 El juego lingüístico**

Respecto al juego lingüístico, Flores (2014, p. 24) argumenta lo siguiente:

El juego lingüístico se define como una estrategia didáctica que se puede utilizar para desarrollar el área de lenguaje, los contenidos semánticos, así como los aspectos fonéticos de las palabras.

Villalva (2011, p. 28) establece “Son técnicas que buscan estimular la comunicación entre los/as participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados”.

Continua el autor que estas técnicas ayudan a favorecer la activa comunicación verbal y la no verbal, puesto que permite la interacción con los demás niños aumentando la capacidad en el área comunicativa.

Tineo (citado por Villalva 2011, p. 28) argumenta que el juego lingüístico debe considerarse como estrategia de primer orden en los programas educativos pues estimulan de forma permanente las diversas actividades de aprendizaje. Asimismo, refiere que la inserción del juego en los planes curriculares se estimula las esferas cognitivas como psicomotoras, logrando una formación más integral del educando.

De lo descrito anteriormente se puede colegir que el juego lingüístico es una eficaz herramienta para desarrollar el área del lenguaje, al estar en constante interacción social se estimula la comunicación de manera espontánea dentro del grupo. Es una forma diferente de aprender, salir de lo rutinario e insertarse en un mundo donde el juego resulta altamente beneficioso tanto para el alumno como para el docente, puesto que, con los juegos lingüísticos se dinamiza o activa el proceso enseñanza- aprendizaje.

### **2.2.6 Tipos de juegos lingüísticos**

Dentro de los juegos lingüísticos, según Flores (2014, p. 31) tenemos:

Rima. Se define como la semejanza o igualdad entre los sonidos finales de un verso.

Se consideran dos tipos de rimas:

- Asonantes: cuando los finales de la rima evidencian vocales iguales.
- Consonantes: cuando los finales de la rima evidencian vocales y consonantes iguales.

Adivinanza. Consiste en acertar un personaje, color, fruta, animal o cosa, el cual se describe mediante asociación de ideas, de una manera ingeniosa y divertida. Ayuda a mejorar el desempeño semántico mediante el incremento de nuevo vocabulario.

Trabalengua. Consiste en efectuar la pronunciación secuencial de un conjunto de expresiones que resultan complicadas pronunciarlas. Ayuda a mejorar el desempeño en la pronunciación.

Refrán. Son dichos o frases, generalmente, de extracción popular, mediante los cuales se da una enseñanza para la vida. En el caso de los refranes para el mundo infantil, estos son cortos y con facilidad para ser memorizados.

Dramatización. Se define como la actividad en que se representa mediante el lenguaje oral y corporal a personajes y situaciones generalmente ficticias para potenciar el desarrollo del lenguaje oral.

Para el caso del presente proyecto se han elegido tres de estos tipos de juegos, los cuales son: refranes, adivinanzas y dramatizaciones, toda vez que en estos tres juegos lingüísticos se aprecia con mayor claridad el estímulo del aspecto semántico o significante de las palabras.

### **2.2.7 Importancia del juego lingüístico en el desempeño semántico**

Ortega (citado por Villalva 2011, p. 28) señala que “el juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido”.

Continúa el autor refiriendo que: mediante el juego, el educando va conociendo la apariencia y luego el significado de las cosas: colores, tamaños, formas, texturas, así como va interactuando con los aspectos de espacio y tiempo, potencia capacidades memorísticas y su capacidad creativa. También es importante la función simbólica del juego, pues esta capacidad le ayuda a comprender símbolos de tipo abstracto, así como operaciones mentales vinculadas al desarrollo intelectual.

Lo importante del juego lingüístico en relación con el desempeño semántico lo argumenta Villalva (2011): al señalar que mientras el niño desarrolla un juego lingüístico se vincula a los conceptos y nociones que presentan los refranes, las



adivanzas, las dramatizaciones espontáneas, asimismo, le da nombre a las cosas, acompaña sus juegos con fonemas, realiza vocalizaciones, incluso canta y baila, por lo que todas estas actividades repercuten en una mejora del lenguaje en general y de un desarrollo semántico en particular.

En el área comunicativa los juegos permiten una integración social, que permite la comunicación con los demás niños, lo que favorece, la extensión de la capacidad comunicativa y que el infante almacene palabras que le permitan expresar sus ideas de manera libre y sin limitaciones.

### **2.2.8 Fundamentos teóricos del lenguaje**

Según Owens (2003, citado por Quispe 2014, p 14), “El lenguaje puede conceptualizarse como un código compartido por los miembros de una sociedad, o un sistema convencional, que sirve para representar conceptos a través del uso de símbolos arbitrarios y de combinaciones de éstos, determinadas por reglas”.

Vygotsky (1995, citado por Poma 2014, p. 5) afirma que el desarrollo del lenguaje no depende del aspecto cognitivo sino fundamentalmente de la interacción del individuo con el entorno, especialmente con el contexto socio cultural.

Piaget (1983, citado por Poma 2014, p. 6) refiere que el lenguaje “Es una de las manifestaciones de la función simbólica y aunque es particularmente importante, señala que sigue siendo limitada dentro de sus manifestaciones”.

Podemos colegir que lenguaje es el sistema mediante el cual el hombre expresa sus ideas o sentimientos, este sistema está estructurado por signos lingüísticos que se van desarrollando mediante el transcurso de los años, que sirve para establecer relaciones de comunicación. Es la capacidad de las personas para expresar sus ideas, sentimientos y vivencias a través de signos orales o escritos.

El lenguaje como tal, es la forma más compleja de comunicación, puesto que, relaciona sonidos, letras y signos con el significado, lo que permite que la persona

receptora del mensaje obtenga diversos tipos de información e intérprete de acuerdo al contexto en que se da la comunicación, para ello es necesario que el receptor conozca las palabras y los significados de las mismas.

### **2.2.9 Componentes del lenguaje**

Schwarz (2014, citado por Poma 2014, p. 9) define 4 componentes del lenguaje: a) Fonológico, b) Semántico, c) Sintáctico y d) Pragmático.

El componente fonológico abarca los fonemas o sonidos que se expresan en el intercambio de una comunicación expresiva, siendo el fonema la unidad fundamental del lenguaje y puede constituir el sonido de una consonante o palabra.

El componente semántico, abarca la combinación de fonemas en unidades denominadas morfemas, las cuales son las unidades más pequeñas con sentido y significado.

El componente sintáctico involucra la capacidad de establecer palabras en frases con significado, lo cual requiere un conocimiento de las reglas que rigen las combinaciones de las palabras.

El componente pragmático se refiere al conocimiento de las reglas no verbalizadas que dirigen una comunicación, para lo cual tienen que dominar los sonidos (fonemas), el significado (semántica) y las reglas de la gramática (sintaxis).

Estos cuatro componentes del lenguaje resultan ser de suma importancia para el buen desarrollo de la comunicación humana, componentes que deben ser potencializados desde e nivel inicial, ya que servirá como base para para el fortalecimiento de una buena comunicación. Por su parte, el componente semántico es muy importante debido a que, si no se comprende la significancia de los conceptos empleados en una comunicación, pues dicha comunicación sería inapropiada y no

cumpliría la finalidad de toda comunicación cual es la de entenderse entre los interlocutores.

### **2.2.10 La Semántica**

López (2016) expresa que la semántica “es la ciencia que estudia el significado que expresamos mediante el lenguaje natural”, y en tal sentido, analiza la manera en que los significados de objetos y situaciones de la realidad se vinculan a los códigos y símbolos de la lengua. Se considera una ciencia puesto que emplea el método científico, y tiene un objeto definido de estudio constituido por los significados del lenguaje natural materializados en una competencia semántica.

Por su parte, Acosta, (2005, citado por Manrique 2013) refiere que la semántica es un componente de la lingüística, y que tiene como finalidad el estudio y la comprensión de los significados de las palabras (p. 13).

De una manera general, podemos decir que la semántica es pues la ciencia del significado del lenguaje.

### **2.2.11 Desarrollo semántico**

Fernald, y Locke (1993 citado por Quispe 2014, p. 24) refieren que, desde edades iniciales, los niños intuyen la intención pragmática de las frases que los adultos les comunican o tratan de comunicar y eso sucede antes de que los infantes entienden a cabalidad el significado de las palabras. Esto ocurre porque la comunicación humana no se produce exenta de gestos de alegría, enojo o indiferencia, timbres altos bajos o intermedios de voz, movimientos corporales indicativos de debilidad, fortaleza, etc. Todo lo cual constituye un contexto que el

niño asimila en los campos emocional, social y del entorno.

Berko, 2010 (citado por Quispe, 2014), refiere que “Durante este proceso, las estrategias de los niños para aprender los significados de las palabras y relacionarlos entre sí cambian a medida que su representación interna del lenguaje crece y se reorganiza de forma continua”.

Durante el desarrollo semántico es importante la interacción con sus pares, ya que a través de ellas es como se crean situaciones comunicativas que permiten diferenciar el significado de las palabras de acuerdo a los distintos contextos en que se da la comunicación. Las diversas situaciones comunicativas hacen posible que el niño incremente su vocabulario, aprenda y almacene una serie de palabras que le posibilita comunicarse de manera más efectiva y de la misma forma entender y comprender cuando sus demás compañeros hablan.

### **2.2.12 Teorías del desarrollo semántico**

Según Berco (citado por Quispe, 2014) tenemos las siguientes teorías

La teoría del aprendizaje señala que el niño asimila el significado de sus primeras palabras mediante un proceso de asociación entre la palabra emitida (especialmente el sonido emitido) identificándolo con el objeto a que se refiere dicho sonido de la palabra. Así, el niño asimila el significado de “gatito” en tanto que asocia el sonido “gatito” con el objeto (el propio gato) al que se refiere dicha palabra. Y así va asociando diferentes sonidos de palabras con los objetos correspondientes. Cuantas más veces se produzca dicha asociación estará más asimilado el concepto de dicha palabra con el objeto referido.

Se puede colegir que esta teoría explica los significados de las palabras que le dan los niños, relacionándolo con los objetos, de manera que al asociar de manera

reiterativa el sonido de la palabra con el objeto hace que este adquiera ese significado.

La teoría evolutiva, de acuerdo con Berko (2010), considera que el desarrollo semántico de las palabras y su asimilación correspondiente se produce recurriendo a habilidades diversas que se van produciendo en diferentes dominios y en diversas etapas evolutivas de desarrollo. La teoría evolutiva lo que pretende explicar es la forma en que los niños logran sus primeras palabras y como se desarrollan con el transcurso del tiempo mientras se produce su evolución como ser humano.

La Teoría del emparejamiento rápido, refiere que “los bebés de tan solo dieciocho meses pueden establecer la correspondencia inicial entre la palabra y el referente tan solo tras unas pocas exposiciones a una nueva palabra, y a menudo sin una instrucción explícita por parte del adulto” (Houston-Price, Plunkett y Harris, 2005, p. 132).

### **2.2.13 El nivel inicial y el desarrollo semántico**

Owens, 2003(citado por Quispe, 2014), refiere que el “rápido desarrollo léxico y la asimilación de conceptos relacionados entre sí”, es una característica observable en los escolares del nivel inicial. Asimismo, señala que los niños de este nivel asimilan en promedio diario cinco palabras a su acervo léxico.

El proceso de dicha adquisición incremental en el léxico de los niños estaría condicionado por el concepto provisional asociado a la palabra y la información disponible en dicho momento, la depuración progresiva del concepto inicialmente establecido, la naturaleza del referente asociado a la palabra, la frecuencia de

asociación a la palabra, el entorno y circunstancias en que la palabra aparece en las oraciones en las que se hace mención a ella (Crais, 1997).

#### **2.2.14 El desempeño semántico**

Para Owens (2003, citado por Quispe 2014, p.22). “La semántica estudia las relaciones de unos significados con otros y los cambios de significación que experimentan esas palabras”

Por su parte, Manrique (2013, p. 14) señala que la semántica orientada al nivel preescolar comprende la competencia léxica y el desarrollo conceptual, proceso consistente en que los preescolares van asimilando las unidades léxicas aisladas a elementos conceptuales más amplios y distintos (competencia semántica), de esta manera el pre escolar va asignando y asimilando conceptos de la realidad circundante que le es significativa.

Quispe (2014), refiere que la semántica se encuentra relacionada con la forma del lenguaje y nuestras percepciones de los objetos, sucesos y relaciones, es decir, con nuestros pensamientos o conceptos sobre una situación determinada que representan la realidad misma. La forma en como nos comunicamos no expresan la realidad misma, sino nuestra percepción, nuestras ideas, nuestra concepción de la realidad.

Se puede inferir que la semántica es el estudio del significado de las palabras en una comunicación, en un determinado contexto, de ahí que, las palabras tiene significados diferentes dependiendo del contexto en que se desarrolla la comunicación, es decir que la semántica está relacionado con el lenguaje, puesto que

este último es la capacidad de la persona para expresar sus ideas, sentimientos y vivencias, y la semántica se encarga del estudio de los significados de las palabras, por lo que dependiendo del contexto y del significado que se le da a las palabras es como se entienden.

### **2.2.15 Dimensiones del desempeño semántico**

Para el presente estudio se consideraron dos dimensiones del desempeño semántico: los campos significantes y las jerarquías semánticas.

Campo signifiante: Al campo signifiante, o campo semántico, se le puede definir como el “conjunto de palabras que se encuentran ligadas entre sí por un punto de referencia” (ejemplode.com, 2013)

Así, el campo signifiante de colores es: rojo, amarillo, azul, y sus correspondientes combinaciones. El campo signifiante de formas geométricas es: rectángulo, cuadrado, triángulo, la circunferencia, etc.

Para el presente estudio, teniendo en cuenta el nivel educativo inicial en que se encontraban los alumnos, así como el tiempo para efectuar la investigación, se consideraron los siguientes campos significantes: Colores, animales, formas geométricas, instituciones, vestimenta y profesiones.

Es evidente que para llegar a constituir un campo signifiante se debe tener bien conceptualizado el referente común que los relaciona. Por ejemplo, para conformar el campo signifiante de los vehículos, se tendría que tener constituido el concepto de vehículo como medio de transporte y a partir de dicho concepto identificar qué otros elementos similares pueden conformar dicho campo signifiante.

Las jerarquías significantes se refieren a la forma deductiva o inductiva de cómo se puede constituir el campo significativo y sus elementos. Para el presente estudio se ha considerado el análisis de dos de las jerarquías significantes o jerarquías semánticas: los hiperónimos y los hipónimos.

**Hiperónimo:** Es la “palabra que su significado engloba otras palabras más específicas. Es una manera más general de referirse a algo” (guioteca, 2016). Por ejemplo: la palabra color es el hiperónimo que engloba otras palabras como rojo, amarillo, azul, etc. La palabra vestimenta, es el hiperónimo de camisa, pantalón, falda, blusa, short, etc.

**Hipónimo:** Es la “palabra cuyo significado es más específico que el de otra en la que está englobada. Es una manera más específica de referirse a algo” (guioteca, 2016). Por ejemplo: la palabra mono es un hipónimo de la palabra animal, igual serían hipónimos de animal, las palabras perro, gato, loro, pez, etc.

#### **2.2.16 Juego lingüístico y desempeño semántico**

Flores (2014), argumenta una relación de beneficio para el desempeño semántico con la práctica del juego lingüístico, especialmente para el nivel inicial: La rima, el refrán, el trabalengua, la adivinanza, la dramatización, etc., son actividades lingüísticas que logran un mejor desarrollo cognitivo y expresivo de los infantes (p.35).

El juego lingüístico favorece el desarrollo del lenguaje, en sus componentes, sintácticos, semánticos, fonéticos y morfosintácticos, componentes necesarios para la competencia expresiva y comunicativa (Arango, 2012)



Conforme los niños se desarrollan, el juego lingüístico se vuelve complejo, en tanto que el niño va adquiriendo capacidades para efectuar una pronunciación adecuada, construir frases y oraciones más amplias, todo lo cual favorece la integralidad de su lenguaje.

El juego lingüístico se vincula con el desarrollo del lenguaje en general y de forma específica con el desempeño semántico mediante las siguientes consideraciones:

En relación con la expresión: conforme los niños desarrollan su pronunciación, se incrementa la capacidad de hablar mediante el juego, interiorizando y reproduciendo su contenido. Asimismo, se desarrolla la capacidad de articular fonemas y el desarrollo de la estructura gramatical mediante la articulación de frases complejas.

En relación con la semántica: a través del juego lingüístico se aumenta el vocabulario de los infantes, empieza a conocer contenidos significantes.

Resumiendo, podemos afirmar que el juego lingüístico tiene un efecto positivo para el desarrollo del lenguaje en general y del desempeño semántico en particular.

Resulta pues, totalmente beneficioso practicar como técnica el juego lingüístico para favorecer no sólo la parte expresiva del niño, sino, además, la parte semántica, ya que por medio de ellos se desarrollan los principales hábitos lingüísticos, que serán claves para la formación del educando en el nivel inicial.

## **2.3 Hipótesis**

### **2.3.1 Hipótesis general:**

El juego lingüístico tiene efecto positivo en el desempeño semántico de los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018.

### **2.3.2 Hipótesis específicas**

- El desempeño semántico antes de la aplicación del juego lingüístico en los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2019, se encuentra en un nivel de Inicio.

- El desempeño semántico después de la aplicación del juego lingüístico en los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2019, se encuentra en un nivel Logrado.

- La comparación de los niveles de desempeño semántico obtenidos antes y después de la aplicación del juego lingüístico en los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2019, arroja diferencia significativa.

### III. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÒN

#### 3.1. Tipo de investigación

Para el presente proyecto se considerará como tipo la investigación aplicada, ya que ella consiste en aplicar conocimientos en la realidad, para encontrar respuesta a posibles aspectos de mejora en la situación de la vida cotidiana. En este caso la mejora buscada es del desempeño semántico en relación al efecto del juego lingüístico (Gerena, 2010).

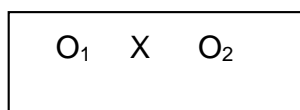
#### 3.2. Nivel de la investigación

Hernández, et al (2006) sostiene que una investigación tiene un nivel explicativo cuando “su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables”

#### 3.3. Diseño investigativo

La presente investigación es de diseño pre experimental, dado que se tiene un control mínimo, en relación a la manipulación de la variable. Aplicado a un solo grupo el pretest antes de la aplicación de la estrategia y un postest aplicado luego del desarrollo de la estrategia didáctica.

El referido diseño se grafica de la siguiente manera:



En este diseño:

**O<sub>1</sub>** se refiere al pretest (instrumento de entrada de desempeño semántico).

**X** representa la propuesta experimental de estrategia de juego lingüístico.

**O<sub>2</sub>**, se refiere al posttest (instrumento de salida de desempeño semántico).

### **3.4. Universo y muestra poblacional**

La población está conformada por la totalidad de estudiantes matriculados que laboran en el aula 5 años de la I.E.P. “Divino Niño Jesús”, Los Médanos, Castilla, Piura, 2018. La muestra de la investigación estará conformada por 25 estudiantes de cinco años, de la mencionada institución educativa. El tipo de muestreo que se utilizó es el muestreo no probabilístico, específicamente el muestreo intencional porque se consideró a la totalidad de niños (muestreo poblacional) que existen en el aula. En consecuencia, no fue necesario determinar un tamaño muestral.

### **3.5. Definición y operacionalización de variables**

#### **3.5.1 Variable independiente**

Juego lingüístico: es el juego que se utiliza en el aula de clases para desarrollar el área de lenguaje en los niños y niñas, a través de la interacción social.

#### **3.5.2 Variable dependiente**

Desempeño semántico: es el rendimiento que se logra en el aprendizaje de la semántica.

### 3.5.3 Matriz de Operacionalización de las variables

Enunciado	Variables	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
¿Cuál es el efecto del juego lingüístico en el desempeño semántico de los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018?	1. Independiente: El juego lingüístico	Es la estrategia didáctica que mediante adivinanzas, refranes y dramatizaciones busca desarrollar el área de lenguaje oral en niños del nivel inicial.	1.1. Tipos de juegos lingüísticos	1.1.1. Adivinanza	1.1.1.1. Entiende el concepto del acertijo. 1.1.1.2. Expresa adivinanzas que conoce.
				1.1.2. Refrán	1.1.2.1. Comprende la significancia del refrán. 1.1.2.2. Enuncia refranes aprendidos.
				1.1.3. Dramatización	1.1.3.1. Entiende los conceptos utilizados en la dramatización.
	2. Dependiente: Desempeño semántico	Rendimiento del lenguaje oral alcanzado en campos significantes y jerarquías semánticas (Manrique, 2013).	2.1. Campos significantes	2.1.1. Colores	2.1.1.1. Comprende el concepto: colores, lo enuncia y asocia en frutas, animales y cosas
				2.1.2. Animales	2.1.2.1. Entiende el concepto: animales, lo enuncia y distingue sus características y onomatopeya.
				2.1.3. Formas geométricas	2.1.3.1. Asimila el concepto: formas geométricas (triángulo, circunferencia, rectángulo y cuadrado) y las reconoce en objetos y lugares de su entorno.
				2.1.4. Instituciones y lugares de la comunidad	2.1.4.1. Comprende el concepto: instituciones y lugares de la comunidad; los distingue por su finalidad y características
				2.1.5. Vestimenta	2.1.5.1. Asimila el concepto: vestimenta y distingue la que es de mujer, de hombre, de niño, y de profesiones..
				2.1.6. Profesiones u oficios	2.1.6.1. Asimila el concepto: vestimenta y distingue la que es de mujer, de hombre, de niño, y de profesiones.
	2.2. Jerarquías semánticas	2.2.1. Hipónimos	2.2.1.1. Entiende y describe en forma específica un elemento como parte de un campo significativo		

				2.2.2. Hiperónimos	2.2.2.1. Asocia diversos elementos para formar un campo significativo en forma general
--	--	--	--	--------------------	--

### 3.6. Técnicas e instrumentos de recojo de información

La investigación en proceso ha previsto utilizar las siguientes técnicas, instrumentos y medios de recolección de datos:

Una lista de cotejo es un instrumento que permite identificar comportamiento con respecto a actitudes, habilidades y destrezas. Contiene un listado de indicadores de logro en el que se constata, en un solo momento, la presencia o ausencia de estos mediante la actuación de alumno y alumna.

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Observación directa	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pre Test para medir el desempeño semántico antes de aplicar el juego lingüístico</li><li>• Pos Test para medir el desempeño semántico después de aplicar el juego lingüístico</li></ul>

### 3.7. Plan de análisis

En el procesamiento y análisis de datos se asumirá el procedimiento que a continuación se indica:

- Conteo:** Se realizará el conteo de respuestas dadas por los profesores y estudiantes en cada uno de los instrumentos a través de una matriz de base de datos.
- Tabulación:** Se ha elaborara tablas para organizar la distribución de frecuencias absolutas y relativas obtenidas de las respuestas de los informantes.

- c) **Graficación:** Se procederá a construir gráficos -circulares o de barras- para representar los datos ordenados a través de la tabulación.
- d) **Análisis estadístico:** Se aplicarán los cálculos estadísticos de acuerdo a lo que exige la investigación, considerando estadísticos descriptivos básicos.
- a) **Interpretación:** Se realizará breves explicaciones de los resultados cuantitativos, argumentando y valorando sus significados.



### 3.8. Matriz de consistencia

Título de la investigación	Enunciado del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología	Población y muestra
El juego lingüístico y su efecto en el desempeño semántico de alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018.	<p><b>General</b></p> <p>¿Cuál es el efecto del juego lingüístico en el desempeño semántico de los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018?</p>	<p><b>General</b></p> <p>Determinar el efecto del juego lingüístico en el desempeño semántico de los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018.</p> <p><b>Específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Determinar el desempeño semántico antes de la aplicación del juego lingüístico en los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018.</li> <li>Determinar el desempeño semántico después de la aplicación del juego lingüístico en los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018.</li> <li>Comparar los desempeños semánticos obtenidos antes y después de la aplicación del juego lingüístico en los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018.</li> </ul>	<p><b>General</b></p> <p>El juego lingüístico tiene un efecto positivo en el desempeño semántico de los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El desempeño semántico antes de la aplicación del juego lingüístico en los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018, se encuentra en un nivel de Inicio.</li> <li>El desempeño semántico después de la aplicación del juego lingüístico en los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018, se encuentra en un nivel Logrado.</li> <li>La comparación de los desempeños semánticos obtenidos antes y después de la aplicación del juego lingüístico en los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018, arroja diferencia significativa.</li> </ul>	<p><b>Independiente:</b> El juego lingüístico.</p> <p><b>Dependiente:</b> Desempeño semántico.</p>	<p><b>Tipo:</b> Aplicada</p> <p><b>Nivel:</b> Explicativo</p> <p><b>Diseño:</b> Pre experimental, con pretest y posttest con un solo grupo.</p> <p><b>Técnica:</b> Observación directa.</p> <p><b>Instrumento:</b> Lista de cotejo.</p>	25 alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018, los que serán población y muestra a la vez. Muestreo no probabilístico o intencional.

### **3.9. Principios éticos**

Los principios éticos configuran los principios rectores por los que se guía el investigador para realizar una investigación, de tal forma que no afecte ni a personas, animales o medio ambientales.

Dentro de los aspectos éticos que se tuvieron en cuenta para la realización de la presente investigación podemos mencionar el de la propiedad intelectual y de derechos de autor, elementos que se tuvieron en cuenta para referenciar las citas bibliográficas de acuerdo a las normas APA.

Otro elemento a considerar fue el respeto a información de carácter personal, por lo que los datos de los niños participantes no serán divulgados ni publicados. Asimismo, se procedió a efectuar la investigación con el consentimiento informado de los padres de familia sobre los alcances y los objetivos de la investigación en relación con el aprendizaje de sus menores hijos.

Finalmente, otro elemento ético fue el de no falsear los datos ni alterar los resultados, los mismos que reflejaron la veracidad del estudio.

## IV. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

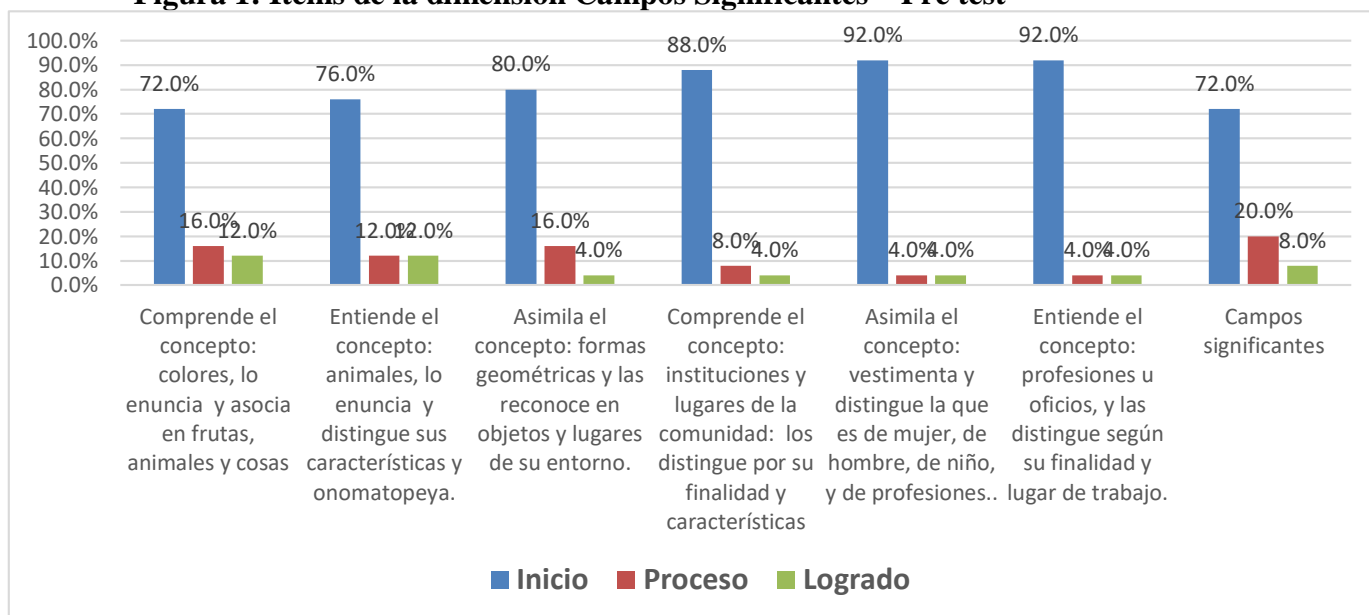
### 4.1. Descripción de resultados

**Tabla 1: Items de la dimensión Campos Significantes – Pre test**

Items	Niveles		Inicio		Proceso		Logrado		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Comprende el concepto: colores, lo enuncia y asocia en frutas, animales y cosas	18	72.0%	4	16.0%	3	12.0%	25	100%		
Entiende el concepto: animales, lo enuncia y distingue sus características y onomatopeya.	19	76.0%	3	12.0%	3	12.0%	25	100%		
Asimila el concepto: formas geométricas y las reconoce en objetos y lugares de su entorno.	20	80.0%	4	16.0%	1	4.0%	25	100%		
Comprende el concepto: instituciones y lugares de la comunidad: los distingue por su finalidad y características	22	88.0%	2	8.0%	1	4.0%	25	100%		
Asimila el concepto: vestimenta y distingue la que es de mujer, de hombre, de niño, y de profesiones..	23	92.0%	1	4.0%	1	4.0%	25	100%		
Entiende el concepto: profesiones u oficios, y las distingue según su finalidad y lugar de trabajo.	23	92.0%	1	4.0%	1	4.0%	25	100%		
<b>Campos significantes</b>	<b>18</b>	<b>72.0%</b>	<b>5</b>	<b>20.0%</b>	<b>2</b>	<b>8.0%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>		

**Fuente:** Lista de Cotejo aplicada a 25 alumnos de 5 años de la I.E.P. “Divino Niño Jesús”, Los Médanos, Castilla, Piura, 2018.

**Figura 1: Items de la dimensión Campos Significantes – Pre test**



**Fuente:** Tabla 1

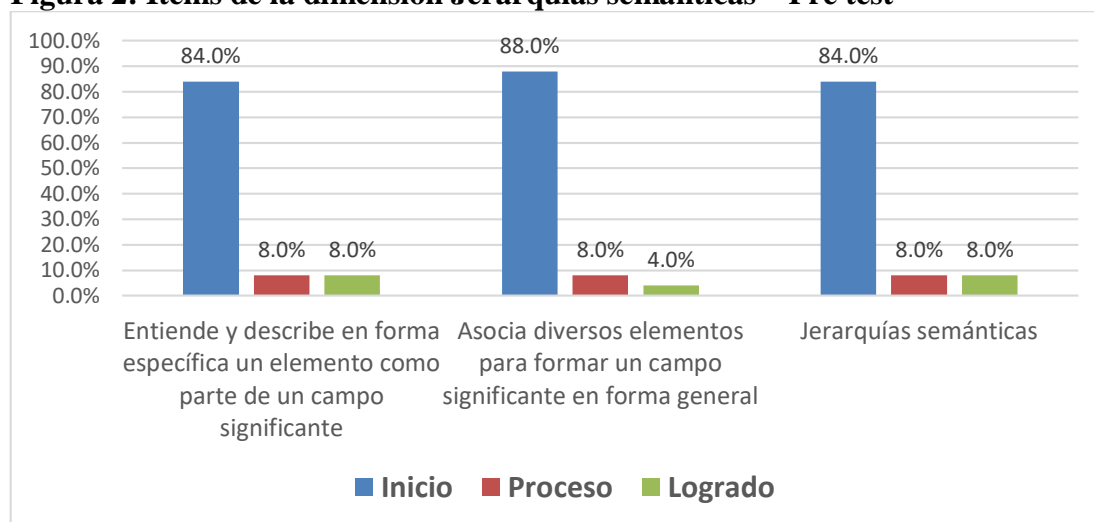
**Interpretación:** La dimensión campo significativo muestra un nivel de desarrollo del 72% en Inicio, 20% en Proceso y 8% Logrado. El ítem de mayor desarrollo es: *Comprende el concepto: colores, lo enuncia y asocia en frutas, animales y cosas*, con 72% en Inicio y 12% Logrado, y los ítems de menor desarrollo son: *Asimila el concepto: vestimenta y distingue la que es de mujer, de hombre, de niño, y de profesiones* y el ítem: *Entiende el concepto: profesiones u oficios, y las distingue según su finalidad y lugar de trabajo*, con 92% en Inicio y 4% Logrado.

**Tabla 2: Items de la dimensión Jerarquías semánticas – Pre test**

Items	Niveles		Inicio		Proceso		Logrado		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Entiende y describe en forma específica un elemento como parte de un campo significativo	21	84.0%	2	8.0%	2	8.0%	2	8.0%	25	100%
Asocia diversos elementos para formar un campo significativo en forma general	22	88.0%	2	8.0%	1	4.0%	1	4.0%	25	100%
<b>Jerarquías semánticas</b>	<b>21</b>	<b>84.0%</b>	<b>2</b>	<b>8.0%</b>	<b>2</b>	<b>8.0%</b>	<b>2</b>	<b>8.0%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Lista de Cotejo aplicada a 25 alumnos de 5 años de la I.E.P. “Divino Niño Jesús”, Los Médanos, Castilla, Piura, 2018.

**Figura 2: Items de la dimensión Jerarquías semánticas – Pre test**



**Fuente:** Tabla 2

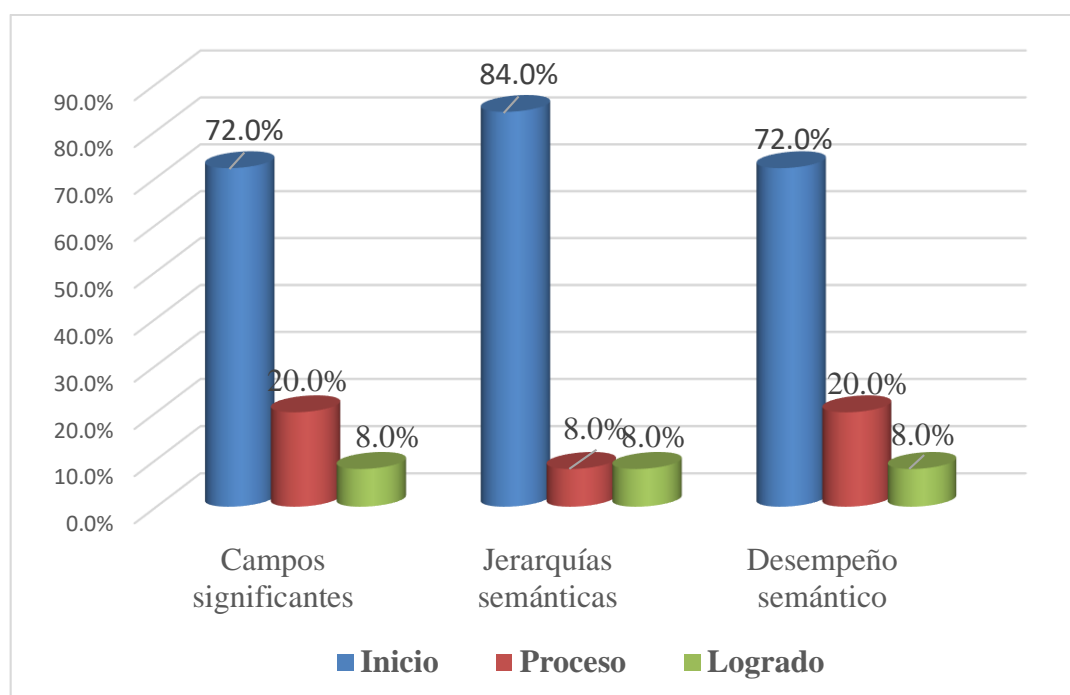
**Interpretación:** La dimensión jerarquías semánticas muestra un nivel de desarrollo del 84% en Inicio, 8% en Proceso y 8% Logrado. El ítem de mayor desarrollo es: *Entiende y describe en forma específica un elemento como parte de un campo significativo* con 84% en Inicio y 8% Logrado, y el ítem de menor desarrollo es: *Asocia diversos elementos para formar un campo significativo en forma general*, con 84% en Inicio y 8% Logrado.

**Tabla 3: Dimensiones del Desempeño Semántico – Pre test**

Niveles	Inicio		Proceso		Logrado		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Dimensiones	18	72.0%	5	20.0%	2	8.0%	25	100%
Campos significantes	18	72.0%	2	8.0%	2	8.0%	25	100%
Jerarquías semánticas	21	84.0%	2	8.0%	2	8.0%	25	100%
<b>Desempeño semántico</b>	<b>18</b>	<b>72.0%</b>	<b>5</b>	<b>20.0%</b>	<b>2</b>	<b>8.0%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Lista de Cotejo aplicada a 25 alumnos de 5 años de la I.E.P. “Divino Niño Jesús”, Los Médanos, Castilla, Piura, 2018.

**Figura 3: Dimensiones del Desempeño Semántico – Pre test**



**Fuente:** Tabla 1

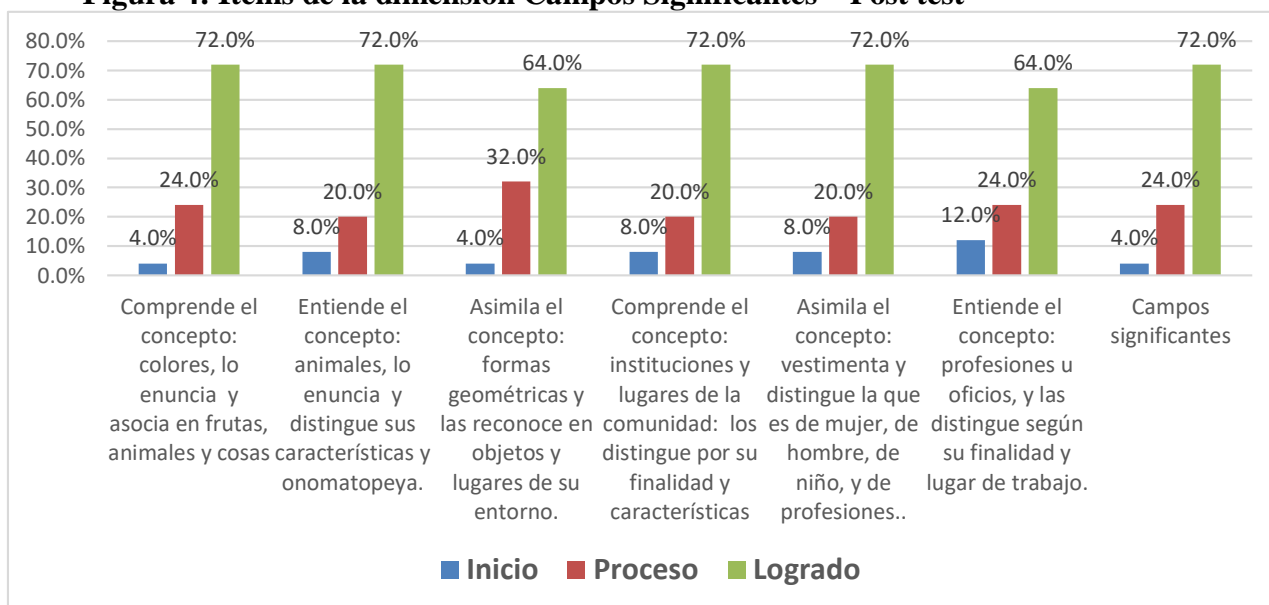
**Interpretación:** El Desempeño Semántico muestra un nivel de desarrollo del 72% en Inicio, 20% en Proceso y 8% Logrado. La dimensión de mayor desarrollo es: *Campos significantes* con 72% en Inicio y 8% Logrado, y la dimensión de menor desarrollo es: *Jerarquías Semánticas* con 84% en Inicio y 8% Logrado.

**Tabla 4: Ítems de la dimensión Campos Significantes – Post test**

Items	Niveles	Inicio		Proceso		Logrado		f	%
		f	%	f	%	f	%		
Comprende el concepto: colores, lo enuncia y asocia en frutas, animales y cosas	1	1	4.0%	6	24.0%	18	72.0%	25	100%
Entiende el concepto: animales, lo enuncia y distingue sus características y onomatopeya.	2	2	8.0%	5	20.0%	18	72.0%	25	100%
Asimila el concepto: formas geométricas y las reconoce en objetos y lugares de su entorno.	1	1	4.0%	8	32.0%	16	64.0%	25	100%
Comprende el concepto: instituciones y lugares de la comunidad: los distingue por su finalidad y características	2	2	8.0%	5	20.0%	18	72.0%	25	100%
Asimila el concepto: vestimenta y distingue la que es de mujer, de hombre, de niño, y de profesiones..	2	2	8.0%	5	20.0%	18	72.0%	25	100%
Entiende el concepto: profesiones u oficios, y las distingue según su finalidad y lugar de trabajo.	3	3	12.0%	6	24.0%	16	64.0%	25	100%
<b>Campos significantes</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>4.0%</b>	<b>6</b>	<b>24.0%</b>	<b>18</b>	<b>72.0%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Lista de Cotejo aplicada a 25 alumnos de 5 años de la I.E.P. “Divino Niño Jesús”, Los Médanos, Castilla, Piura, 2018.

**Figura 4: Ítems de la dimensión Campos Significantes – Post test**



**Fuente:** Tabla 4

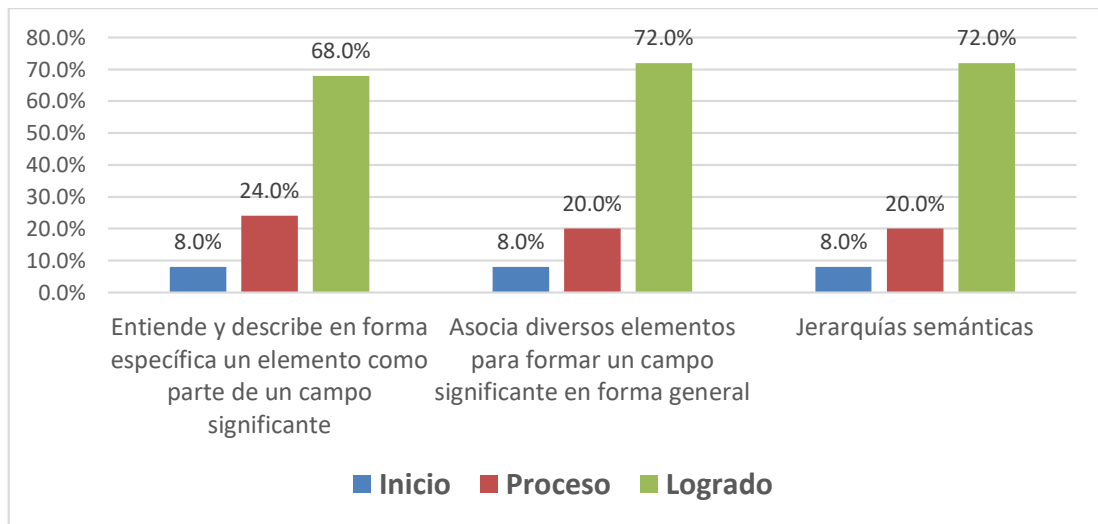
**Interpretación:** La dimensión campo significativo muestra un nivel de desarrollo del 72% Logrado, 24% en Proceso y 4% en Inicio. El ítem de mayor desarrollo es: *Comprende el concepto: colores, lo enuncia y asocia en frutas, animales y cosas*, con 72% Logrado, 24% en Proceso y 4% en Inicio, y el ítem de menor desarrollo es: *Asimila el concepto: formas geométricas y las reconoce en objetos y lugares de su entorno*, con 64% en Inicio, 32% en proceso y 4% Logrado.

**Tabla 5: Items de la dimensión Jerarquías semánticas – Post test**

Items	Niveles	Inicio		Proceso		Logrado		f	%
		f	%	f	%	f	%		
Entiende y describe en forma específica un elemento como parte de un campo significativo		2	8.0%	6	24.0%	17	68.0%	25	100%
Asocia diversos elementos para formar un campo significativo en forma general		2	8.0%	5	20.0%	18	72.0%	25	100%
<b>Jerarquías semánticas</b>		<b>2</b>	<b>8.0%</b>	<b>5</b>	<b>20.0%</b>	<b>18</b>	<b>72.0%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Lista de Cotejo aplicada a 25 alumnos de 5 años de la I.E.P. “Divino Niño Jesús”, Los Médanos, Castilla, Piura, 2018.

**Figura 5: Items de la dimensión Jerarquías semánticas – Post test**



**Fuente:** Tabla 5

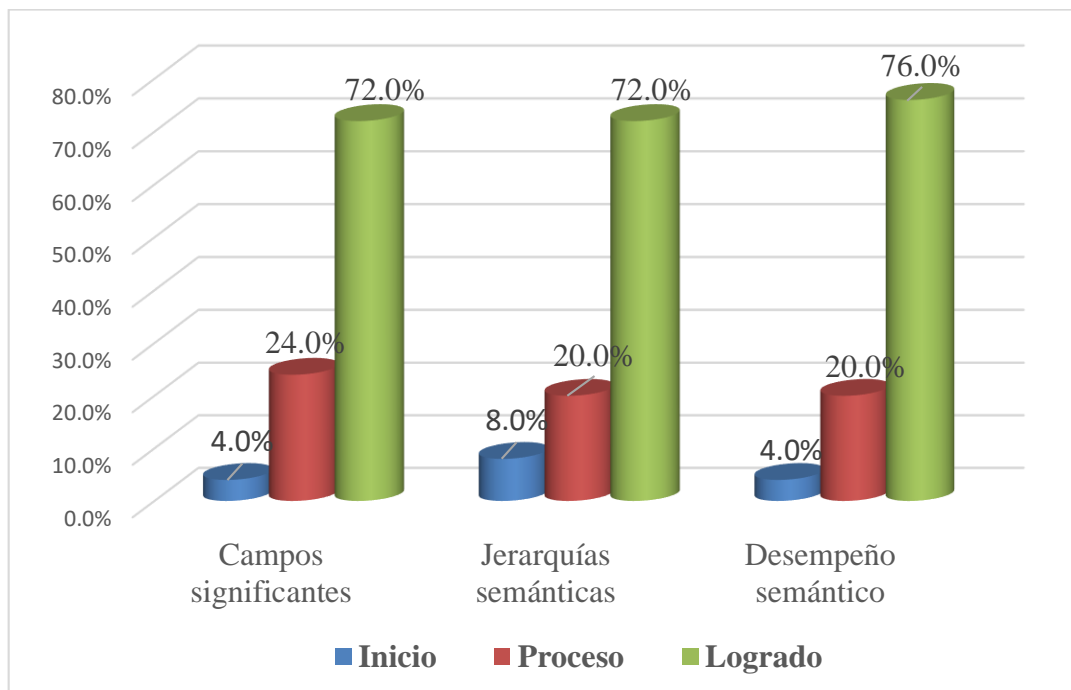
**Interpretación:** La dimensión jerarquías semánticas muestra un nivel de desarrollo del 72% Logrado, 20% en Proceso y 8% en Inicio. El ítem de mayor desarrollo es: *Entiende y describe en forma específica un elemento como parte de un campo significativo* con 84% en Inicio y 12% Logrado, y el ítem de menor desarrollo es: *Asocia diversos elementos para formar un campo significativo en forma general*, con 88% en Inicio y 4% Logrado.

**Tabla 6: Dimensiones del Desempeño Semántico – Post test**

Niveles	Inicio		Proceso		Logrado			
	f	%	f	%	f	%	f	%
Dimensiones								
Campos significantes	1	4.0%	6	24.0%	18	72.0%	25	100%
Jerarquías semánticas	2	8.0%	5	20.0%	18	72.0%	25	100%
<b>Desempeño semántico</b>	<b>1</b>	<b>4.0%</b>	<b>5</b>	<b>20.0%</b>	<b>19</b>	<b>76.0%</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Lista de Cotejo aplicada a 25 alumnos de 5 años de la I.E.P. “Divino Niño Jesús”, Los Médanos, Castilla, Piura, 2018.

**Figura 6: Dimensiones del Desempeño Semántico – Post test**



**Fuente:** Tabla 6

**Interpretación:** El Desempeño Semántico muestra un nivel de desarrollo del 76% *Logrado*, 20% en *Proceso* y 4% en *Inicio*. La dimensión de mayor desarrollo es: *Campos significantes* con 24% en *Proceso* y 4% en *Inicio*, y la dimensión de menor desarrollo es: *Jerarquías Semánticas* con 20% en *Proceso* y 8% en *Inicio*.

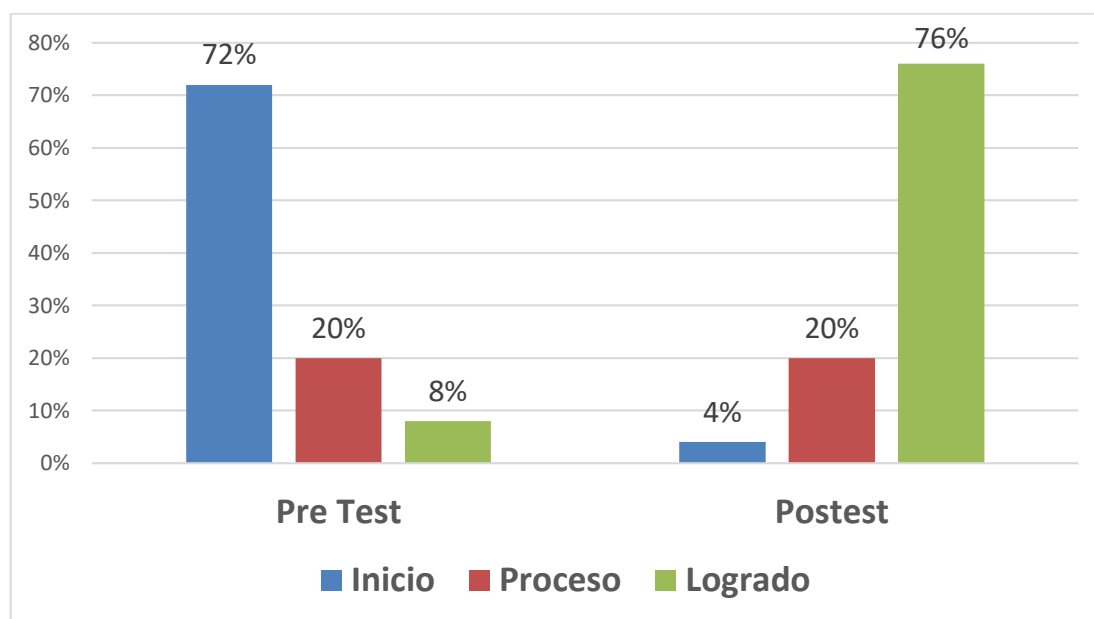


**Tabla 7: Comparación de Desempeño Semántico Pre Test y Post Test**

Medición	Inicio		Proceso		Logrado		Total	
	f	%	f	%	f	%		
Pre Test	18	72%	5	20%	2	8%	25	100%
Postest	1	4%	5	20%	19	76%	25	100%

**Fuente:** Lista de Cotejo aplicada a 25 alumnos de 5 años de la I.E.P. “Divino Niño Jesús”, Los Médanos, Castilla, Piura, 2018.

**Figura 7: Comparación de Desempeño Semántico Pre Test y Post Test**



**Fuente:** Tabla 7

**Interpretación:** El Desempeño Semántico muestra un descenso de la cantidad de alumnos con nivel en *inicio* desde un 72% hasta un 4%, permaneciendo la cantidad de alumnos con nivel en Proceso y aumentando los alumnos con nivel Logrado, desde un 8% hasta 76% luego de aplicar el juego lingüístico.

## 4.2. Discusión de los resultados

A la luz de la investigación realizada se encuentra que el conocimiento y la puesta en práctica de estrategias centradas en los procesos de desarrollo de los estudiantes son efectivas porque posibilitan el rol de facilitador y mediador del profesor, en este caso la investigación asume una característica particular porque en principio resuelve un problema que muchos no han notado o simplemente no lo han querido asumir como tal, es decir, no hay conciencia que en el nivel inicial presentan problemas en el desempeño semántico los estudiantes de 5 años.

La investigación permitió comprobar que los objetivos y las hipótesis no sólo se han logrado y probado respectivamente, sino que está contribuyendo a resolver un problema crucial y se convierte en una oportunidad para que las estrategias sean asumidas de manera permanente por el docente para que tenga mejores resultados a futuros estudios de investigación.

Los resultados han permitido comprobar que el programa de intervención didáctica ha seleccionado el juego lingüístico como actividad significativa en los estudiantes para el desarrollo del desempeño semántico, considerando que a los alumnos de 5 años les encanta aprender jugando, interactuando con sus pares, mediante

Asimismo, se efectuó el análisis efectuando la comparación entre resultados, objetivos, hipótesis, antecedentes y bases teóricas de la investigación.

Analizando el objetivo específico 1: *Determinar el desempeño semántico antes de la aplicación del juego lingüístico en los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018.* Como se puede notar en las tablas estadísticas presentadas, los niveles de desempeño semántico de los

estudiantes antes de la aplicación del juego lingüístico son muy preocupantes porque no responden a las características y al perfil de los estudiantes para dichas edades. La problemática anterior ha sido confirmada en la investigación de Quispe (2015), quien refiere que obtuvo diferencias estadísticamente significativas entre los resultados antes del pre test y post test. Estos resultados pueden explicarse en la medida que el desempeño semántico requiere la realización de actividades intelectivas abstractas referidas a significados y conceptos. Al respecto, Owens (2003), refiere que el lenguaje puede conceptualizarse como un código compartido por los miembros de una sociedad, o un sistema convencional, que sirve para representar conceptos a través del uso de símbolos arbitrarios y de combinaciones de éstos, determinadas por reglas. De lo antedicho se infiere que la hipótesis específica 1: *El desempeño semántico antes de la aplicación del juego lingüístico en los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018, se encuentra en un nivel de Inicio, quedó aceptada.*

Analizando el objetivo específico 2: *Determinar el desempeño semántico después de la aplicación del juego lingüístico en los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018.* Como se puede notar en las tablas estadísticas presentadas, los niveles de desempeño semántico de los estudiantes después de la aplicación del juego lingüístico son encomiables, puesto que se ha revertido las dificultades referentes a conceptos como colores, animales, formas geométricas, instituciones de la comunidad, vestimenta, profesiones, así como porque no elaboran adecuadamente los hiperónimos e hipónimos de los campos significantes antes mencionados. La problemática anterior ha sido confirmada en la investigación de Quispe (2015), quien refiere que obtuvo

diferencias estadísticamente significativas entre los resultados antes del pre test y post test. Estos resultados pueden explicarse en la medida que el desempeño semántico requiere la realización de actividades intelectivas abstractas referidas a significados y conceptos. De lo antedicho se infiere que la hipótesis específica 1: *El desempeño semántico antes de la aplicación del juego lingüístico en los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018, se encuentra en un nivel de Inicio, quedó aceptada.*

Analizando el objetivo específico 3: *Comparar los desempeños semánticos obtenidos antes y después de la aplicación del juego lingüístico en los alumnos de 5 años de la I.E.P. "Divino Niño Jesús", Los Médanos, Castilla, Piura, 2018,* como se puede notar en las tablas estadísticas presentadas, las diferencias entre el pre test y el post son altamente significativas, pues los estudiantes que se encontraban en el nivel de desempeño semántico Inicial y que representaban el 72.0 % se reduce considerablemente a 4,0 %, por su parte el grupo de estudiantes que se encontraba en proceso avanzan ha permanecido en iguales porcentajes, mientras que los se ubican en el nivel Logrado, crecieron desde 8% hasta 76%, por lo tanto podemos deducir que el nivel de desempeño semántico después de la aplicación del juego lingüístico obtuvo resultados positivos. Estos resultados son similares a los obtenidos por Quispe (2014) quien en el post test obtuvo resultados estadísticamente más significativos que en el pre test. Estos resultados pueden explicarse en la medida que el juego lingüístico tiene la ventaja de producir un clima lúdico entre los estudiantes mediante los refranes, las adivinanzas y la dramatización; además de favorecer el vínculo comunicativo entre ellos. conclusión, los resultados obtenidos hacen notar que existe una diferencia

significativa entre ambas aplicaciones de las pruebas, por lo que significa que la manipulación de la variable independiente por medio del programa pre-experimental ha tenido efectos significativos y positivos sobre el desempeño semántico de los estudiantes, quedando demostrado que la intervención con el programa de estrategias de juego lingüístico dio resultados sobre el desempeño semántico. Por lo mencionado la hipótesis específica 3: *La comparación de los desempeños semánticos obtenidos antes y después de la aplicación del juego lingüístico en los alumnos de 5 años de la I.E.P. “Divino Niño Jesús”, Los Médanos, Castilla, Piura, 2018, arroja diferencia significativa, queda aceptada.*

## V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

- 1) El juego lingüístico, mediante adivinanzas, refranes y dramatizaciones, mejora el desempeño semántico de los niños de 5 años, evidenciándose una mejoría en el aprendizaje de los campos significantes y las jerarquías semánticas.
- 2) Sin la experiencia didáctica del juego lingüístico, el nivel de desempeño semántico alcanzó puntuaciones correspondientes al nivel de Inicio, evidenciándose la necesidad de mejorar la comprensión y enunciación de conceptos como: colores, animales, formas geométricas, instituciones y vestimenta, así como asociar dichos conceptos en un concepto integrador.
- 3) Se demostró que, con la aplicación del juego lingüístico, el nivel de desempeño semántico alcanzó puntuaciones correspondientes al nivel Logrado, evidenciándose la mejora del aprendizaje de los campos significantes y las jerarquías semánticas, mediante la producción de los hipónimos y sus correspondientes hiperónimos.
- 4) Se determinó que, al comparar los niveles de desempeño semántico obtenidos entre el pre test y el post test, se observa un incremento de las frecuencias del nivel Logrado y una disminución de las frecuencias del nivel Inicio, evidenciándose que el juego lingüístico es una estrategia didáctica idónea para mejorar el desempeño semántico.

## **Recomendaciones**

- a) La investigación ratifica la necesidad de que los profesores deben conocer y aplicar estrategias de juegos lingüísticos, por lo que se sugiere que los docentes de la institución educativa Divino Niño Jesús tienen que integrar dentro de las políticas de desarrollo institucional la capacitación docente en estrategias metacognitivas, en la perspectiva de promover su articulación y aplicación en el diseño y desarrollo curricular.
- b) Las estrategias, herramientas y recursos del programa experimental deben socializarse entre los profesores de la institución educativa para que las vayan aplicando de manera progresiva durante el desarrollo de sus sesiones de clase. Para ello, se debe coordinar con la dirección de la I.E Divino Niño Jesús para que permita la realización de una jornada o taller que permita compartir los hallazgos de la investigación.
- c) Los docentes investigadores deben continuar aplicando la experiencia de investigación a fin de profundizar en el diseño y aplicación de estrategias de juegos lingüísticos, pues al demostrar que los estudiantes tienen carencias y que necesitan de ayuda, es necesario incidir en ellas para enfrentar la problemática del desempeño semántico que tienen los estudiantes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez F, Barraza C, Heredia F, Jorquera P, Olea K (2006). *Desempeño semántico en niños con TEL: Utilización del índice de diversidad léxica.* . Universidad de Chile. Facultad de Medicina escuela de Fonoaudiología. Santiago-Chile. Recuperado de: <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/116677/Pavez%20Rojas%20Rojas%20Zambra.pdf?sequence=1>

Cisneros, M. & Silva, O (2010). *La conformación de la Ciencia Lingüística: Desde la antigüedad hasta las proyecciones del sigloXX.* Pereira: Universidad tecnológica de Pereira.

Domínguez, L. (2015). *La canción infantil como estrategia para el desarrollo de la expresión oral en los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 106, distrito de Yamango-Morropón, 2014.* Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Facultad de educación y Humanidades. Piura-Perú. Recuperado de: <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/>

Flores M (2014). *Análisis de los juegos verbales y su incidencia en el desarrollo del área del lenguaje, de los niños de 3 a 4 años de edad en el centro infantil del Buen vivir Carolina Terán de Quito D.M.- Propuesta alternativa.* Universidad de la Fuerzas Armadas. Departamento de Ciencias Humanas y Sociales. Quito- Ecuador. Recuperado de: <https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/9680/1/T-ESPE-048536.pdf>

Jaramillo D (2015). *Efectos de un programa de canciones infantiles en el desarrollo de la expresión oral de niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 101, Ayabaca-Piura, 2015.* Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Facultad de educación y Humanidades. Piura-Perú. Recuperado de: <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/>

López, H. (2016). *Introducción a la semántica.* Madrid: Reverté.



Manrique E (2013). *Desempeño semántico en niños peruanos de 5 años*. Tesis de Grado. Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima- Perú. Recuperado de: <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/5018>

Pavez A, Rojas F, Rojas, Zambra (2013). *Habilidades semánticas y rendimiento académico en escolares de 2° y 4° año básico*. Universidad de Chile. Facultad de Medicina escuela de Fonoaudiología. Santiago-Chile. Recuperado de: <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/116677/Pavez%20Rojas%20Rojas%20Zambra.pdf?sequence=1>

Poma J (2014). *Desarrollo del lenguaje oral en los niños y niñas del nivel inicial de la institución educativa “niño Jesús de Praga” comprendidas en los niños de 4 y 5 años del distrito de Huarmey en el año académico 2014*. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote. Facultad de educación y Humanidades. Piura-Perú. Recuperado de: <http://erp.uladech.edu.pe/bibliotecavirtual/>

Quispe F (2014). *Efectos del programa Juegos Lingüísticos para mejorar el desempeño semántico en los niños de 5 años de una Institución Educativa del distrito de Villa el Salvador- Ugel 01*. Tesis de Grado. Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima-Perú. Recuperado de: <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/5018>

Villalva A (2012). *Juegos verbales como estrategia en el desarrollo de la comunicación oral en inglés, por alumnos del primer grado de la IES. Industrial Perú BIRF de Juliaca. 2011*. Universidad Nacional del Altiplano- Puno. Facultad de ciencias de la Educación.

## **ANEXOS**

## ANEXO 1

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01

**I. DATOS GENERALES**

1. I.E. : I.E.P. “Divino Niño Jesús”
2. Ubicación : A.H. Los Médanos, Castilla, Piura
3. Ciclo : II de Inicial (5 años)
4. Docente : Cirli Pamela Ordinola Sandoval
5. Año : 2018

**II. NOMBRE DE LA SESIÓN :** Los colores primarios

**III. VARIABLE A MEJORAR :** Desempeño semántico

**IV. INSTRUMENTO :** Lista de Cotejo

**V. LOGRO:**

Área	Competencias	Dimensiones	Indicador	Items
Comunicación	Participar con entusiasmo y respeto en los juegos lingüísticos (adivinanzas y refrán) para lograr un efecto positivo en el desempeño semántico, tanto en el campo significativo como en la jerarquía semántica.	Campo significativo	<i>Colores (primarios)</i>	Comprende el concepto de <i>colores (primarios)</i> , lo enuncia y efectúa asociaciones de dichos colores primarios en frutas, animales u objetos.
		Jerarquía semántica	<i>Hipónimo</i>	Enuncia y describe en forma específica el <i>hipónimo</i> de los tres colores primarios: rojo, azul y amarillo.

**VI. ACTIVIDADES PROPUESTAS**

PROCESO	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
MOTIVACIÓN-SABERES PREVIOS	La docente saluda cariñosamente a los alumnos del II ciclo de inicial y realiza las siguientes preguntas motivadoras:  ¿Qué colores conocen ustedes? ¿En el aula qué cosas están pintadas de color?	Adivinanzas y refrán sobre campo significativo <i>colores (primarios)</i> . Figuras asociadas al color amarillo (sol, plátano, limón, etc.).
CONFLICTO COGNITIVO	La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Todas las cosas tienen color? ¿Cuáles son los colores primarios?	Figuras asociadas al color azul (cielo, mar, pavo real, etc.). Figuras asociadas al color rojo (sangre, labios de mujer, semáforo, etc.).
PROCESO	La docente explica a los alumnos del II ciclo de inicial que en la clase de hoy se utilizará como juego lingüístico: tres adivinanzas, y un refrán sobre los colores primarios (campo significativo) y enunciarán los nombres de los colores primarios (hipónimo de colores primarios), sus principales características y los objetos, animales o frutas que se asocian a ellos.  La docente indica que va a leer la primera adivinanza, y dice así: <i>Tengo el tono más brillante como el del sol radiante,</i> (muestra figura del sol) <i>y en las frutas me veo muy pintón</i> (muestra las dos frutas). <i>en el plátano y el limón</i>  La docente pregunta: ¿A qué color se refiere la adivinanza?	Figuras asociadas al color rojo (sangre, labios de mujer, semáforo, etc.). Figura de los colores básicos: amarillo, azul y rojo.



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

### I. DATOS GENERALES

1. I.E. : I.E.P. “Divino Niño Jesús”
2. Ubicación : A.H. Los Médanos, Castilla, Piura
3. Ciclo : II de Inicial (5 años)
4. Docente : Cirli Pamela Ordinola Sandoval
5. Año : 2018

II. **NOMBRE DE LA SESIÓN** : Los animales domésticos

III. **VARIABLE A MEJORAR** : Desempeño semántico

IV. **INSTRUMENTO** : Lista de Cotejo

V. **LOGRO:**

Área	Competencias	Dimensiones	Indicador	Items
Comunicación	Participar con entusiasmo y respeto en los juegos lingüísticos (adivinanzas) para lograr un efecto positivo en el desempeño semántico, tanto en el campo significativo como en la jerarquía semántica.	Campo significativo	<i>Animales (domésticos)</i>	Entiende el concepto de <i>animales (domésticos)</i> , lo enuncia y distingue sus características y onomatopeya.
		Jerarquía semántica	<i>Hipónimo</i>	Enuncia y describe en forma específica el <i>hipónimo</i> de animales (domésticos): perro, gato, pájaro, conejo, tortuga, gallina, caballo, burro, etc.

### VI. ACTIVIDADES PROPUESTAS

PROCESO	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
MOTIVACIÓN-SABERES PREVIOS	La docente saluda cariñosamente a los alumnos del II ciclo de inicial y realiza las siguientes preguntas motivadoras:  ¿Qué animales domésticos conocen ustedes? ¿En su casa qué animales domésticos tienen?	Adivinanzas sobre campo significativo <i>animales (domésticos)</i> .
CONFLICTO COGNITIVO	La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Cuál es la diferencia entre animales domésticos y salvajes?	Figuras asociadas a los animales domésticos (perro, gato, conejo, pato, etc.)
PROCESO	La docente explica a los alumnos del II ciclo de inicial que en la clase de hoy se utilizará como juego lingüístico: varias adivinanzas sobre los animales domésticos (campo significativo) y enunciarán los nombres de los animales domésticos (hipónimo de animales domésticos), sus principales características y onomatopeya.  La docente indica que va a leer la primera adivinanza, y dice así: <i>Corro en 4 patas</i> (muestra figura de 4 patas) <i>Aviso si alguien pasa</i> <i>Cuido bien la casa</i> (muestra figura de casa) <i>Y soy fiel menos con la gata</i> (muestra figura de gata)	Figuras asociadas a las adivinanzas (4 patas, casa, gata, garras, ratón, orejas largas, rabo cortito, animal saltando, laguna, río, letras cua cua)
	La docente pregunta: ¿A qué animal se refiere la adivinanza? La docente explica las principales características del perro y su onomatopeya. La docente indica que va a leer la segunda adivinanza, y dice	

<p>CIERRE</p> <p>META COGNICIÓN</p>	<p>así:  <i>Araña y no es araña,</i> (muestra figura de garras)  <i>Y caza ratones con mucha maña,</i> (muestra ratón)  <i>En casa se deja querer</i> (muestra figura de casa)  <i>Quién es ese ser?</i></p> <p>La docente pregunta: ¿A qué animal se refiere la adivinanza?  La docente explica las principales características del gato y su onomatopeya.</p> <p>La docente indica que va a leer la tercera adivinanza, y dice así:  <i>Tengo orejas largas,</i> (muestra figura de orejas largas)  <i>Y rabo muy cortito</i> (muestra figura de rabo cortito)  <i>y ando dando saltos,</i> (muestra figura animal saltando)  <i>muy ligerito</i>  <i>¿Quién soy?</i></p> <p>La docente pregunta: ¿A qué animal se refiere la adivinanza?  La docente explica las principales características del conejo y su onomatopeya</p> <p>La docente indica que va a leer la cuarta adivinanza, y dice así:  <i>En la laguna o en el río</i>  <i>nadando está,</i> (muestra figura de laguna y río)  <i>Y cuando habla</i>  <i>dice cua cua</i> (muestra letras cua cua)  <i>¿Quién es?</i></p> <p>La docente pregunta: ¿A qué animal se refiere la adivinanza?  La docente explica las principales características del pato y su onomatopeya</p> <p>La docente forma grupos de cuatro niños y les pide que cada uno asuma ser uno de los animales de las adivinanzas: perro, gato, pato y conejo. Y explique a sus compañeros las principales características de dicho animal, enuncie la adivinanza correspondiente a dicho animal y enuncie su onomatopeya. La docente ayuda a complementar lo enunciado por los alumnos en los diferentes grupos y otorga estímulos positivos para las participaciones.</p> <p>La docente indica a los alumnos que cuando se les diga animales domésticos (campo significativo), ellos puedan enunciar uno, por uno, los animales domésticos: perro, gato, pato, conejo, etc. (hipónimo de animales domésticos). Reitera dicho proceso varias veces, hasta que compruebe que los alumnos han captado la semántica del campo significativo: animales domésticos y el correspondiente hipónimo.</p> <p>Invita a los alumnos a compartir dichas adivinanzas con sus amigos de casa y con sus padres y familiares.</p>	
---	---	--

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03

### I. DATOS GENERALES

1. I.E. : I.E.P. “Divino Niño Jesús”
2. Ubicación : A.H. Los Médanos, Castilla, Piura
3. Ciclo : II de Inicial (5 años)
4. Docente : Cirli Pamela Ordinola Sandoval
5. Año : 2018

II. NOMBRE DE LA SESIÓN : Formas geométricas

III. VARIABLE A MEJORAR : Desempeño semántico

IV. INSTRUMENTO : Lista de Cotejo

V. LOGRO:

Área	Competencias	Dimensiones	Indicador	Items
Comunicación	Participar con entusiasmo y respeto en los juegos lingüísticos (adivinanzas) para lograr un efecto positivo en el desempeño semántico, tanto en el campo significativo como en la jerarquía semántica.	Campo significativo	<i>Formas geométricas</i>	Entiende el concepto de <i>formas geométricas</i> , lo enuncia y distingue sus características y los reconoce en objetos de su entorno
		Jerarquía semántica	<i>Hipónimo</i> <i>Hiperónimo</i>	Enuncia y describe en forma específica el <i>hipónimo</i> e <i>hiperónimo</i> de formas geométricas: triángulo, cuadrado, rectángulo, circunferencia

### VI. ACTIVIDADES PROPUESTAS

PROCESO	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
MOTIVACIÓN-SABERES PREVIOS	La docente saluda cariñosamente a los alumnos del II ciclo de inicial y realiza las siguientes preguntas motivadoras:  ¿Qué formas geométricas conoces? ¿En el salón de clase qué formas geométricas observan?	Adivinanzas sobre campo significativo <i>animales (domésticos)</i> . Figuras de formas geométricas (triángulo, cuadrado, rectángulo, círculo, etc.)
CONFLICTO COGNITIVO	La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Cuál es la diferencia entre forma geométrica y forma no geométrica?	Figuras asociadas a las adivinanzas (gordo, luna llena, redondo, edificio, pisos y ventanas, triángulo, pentágono, dado)
PROCESO	La docente explica a los alumnos del II ciclo de inicial que en la clase de hoy se utilizará como juego lingüístico: varias adivinanzas sobre las formas geométricas (campo significativo) y enunciarán los nombres de las formas geométricas (hipónimo de formas geométricas) y a partir del conjunto de diversas figuras seleccionarán el conjunto de las formas geométricas (hiperónimo)  La docente indica que va a leer la primera adivinanza, y dice así: <i>Tres lados tengo</i> <i>Y pirámide parezco</i> (muestra figura de pirámide)  La docente pregunta: ¿A qué forma geométrica se refiere la adivinanza? La docente explica las principales características del triángulo. La docente indica que va a leer la segunda adivinanza, y dice así: <i>Soy gordo, gordo</i> (muestra figura de gordo)	

<p>CIERRE</p> <p>META COGNICIÓN</p>	<p><i>me ves en la luna llena</i> (muestra figura de luna llena)  <i>y soy bien redondo</i> (muestra figura redonda)  <i>¿Quién soy?</i></p> <p>La docente pregunta: ¿A qué forma geométrica se refiere la adivinanza?  La docente explica las principales características del círculo.</p> <p>La docente indica que va a leer la tercera adivinanza, y dice así:  <i>Soy largo</i> (muestra figura larga)  <i>y parezco un edificio</i> (muestra figura de edificio)  <i>que no tiene pisos</i>  <i>ni ventanas,</i> (muestra figura animal saltando)  <i>¿Quién soy?</i></p> <p>La docente pregunta: ¿A qué forma geométrica se refiere la adivinanza?  La docente explica las principales características del rectángulo.</p> <p>La docente indica que va a leer la cuarta adivinanza, y dice así:  <i>Tengo más de tres</i> (figura de triángulo)  <i>pero menos de 5 lados</i> (figura de pentágono)  <i>y me parezco a los dados</i> (figura de dado)  <i>¿Quién soy?</i></p> <p>La docente pregunta: ¿A qué forma geométrica se refiere la adivinanza?  La docente explica las principales características del cuadrado.</p> <p>La docente forma grupos de cuatro niños y les pide que cada uno asuma ser una de las formas geométricas: triángulo, rectángulo, cuadrado y círculo. Y explique a sus compañeros las principales características de dicha forma geométrica y enuncie la adivinanza correspondiente a dicha forma geométrica y las reconozca en objetos de su entorno. La docente ayuda a complementar lo enunciado por los alumnos en los diferentes grupos y otorga estímulos positivos para las participaciones.</p> <p>La docente indica a los alumnos que cuando se les diga formas geométricas (campo significativo), ellos puedan enunciar uno, por uno, las formas geométricas: triángulo, rectángulo, cuadrado y círculo. (hipónimo de formas geométricas).  La docente muestra diversas figuras, entre las cuales pide seleccionar solamente las figuras correspondientes a las formas geométricas (hiperónimo)  Reitera dicho proceso varias veces, hasta que compruebe que los alumnos han captado la semántica del campo significativo: formas geométricas y su correspondiente hipónimo e hiperónimo.</p> <p>Invita a los alumnos a compartir dichas adivinanzas con sus amigos de casa y con sus padres y familiares.</p>	
---	---	--



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

### I. DATOS GENERALES

1. I.E. : I.E.P. “Divino Niño Jesús”
2. Ubicación : A.H. Los Médanos, Castilla, Piura
3. Ciclo : II de Inicial (5 años)
4. Docente : Cirli Pamela Ordinola Sandoval
5. Año : 2018

**II. NOMBRE DE LA SESIÓN :** Las instituciones

**III. VARIABLE A MEJORAR :** Desempeño semántico

**IV. INSTRUMENTO :** Lista de Cotejo

**V. LOGRO:**

Área	Competencias	Dimensiones	Indicador	Items
Comunicación	Participar con entusiasmo y respeto en los juegos lingüísticos (adivinanzas y dramatización) para lograr un efecto positivo en el desempeño semántico, tanto en el campo significativo como en la jerarquía semántica.	Campo significativo	<i>Instituciones</i>	Entiende el concepto de <i>instituciones</i> , lo enuncia y distingue por sus características y finalidad.
		Jerarquía semántica	<i>Hipónimo</i> <i>Hiperónimo</i>	Enuncia y describe en forma específica el <i>hipónimo</i> e <i>hiperónimo</i> de instituciones: iglesia, escuela, cuartel militar, etc.

### VI. ACTIVIDADES PROPUESTAS

PROCESO	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
MOTIVACIÓN-SABERES PREVIOS	La docente saluda cariñosamente a los alumnos del II ciclo de inicial y realiza las siguientes preguntas motivadoras:  ¿Han entrado a una iglesia? ¿Han escuchado sobre un cuartel militar?	Adivinanzas sobre campo significativo instituciones. Figuras de instituciones (Iglesia, escuela, cuartel militar)
CONFLICTO COGNITIVO	La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué es una institución?	Figuras asociadas a las adivinanzas (puerta abierta, puerta cerrada, niños, cuadernos, libros, lápices de colores, papás, Biblia, personas alegres, cuartel, soldado, mapa del Perú)
PROCESO	La docente explica a los alumnos del II ciclo de inicial que en la clase de hoy se utilizará como juego lingüístico: varias adivinanzas sobre las instituciones (campo significativo) y enunciarán los nombres de las instituciones (hipónimo de instituciones) y a partir del conjunto de diversas figuras seleccionarán solamente el conjunto de figuras de las instituciones (hiperónimo)  La docente indica que va a leer la primera adivinanza, y dice así: <i>Abierta siempre estoy</i> (muestra figura de puerta abierta) <i>para mis niños</i> (muestra figura de niños) <i>que traen libros, cuaderno</i> (muestra cuadernos, libros) <i>y lápices de colores</i> (muestra lápices de colores) <i>cerrada me quedo</i> (muestra figura de puerta cerrada) <i>sábados y domingos.</i>	
	La docente pregunta: ¿A qué institución se refiere la	

<p>CIERRE</p> <p>META COGNICIÓN</p>	<p>adivinanza? La docente explica las principales características de la escuela y su finalidad. La docente indica que va a leer la segunda adivinanza, y dice así: <i>Soy el lugar donde tus papás</i> (muestra figura de papás) <i>vienen más los días domingos</i> <i>a escuchar la palabra de Dios</i> (muestra figura de la Biblia) <i>después de lo cual</i> <i>se sienten mejores personas</i> (muestra personas alegres)</p> <p>La docente pregunta: ¿A qué institución se refiere la adivinanza? La docente explica las principales características de la iglesia y su finalidad.</p> <p>La docente indica que va a leer la tercera adivinanza, y dice así: <i>Soy como una escuela</i> (muestra figura de cuartel) <i>pero los que estudian</i> <i>son soldados</i> (muestra figura de soldado) <i>y se preparan para</i> <i>defender la patria,</i> (muestra mapa del Perú) <i>¿Quién soy?</i></p> <p>La docente pregunta: ¿A qué institución se refiere la adivinanza? La docente explica las principales características del cuartel militar y su finalidad.</p> <p>La docente forma tres grupos de niños y les pide que cada grupo asuma ser una institución de las analizadas: escuela, iglesia y cuartel militar. Y explique a sus compañeros las principales características de dicha institución y enuncie su finalidad. Asimismo, que mediante dramatización espontánea y libre actúen como integrantes de esas instituciones. La docente ayuda a complementar lo enunciado por los alumnos en los diferentes grupos y otorga estímulos positivos para las participaciones.</p> <p>La docente indica a los alumnos que cuando se les diga la palabra instituciones (campo significativo), ellos puedan enunciar uno, por uno, las instituciones: iglesia, escuela, cuartel militar (hipónimo de instituciones). La docente muestra diversas figuras, entre las cuales pide seleccionar solamente las figuras correspondientes a las instituciones (hiperónimo) Reitera dicho proceso varias veces, hasta que compruebe que los alumnos han captado la semántica del campo significativo: instituciones y su correspondiente hipónimo e hiperónimo.</p> <p>Invita a los alumnos a compartir dichas adivinanzas con sus amigos de casa y con sus padres y familiares.</p>	
---	---	--

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

### I. DATOS GENERALES

1. I.E. : I.E.P. “Divino Niño Jesús”
2. Ubicación : A.H. Los Médanos, Castilla, Piura
3. Ciclo : II de Inicial (5 años)
4. Docente : Cirli Pamela Ordinola Sandoval
5. Año : 2018

II. **NOMBRE DE LA SESIÓN** : Vestimenta

III. **VARIABLE A MEJORAR** : Desempeño semántico

IV. **INSTRUMENTO** : Lista de Cotejo

V. **LOGRO:**

Área	Competencias	Dimensiones	Indicador	Items
Comunicación	Participar con entusiasmo y respeto en los juegos lingüísticos (adivinanzas) para lograr un efecto positivo en el desempeño semántico, tanto en el campo significativo como en la jerarquía semántica.	Campo significativo	<i>Vestimenta</i>	Entiende el concepto de <i>vestimenta</i> , lo enuncia y distingue sus características.
		Jerarquía semántica	<i>Hipónimo</i> <i>Hiperónimo</i>	Enuncia y describe en forma específica el <i>hipónimo e hiperónimo</i> de vestimenta: pantalón, camisa, falda, blusa, zapatos, sombrero, etc.

### VI. ACTIVIDADES PROPUESTAS

PROCESO	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
MOTIVACIÓN-SABERES PREVIOS	La docente saluda cariñosamente a los alumnos del II ciclo de inicial y realiza las siguientes preguntas motivadoras:  ¿Para qué sirve la vestimenta? ¿Podrían salir de su casa sin vestimenta?	Adivinanzas sobre campo significativo <i>vestimenta</i> Figuras asociadas a la vestimenta (pantalón, camisa, falda, blusa, zapatos, sombrero, etc.)
CONFLICTO COGNITIVO	La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué tipos de vestimenta hay? ¿Qué diferencias tiene la vestimenta de mujer con la de hombre?	Figuras asociadas a las adivinanzas (piernas, hombre, botones, cierres, pantalones, varones, cabeza y pies, etc.)
PROCESO	La docente explica a los alumnos del II ciclo de inicial que en la clase de hoy se utilizará como juego lingüístico: varias adivinanzas sobre la vestimenta (campo significativo) y enunciarán los nombres de la vestimenta (hipónimo de vestimenta), y a partir de un conjunto de diversas figuras seleccionarán solamente las figuras que conforman el conjunto de vestimenta (hiperónimo).  La docente indica que va a leer la primera adivinanza, y dice así: <i>Dos buenas piernas tenemos</i> (muestra figura de 4 piernas) <i>y no podemos andar</i> <i>pero el hombre sin nosotros</i> <i>no se puede presentar</i> (muestra figura de hombre)  La docente pregunta: ¿A qué vestimenta se refiere la adivinanza? La docente explica las principales características del pantalón. La docente indica que va a leer la segunda adivinanza, y dice	



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

### I. DATOS GENERALES

1. I.E. : I.E.P. “Divino Niño Jesús”
2. Ubicación : A.H. Los Médanos, Castilla, Piura
3. Ciclo : II de Inicial (5 años)
4. Docente : Cirli Pamela Ordinola Sandoval
5. Año : 2018

II. **NOMBRE DE LA SESIÓN** : Profesiones

III. **VARIABLE A MEJORAR** : Desempeño semántico

IV. **INSTRUMENTO** : Lista de Cotejo

V. **LOGRO:**

Área	Competencias	Dimensiones	Indicador	Items
Comunicación	Participar con entusiasmo y respeto en los juegos lingüísticos (adivinanzas y dramatización) para lograr un efecto positivo en el desempeño semántico, tanto en el campo significativo como en la jerarquía semántica.	Campo significativo	<i>Profesiones</i>	Entiende el concepto de <i>profesiones</i> , lo enuncia y las distingue según su finalidad y lugar de trabajo
		Jerarquía semántica	<i>Hipónimo</i> <i>Hiperónimo</i>	Enuncia y describe en forma específica el <i>hipónimo</i> e hiperónimo de profesiones: profesor, médico, policía, etc.

### VI. ACTIVIDADES PROPUESTAS

PROCESO	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
MOTIVACIÓN-SABERES PREVIOS	La docente saluda cariñosamente a los alumnos del II ciclo de inicial y realiza las siguientes preguntas motivadoras:  ¿En qué trabaja su papá? ¿En qué trabaja su mamá?	Adivinanzas sobre campo significativo <i>profesiones</i> Figuras asociadas a las profesiones (profesor, médico, policía, etc)
CONFLICTO COGNITIVO	La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué es una profesión? ¿Cuáles son las profesiones más importantes para la comunidad?	Figuras asociadas a las adivinanzas (papá-mamá, tiza y pizarra, hospital, enfermo, delincuente, cárcel, pistola, gorro )
PROCESO	La docente explica a los alumnos del II ciclo de inicial que en la clase de hoy se utilizará como juego lingüístico: varias adivinanzas sobre las profesiones (campo significativo) y enunciarán los nombres de las profesiones (hipónimo de profesiones), su finalidad y lugar de trabajo y a partir de un conjunto de diversas figuras seleccionarán solamente las figuras que conforman el conjunto de profesiones (hiperónimo).  La docente indica que va a leer la primera adivinanza, y dice así: <i>Parece que fuera papá o mamá</i> (figura de papá-mamá) <i>Pues me mima y me enseña</i> <i>Usando tiza y pizarra</i> (figura de pizarra y tiza) <i>de lunes a viernes</i> <i>ya diste o te rindes?</i>	

<p>CIERRE</p> <p>META COGNICIÓN</p>	<p>La docente pregunta: ¿A qué profesión se refiere la adivinanza?  La docente explica las principales características del profesor, su finalidad y lugar de trabajo.  La docente indica que va a leer la segunda adivinanza, y dice así:  <i>Me ocupo de tu salud,</i>  <i>en clínicas y hospitales,</i> (figura de hospital)  <i>Ven cuando estés enfermo</i> (figura de enfermo)  <i>pues curo y prevengo males</i></p> <p>La docente pregunta: ¿A qué profesión se refiere la adivinanza?  La docente explica las principales características del médico, su finalidad y lugar de trabajo.</p> <p>La docente indica que va a leer la tercera adivinanza, y dice así:  <i>Persigo al delincuente,</i> (muestra figura de delincuente)  <i>para llevarlo tras las rejas</i> (muestra figura de cárcel)  <i>llevo pistola y vara,</i> (muestra figura pistola)  <i>y un gorro en la cabeza</i> (muestra figura de gorro)  ¿Quién soy?</p> <p>La docente pregunta: ¿A qué profesional se refiere la adivinanza?  La docente explica las principales características del policía, su finalidad y lugar de trabajo.</p> <p>La docente forma grupos de tres niños y les pide que cada uno asuma ser uno de los profesionales de las adivinanzas: profesor, médico y policía. Y explique a sus compañeros las principales características de dicha profesión, enuncie la adivinanza correspondiente a dicha profesión, su finalidad y lugar de trabajo.  Asimismo, que mediante dramatización espontánea y libre actúen como si fueran esos profesionales. La docente ayuda a complementar lo enunciado por los alumnos en los diferentes grupos y otorga estímulos positivos para las participaciones.</p> <p>La docente indica a los alumnos que cuando se les diga profesiones (campo significativo), ellos puedan enunciar uno, por uno, las profesiones: profesor, médico, policía, etc. (hipónimo de profesiones).  La docente muestra diversas figuras, entre las cuales pide seleccionar solamente las figuras correspondientes a las profesiones (hiperónimo)  Reitera dicho proceso varias veces, hasta que compruebe que los alumnos han captado la semántica del campo significativo: profesiones y el correspondiente hipónimo e hiperónimo.</p> <p>Invita a los alumnos a compartir dichas adivinanzas con sus amigos de casa y con sus padres y familiares.</p>	
---	--	--

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

### I. DATOS GENERALES

1. I.E. : I.E.P. "Divino Niño Jesús"
2. Ubicación : A.H. Los Médanos, Castilla, Piura
3. Ciclo : II de Inicial (5 años)
4. Docente : Cirli Pamela Ordinola Sandoval
5. Año : 2018

II. **NOMBRE DE LA SESIÓN** : Oficios

III. **VARIABLE A MEJORAR** : Desempeño semántico

IV. **INSTRUMENTO** : Lista de Cotejo

V. **LOGRO:**

Área	Competencias	Dimensiones	Indicador	Items
Comunicación	Participar con entusiasmo y respeto en los juegos lingüísticos (adivinanzas y dramatización) para lograr un efecto positivo en el desempeño semántico, tanto en el campo significativo como en la jerarquía semántica.	Campo significativo	<i>Oficios</i>	Entiende el concepto de <i>oficios</i> , lo enuncia y las distingue según su finalidad y lugar de trabajo
		Jerarquía semántica	<i>Hipónimo</i> <i>Hiperónimo</i>	Enuncia y describe en forma específica el <i>hipónimo</i> e hiperónimo de oficios: albañil, pintor, carpintero, etc.

### VI. ACTIVIDADES PROPUESTAS

PROCESO	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
MOTIVACIÓN-SABERES PREVIOS	La docente saluda cariñosamente a los alumnos del II ciclo de inicial y realiza las siguientes preguntas motivadoras:  ¿Algún albañil, pintor o carpintero ha realizado trabajos en su casa?	Adivinanzas sobre campo significativo <i>oficios</i> Figuras asociadas a los oficios (albañil, pintor, carpintero, etc)
CONFLICTO COGNITIVO	La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué es un oficio? ¿Cuáles son los oficios más comunes que se requieren en la casa?	Figuras asociadas a las adivinanzas (cemento, agua, arena, ladrillos, casa, pintura, rodillo, brocha, pared, puerta, cepillo, madera, ventana, madera, mesa)
PROCESO	La docente explica a los alumnos del II ciclo de inicial que en la clase de hoy se utilizará como juego lingüístico: varias adivinanzas sobre los oficios (campo significativo) y enunciarán los nombres de los oficios (hipónimo de oficios), su finalidad y lugar de trabajo y a partir de un conjunto de diversas figuras seleccionarán solamente las figuras que conforman el conjunto de oficios (hiperónimo).  La docente indica que va a leer la primera adivinanza, y dice así: <i>Utilizo vigas, cemento y agua</i> (figura de cemento, agua) <i>Con arena y ladrillos</i> (figura de arena y ladrillos) <i>hago casas seguras</i> (figura de casa) <i>pero no es trabajo sencillo</i> ¿Quién soy?	

<p>CIERRE</p> <p>META COGNICIÓN</p>	<p>La docente pregunta: ¿A qué oficio se refiere la adivinanza? La docente explica las principales características del albañil, su finalidad y lugar de trabajo. La docente indica que va a leer la segunda adivinanza, y dice así: <i>Con pinturas de colores</i> (figura de pinturas) <i>con rodillo, brocha o pincel</i> (figura de rodillo, brocha) <i>pinta paredes y puertas</i> (figura de pared, puerta) <i>¡adivina! ¿Quién es él?</i></p> <p>La docente pregunta: ¿A qué oficio se refiere la adivinanza? La docente explica las principales características del pintor, su finalidad y lugar de trabajo.</p> <p>La docente indica que va a leer la tercera adivinanza, y dice así: <i>Corto, cepillo y armo</i> (figura de cepillo) <i>Con madera lo que quieras:</i> (figura de madera) <i>Ventanas, puertas y mesas</i> (figuras ventana, puerta y mesa) <i>¡bah! Lo adivina cualquiera</i></p> <p>La docente pregunta: ¿A qué oficio se refiere la adivinanza? La docente explica las principales características del carpintero, su finalidad y lugar de trabajo.</p> <p>La docente forma grupos de tres niños y les pide que cada uno asuma uno de los oficios de las adivinanzas: albañil, pintor o carpintero. Y explique a sus compañeros las principales características de dicho oficio, enuncie la adivinanza correspondiente a dicho oficio, su finalidad y lugar de trabajo. Asimismo, que mediante dramatización espontánea y libre actúen y desarrollen esos oficios. La docente ayuda a complementar lo enunciado por los alumnos en los diferentes grupos y otorga estímulos positivos para las participaciones.</p> <p>La docente indica a los alumnos que cuando se les diga oficios (campo significativo), ellos puedan enunciar uno, por uno, los oficios: albañil, pintor, carpintero, etc. (hipónimo de oficios). La docente muestra diversas figuras, entre las cuales pide seleccionar solamente las figuras correspondientes a los oficios (hiperónimo)</p> <p>Reitera dicho proceso varias veces, hasta que compruebe que los alumnos han captado la semántica del campo significativo: oficios y el correspondiente hipónimo e hiperónimo.</p> <p>Invita a los alumnos a compartir dichas adivinanzas con sus amigos de casa y con sus padres y familiares.</p>	
---	--	--



## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

### I. DATOS GENERALES

1. I.E. : I.E.P. “Divino Niño Jesús”
2. Ubicación : A.H. Los Médanos, Castilla, Piura
3. Ciclo : II de Inicial (5 años)
4. Docente : Cirli Pamela Ordinola Sandoval
5. Año : 2018

**II. NOMBRE DE LA SESIÓN :** Lugares de la comunidad

**III. VARIABLE A MEJORAR :** Desempeño semántico

**IV. INSTRUMENTO :** Lista de Cotejo

**V. LOGRO:**

Área	Competencias	Dimensiones	Indicador	Items
Comunicación	Participar con entusiasmo y respeto en los juegos lingüísticos (adivinanzas y dramatización) para lograr un efecto positivo en el desempeño semántico, tanto en el campo significativo como en la jerarquía semántica.	Campo significativo	<i>Lugares de la comunidad</i>	Entiende el concepto de <i>lugares de la comunidad</i> , lo enuncia y distingue por su finalidad y características.
		Jerarquía semántica	<i>Hipónimo</i> <i>Hierónimo</i>	Enuncia y describe en forma específica el <i>hipónimo</i> de <i>lugares de la comunidad</i> : parque, aeropuerto, plaza de armas, etc.

### VI. ACTIVIDADES PROPUESTAS

PROCESO	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
MOTIVACIÓN-SABERES PREVIOS	La docente saluda cariñosamente a los alumnos del II ciclo de inicial y realiza las siguientes preguntas motivadoras:  ¿Han entrado a una iglesia? ¿Han escuchado sobre un cuartel militar?	Adivinanzas sobre campo significativo <i>lugares de la comunidad</i> .
CONFLICTO COGNITIVO	La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué es una institución?	Figuras de lugares de la comunidad (parque, aeropuerto, plaza de armas, etc.)
PROCESO	La docente explica a los alumnos del II ciclo de inicial que en la clase de hoy se utilizará como juego lingüístico: varias adivinanzas sobre los lugares de la comunidad (campo significativo) y enunciarán los nombres de los lugares de la comunidad (hipónimo de lugares de la comunidad) y a partir del conjunto de diversas figuras seleccionarán solamente el conjunto de los lugares de la comunidad (hiperónimo)  La docente indica que va a leer la primera adivinanza, y dice así: <i>Abierta siempre estoy</i> (muestra figura de puerta abierta) <i>para mis niños</i> (muestra figura de niños) <i>que traen libros, cuaderno</i> (muestra cuadernos, libros) <i>y lápices de colores</i> (muestra lápices de colores) <i>cerrada me quedo</i> (muestra figura de puerta cerrada) <i>sábados y domingos.</i>	Figuras asociadas a las adivinanzas.
	La docente pregunta: ¿A qué lugar de la comunidad se refiere	

<p>CIERRE</p> <p>META COGNICIÓN</p>	<p>la adivinanza? La docente explica las principales características del parque y su finalidad. La docente indica que va a leer la segunda adivinanza, y dice así: <i>Soy el lugar donde tus papás</i> (muestra figura de papás) <i>vienen más los días domingos</i> <i>a escuchar la palabra de Dios</i> (muestra figura de la Biblia) <i>después de lo cual</i> <i>se sienten mejores personas</i> (muestra personas alegres)</p> <p>La docente pregunta: ¿A qué lugar de la comunidad se refiere la adivinanza? La docente explica las principales características del aeropuerto y su finalidad.</p> <p>La docente indica que va a leer la tercera adivinanza, y dice así: <i>Soy como una escuela</i> (muestra figura de cuartel) <i>pero los que estudian</i> <i>son soldados</i> (muestra figura de soldado) <i>y se preparan para</i> <i>defender la patria,</i> (muestra mapa del Perú) <i>¿Quién soy?</i></p> <p>La docente pregunta: ¿A qué lugar de la comunidad se refiere la adivinanza? La docente explica las principales características de la plaza de armas y su finalidad.</p> <p>La docente forma tres grupos de niños y les pide que cada grupo asuma ser un lugar de la comunidad de los analizados: parque, aeropuerto y plaza de armas. Y explique a sus compañeros las principales características de dicho lugar de la comunidad y enuncie su finalidad. Asimismo, que mediante dramatización espontánea y libre actúen como integrantes de esos lugares de la comunidad. La docente ayuda a complementar lo enunciado por los alumnos en los diferentes grupos y otorga estímulos positivos para las participaciones.</p> <p>La docente indica a los alumnos que cuando se les diga la palabra lugares de la comunidad (campo significativo), ellos puedan enunciar uno, por uno, los lugares de la comunidad: parque, aeropuerto y plaza de armas (hipónimo de lugares de la comunidad). La docente muestra diversas figuras, entre las cuales pide seleccionar solamente las figuras correspondientes a los lugares de la comunidad (hiperónimo) Reitera dicho proceso varias veces, hasta que compruebe que los alumnos han captado la semántica del campo significativo: lugares de la comunidad y su correspondiente hipónimo e hiperónimo.</p> <p>Invita a los alumnos a compartir dichas adivinanzas con sus amigos de casa y con sus padres y familiares.</p>	
---	---	--

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

### I. DATOS GENERALES

1. I.E. : I.E.P. “Divino Niño Jesús”
2. Ubicación : A.H. Los Médanos, Castilla, Piura
3. Ciclo : II de Inicial (5 años)
4. Docente : Cirli Pamela Ordinola Sandoval
5. Año : 2018

**II. NOMBRE DE LA SESIÓN :** Los colores secundarios

**III. VARIABLE A MEJORAR :** Desempeño semántico

**IV. INSTRUMENTO :** Lista de Cotejo

**V. LOGRO:**

Área	Competencias	Dimensiones	Indicador	Items
Comunicación	Participar con entusiasmo y respeto en los juegos lingüísticos (dramatización) para lograr un efecto positivo en el desempeño semántico, tanto en el campo significativo como en la jerarquía semántica.	Campo significativo	<i>Colores (secundarios)</i>	Comprende el concepto de <i>colores (secundarios)</i> , lo enuncia y efectúa asociaciones de dichos colores secundarios en frutas, animales u objetos.
		Jerarquía semántica	<i>Hipónimo</i>	Enuncia y describe en forma específica el <i>hipónimo</i> de colores secundarios: verde, naranja, morado

### VI. ACTIVIDADES PROPUESTAS

PROCESO	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
MOTIVACIÓN-SABERES PREVIOS	La docente saluda cariñosamente a los alumnos del II ciclo de inicial y realiza las siguientes preguntas motivadoras:  ¿Cuáles son los colores primarios? ¿En el aula qué cosas están pintadas de colores primarios?	Adivinanzas sobre campo significativo <i>colores (secundarios)</i> . Figuras asociadas a los colores secundarios (verde, naranja, morado)
CONFLICTO COGNITIVO	La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Cuáles son los colores secundarios? ¿Cómo se forman los colores secundarios?	Figuras asociadas a las adivinanzas (conejo, semáforo, planta, sangre, mar, procesión, moras, cebollas moradas, etc.)
PROCESO	La docente explica a los alumnos del II ciclo de inicial que en la clase de hoy se utilizará como juego lingüístico: tres adivinanzas, y un refrán sobre los colores secundarios (campo significativo) y enunciarán los nombres de los colores secundarios más conocidos (hipónimo de colores secundarios), y los objetos, animales o frutas que se asocian a ellos.  La docente indica que va a leer la primera adivinanza, y dice así: <i>Mezclando amarillo y rojo (muestra los dos colores) me veo en una fruta muy jugosa, y en el vegetal que come el conejo (muestra conejo) y en el semáforo también me veo (muestra semáforo) ¿Quién soy ese color?</i>  La docente pregunta: ¿A qué color se refiere la adivinanza? La docente explica las principales características del color naranja y cómo se forma a partir de los colores rojo y amarillo. La docente indica que va a leer la segunda adivinanza, y dice	

<p>CIERRE</p> <p>META COGNICIÓN</p>	<p>así: <i>Cuál es el color que nació del azul y del amarillo,</i>(muestra figura de los colores) <i>se vé en las hojas de las plantas,</i>(muestra figura de planta) <i>y le llaman el color de la esperanza?</i></p> <p>La docente pregunta: ¿A qué color se refiere la adivinanza? La docente explica las principales características del color verde y qué frutas, animales u objetos pueden asociarse a dicho color.</p> <p>La docente indica que va a leer la tercera adivinanza, y dice así: <i>Mis padres son el mar y la sangre,</i>(muestra sangre y mar) <i>me veo en procesiones</i> (muestra procesión Sr. Milagros ) <i>y me ves en las moras,</i> (muestra figura de moras) <i>y en las oscuras cebollas</i> (muestra cebollas moradas)</p> <p>La docente pregunta: ¿A qué color se refiere la adivinanza? La docente explica las principales características del color morado y qué frutas, animales u objetos pueden asociarse a dicho color.</p> <p>La docente indica que va a leer un refrán, y dice así: <i>Matizando, matizando</i> <i>la alegría de la vida</i> <i>se va generando</i></p> <p>La docente explica el sentido del refrán, indicando que a partir de los colores primarios, se va generando mediante su combinación, toda la gama y matices de colores secundarios que hacen la diversidad y el mundo de colores que ofrece la vida.</p> <p>La docente forma grupos de tres niños y les pide que cada uno asuma ser uno de los tres colores secundarios analizados: naranja, verde y morado. Y explique a sus compañeros las principales características de dicho color, y enuncie la adivinanza correspondiente a dicho color. La docente ayuda a complementar lo enunciado por los alumnos en los diferentes grupos y otorga estímulos positivos para las participaciones.</p> <p>La docente indica a los alumnos que cuando se les diga colores secundarios (campo significativo), ellos puedan enunciar uno, por uno, los tres colores enunciados: naranja, verde y morado (hipónimo de colores secundarios). Reitera dicho proceso varias veces, hasta que compruebe que los alumnos han captado la semántica del campo significativo: colores secundarios y el correspondiente hipónimo.</p> <p>Invita a los alumnos a compartir las adivinanzas sobre los colores secundarios con sus amigos, padres y familiares.</p>	
---	--	--

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

### I. DATOS GENERALES

1. I.E. : I.E.P. “Divino Niño Jesús”
2. Ubicación : A.H. Los Médanos, Castilla, Piura
3. Ciclo : II de Inicial (5 años)
4. Docente : Cirli Pamela Ordinola Sandoval
5. Año : 2018

**II. NOMBRE DE LA SESIÓN :** Los animales salvajes

**III. VARIABLE A MEJORAR :** Desempeño semántico

**IV. INSTRUMENTO :** Lista de Cotejo

**V. LOGRO:**

Área	Competencias	Dimensiones	Indicador	Items
Comunicación	Participar con entusiasmo y respeto en los juegos lingüísticos (adivinanzas) para lograr un efecto positivo en el desempeño semántico, tanto en el campo significativo como en la jerarquía semántica.	Campo significativo	<i>Animales (salvajes)</i>	Entiende el concepto de <i>animales (salvajes)</i> , lo enuncia y distingue sus características y onomatopeya.
		Jerarquía semántica	<i>Hipónimo</i>	Enuncia y describe en forma específica el <i>hipónimo</i> de animales (salvajes): león, tigre, lobo, hiena, etc.

### VI. ACTIVIDADES PROPUESTAS

PROCESO	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
MOTIVACIÓN-SABERES PREVIOS	La docente saluda cariñosamente a los alumnos del II ciclo de inicial y realiza las siguientes preguntas motivadoras:  ¿Qué animales domésticos conocen ustedes? ¿En su casa qué animales domésticos tienen?	Adivinanzas sobre campo significativo <i>animales (salvajes)</i> . Figuras de animales salvajes (león, tigre, lobo, hiena, etc)
CONFLICTO COGNITIVO	La docente realiza las siguientes preguntas: ¿qué características tienen los animales salvajes?	Figuras asociadas a las adivinanzas (melena, velocidad, boca grande, gato, miedo, perro, noche, orejas paraditas, caperucita, león cazando, manada, etc.)
PROCESO	La docente explica a los alumnos del II ciclo de inicial que en la clase de hoy se utilizará como juego lingüístico: varias adivinanzas sobre los animales salvajes (campo significativo) y enunciarán los nombres de los animales salvajes (hipónimo de animales salvajes), sus principales características y onomatopeya.  La docente indica que va a leer la primera adivinanza, y dice así: <i>Tengo una larga melena</i> (muestra figura de melena) <i>soy fuerte y muy veloz</i> (muestra velocidad)  <i>abro la boca tan grande</i> (muestra figura de boca grande) <i>que doy miedo con mi voz</i>  La docente pregunta: ¿A qué animal se refiere la adivinanza? La docente explica las principales características del león y su onomatopeya. La docente indica que va a leer la segunda adivinanza, y dice así: <i>Soy como un gato,</i> (muestra figura de gato)	

<p>CIERRE</p> <p>META COGNICIÓN</p>	<p><i>pero más fuerte y veloz,</i> (muestra velocidad)  <i>y grito menos que el león</i> (muestra figura de león)  <i>¿Quién soy yo?</i></p> <p>La docente pregunta: ¿A qué animal se refiere la adivinanza?  La docente explica las principales características del tigre y su onomatopeya.</p> <p>La docente indica que va a leer la tercera adivinanza, y dice así:  <i>Dicen que mi pariente es el perro</i> (muestra un perro)  <i>Pero a mi me gusta la noche</i> (muestra figura de la noche)  <i>pero tengo orejas paraditas,</i> (muestra orejas paraditas)  <i>y me gusta la caperucita</i> (muestra figura de caperucita)</p> <p>La docente pregunta: ¿A qué animal se refiere la adivinanza?  La docente explica las principales características del lobo y su onomatopeya.</p> <p>La docente indica que va a leer la cuarta adivinanza, y dice así:  <i>Le gusta comer las presas</i> (muestra figura de presa)  <i>pero que otros animales cazan</i> (muestra a león cazando)  <i>hasta el león le teme</i>  <i>cuando en manada va</i> (muestra una manada)  <i>y rié y rié sin parar</i>  <i>¿Quién es?</i></p> <p>La docente pregunta: ¿A qué animal se refiere la adivinanza?  La docente explica las principales características de la hiena y su onomatopeya</p> <p>La docente forma grupos de cuatro niños y les pide que cada uno asuma ser uno de los animales salvajes de las adivinanzas: león, tigre, lobo y hiena. Y explique a sus compañeros las principales características de dicho animal, enuncie la adivinanza correspondiente a dicho animal y enuncie su onomatopeya. La docente ayuda a complementar lo enunciado por los alumnos en los diferentes grupos y otorga estímulos positivos para las participaciones.</p> <p>La docente indica a los alumnos que cuando se les diga animales salvajes (campo significativo), ellos puedan enunciar uno, por uno, los animales salvajes: león, tigre, lobo, hiena, etc. (hipónimo de animales salvajes). Reitera dicho proceso varias veces, hasta que compruebe que los alumnos han captado la semántica del campo significativo: animales salvajes y el correspondiente hipónimo.</p> <p>Invita a los alumnos a compartir dichas adivinanzas con sus amigos de casa y con sus padres y familiares.</p>	
---	--	--

**ANEXO 2:  
LISTA DE COTEJO PARA MEDIR EL DESEMPEÑO SEMÁNTICO – PRE TEST**

**EDAD DE LOS ALUMNOS:** 5 AÑOS  
**DOCENTE:** CIRLI PAMELA ORDINOLA SANDOVAL  
PIURA

**AÑO:** 2018  
**I.E.P.** “DIVINO NIÑO JESÚS” – CASTILLA –

RELACIÓN DE ALUMNOS	Dimensiones																Puntaje	Nivel obtenido		
	1. Campos significantes								2. Jerarquías semánticas											
	Item 1		Item 2		Item 3		Item 4		Item 5		Item 6		Item 7		Item 8					
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO				
1.																				
2.																				
3.																				
4.																				
5.																				
6.																				
7.																				
...																				

**PUNTAJE:**  
SÍ = 2 PUNTOS  
NO = 0 PUNTOS

**NIVELES:**  
EN INICIO : 0 – 5 PUNTOS  
EN PROCESO : 6 – 10 PUNTOS  
LOGRADO : 11 – 14 PUNTOS

**LISTA DE COTEJO PARA MEDIR EL DESEMPEÑO SEMÁNTICO – POST TEST**

**EDAD DE LOS ALUMNOS: 5 AÑOS**

**AÑO: 2018**

**DOCENTE: CIRLI PAMELA ORDINOLA SANDOVAL  
PIURA**

**I.E.P. “DIVINO NIÑO JESÚS” – CASTILLA –**

RELACIÓN DE ALUMNOS	Dimensiones																Puntaje	Nivel obtenido
	1. Campos significantes								2. Jerarquías semánticas									
	Item 1		Item 2		Item 3		Item 4		Item 5		Item 6		Item 7		Item 8			
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO		
	Comprende el concepto: colores, lo enuncia y efectúa asociaciones con lugares, objetos y frutas		Entiende el concepto: animales, lo enuncia y distingue sus características y onomatopeya		Asimila el concepto: formas geométricas (triángulo, circunferencia, rectángulo y cuadrado) y las reconoce en objetos y lugares de su entorno		Comprende el concepto: instituciones (iglesia, escuela, cuartel militar) y lugares de la comunidad, (parque, aeropuerto, plaza de armas); los distingue por su finalidad y características		Asimila el concepto: vestimenta y distingue la que es de mujer, de hombre, de niño, y de profesiones.		Entiende el concepto: profesiones u oficios, y las distingue según su finalidad y lugar de trabajo.		Entiende y describe en forma específica un elemento que es parte de un campo significativo		Asocia diversos elementos para formar un campo significativo general			
1.																		
2.																		
3.																		
4.																		
5.																		
6.																		
7.																		
...																		

**PUNTAJE:**  
SÍ = 2 PUNTOS  
NO = 0 PUNTOS

**NIVELES:**  
EN INICIO : 0 – 5 PUNTOS  
EN PROCESO : 6 – 10 PUNTOS  
LOGRADO : 11 – 14 PUNTO