

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

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

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
FAVORECER EL DESEMPEÑO SEMÁNTICO EN LOS
NIÑOS DE 5 AÑOS DEL INICIAL DE “ANGELITOS DE
MAMA ASHU, DISTRITO CHACAS, REGIÓN ÁNCASH
2018**

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

AUTORA:

LIZBETH MARGARITA MALDONADO VALENZUELA

ORCID ID: 0000-0001-8695-3635

ASESOR:

Mgtr. APOLINAR RUBÉN JARA ASECIO

ORCID ID: 0000-0001-7894-4501

CHIMBOTE - PERÚ

2019

TÍTULO DE LA TESIS

El juego como estrategia didáctica para favorecer el desempeño semántico en los niños de 5 años del inicial de “Angelitos de Mama Ashu, distrito Chacas, región Áncash 2018.

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Lizbeth Margarita Maldonado Valenzuela

ORCID ID: 0000-0001-8695-3635

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Chimbote, Perú

ASESOR

Mgtr. Apolinar Rubén Jara Asencio

ORCID ID: 0000-0001-7894-4501

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

JURADO

Mgtr r. Zavaleta Rodriguez Andrés Teodoro

ORCID ID: 0000-0002-3272-8560

Mgtr. Carhuanina Calahuala Sofia Susana

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

Mgtr. Ramos Sagastegui Claudia Pamela

ORCID ID:0000-0001-7416-425X

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR

.....
Dr. ZAVALETA RODRIGUEZ ANDRES TEODORO

ORCID ID:0000-0002-3272-8560

PRESIDENTE

.....
Mg. CARHUANINA CALAHUALA SOFIA SUSANA

ORCID ID: 0000-0003-1597-3422

MIEMBRO

.....
Mg. RAMOS SAGASTEGUI CLAUDIA PAMELA

ORCID ID:0000-0001-7416-425X

MIEMBRO

.....
Mg. APOLINAR RUBÉN JARA ASENCIO

ORCID ID: 0000-0001-7894-4501

MIEMBRO

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por brindarme salud y éxitos en terminar esta carrera profesional por darme en mi vida una buena educación y buenas personas que se han preocupado de brindarme una buena formación con buenos valores agradezco a mis padres personas quienes me han dado el valor de seguir adelante en mis estudios, a mis hermanos por la comprensión ,a mi directora, docentes quienes me han brindado una enseñanza que quisiera ser como ellos en el campo educativo que me tocará realizar y compañeras quienes con su amor me han hecho entender que cuando alguna cosa se desea se lucha y retroceder jamás.

DEDICATORIA

Este trabajo quiero dedicar a todas aquellas personas quienes me han brindado la educación es decir a la casa don Bosco quien me ha abierto la puerta para educarme y ser lo que soy ahora de poner a Dios al centro en mi vida, también lo dedico a todas las personas que amo quienes con su consejo, cariño y voluntad siempre han deseado lo mejor para mí.

RESUMEN

Actualmente, en la era moderna, debido a los diversos cambios sociales y políticos nos encontramos sumergidos en el empleo desmesurado de la tecnología que repercute cada vez más en todos los rincones de la sociedad. Los alumnos no toman importancia al significado de las palabras, sino que se obstinan a las ciencias aplicadas que no les permite recurrir a diversas fuentes de información como: el diccionario, enciclopedia y libros; por ende, no se interesan en buscar y obtener más palabras con sus respectivos significados.

Por este motivo se plateó realizar una investigación denominada “el juego como estrategia para favorecer el desempeño semántico en los niños de 5 años del inicial de Angelitos de Mama Ashu, distrito Chacas, región Áncash 2018. Teniendo como objetivo principal determinar si el juego como estrategia didáctica para favorecer el desempeño semántico. Se utilizó el tipo de investigación cuantitativa preexperimental, se utilizó la prueba de lenguaje oral narrativa-revisada (PLON-R) ya que su procedimiento permite la recolección de datos. Conforme a los resultados arrojados en el pre y post test se demuestra que, antes de la aplicación el juego como estrategia didáctica la mayor parte de los niños se encontraban en un nivel de retraso, quienes después de la aplicación del juego como estrategia didáctica llegaron a nivel normal, el cual demuestra que el empleo del juego como estrategia didáctica benefició a los niños en la mejora del desempeño semántico.

Palabras clave: Desempeño semántico, la semántica, juego, estrategia didáctica.

ABSTRACT

Currently, in the modern era, due to the various social and political changes we find ourselves immersed in the excessive use of technology that increasingly affects every corner of society. The students do not take importance to the meaning of the words, but they obstinate to the applied sciences that do not allow them to resort to diverse sources of information like: the dictionary, encyclopedia and books; therefore, they are not interested in searching for and obtaining more words with their respective meanings. for this reason, it was planned to carry out a research called "the game as a strategy to promote semantic performance in children of 5 years of the initial of Angelitos de Mama Ashu, Chacas district, Ancash 2018 region. The main objective is to determine whether the game as a strategy didactic to favor semantic performance. The type of pre-experimental quantitative research was used, the narrative-revised oral language test (PLON-R) was used since its procedure allows data collection. According to the results obtained in the pre and post test, it is shown that, before the application, the game as a didactic strategy, most of the children were at a level of delay, who after the application of the game as a didactic strategy reached normal level, which shows that the use of the game as a didactic strategy benefited children in the improvement of semantic performance.

Keywords: semantic performance, semantics, game, didactic strategy.

CONTENIDO

TÍTULO DE LA TESIS	II
HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESOR	III
AGRADECIMIENTO	V
DEDICATORIA.....	VI
RESUMEN	VII
ABSTRACT.....	VIII
CONTENIDO	IX
ÍNDICE DE TABLAS	XII
ÍNDICE DE FIGURAS	XIII
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II REVISIÓN DE LITERATURA	7
2.1. ANTECEDENTES.....	7
2.2. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA.....	9
2.2.1. <i>El juego</i>	9
2.2.1.1. El juego como estrategia didáctica.....	12
2.2.1.2. Clasificación del juego.....	15
2.2.1.3. Objetivo de juegos didácticos	17
2.2.1.4. Dimensiones del juego	18
2.2.1.4.1.Importancia del juego.....	20
2.3. DESEMPEÑO SEMÁNTICO	20

2.3.1.	<i>La semántica</i>	21
2.3.2.	<i>Dimensiones del desempeño semántico</i>	22
2.3.2.1.	Comprensión auditiva	22
2.3.2.2.	Vocabulario	22
2.3.2.3.	Categorización.....	22
2.3.2.4.	Asociaciones verbales	22
2.3.3.	<i>Desarrollo semántico</i>	23
2.3.4.	<i>El significado y la estructura de las palabras</i>	23
2.3.5.	<i>Los cambios semánticos</i>	24
2.3.5.1.	Adquisición del componente semántico.....	26
2.3.5.2.	Semántica significada de las palabras y relaciones.....	26
2.3.6.	<i>Semántica cambios de significado</i>	27
III.	HIPÓTESIS	29
3.1.	HIPÓTESIS GENERAL	29
3.2.	HIPÓTESIS NULA	29
IV.	METODOLOGÍA	30
4.1.	DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	30
4.2.	POBLACIÓN Y MUESTRA	30
4.3.	DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	31
4.4.	OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	32
4.5.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.	33
4.6.	PLAN DE ANÁLISIS.....	34
4.7.	MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN.....	37

4.8. PRINCIPIOS ÉTICOS	38
V. RESULTADOS	39
5.1. RESULTADOS.....	39
5.1.1. <i>Resultados del pretest de la variable desempeño semántico</i>	40
5.1.2. <i>Resultados del post test de la variable desempeño semántico</i>	40
5.1.3. <i>Resultado del pre test y post test de la variable desempeño semántico después de aplicar el del taller de juego como estrategia didáctica.</i>	41
5.1.4. <i>Resultados de la prueba de hipótesis</i>	43
5.2. ANÁLISIS DE RESULTADOS	46
5.2.1. <i>Análisis del resultado del pre test</i>	46
5.2.2. <i>Análisis del resultado del post test.</i>	46
5.2.3. <i>Análisis del resultado del pre test y post test</i>	47
IV CONCLUSIONES	48
ASPECTOS COMPLEMENTARIOS	49
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	50
ANEXOS.....	53

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Distribución de la muestra de la I.E. “Angelitos de Mama Ashu” de Chacas.....	31
Tabla 2. Baremos para el instrumento	34
Tabla 3. Test de normalidad.....	39
Tabla 4. Resultados del pre test	40
Tabla 5. Resultado del post test del desempeño semántico	40
Tabla 6. Resultado del pre test y pos test del desempeño semántico.....	41
Tabla 7. Prueba de hipótesis para comprobar la variable desempeño semántico antes y después a los niños de 5 años de la I.E.I.” Angelitos de mama Ashu” distrito Chacas, Provincia Asunción, Región Ancash, en el año 2018.	44

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Gráfico de barras resultado del pretest del desempeño semántico antes del taller.....	40
Figura 2: Gráfico de barras del resultado del post tes del desempeño semántico después del taller	41
Figura 3: En el gráfico de barras el resultado del pretest y pos test del desempeño semántico.....	42
Figura 4: Diagrama de cajas y bigotes de los resultados del pretest y postest	43
Figura 5: Prueba de hipótesis para evaluar la aplicación del taller del juego como estrategia didáctica para favorecer el desempeño semántico en los niños de 5 años de la inicial “Angelitos de mama Ashu”, distrito de Chacas, provincia de Asunción, región Áncash 2018.....	45

I. INTRODUCCIÓN

La educación es imprescindible en la vida del ser humano, porque a través de esta, se puede lograr un verdadero progreso en el aprendizaje para poder actuar en la sociedad en forma pertinente. Tal como menciona Arias “La educación es un proceso de aprendizaje - enseñanza que se desarrolla a lo largo de toda la vida y que contribuye a la formación integral de las personas al pleno de sus potencialidades, a la creación de la cultura” (Arias, 2015, pág. 20). Según lo mencionado, se debe de evitar la discriminación y la exclusión hacia los grupos vulnerables, para ello se debe fomentar el desempeño semántico en los niños a través de juegos novedosos que les permita enriquecerse en la expresión oral.

Este componente estudia el significado de los signos lingüísticos y de sus distintas combinaciones en los diferentes niveles de organización: palabras, frases, enunciados y el discurso. A mayor amplitud semántica, el niño tendrá mayor información previa que le ayudará a comprender de mejor manera el contenido del texto escrito. Acosta (Manrique S. , 2013, pág. 8).

La semántica tiene como función principal la interrelación de varias palabras teniendo en cuenta sus significados, sabiendo que según el contexto experimentan cambios en la significación. Según el autor Owens (2003). Afirma que “La semántica estudia las relaciones de unos significados con otros y los cambios de significación que experimentan esas palabras” Owens (citado por Quispe, 2014, pág. 22). Lo mencionado permite afirmar que el significado de las palabras poseen diferentes valores según el lugar y el tiempo en que se desarrolla el tipo de expresión oral

En los primeros años de vida es muy importante educar a los niños de manera propicia en cuanto al desempeño semántico, para que de ese modo puedan

desenvolverse en los diferentes ámbitos de la sociedad y a la vez desarrollen diferentes capacidades que los niños aún no descubren; cada vez más frecuente es encontrar niños que inician la escolaridad con dificultades lingüísticas que se evidencian en un limitado desempeño tanto a nivel académico como a nivel social. En la etapa pre escolar es importante desarrollar las habilidades lingüísticas referidas al desempeño semántico, porque permite el desenvolvimiento del niño con sus pares, logrando que expresen sus sentimientos, emociones y opiniones; además, favorece la comprensión y expresión oral que son importantes para el desarrollo de la lecto-escritura, en la medida de que los niños ponen en juego su potencial expresivo en el desempeño semántico, construyen y reelaboran significados al mismo tiempo que ajustan y estructuran mejor su propio lenguaje. Así pues, el niño aprende y enriquece su vocabulario al tiempo que perfecciona y adquiere un uso correcto del mismo, es por ello, que la familia y la escuela cumplen un rol primordial.

Es muy importante diferenciar entre el conocimiento de las palabras y nuestro conocimiento del mundo. El primero está compuesto por las palabras y sus definiciones, tiene un carácter principalmente verbal, y está presente en un diccionario mental característico de cada persona, mientras el segundo se refiere a la comprensión y a las evocaciones de carácter autobiográfico, que cada individuo construye en correspondencia con determinados acontecimientos, además no sólo refleja la interpretación individual del contexto donde se desenvuelve, sino, muy asiduamente, su interpretación cultural (Manrique S. , 2013, pág. 23).

El juego es una actividad que favorece el desarrollo del lenguaje de los niños, ya que, durante el juego, intercambian ideas continuamente y se expresan libremente; de este modo adquieren capacidades para la comprensión oral y la expresión. Así mismo, es fundamental para el desarrollo físico y psíquico del ser humano. La adquisición de nuevas palabras en su vocabulario del niño en nivel inicial es

importante ya que su lenguaje empieza a ampliar a medida que intercambian ideas con sus pares.

Aprenden también de las frases que emiten las personas mayores, por lo tanto, es importante resaltar las relaciones que tienen los padres con sus hijos, porque es ésta la fuente principal donde se dan muchas maneras de comunicación; es allí sobre todo que uno puede llegar a conocer, entender palabras y utilizarlas adecuadamente. El desarrollo del vocabulario es fundamental porque existe un vínculo entre este y la comprensión de lectura. Si uno no entiende el significado de las palabras, no comprende lo que lee. Al mismo tiempo, es importante que los niños asimilen en forma ascendente vocabularios nuevos, a través de oportunidades motivaciones para se expresen con libertad, el cual favorece al desarrollo integral del niño permitiéndole aprendizaje significativo.

Las deficiencias en el desarrollo verbal afectan el aprendizaje especialmente a los niños de niveles sociales más deprimidos, pero que al ser detectados a tiempo se podrían elaborar estrategias pedagógicas tempranas e intensivas. Consideramos que este estudio es de relevancia social, teniendo en cuenta que el lenguaje oral es la base de futuros aprendizajes como la lectoescritura y la comprensión de textos. (Asian, 2010, pág. 7).

Hoy en día los niños tienen muchas oportunidades, debido a que la tecnología, ingresa en todos los rincones de la sociedad promoviéndoles facilidades con la intención de que puedan progresar mejor en el futuro; sin embargo, No se debe olvidar otras fuentes de información como: el diccionario, enciclopedia, libros; los cuales ayudan a enriquecer el léxico y evitar palabras coloquiales que mayormente se usa. Durante estos últimos tiempos uno de los problemas que se ve en la educación es la falta de una buena comunicación debido a que no le dan mucha importancia a este aspecto, en especial en las zonas rurales, ya que son lugares donde la demografía es mínima, sus posibilidades son limitadas y por motivos que los padres son quechua

hablantes. Este problema, también es notorio en las zonas urbanas; el uso excesivo de la tecnología impide una buena comunicación porque ellos prefieren omitir sílabas y usar palabras que no son formales.

Con respecto en el Nivel de Educación Inicial, cuando los niños ingresan, ya saben hablar y lo hacen bien para su edad, por ello; los niños, al desarrollarse libremente en las experiencias vividas de cada día, al desarrollar diferentes actividades y expresarse libremente les ayuda a empaparse de nuevas palabras, desarrollar el lenguaje oral, reelaborar el significado y enriquecer el vocabulario. De esta manera, pueden asimilar nuevas palabras, para relacionarse en la sociedad de manera afectuosa, significativa y cada vez más estrecha con el medio (Ministerio de Educación, 2015).

En las Instituciones Educativas del nivel inicial se ha observado que muchos niños presentan dificultades en el uso de nuevas palabras o el significado que puede tener cada una de ella por motivos a la pobreza en su vocabulario, discursos entrecortados y con muchas pausas, abuso de etiquetas genéricas como decir “esto, eso, o sea, entonces” en forma excesiva, las cuales se convierten en muletillas verbales; referente a lo mencionado es fundamental el desarrollado del componente semántico sabiendo que este problema es evidente en el proceso de su enseñanza -aprendizaje (Quispe, 2014). Por los motivos mencionados, se llevó a cabo esta investigación, con el propósito de disminuir dichas dificultades en los estudiantes, la misma que fue orientada en base al siguiente enunciado del problema:

¿El juego como estrategia didáctica favorece el desempeño semántico en los niños de 5 años del inicial “Angelitos de Mama Ashu” distrito Chacas, provincia Asunción, región Ancash 2018?

La investigación tuvo el siguiente objetivo general: determinar si el juego como estrategia didáctica favorece el desempeño semántico en los niños de 5 años. Los objetivos específicos fueron los siguientes: evaluar el desempeño semántico en los niños de 5 años a través del pretest; diseñar y aplicar el juego como estrategia didáctica en los niños de 5 años para favorecer el desempeño semántico; evaluar el desempeño semántico de los niños de 5 años después de la aplicación del juego como estrategia, a través de un post test.

El tipo de investigación fue cuantitativa pre-experimental, con pre prueba- post prueba. Se empleó como instrumento la prueba de lenguaje oral narrativa-revisada (PLON-R). Se trabajó con una muestra de 20 niños de 5 años de la I.E. “Angelitos de Mama Ashu”.

La relevancia social de esta investigación radica en el aporte e intervención en la motivación del niño en su proceso de aprendizaje a través del juego como estrategia didáctica; además, en su interés por incentivar al docente del nivel de educación inicial a adquirir métodos y estrategias para contribuir al proceso de aprendizaje en el niño.

La aplicación de la investigación del juego como estrategia didáctica facilitó al docente a encontrar criterios estratégicos, educativos y medidas pedagógicas para proveer ayuda a los niños en la búsqueda o adquisición de nuevas estrategias para el aprendizaje de la comunicación. Así también ayudó al niño a adquirir nuevos aprendizajes en el desarrollo del habla y comprensión.

La investigación aporta en el desempeño semántico, pues plantea el empleo de un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas para contribuir a desarrollar las capacidades, habilidades del aprendizaje de comunicación en los niños del nivel de

educación inicial. Por tanto, es un instrumento para el docente y una estrategia de aprendizaje para los niños.

II REVISIÓN DE LITERATURA

2.1. Antecedentes

A continuación, se presenta una breve síntesis de algunas investigaciones que se relacionan con las variables de este trabajo de investigación:

Gomez & Molano (2015), realizaron una investigación denominada “Actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga”, en la ciudad de Ibagué. Del estudio, se concluye que la actividad lúdica como estrategia pedagógica permitió reconocer un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en diferentes dimensiones, en la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil (Gomez & Molano, 2015).

Pavez, Rojas, Rojas, & Zambra (2013), realizaron una investigación sobre “Habilidades semánticas y rendimiento académico en escolares de 2° y 4° año básico”, en la ciudad de Santiago – Chile. Los resultados indicaron que existen diferencias en el desempeño en habilidades semánticas relacionadas con la comprensión léxica, habilidades para definir y comprensión de lenguaje figurado de los menores evaluados, evidenciándose un mejor rendimiento en los niños de 4° básico. Sin embargo, en cuanto a la correlación entre rendimiento académico y las habilidades semánticas mencionadas, no se encontraron diferencias estadísticamente significativas, por lo cual se concluye que no existe relación entre estas dos variables en la muestra estudiada (Pavez, Rojas, Rojas, & Zambra, 2013).

Mendoza (2012) realizó una investigación titulada “Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias en el Instituto Básico Cooperativa, de la aldea

Chuatroj-Totonicapán”. Al finalizar el trabajo se llegó a concluir que las actividades lúdicas favorecen el logro de competencias en los estudiantes; en este sentido, el docente debe priorizar el logro de competencias de aprendizaje en los cursos y las actividades lúdicas pueden viabilizar estos propósitos (Mendoza Efrain, 2012).

Ortegano (2011), investigó acerca de “Actividades lúdicas como estrategia didáctica para el mejoramiento de las competencias operacionales en las matemáticas básicas”, en la ciudad de Trujillo- Perú. Se llegó a la conclusión de que los juegos fueron una estrategia que facilitó el mejoramiento de las competencias mencionadas en el área. Además, se recomienda a los docentes aplicar las actividades lúdicas para el mejoramiento en esta área (Ortegano, 2011).

La investigación “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-UGEL01”. Llegó a la siguiente conclusión 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 (Quispe, 2014).

llevó a cabo un trabajo de investigación que llevó por título “Lenguaje oral en niños de 3, 4 y 5 años de una Institución Educativa Pública”, en el distrito del Callao. Los resultados muestran que los niños de 3, 4 y 5 años tienen un bajo nivel en el Lenguaje Oral (LO); además, no se hallaron diferencias significativas según el género. Por otro lado, el trabajo sugiere realizar un estudio que profundice en los factores que influyen en las deficiencias del LO (Asian, 2010).

EL estudio llevaron a cabo un trabajo titulado “Características de la expresión verbal en niños preescolares de la región Callao” Al término de la investigación se

comprobó que en la variable sexo no hay diferencias debido a que las niñas y niños se encontraron en el mismo nivel de expresión oral, sin mostrar una particularidad o distinción ya que el sexo no es un factor preponderante que determine las características de la misma. Respecto a la edad, se manifiesta que sí se encontró diferencias determinadas por las etapas de adquisición del desarrollo del lenguaje oral (Paucar, y otros, 2013).

2.2. El juego como estrategia didáctica

2.2.1. El juego

El juego es uno de los componentes más importantes para el infante, ya que, forma parte de su desarrollo; el niño lo realiza de manera independiente y natural en un determinado contexto, hasta un cierto límite de tiempo. El juego permite aprender a desarrollar las diferentes dimensiones de aprendizaje, tales como pensar, explorar, experimentar y manipular. Cagigal, afirma que “El juego es una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión” Cagigal (citado por Gonzales P. P., 2014)

Entre los hebreos la palabra juego, se empleaba dedicada a la broma y a la risa. Entre los romanos, “ludus” significaba alegría, jolgorio. En sánscrito “kliada”, juego, alegría. Entre los germanos la antigua palabra “spilan” definía un movimiento ligero y suave como el del péndulo que producía un gran placer. Posteriormente la palabra “juego” (jogo, play, joc, game, speil, jeu, gioco, urpa, jolas, joko, etc.) empezó a significar en toda la lengua un grupo grande de acciones que no requieren trabajo arduo, y proporcionan alegría, satisfacción, diversión (Garzon, 2011, pág. 4).

Lo citado indica las variadas definiciones que le dieron al juego; sin embargo, es notable la coincidencia de significado que le otorgan a esta palabra, porque

concuerdan en que es una acción que genera diversión, alegría, placer y risas; por lo tanto, es reconocida como una diversión natural del ser humano para que disfrute placenteramente.

...el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de – ser de otro modo- que en la vida corriente (Gomez & Molano, 2015, pág. 3).

El juego se desarrolla de una forma natural, por lo que requiere de un espacio, tiempo, y de reglas que deben ser aceptadas voluntariamente; sin embargo, aparecen actitudes de competencia a través de la tensión y la alegría para alcanzar la victoria o el triunfo.

Por su parte, Vygotsky considera al juego como “una forma espontánea de expresión cognitiva a través de la cual el niño muestra sus conocimientos” Vygotsky, (Garzón, 2011, pág. 27). Para dicho autor, el juego se produce de forma natural y, a través de éste, el niño desarrolla sus aprendizajes y adquiere nuevos conocimientos en el aspecto cognitivo.

El juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida. El juego no admite exigencias externas, el participante debe sentirse libre de actuar como quiera, si el juego tiene imposiciones deja de ser espontáneo, libre; además el participante pierde interés en él por ello debe dejar que fluya (Garzon, 2011, pág. 2)

El juego es de una actitud natural que realizan los niños, dedicándole la gran mayoría de su tiempo, es importante que el adulto le acompañe en todo lo que hace el infante y le ofrezca un lugar adecuado para que el juego progrese y se fortalezca, convirtiéndose en una herramienta para el desarrollo integral del ser humano. El juego lo ayuda a determinar sus actividades de una manera espontánea, a no sentirse obligado por el adulto tras decidir qué juego realizar, si esto llegara a realizarse sería privarle la

oportunidad de expresarse y de ejecutar lo que más le agrada. Jean Piaget, dice que “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye al niño a que realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros” Jean Piaget. (Garzón, 2011, pág. 24)

El aprendizaje del niño depende de las acciones que ellos mismos realizan con entusiasmo en forma placentera en el medio donde se desarrollan, con el acompañamiento de otras personas tales como los miembros de la familia, los docentes y otros miembros de su entorno. Jean Piaget alega que “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes” Jean Piaget (Garzón, 2011, pág. 30),

El juego ayuda en el desarrollo integral del niño y permite que éste adquiera más conocimientos nuevos, relacionándolos con sus saberes previos; todo ello requiere de la exploración para el mejoramiento sensorial e intelectual. El juego es una actividad integradora que acompaña al individuo durante toda la vida; ya que al llevarlo a cabo siente satisfacción, agrado y desarrolla sus expectativas en todos los campos del desarrollo intelectual. Al mismo tiempo favorece para que afronte los obstáculos que encuentre durante la recreación, que es fundamental para que aprenda en dar solución a los problemas.

Los juegos son elementos formativos de primer orden en el desarrollo del niño, porque aportan al ser humano equilibrio y muchas posibilidades de aprendizaje en el campo educativo; además, a través de éstos el niño se prepara para desenvolverse eficazmente en las actividades que realiza todos los días. Claparede, sostiene que “el

juego para el niño es el bien, es el ideal de vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y, en consecuencia, puede actuar. El niño es un ser que juega y nada más” Claparede (Garzón, 2011, pág. 32)

El juego es un trabajo placentero para los niños, porque es parte de su cotidianidad, y les genera bienestar corporal y espiritual. Les ayuda a despejar su mente y a mover las partes del cuerpo para mantenerlo saludable y contribuye en el desarrollo de la creatividad para adquirir cualquier tipo de actividad. El infante puede realizar algunas actividades de manera libre, sin que alguien le indique qué hacer o lo obligue. Según la UNESCO: “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (Garzon, 2011, pág. 6).

El juego es parte de la naturaleza del niño y cada vez cobra importancia en el aprendizaje, porque contribuye en el desarrollo cognitivo, corporal, social, etc. Según Moreno: “...jugar no es estudiar ni trabajar; pero jugando, el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que lo rodea” (Garzon, 2011, pág. 8).

2.2.1.1. El juego como estrategia didáctica.

Froeb el define al juego como el “método” para enseñar a niños pequeños, todos los libros de pedagogía o didáctica destinados a la educación inicial lo abordan como su principal ocupación, el modo en que se construye el conocimiento y el eje sobre el que deben pensarse las prácticas de calidad” Froebel (citado por Sarle, 2011, pág. 15)

Por su parte, Delgado afirma que “el juego educativo es aquel que, es propuesto para cumplir un fin didáctico, que desarrolle la atención, memoria, comprensión y

conocimientos, que pertenecen al desarrollo de las habilidades del pensamiento”
(Solis, 2015, pág. 8)

De lo mencionado se entiende que el juego es fundamental en el arte de enseñar que es la didáctica; el aprendizaje es fructífero y de calidad con el uso pertinente de actividades lúdicas, sabiendo que permite mejorar el desarrollo integral de todo ser humano desde los primeros años de vida, porque es la etapa donde aprenden más y se adaptan fácilmente a la realidad.

La didáctica es el arte de enseñar para que los estudiantes sean competentes en la sociedad donde se encuentran, por supuesto que se lleva a cabo dentro de un lugar y tiempo. Es fundamental que los docentes estén bien preparados y se actualicen constantemente para brindar una buena enseñanza, con el deseo de mejorar el aprendizaje de los niños sea en el aspecto cognitivo y social.

El juego crea y desarrolla estructuras de pensamiento; origina y favorece la creatividad infantil. Es un instrumento de investigación cognoscitiva del entorno, los juegos aplicados de forma sistemática han confirmado que los niños que han disfrutado de estas experiencias de juego han tenido incrementos en la inteligencia, en concreto, mejoras en el coeficiente intelectual, la capacidad de toma de perspectiva, las aptitudes de madurez para el aprendizaje, la creatividad (verbal, grafica, motriz..), el lenguaje (aptitudes lingüísticas, dialogo creativo, capacidad de contar historias...) y las matemáticas (soltura en matemáticas, aptitud numérica...) (Garzon, 2011, pág. 45).

Se afirma que el juego es una ocupación dinámica que encamina al niño a descubrimientos científicos; además de ello le otorga la iniciativa de poner a prueba sus conocimientos adquiridos durante el desarrollo de la recreación. Para que el niño aprenda, no es necesario transmitir conocimientos teóricos, por el contrario, es necesario proporcionar al niño actividades en las que a partir del juego logre aprendizajes significativos. Todo lo que realiza, el niño lo convierte en juego; por ello

es importante estimular y fortalecer la noción recreativa para que les dé una gran importancia y validez a los diferentes tipos de juegos (Garzon, 2011).

El juego promueve la solidificación del pensamiento, mejora el lenguaje, la creatividad y las matemáticas. Para ello, es importante considerar que la promoción de los juegos debe ser de manera sistemática y, sobre todo que cada actividad debe ser dirigida hacia un propósito. Es decir, los niños deben aprender jugando, pero siempre direccionados hacia el desarrollo de una capacidad y competencia, mediante el empleo de recursos de su entorno y, sobre todo acordes a la realidad y vivencias de los niños. También los juegos permiten que los niños desarrollen la creatividad en forma eficaz y eficiente mediante la observación, descubrimiento, experimentación y evaluación; Asimismo, favorece totalmente para que los aprendizajes de ellos sean significativos en los aspectos sociales, emocionales y cognitivos. Además de todo lo mencionado, las actividades lúdicas hacen que los infantes aprendan a ganar y perder sin ningún tipo de frustraciones, pues de esa manera desarrolla su personalidad para que logre respetar las opiniones, las normas y a la vez ponga en práctica a los distintos valores que existen en beneficio de la sociedad. El juego permite el desarrollo de habilidades clasificación por áreas y dimensión académica y es una de las bases para el aprendizaje del individuo. Los juegos didácticos son muy importantes para el docente; pues son herramientas útiles y recreativas que favorecerán en el desarrollo integral de los estudiantes, la cual se reflejará en la conducta de los mismos.

Los juegos presentan distintas características que se deben tener en cuenta a la hora de efectuarlos como: las edades, el lugar, los materiales y el ritmo. Pues forman parte de la mística del juego por lo que es importante considerarlas y realizarlas paso a paso (Solis, 2015, pág. 9).

Conocer las características del juego didáctico sirve de gran ayuda para que el docente que pueda aplicarlo durante sus clases, como herramienta para el aprendizaje.

numerosos educadores priorizan “qué se debe enseñar” y no “cómo se debe enseñar”. Esta es una realidad que todos los docentes deben cuestionar. Deben reflexionar sobre qué enseñanza están impartiendo a los niños, cuánto tiempo le dedican y como lo aplican la educación. Para los docentes el juego es un instrumento que, al utilizarlo de una manera sencilla y buena, adecuándolo con las áreas que te pide en el currículo favorecerá al niño una educación satisfactoria y de calidad. Así que el papel del maestro es muy importante en la educación (Solis, 2015, pág. 9)

El juego es una estrategia didáctica fundamental en Educación Inicial, al ser una actividad primordial en la vida de un niño, puede convertirse en una gran herramienta para la enseñanza-aprendizaje que debe ser empleada por los docentes para fines educativos.

2.2.1.2. Clasificación del juego

Como existen variados significados para la palabra juego, así también sucede con la clasificación. A continuación, se menciona algunas clasificaciones que han realizado diversos autores de distintos modos y atendiendo a distintas variables.

Piaget establece tres principios estructurales que son la base de la clasificación de los juegos: los juegos de ejercicios, juegos simbólicos y juegos de reglas; es decir que el primer juego se determina para la primera etapa de la vida, son juegos más de aprestamiento; el segundo juego es la representación y la asimilación de lo real al yo y el tercer juego de reglas representada como la función socializadora. La clasificación de los juegos comprende las capacidades sociales, cognitivas y físicas. Desde un punto de vista evolutivo, el juego puede ser analizado desde las dimensiones cognitiva, social y físico motora. Las tres perspectivas atienden a la etapa de desarrollo en las que aparecen los distintos tipos de juego de acuerdo con las posibilidades físicas, cognitivas y sociales del individuo (Garzon, 2011).

Según Calero, el juego se clasifica en cinco grupos: motores, sensitivos, intelectuales, efectivos y artísticos:

- Los juegos que interesan a la movilidad (motores).
- Juegos propios para la educación de los sentidos (sensitivos).
- Los juegos para desenvolver la inteligencia (intelectuales).
- Los juegos para el cultivo de la sensibilidad y la voluntad (efectivos).
- Juegos artísticos (Garzon, 2011, pág. 37).

Según el Bautista, los juegos pueden clasificarse en:

- Juegos de contacto físico
- Juegos socio-dramáticos
- Juego de mesa
- Juegos de patio
- Juegos sensoriales
- Juegos motores
- Juegos intelectuales cosas
- Juegos sociales
- Juegos de mesa de patio (Solis, 2015, pág. 14)

Este autor, resalta que los juegos sociales son trascendentales para que el niño se relacione con los demás y aprenda a compartir sus saberes, cualidades, habilidades, etc.

Ocaña, también clasifica a los juegos de la siguiente manera:

- Juegos constructivos.
- Juegos de dramatización.
- Juegos de creación.
- Juegos de roles.

- Juegos de simulación.
- Juegos didácticos (Gabriel, 2014, pág. 17).

Los juegos se pueden clasificar de diferentes modos, dependiendo de su naturaleza, tipología, y/o material que emplea. Mediante el juego el niño va a lograr no sólo crear su personalidad, sino también relacionarse con los demás y adquirir nuevos conocimientos; por otro lado, va a disfrutar y especialmente va a lograr crear mecanismos para la resolución de problemas. Al jugar es necesario el uso de destrezas mentales y físicas que ayudarán a desarrollar habilidades, teniendo como único protagonista al mismo niño. Aún cuando el juego no tenga un fin determinado o educativo, logra hacer que el niño adquiera conocimientos y por lo tanto que aprenda, lo que significa que el juego es una actividad de constante aprendizaje y liberación de energía que brinda al niño placer y felicidad cuando llega a lograr la acción deseada (Garzon, 2011).

Las diversas formas de juego que los niños realizan surgen a lo largo un desarrollo mayor de diferentes capacidades como la afectiva, emocional, creativa, física, desarrollo de los sentidos y social, que es una forma de expresar de acuerdo a las vivencias que tiene y la madurez que lleva en él. Con el juego surgen conocimientos que facilitan la adquisición de nuevas habilidades. Es por todo lo anterior que el docente deberá conocer y comprender los tipos de juegos, así como sus diversas características que, de una u otra forma, le brindan a los niños y a las niñas grandes beneficios (Garzon, 2011).

2.2.1.3. Objetivo de juegos didácticos

Los juegos didácticos deben contar con una serie de objetivos que permitirán al docente establecer la meta que se desea lograr con los educandos. En la educación preescolar, jugar es una estrategia de socialización para mejorar la convivencia modificando algunas conductas y mejorando la autoestima para aprender a convivir con los demás. Para la socialización, es necesario hablar del juego cooperativo, el mismo que procura la ayuda mutua, la práctica de valores, el respeto de ciertas reglas determinadas, entre otros.

... generalmente se piensa que el juego es lo opuesto a las tareas intelectuales pero hoy en día esta afirmación no es apoyada ya que es sabido que mediante los juegos se pueden desarrollar diversos temas que forman parte del desarrollo intelectual del niño se afirma también que el juego proporciona un clima especial para que se produzcan los aprendizajes, por lo tanto posee un valor educacional encaminando a obtener aprendizajes específicos, por lo que debe ser cuidadosamente seleccionado y planificado. (Lopez, 2006, pág. 23)

El objetivo del juego, implica el reconocimiento de sí mismo y la relación con el entorno a partir de experiencias placenteras. En cuanto al aprendizaje, el niño al jugar propicia la curiosidad y la imaginación, ligando lo emotivo con lo cognitivo, de tal manera que se procesa mejor la información adquirida, evitando el aprendizaje memorístico.

2.2.1.4. Dimensiones del juego

El niño, en el juego con materiales y personas, desarrolla conceptos y aprende a utilizar las capacidades del pensamiento; éste contribuye de una forma positiva a todos los aspectos del crecimiento y del desarrollo humano. El niño, mediante el empleo de materiales creativos, descubre mucho sobre sí mismo y sus propensiones, y de este modo aprende a manejar su propio comportamiento, al aprender a utilizar de forma creativa la energía generada por tendencias como la agresión y la destrucción. Es principalmente a través de su juego que se convierte en una persona.

El juego tiene tres dimensiones: social intelectual y motora.

El niño a menudo con la ayuda del juego social, desarrolla finalmente nociones de comportamientos correcto e incorrecto, y así nace el yo ideal, una vez establecido, no solamente ayuda al niño a evaluar su propio comportamiento, sino que le ayuda a formar juicios y conceptos sobre las demás personas. (Goicochea, 2006, pág. 111)

El juego simbólico es un medio para llevar a efecto del niño en la vida comunitaria y de los valores implícitos, permiten a los niños conocer el mundo social del adulto y adaptarse (Goicochea, 2006).

Los juegos simbólicos y sociales son juegos en que el niño aprende a imitar y asimilar todo lo que realizan los mayores como el de ser chofer, cocinera, enfermera como otras tantas profesiones que hay en la sociedad y no mas eso sino que también los objetos que tienen en sus juegos los puede servir para representar es decir si tiene una caja el niño lo utiliza como un carro, o tal vez como la cunita de su muñeca , dependiendo de la creatividad de los niños y los aprendizajes que le presentamos a los niños. Así poderse conocerse a sí mismo y también ayuda conocer a los demás.

La dimensión intelectual; ayuda al niño a realizar los juegos de concentración, inteligencia, atención para que el niño aprenda a enfrentar por sí solo problemas, a controlar sus emociones y a retener aprendizajes de suma importancia, para poner en práctica sus ideas, oportunidad de utilizar su memoria por ejemplo para aprender una poesía o un cuento como otras esta dimensión ayuda a la comprensión de los problemas personales y capacidad y de ejercer una manera de opinar diferente (Goicochea, 2006).

La dimensión motora se refiere a aquellos juegos que se realizan con el cuerpo mismo; son todos los movimientos que se hacen durante las diferentes actividades que se realiza como saltar ,correr, bailar , gatear durante estos juegos implica la flexibilidad y habilidad que cada uno poseemos con el cuerpo también el niño utiliza el cuerpo

como vehículo de expresión por medio de los movimientos de su cuerpo el niño aprende lo que es las relaciones espaciales, la velocidad y la fuerza que es muy importante en su aprendizaje del futuro (Goicochea, 2006).

2.2.1.4.1. Importancia del juego

El juego es un hecho de indiscutible realidad y transcendencia en la vida del niño, por ello se considera a la actividad lúdica como el medio más eficaz y generalizado en la consecución de las finalidades de la educación.

La importancia del juego proviene principalmente de sus posibilidades educativas. A través del juego el alumno revela al educador, el carácter, defectos y virtudes; además hace que se sientan libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean, a la vez que desarrollan sus cualidades(Solis, 2015, pág. 10).

En el juego se puede conocer el estado de cada niño, porque es allí donde se muestra realmente cómo es, expresa libremente sus cualidades, sus aptitudes y del mismo modo sus errores. Acorde a las características que los infantes presenten se les podrá brindar la educación que requieren, se les podrá ayudar y orientar mejor en su aprendizaje. El juego es muy importante para el desarrollo del niño en el aspecto cognitivo, motor y socializadora través de ello aprenden muchos valores como la solidaridad, respeto honestidad y también aprenden a perder y ganar en cualquier juego que se realiza en grupo. Jugar es aprender muchas cosas para desenvolverse a la realidad.

2.3. Desempeño semántico

Dentro de la compilación léxico de una persona se circunscriben tipos de vocabulario, de manera activa o fructífera y otro pasivo y receptivo, el primero es acotado y se asocia a la producción lingüística, mientras que el segundo es más amplio

y se relaciona con la comprensión, es decir con el grado de conocimiento de las palabras que posee el niño y su nivel de desarrollo en la etapa escolar.

2.3.1. La semántica

Para Acosta y Moreno “la semántica se encarga del estudio del significado de los signos lingüísticos, los cuales incluyen palabras, frases y discursos”.(Balcazar, Rivera, & Chacon, 2013, pág. 34).La Real Academia Española define la semántica de esta manera “disciplina que estudia el significado de las unidades lingüísticas y de sus combinaciones” (Española, 2014, pág. 1989).La semántica es un estudio del significado de las palabras; es parte del lenguaje; es aquella que te ayuda a reconocer nuevas palabras con su respectivo significado. Nos hace entender que es muy importante estar en continua comunicación y relacionarnos de una manera entendible, de acuerdo de cuantas palabras conocemos con sus respectivos significado; porque cada persona necesitamos conversar, ser comprendido y comprender al ser un intercambio de palabras con los demás; pero para eso debemos tener un buen léxico y saber lo que se habla. Dentro de la semántica podemos mencionar el lingüístico que estudia los elementos y rasgos del significado de las palabras y asimismo frases y oraciones

El especialista Owens dice “la semántica estudia las relaciones de unos significados con otros y los cambios de cambio de significación que experimentan esas palabras” (Quispe, 2014, pág. 22)la semántica es un estudio del significado de las palabras y signos lingüísticos el cual es importante porque se desarrolla desde los primeros años de vida, como los bebés ante todo producen sus primeras y propias palabras, por ello es fundamental que el niño a medida que va creciendo viva experiencias así va formando una base conceptual del conocimiento semántico

Las palabras mencionadas del ser humano deben ser con sus respectivos significados, darnos cuenta de lo que decimos; una palabra puede significar de muchas maneras, de acuerdo como lo interpretas y en el momento que estás viviendo. Nuestras opiniones y nociones sobre un argumento explícito simbolizan la situación propia; muchas veces las palabras que decimos no incorporan el entorno de nuestra realidad; más bien lo que tenemos pensado y queremos decir es lo que es la realidad. Además, es muy significativo diversificar entre la comprensión de las palabras y lo que conocemos de acuerdo de nuestra realidad del mundo en que vivimos

2.3.2. Dimensiones del desempeño semántico

2.3.2.1. Comprensión auditiva

Un proceso mental invisible difícil de describir en el que las personas que escuchan deben discriminar entre los diferentes sonidos, comprender el vocabulario y las estructuras gramaticales, interpretar el énfasis y la intención, y retener e interpretar todo esto tanto dentro del contexto inmediato como de un contexto socio-cultural más amplio (Wipt citado por Osenjo, 2009, pág. 49)

2.3.2.2. Vocabulario

“el conjunto de vocablos efectivamente empleados por el locutor en un acto de habla concreto” (Pastora, 2005)

2.3.2.3. Categorización

(Martínez, 2002) los campos semánticos, llamados también categorías, son agrupaciones de distintos referentes que tienen características o rasgos comunes o semas (unidad mínima de significación en la que una palabra se puede descomponer), que identifican o diferencian a la vez los elementos de ese grupo de los demás. Ejemplo: prendas de vestir, animales, frutas, etc. Martínez (Sandra, 2013)

2.3.2.4. Asociaciones verbales

...señala que, hacia los 4 años, luego de un largo camino en la adquisición del léxico, el niño comienza a tener un cierto dominio de las relaciones semánticas que se establecen entre las palabras y hace también un uso más apropiado del léxico de su lengua. Incrementa considerablemente su capacidad para entender los mensajes y para darse cuenta de algunos mensajes implícitos en la conversación. El léxico se incrementa significativamente, lo cual le facilita el

uso de ciertas estrategias para su mejor organización; en este momento, el aprendizaje de las relaciones de significado ocupa un lugar importante ya que, como se sabe, es fundamental para lograr la competencia semántica (citado por Manrique, 2013, pág. 18).

2.3.3. Desarrollo semántico

Este proceso implica que los niños entienden lo que dicen las personas mayores dependiendo del contexto o de cómo relacionan las palabras con el contexto; sin embargo, difícilmente conciben lo que realmente significan dichos términos. Por ello es fundamental que el niño esté en constante interacción con sus padres; para que a través de diferentes situaciones comunicativas pueda aprender a usar mejor las palabras y pueda aprenderlas como tal. “durante este proceso, que se suele conocer como desarrollo semántico, las estrategias de los niños para aprender los significados de las palabras y relacionarlos entre si cambian a medida que su presentación interna del lenguaje crece y se reorganiza de forma continua” (Quispe R. F., 2014, pág. 109)

2.3.4. El significado y la estructura de las palabras

Las palabras que pronunciamos tienen sus respectivos significado, que conocemos y los llamamos por sus nombres así el niño tiene la oportunidad de asimilarlo, poder emitir frases bien estructuradas según las reglas de la gramática y no tener una conversación no entendible al no estar hablando una cosa por otra sin saber el significado de las palabras. Cada niño a medida que va aprendiendo nuevas palabras intenta descubrir el significado de cada una de ellas, así con el tiempo logra tener un vocabulario mejor y comunicarse de una manera adecuada.

Una entidad autónoma de dependencias internas; lo dicho con otras palabras, una totalidad constituida por elementos, hechos o fenómenos relacionados entre sí, cuyo valor o entidad depende de la relación que mantiene cada uno de ellos con los demás. Lo importante de una estructura no son, por tanto, los elementos sino el conjunto de relaciones coherentes que estos mantienen entre sí, ya que en algunas escuelas del estructuralismo la existencia de los elementos no tiene

otra finalidad que la de ser los términos de las relaciones.(Miguel, 2004, pág. 156).

Pero también debe darse cuenta que no todos los signos dan a cierto las cosas que existen en el mundo, hay muchas palabras que tienen significados abstractos, pero también hay otras que designan a cosas concretos, por ello el niño deberá diferenciar las dos formas, así podrá seguir adelante y adquirir una buena comunicación comprendiendo el significado de cada una de ellas.

Las palabras, las conductas de nombramiento y las miradas de los adultos sirven para centrar la atención de los niños en los objetos. Semejantemente, las vocalizaciones y las conductas visuales de los bebés facilitan a los adultos pistas de lo que le interesa al niño. Gran parte del habla de los adultos dirigida a los niños pequeños se refiere al aquí y al ahora o acontecimientos que están a punto de ocurrir (Quispe R. F., 2014, págs. 34-35)

Para tener una buena comunicación con los demás tenemos que tener en cuenta de obtener muchas palabras nuevas con sus respectivos significados así unirlos con las palabras previas que tenemos, así que poco a poco van formando oraciones cortas a más largas de una forma adecuada, esto permitirá a empaparse a conocer el mundo, explorarlo y vivir dentro de ella con intensidad y a salir adelante ser alguien en el futuro a ser respetado por otros, por su sabiduría de palabras ,asimismo desarrollan su lenguaje oral, reelaboran el significado y enriquecen su vocabulario.

2.3.5. Los cambios semánticos

Los cambios semánticos se inician desde temprana edad; cuando el niño empieza a vocalizar sus primeras palabras en diferentes circunstancias de la vida. Se denota que, al escuchar a un niño de 1 año, la comunicación que tiene es de pocas palabras; las más sencillas y necesarias en su conversación.

El rápido desarrollo léxico y la adquisición de conceptos relacionados entre sí constituye una de las características más importante de la etapa preescolar. Así mismo, los preescolares que tienen un mayor vocabulario gozan de mayor popularidad entre sus pares, se ha considerado que los niños añaden

aproximadamente cinco palabras diarias a su léxico, entre el año y medio y los 6 años. Ciertamente, para aprender palabras de una manera tan rápida, deben deducir los significados por sí mismos, sin que los adultos tengan que enseñarlos (Quispe R. F., 2014, págs. 33-34)

A medida que crece, su aprendizaje se torna también más complicado, y con el pasar del tiempo se da cuenta que incrementa su vocabulario y su comunicación. Adquirirá una manera de comunicarse dependiendo de su entorno y de los cambios que este presenta; es decir, dependerá de su familia, sus vecinos y de las personas con las cuales se relaciona. Oyendo los diálogos de los demás, el niño, rescatará lo que para él es necesario en el aumento de sus palabras y lo relacionará con lo que observa y con el objeto que se está utilizando.

Cuando salimos al mundo exterior necesitamos expresarnos ser entendidos, el niño empieza a decir sus primeras palabras sin saber todavía el significado lo dice por decir solamente se deja llevar por lo que quiere, algunas veces no se entiende lo que está diciendo, habla refiriéndose a un objeto que está mirando; a veces pronuncia mal el nombre del objeto que al escucharlo es difícil de entenderlo y le prestamos atención intuyendo sobre lo deseado para no dejarlo a un lado. Por ende, es muy necesario de que los niños estén en continua comunicación adquiriendo nuevas palabras para tener una buena comunicación (Quispe R. F., 2014).

Los cambios semánticos son aquellas palabras que con el pasar del tiempo ya no son comunes ni usables en la comunicación por los avances de la tecnología se llega a entender que los objetos inventadas por el hombre se le llama de manera diferente que se puede llegar a descubrir que antiguamente lo conocían con otro nombre; es decir que nuestro idioma algunas palabras están en continuos cambios que debemos actualizarnos para obtener una comunicación adecuada con los demás. El cambio semántico se da a medida que el niño crece y por la relación que tiene con los demás

porque es allí donde aprenden al escuchar muchas palabras así tiene una oportunidad de expresarse libremente y saberlo asimilar; buscar su significado para ser comprendido. Se confía de mostrarse de arreglo educadamente los significados de una palabra, prestando atención a las condiciones que se proporcionan en la oración y en la manera de hablar, considerando y disociando el significado de una expresión a partir de un argumento cedido. Los orígenes de la semántica se empiezan del momento que el niño llega al mundo y empieza a relacionarse con los demás para ser escuchado y ayudado (Quispe R. F., 2014).

2.3.5.1. Adquisición del componente semántico

La adquisición semántica en los niños depende de las personas mayores; es decir, depende de cuánto tiempo se dialoga con los niños. Muchas veces se le ignora porque se cree que aún no entienden nada de lo que se les dice, este pensamiento es erróneo ya que se está impidiendo que el niño exprese lo que piensa, lo que vive y a consecuencia se torne introvertido y tenga una baja autoestima.

Las palabras, las conductas de nombramiento y las miradas de los adultos sirven para centrar la atención de los niños en los objetos. Semejantemente, las vocalizaciones y las conductas visuales de los bebés facilitan a los adultos pistas de lo que le interesa al niño. Gran parte del habla de los adultos dirigida a los niños pequeños se refiere al aquí y al ahora o acontecimientos que están a punto de ocurrir (Quispe R. F., 2014, págs. 34-35)

La familia debería disponer siempre un espacio de conversación entre padres e hijos en el que compartan experiencias, vivencias, anécdotas, etc.

2.3.5.2. Semántica significada de las palabras y relaciones

La relación que tienen los padres con sus hijos debe ser fundamental porque a través de ello, los niños, poseerán diversas maneras de comunicarse, aprenderán a comprender y a relacionarse con los demás.

Al empezar el segundo año de vida la mayoría de los niños han empezado a producir algunas palabras. Comienzan con palabras relacionadas con lo que

intelectual y socialmente tiene sentido para ellos, como los nombres de las personas y objetos importantes en su vida. Así, mamá, papá, perrito y mantita son primeras palabras frecuentes, y no palabras como árbol, jarrón y policía. Los patrones posteriores del significado y el uso de las palabras reflejan el desarrollo no solo de los sistemas semánticos de los niños, sino también de otras áreas, como su cognición y su memoria, además de una mayor experiencia (Quispe R. F., 2014, pág. 30)

Las primeras palabras que dicen los niños son aquellas que aprenden por la necesidad de comunicarse con los demás y por qué son las más usuales en el adulto; lo escuchan, lo aprenden y lo imitan. Los vocablos más frecuentes pueden ser: mamá, papá, gato, etc. El niño aprenderá de acuerdo al tipo de vocabulario que se le enseña.

Gonzales, R Y Quesada, R. Afirman que existen distinciones respecto al tipo de vocabulario; consideran las siguientes con relación a la actividad lectora: El vocabulario a primera vista, que incluye aquellas palabras que son reconocidas de inmediato por su familiaridad con la forma de la palabra y por la memoria auditora que tiene de ella, generalmente el vocabulario que maneja el niño en las etapas iniciales de aprendizaje lector. Y el vocabulario de significado incluye todas aquellas palabras para la cual el niño posee un número de asociaciones mentales significativas. Este tipo de vocabulario es usado en los grados educativos intermedios y superiores. (Balcazar, Rivera, & Chacon, 2013, pág. 44)

2.3.6. Semántica cambios de significado

Un emisor es idóneo semánticamente si sabe discernir adecuadamente los significados de un término, si sabe identificar las limitaciones impuestas en el nivel de la oración y del discurso, si es apto para analizar y deducir el significado de una palabra que ignora a partir de un contexto determinado, si sabe hallar irregularidades particulares de la actualización del significado y si sabe localizar un probable equívoco en el nivel oracional y de discurso. De la misma forma, el componente semántico está formado por un conjunto de reglas que permiten interpretar las palabras, frases y oraciones de una lengua, es decir, atribuirles un significado. Basado en el aprendizaje de las palabras y la forma en que las palabras se vinculan entre sí en nuestro léxico. Engloba, además el estudio del significado de las oraciones en la lingüística

contemporánea. El estudio de las palabras, en una fase sobresaliente, compromete dos procesos.

En el primero, el niño relaciona las unidades dentro de contextos que le llegan a ser conocidos; es decir, habría una transmisión activa. El segundo proceso implica particularidad de unidades semánticas a partir de contextos omitidos; por lo tanto, este proceso se ejecuta por la asimilación de enunciados dados por los adultos. La experiencia demuestra que los niños, a partir de una edad determinada, aprenden también términos cuestionando a los adultos el nombre de los objetos. Finalmente, de los conceptos anteriores planteados podemos decir que la Semántica tiene como primordial propósito reconocer y observar los significados de las palabras, frases y el discurso, también se trata de hacer un enlace entre conceptos y los cambios de conceptualización que evidencien esas palabras como encontrar las irregularidades en el significado.

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General

El juego, como estrategia didáctica, favorece el desempeño semántico en los niños de 5 años del Inicial “Mama Ashu”, distrito de Chacas, provincia Asunción región Áncash, 2018.

3.2. Hipótesis Nula

El juego como estrategia didáctica no favorece el desempeño semántico en los niños de 5 años del Inicial “Mama Ashu”, distrito de Chacas, provincia Asunción región Áncash, 2018.

IV. METODOLOGÍA

4.1. Diseño de la investigación

La investigación utilizó el diseño preexperimental, con pre prueba- post prueba. El diseño de investigación constituye el plan o la estrategia para confirmar el resultado de un trabajo de investigación; es decir si el diseño es concebido cuidadosamente, el producto final de un estudio tendrá mayor relevancia, y eso indica que se debe tener mucho cuidado en la selección de un diseño (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, pág. 74). Por lo tanto, de acuerdo al mismo autor, el diagrama queda establecido de la siguiente manera:

G. E. O₁.....X..... O₂

Dónde:

G. E: es el grupo experimental

O₁: Prueba aplicada a los niños de inicial (Pre test)

X: Aplicación del juego como estrategia didáctica en los niños de 5 años del nivel de Educación Inicial

O₂: Aplicación de una nueva prueba al mismo grupo (Post test).

4.2. Población y muestra

La “población o universo es conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones” Lepkowski, citado (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, pág. 174)

Por ende, el universo o población del presente trabajo de investigación, estuvo constituido por 73 niños de la institución educativa Angelitos de Mama Ashu. distrito de Chacas provincia Asunción región Ancash 2018.

“La muestra es, en esencia, un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, pág. 175).

Para la investigación se aplicó el muestreo no probabilístico por conveniencia o intencionado, ya que la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador. La muestra de la presente investigación estuvo conformada por el mismo grupo que la población; es decir, 20 niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Angelitos de Mama Ashu”.

Tabla 1. Distribución de la muestra de la I.E. “Angelitos de Mama Ashu” de Chacas.

AÑOS	SECCIÓN	NIÑOS		TOTAL
		Varones	Mujeres	
5 AÑOS	Los amarillos	8	12	20

Fuente: Nómina de matrícula de la I.E. “Angelitos de Mama Ashu”.

4.3. Definición y operacionalización de variables

Es la parte en que el investigador especifica la manera cómo observó y midió cada variable en una situación de investigación. El proceso de llevar una variable de un nivel abstracto a un plano práctico se denomina operacionalización, cuya función básica es precisar al máximo el significado o alcance que otorgue a una variable en estudio.

Una propiedad que puede fluctuar y cuya variación es susceptible de medirse u observarse. Las variables adquieren valor para la investigación científica cuando llegan a relacionarse con otras variables, es decir, si forman parte de una hipótesis o una teoría. En este caso se les denomina constructos o construcciones hipotéticos (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, pág. 105)

4.4. Operacionalización de variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
INDEPENDIENTE Juego como estrategias didácticas	En situaciones de juego asumen actitudes de liderazgo y muestran procesos de construcción del conocimiento social sumamente complejos(Sarle, 2006, pág. 89)	Diseño del juego como estrategia didáctica	Selección y diseño de la estrategia
		Implementación del juego como estrategia didáctica	Implementación de la estrategia
		Aplicación del juego como estrategia didáctica	Ejecución de la estrategia
DEPENDIENTE Desempeño Semántico	El especialista Owens dice “la semántica estudia las relaciones de unos significados con otros y los cambios de cambio de significación que experimentan esas palabras” (Quispe R. F., 2014, pág. 22)	Semántica	Agrupar por categorías
			Nombra acciones sencillas
			Identifica partes de su cuerpo
			Comprende y ejecuta ordenes sencillas
		Pragmática	Expresión espontánea ante una lámina
		Reconoce objetos por su uso	

4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Para tener una referencia o aproximación con respecto al término técnica se cita lo siguiente: “Técnica es el conjunto de habilidades, reglas y operaciones para el manejo de los instrumentos que auxilian al individuo en la aplicación de métodos” (Sierra, 2012). La técnica utilizada fue la lista de cotejo.

El instrumento, se define como: El recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre la variable que tiene en mente (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014)

El instrumento que se utilizó es la Prueba de Lenguaje Oral Narrativa-Revisada (PLON-R), que permitió la recolección de datos acerca del desempeño semántico en los niños de 5 años del nivel inicial. Dicho instrumento consta de los ítems, divididos en 3 dimensiones relacionadas con los aspectos fonológico, semántico y pragmático; de estas dimensiones sólo se utilizó los ítems correspondientes a los aspectos semántico y pragmático, los mismos que concuerdan con la operacionalización de la variable establecida en esta investigación.

En la versión original, el nivel de confiabilidad de la prueba de lenguaje oral Navarra-Revisada (PLON) indicó la estabilidad de la prueba, es decir en distintas aplicaciones midió de la misma forma y con la misma exactitud. Se halló utilizando la correlación mediante la técnica Split-half o de las dos mitades, dividiendo la prueba en ítems pares e impares con la correlación de Spearman- Brown y el segundo análisis realizado fue la obtención del error típico de medida (E.T.M.), que también es una medida de la estabilidad ya que mediante el mismo se realizó una inferencia que nos indicó los límites entre los que se encontraron la puntuación de la población total.

Lográndose hallar la confiabilidad de la prueba en su totalidad, así como en cada uno de los apartados y sub apartados (Quispe R. F., 2014, págs. 61-62)

En la presente investigación se utilizó la adaptación de la prueba de lenguaje oral Navarra-Revisada (PLON-R) para Perú (Dioses, 2006), para lo cual se efectuó un estudio centrado en el cálculo de la consistencia interna con el coeficiente de alfa de Cronbach o el índice Kuder Richardson-20, y del error típico de medida (E.T.M), un indicador de la variabilidad de la medida no atribuible a la variación del objeto de medición. Por lo tanto la fiabilidad de la prueba es adecuada para una prueba de estas características que conjuga elementos de rendimiento con datos procedentes de la observación (Quispe R. F., 2014, pág. 62)

Tabla 2. Baremos para el instrumento

INTERVALOS	NIVELES
0	
1	
2	Retraso
3	
4	Necesita mejorar
5	
6	Normal

Fuente: (Quispe R. F., 2014, pág. 62)

4.6. Plan de análisis.

De acuerdo con los aportes teóricos en la presente investigación se asume que el método experimental hipotético deductivo en el enfoque cuantitativo, trata con detalle los pasos que se debe seguir en el proceso de recolección de datos. En el ámbito educativo su aspiración básica es descubrir las leyes por las que se rigen los fenómenos educativos y elaborar teorías científicas que guíen la acción educativa

De manera que el método se ejecutará mediante la aplicación de los instrumentos de pre prueba y post prueba para determinar la variable dependiente “desempeño semántico”.

El trabajo de investigación se dividirá en tres fases:

La primera fase de diagnóstico en la que se usó la técnica y cuestionario; de acuerdo a la información obtenida en el grupo focal, se seleccionaron los temas más resaltantes que se desarrollaron con mayor profundidad en las sesiones educativas.

La técnica de encuesta para la variable para favorecer el desempeño semántico . Después se empleó la técnica analítica; con la cual se identificó conocimientos sobre al grupo experimental.

En la segunda fase de Proceso se procedió a desarrollar las sesiones de aprendizaje de los niños del grupo experimental.

La tercera fase de Evaluación, se realizó la aplicación de la técnica del cuestionario mediante el instrumento del PLON.R que midió la variable dependiente: el nivel de desarrollo del desempeño semántico.

Los resultados se obtuvieron de la interpretación de los datos recogidos con el instrumento. Se realizó también una descripción de los resultados obtenidos.

Ya llevada a cabo la recopilación de datos a través del instrumento diseñado para la investigación, se realizó la cuantificación y el tratamiento estadístico correspondiente al diseño pre experimental.

Para el procesamiento de los datos, se realizó un conjunto de operaciones específicas con el objetivo de dar respuesta al problema de investigación y a las hipótesis planteadas; por ello, se hizo uso del análisis estadístico a través del programa

SPSS y la prueba de normalidad, y para la contratación de hipótesis se empleó la prueba Z de Wilcoxon.

4.7. Matriz de consistencia de la investigación

Enunciado del problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Diseño	Instrumento
<p>¿El juego como estrategia didáctica favorece el desempeño semántico en los niños de 5 años del inicial “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia de Asunción, ¿región Ancash 2018?</p>	<p>Objetivo general: Determinar si el juego como estrategia didáctica favorece el desempeño semántico en los niños de 5 años del inicial “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia de Asunción, región Ancash 2018.</p> <p>Objetivos específicos: -Evaluar el desempeño semántico en los niños de 5 años de la inicial “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia de Asunción, a través del pre test -Aplicar el juego como estrategia didáctica en los niños de 5 años del inicial “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia de Asunción para favorecer el desempeño semántico. -Evaluar el desempeño semántico en los niños de 5 años del inicial “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia de Asunción, después de la aplicación del juego como estrategia didáctica, a través del post test.</p>	<p>Hipótesis general El juego como estrategia didáctica favorece el desempeño semántico en los niños de 5 años de la inicial “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia de Asunción, región Ancash 2018.</p> <p>Hipótesis Nula. El juego como estrategia didáctica no favorece el desempeño semántico en los niños de 5 años del inicial “Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia de Asunción, región Ancash 2018.</p>	<p>Independiente El juego como estrategia didáctica</p> <p>Dependiente Desempeño semántico</p>	<p>Enfoque Cuantitativo Tipo Experimental Diseño Pre experimental</p>	<p>PLON-R</p>

4.8. Principios éticos

Todos los profesionales en cada área disciplinar intentan desarrollar algunas normas que son relevantes para la realización de actividades en un marco laboral. Por ello, es necesario basarse en algunos valores y códigos que deben cumplirse obligatoriamente. Por una parte, la calidad del trabajo con sus funciones prácticas; y por otra, el trabajo profesional tiene el compromiso de sentir la capacidad de orientar a las buenas acciones, contribuyendo con el bienestar de sí misma y de personas a las que pretende dirigirse. En ese caso, en la investigación se aspira respetar los siguientes principios éticos:

- El rigor científico
- Privacidad y confidencialidad
- Veracidad del trabajo
- Validez y confiabilidad de los datos

V. RESULTADOS

A continuación, se presenta los resultados del trabajo de la investigación obtenidos antes y después de la aplicación de la intervención.

5.1. Resultados

En este apartado, se presenta la tabla numérica y la gráfica de barras del Pre test y del Post test; se interpreta los datos porcentuales y finalmente se realiza la contrastación de hipótesis. Previo a la presentación de los resultados, se realiza la prueba de normalidad de los datos, que servirá para identificar la prueba a emplear en la contrastación de hipótesis.

Tabla 3. Test de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
Desempeño semántico pre test	,860	20	,008
Desempeño semántico post test	,844	20	,004

Fuente: SPSS 24'0

La tabla 3 muestra el estadístico de Shapiro Wilk para evaluar el supuesto de normalidad para los datos en estudio debido a que el tamaño de muestra es menor a 50. El nivel de significancia para los valores en ambos momentos pre test y post test; la sig. (p pre test= 0,008)> 0.05 y, la sig. (p post test= 0,004)< 0.05, por lo que los datos no provienen de una distribución normal y por tal razón se empleó la prueba no paramétrica Z Rangos de Wilcoxon para muestras relacionadas para la contrastación de la hipótesis general.

5.1.1. Resultados del pretest de la variable desempeño semántico

Tabla 4. Resultados del pre test

Intervalo	Nivel	f	%
[0-3]	Retraso	16	80%
[4]	Necesita mejorar	3	15%
[5-6]	Normal	1	5%
Total		20	100%

Fuente: Prueba realizada en el programa SPS 24.0

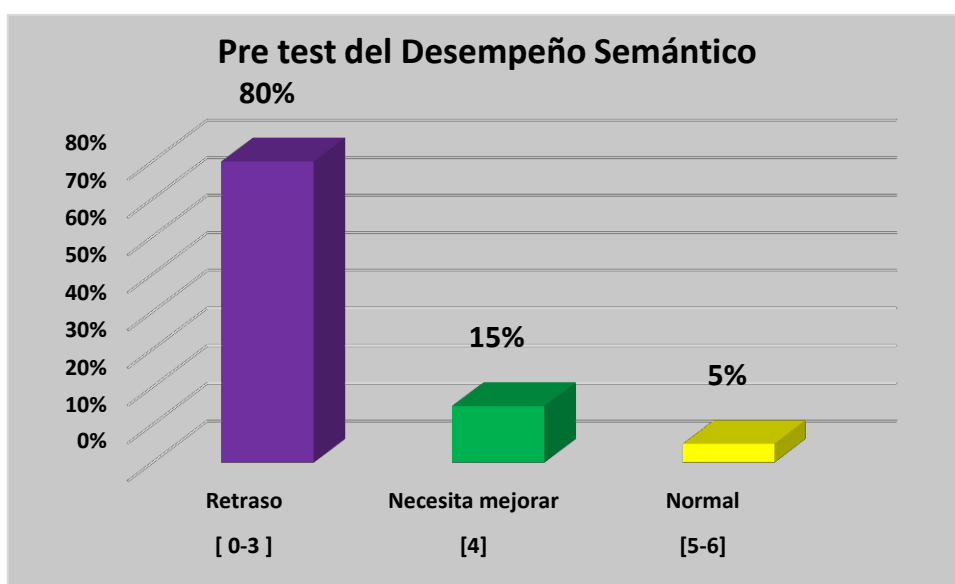


Figura 1: Gráfico de barras resultado del pretest del desempeño semántico antes del taller

En la tabla 6 y figura 1, se presentan los resultados del pre-test. Se observa que el 80% de los niños de 5 años se situaron en el nivel de Retraso, el 15% se ubicó en el nivel necesita mejorar; y solo el 5% alcanzó el nivel normal.

5.1.2. Resultados del post test de la variable desempeño semántico

Tabla 5. Resultado del post test del desempeño semántico

Intervalo	Nivel	F	%
[0-3]	Retraso	2	10%
[4]	Necesita mejorar	4	20%
[5-6]	Normal	14	70%
Total		20	100%

Fuente: Prueba realizada en el programa SPSS 24.0

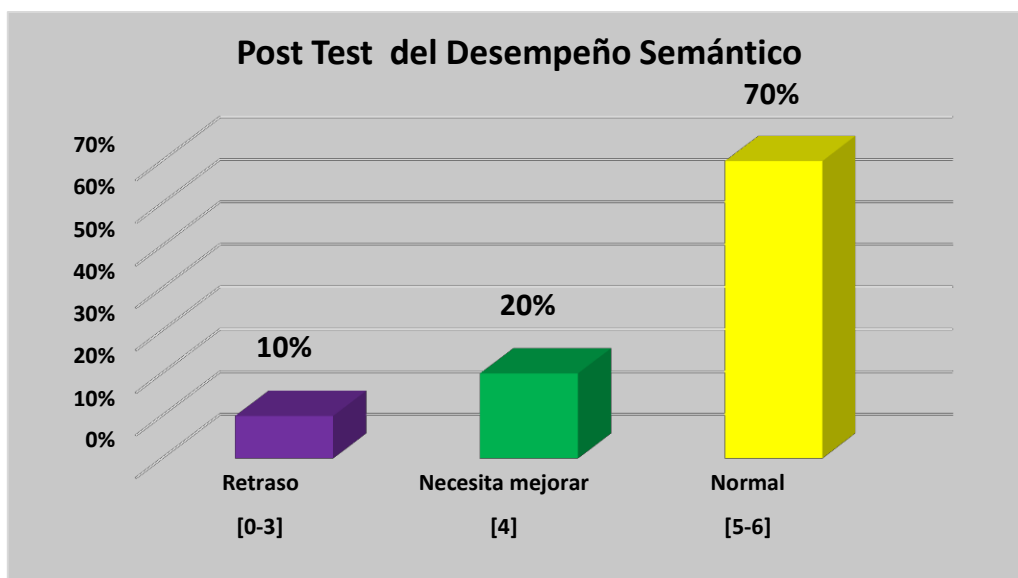


Figura 2: Gráfico de barras del resultado del post tes del desempeño semántico después del taller

La tabla 5 y figura 2 presentan los resultados del post test de la variable dependiente. Después de realizar el experimento, se observa que solo un 10% de los estudiantes se situaron en el nivel retraso; mientras el 20% se ubicó en el nivel necesita mejorar; finalmente el 70% de los niños alcanzaron el nivel normal. A partir de lo hallado, es evidente que Taller de juego como estrategia didáctica fue fructífero en la Institución Educativa del nivel Inicial “Mama Ashu” del distrito de Chacas.

5.1.3. Resultado del pre test y post test de la variable desempeño semántico después de aplicar el del taller de juego como estrategia didáctica.

Tabla 6. Resultado del pre test y pos test del desempeño semántico

Nivel de logro	Intervalo	Test			
		Pre test		Post test	
		Fi	%	Fi	%
Retraso	[0 - 3]	16	80%	2	10%
Necesita Mejorar	4	3	15%	4	20%
Normal	[5 -8]	1	5%	14	70%
Total		20	100%	20	100%
Mediana		3		5.5	
Z		-3.165		Sig. Bilateral P= 0.002	

Fuente: Prueba realizada en el programa SPSS 24.0

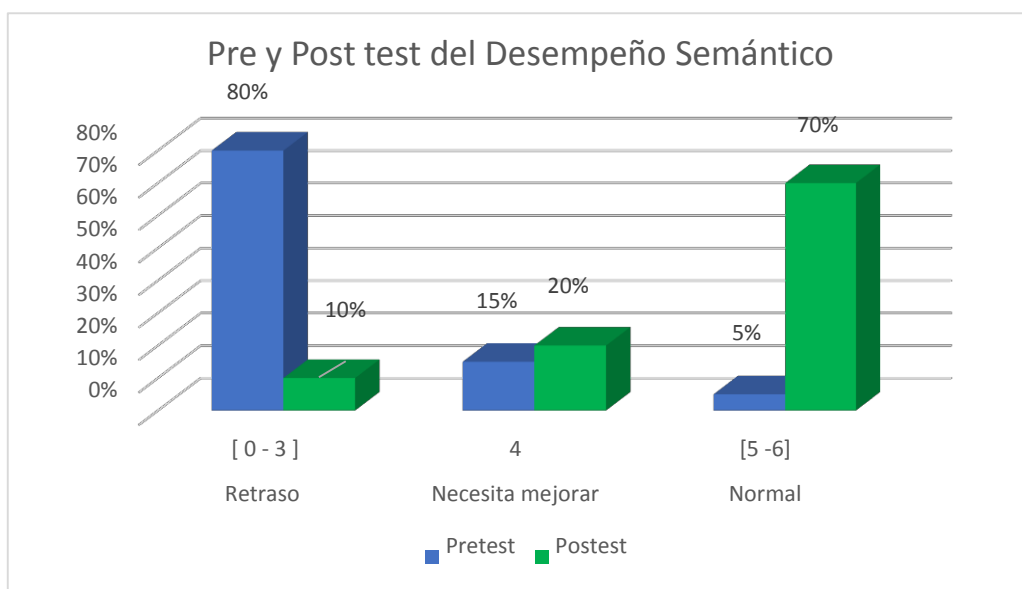


Figura 3: En el gráfico de barras el resultado del pretest y pos test del desempeño semántico

En la tabla 8 y figura 3 se presentan los resultados obtenidos antes y después de realizar el Taller. Al respecto, se observa que del 80% de los niños que se encontraban en nivel de retraso en el desempeño semántico, después de la aplicación del Taller este porcentaje disminuyó al 10%. De la misma manera del 15% de los niños que se encontraban en un nivel necesita mejorar en el pre test, el porcentaje se elevó al 20%. Finalmente, antes de la aplicación del Taller solo el 5% de niños alcanzó el nivel normal; porcentaje que se incrementó al 70%.

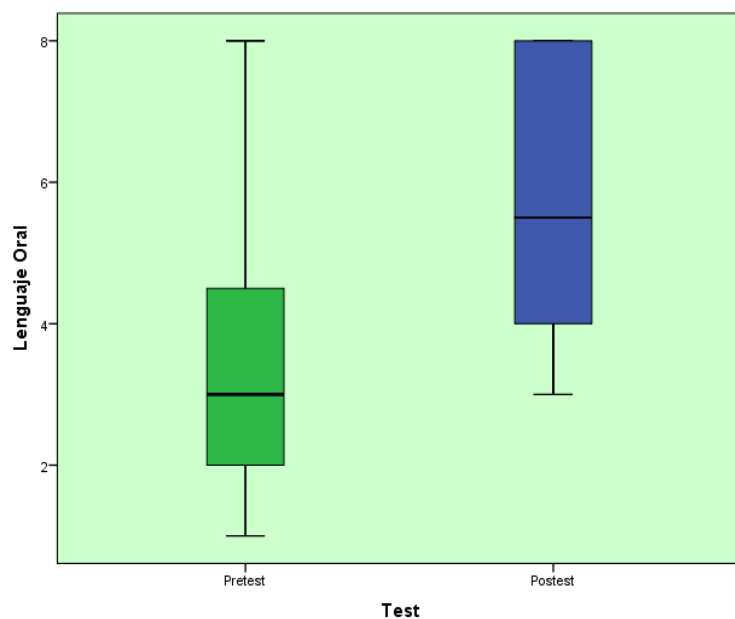


Figura 4: Diagrama de cajas y bigotes de los resultados del pretest y postest

La caja de bigote permite cotejar varias series de datos medidas con la misma escala y ubicadas en posiciones parecidas de ésta; siendo, en tal sentido, más claro y de mayor información representan los tres cuartiles y los valores mínimo y máximo de los datos. En la figura 4: se muestra el diagrama de caja y bigotes de color verde representa el pretest y la caja de bigotes de color azul permite el resultado del posttest es decir después de la aplicación del taller del juego como estrategia didáctica para favorecer el lenguaje oral en los niños de 5 años de la inicial de “Angelitos de Mama Ashu”, distrito de Chacas, región Áncash 2018

5.1.4. Resultados de la prueba de hipótesis

Para contrastar la hipótesis de la variable desempeño semántico se utilizó la prueba Z Rangos de Wilcoxon para muestras relacionadas con cuyos datos han sido medidos en una escala nivel ordinal.

Tabla 7. Prueba de hipótesis para comprobar la variable desempeño semántico antes y después a los niños de 5 años de la I.E.I. "Angelitos de mama Ashu" distrito Chacas, Provincia Asunción, Región Ancash, en el año 2018.

Estadísticos	Desempeño Semántico
Z	-3,165
Sig. asintótica (bilateral)	0,002

Fuente: reporte SPSS 24.0

Regla de decisión:

P (valor) < 0.05 se rechaza la hipótesis H_0 y se acepta la hipótesis del investigador H_1

H_1 = El juego como estrategia didáctica para favorecer el desempeño semantico en los niños de 5 años de la I.E.I "Angelitos de mama Ashu" distrito Chacas, provincia Asunción, región Ancash, en el 2018

H_0 = El juego como estrategia didáctica no favorece el desempeño semántico en los niños de 5 años de la I.E.I "Angelitos de mama Ashu" distrito Chacas, provincia Asunción, región Ancash, en el 2018

Nivel de confianza:95% ($\alpha=0.05$)

Regla de decisión:

Si $p < \alpha$, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0)

Si $p > \alpha$, entonces se acepta la hipótesis nula (H_0)

Pruebas estadísticas: Prueba no paramétrica Z de Rangos de Wilcoxon

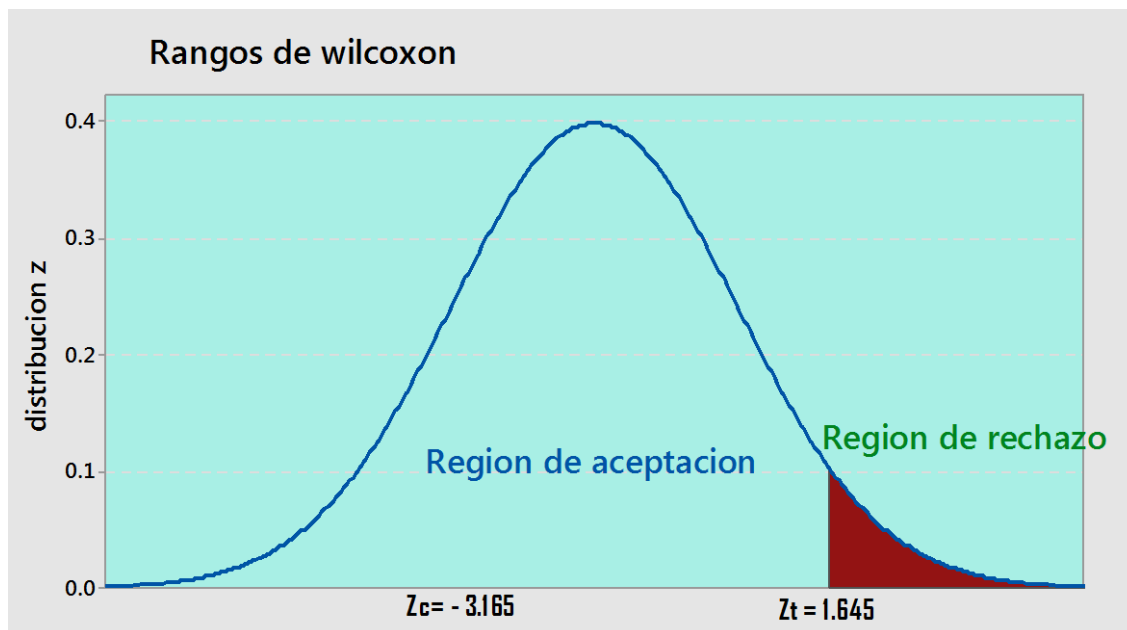


Figura 5: Prueba de hipótesis para evaluar la aplicación del taller del juego como estrategia didáctica para favorecer el desempeño semántico en los niños de 5 años de la inicial “Angelitos de mama Ashu”, distrito de Chacas, provincia de Asunción, región Áncash 2018.

En la figura 5 se muestra la prueba de hipótesis para comprobar el nivel del desempeño semántico de los niños de 5 años de la I.E.I.” Angelitos de Mama Ashu” distrito de Chacas, provincia de Asunción, región Áncash en el año 2018 obtenido antes y después de la aplicación del taller del juego como estrategia didáctica.

En la comparación de las puntuaciones promedio sobre el desempeño semántico de los niños de 5 años, justificada mediante la prueba de Rangos de Wilcoxon Z_c (calculada)= -3.165 es menor que el valor teórico= z_t (tabular)=1.645, para un nivel de significancia de ($\alpha=0,05$),ello implica que podemos rechazar la hipótesis nula (H_0).Esto significa que la aplicación del taller del juego como estrategia didáctica generó suficientes evidencias para decir que mejoró significativamente el desempeño semántico en la dimensión puesta en práctica en los niños de 5 años de la I.E.”Angelitos de mama Ashu” distrito de Chacas, provincia Asunción, región Áncash, en el año 2018, con niveles de confianza del 70%.

5.2. Análisis de resultados

De acuerdo a la información que muestran las tablas y figuras, se presenta el análisis de los resultados relacionados a la variable desempeño semántico.

5.2.1. Análisis del resultado del pre test

Antes de aplicar el juego como estrategia didáctica se logró identificar en el pre test, el desempeño semántico de los niños y niñas de 5 años de la Institución educativa Angelitos de Mama Ashu distrito de Chacas provincia de Asunción Ancash 2018. En el estudio se evidenció que el 80% de los niños se encontraron en un nivel retraso, el 15% están en un nivel necesita mejorar y 5 % en el nivel normal. Al realizar la evaluación, se identificó que los niños se comunican poco entre ellos, algunos presentan dificultades para pronunciar ciertos fonemas y para expresarse en general.

Los porcentajes de estudiantes que se sitúan entre los niveles de retraso y necesita mejorar, representan la gran mayoría de estudiantes; asimismo, revelan dificultades evidentes en el desempeño semántico.

5.2.2. Análisis del resultado del post test.

Luego de aplicar el juego como estrategia didáctica se pudo identificar en el post test el desempeño semántico alcanzados por los niños y niñas de 5 años de la institución educativa Angelitos de Mama Ashu distrito de Chacas provincia de Asunción Ancash 2018. El 10% de los niños se mantuvieron en el nivel en retraso; un 20 % se ubicó en el nivel necesita mejorar; y el 70 % alcanzó el nivel normal.

Como puede comprobarse, la estrategia empleada generó mejoras en el desempeño semántico de los niños que formaron parte de la muestra; al respecto, cabe resaltar que ante las dificultades que presentan los niños de las instituciones educativas de la zona, sería importante verificar los efectos que podría generar el uso de esta

estrategia en otros grupos de niños, conociendo la importancia aspecto comunicativo en las personas.

5.2.3. Análisis del resultado del pre test y post test

Mientras que en el pre test el 80% de los niños alcanzaron el nivel retraso, luego de aplicar el juego, se redujo el porcentaje al 10%; por otro lado, del 15% de los niños que obtuvo el nivel necesita mejorar en el pre test, el porcentaje se incrementó al 20%. La variación más notoria fue en el nivel normal, que de un 5% de niños que se situaron en dicho nivel en el pre test, para el post test el porcentaje se incrementó hasta llegar al 70%. Este cambio fue contundente y permite concluir que el juego, como estrategia didáctica, favoreció al desempeño semántico.

Esta diferencia significativa en los resultados del pre test y pos test se debe a la manipulación de la variable independiente, donde a través de la utilización de los juegos como estrategia didáctica se demostró su efectividad, tal como se evidencia en los resultados y puntajes obtenidos por los niños en el post test.

IV CONCLUSIONES

Los resultados permitieron llegar a las siguientes conclusiones:

En el desempeño semántico, después de aplicar el juego como estrategia didáctica se evidencia que se logró reducir de un 80% de los niños que se encontraban en el nivel retraso en pre test a un 10 %, en cambio, del 15% que se hallaron en el nivel necesita mejorar en el pre test se logró subir a 20%; finalmente, del 5 % de los niños que se hallaron en el nivel normal en pre test, el porcentaje se logró incrementar al 70%, logrando una mejora bastante notoria a partir del experimento.

A partir de la prueba de contrastación de hipótesis, se puede afirmar que la aplicación del juego como estrategia didáctica mejoró significativamente el desempeño semántico en los niños de 5 años del nivel inicial de la I.E “Angelitos de mama Ashu” provincia de Asunción, región Áncash 2018, generando cambios favorables en el lenguaje de los niños.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

1. Es necesario recomendar que se trabaje utilizando el juego como estrategia didáctica para favorecer el desempeño semántico en las diferentes instituciones educativas con la finalidad de alcanzar mejores resultados en el aprendizaje de los niños.
2. Capacitar a los docentes del nivel inicial en los principios en que se sustenta al favorecer el desempeño semántico, así como el uso adecuado del juego como estrategia didáctica.
3. Es responsabilidad de los docentes del nivel inicial y la dirección, la implementación y utilización del juego como estrategia didáctica que facilita los aprendizajes significativos de los niños del nivel inicial.
4. Se recomienda a la unidad de gestión local de la provincia de Asunción, y a otras instancias correspondientes, capacitar a los docentes en el uso adecuado de las estrategias del taller del juego como estrategia didáctica para mejorar en los niños del nivel inicial el desempeño semántico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Asian Suares, P. C. (2010). *Lenguaje oral en niños de 3,4 y5 años de una institución educativa pública*. Lima - Perú: Universidad San Ignacio De Loyola.
- Asian, S. P. (2010). *Lenguaje oral en los niños de 3, 4 y 5 años de una institución educativa pública:Distrito-Callao*. Lima-Perú: Universidad San Ignacio De Loyola.
- Balcazar, M., Rivera, k., & Chacon, Z. (2013). *Fluides verbal en niños y niñas de 5 años en situaciones de extrema pobreza de la comunidad urbana autogestionaria*. Perú-Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Garzón, L. A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana Facultad de Educación.
- Gonzales, P. P. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Colombia- Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Gonzales, R. S., & Ramos, A. S. (2012). *Perfil de fluencia del habla en docentes de educación inicial y primaria de colegios estatales y privados del distrito de los Olivos*. Lima: Pontífice Universidad Católica del Perú.
- Manrique, C. S. (2013). *Desempeño Semántica en los niños peruanos de 5 años* . Lima : Pontificia Universidad Católica del Perú .
- Manrique, C. S. (2013). *Desempeño Semántico en los niños peruanos de 5 años*. Lima: Pontificia universidad católica del Perú.
- Quispe, R. F. (2014). *Efectos del programa Juegos linguisticos para mejorar el desempeño semántico en los niños de 5 años de una institución Educativa del distrito de Villa el Salvador UGEL 01*. Lima: Pontífice Universidad Católica del Perú.
- Sarle, P. (2011). *Juego y Educación Inicial* . Argentina : Ministerio de Educación de la Nación .
- Española, R. A. (2014). *Diccionario de la lengua Española*. Bogotá: Espasa libro,S.L.U editorial Colombiana S,A.
- Gabriel, F. L. (2014). *Juego Didáctico y Desarrollo del L enguaje* . Quetzaltenango: Universidad Rafael Landívar Facultad de Humanidades Campus de Quetzaltenango.

- Garzon, A. L. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana facultad de educación.
- Goicochea, M. (2006). *Juegos y Canciones Infantiles*. Chimbote: Universidad los Ángeles de Chimbote.
- Gomez, O. T., & Molano, R. S. (2015). *Actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje*. Ibaguè_Tolima: Universidad de Tolina.
- Gonzales, P. P. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. Colombia -bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: Mc. GRAW HILL.
- Hidalgo, G. G. (2013). *Programa de poesías infantiles para estimular el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 3 años, del nivel de educación inicial*. Piura- Perú: Universidad de Piura.
- Lopez, L. I. (2006). *Juegos y Canciones Infantile*. Chimbote: Universidad Los Ángeles de Chimbote.
- Manrique, C. S. (2013). *Desempeño semántico en niño peruanos de 5 años*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Mendoza Efrain, T. J. (2012). *Actividades lúdicas y su incidencia en el logro de competencias*. Quetzaltenango: Rafael landivar.
- Miguel, R. J. (2004). *Estructura semántica y análisis ideológico*. San Jose-Costa Rica: Escuela de Ciencias Políticas Universidad de Costa Rica San Pedro de Montes de Oca.
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del aprendizaje*. Lima: Ministerio de Educación.
- Ortegado, R. (2011). *Atividades Lúdicas como estratégia didáctica para el mejoramiento de las competencias operacionales en e-a de las matematicas*. Trujillo: Universidad de los Andes núcleo universitario Rafael Rangel.
- Pastora, H. c. (2005). *Premisas para una enseñanza sistemática del léxico*. Valdivia: Universidad Austral de Chile.
- Paucar, B., Olga, B., Paulino, A., Alicia, C., Hurtado, T., Katherine, & Melissa. (2013). *Características de la expresión verbal en niños preescolares de la región Callao*. Lima-Perú: Pontificia Universidad Católica del Perú escuela de posgrado.

- Pavez, A., Rojas, F., Rojas, P., & Zambra, N. (2013). *Habilidades semánticos y rendimiento académico en escolares de 2y 4 año Básico*. Santiago -Chile: Universidad de Chile facultad de medicina escuela de fonoaudiología.
- Quispe, R. 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*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Sandra, M. C. (2013). *Desempeño semántico en niños preuianos de 5 años*. Lima: Pontificia Universidad católica del Perú.
- Sarle, P. (2011). *Juego y Educación Inicial*. Argentina: Ministerio de Educación de la Nación.
- Sierra, M. (Enero- Junio de 2012). https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P.../conceptos_generales_inv. Obtenido de <https://www.google.com>
- Solis, P. A. (2015). *Juegos educativos para el aprendizaje de la matemática*. Quetzaltenango: Universidad Rafael Landivas Facultad de Humanidades.
- Osenjo, F. S. (2009). *Implementación del closed caption y/o subtítulos para desarrollar la habilidad de comprensión auditiva en inglés como lengua extranjera*. Bogotá: Pontificia universidad Javeriana- Facultad de ciencias, comunicación y lenguaje.

ANEXOS

ANEXO 1.

INSTRUMENTO

PLON –R

Prueba de Lenguaje Oral Navarra –Revisada

5 años

Apellidos y nombres	:	AÑO	MES	DÍA
Sexo	:	M F	Fecha de examen
Grado	:	Fecha de nacimiento.....
Institución Educativa:	Edad

I. Categorías

INSTRUCCIONES

“Vamos a mirar esta lámina” (MOSTRAR LÁMINA 2).

Señala los....

Alimentos		
-----------	--	--

Ropas		
Juguetes		

II. Acciones

INSTRUCCIONES

“Vamos a mirar está lámina” (MOSTRAR LÁMINAS)

Ahora tú me vas a decir ¿Qué hace el/ella niño/a?

Lámina 3: recorta		
Lámina: 4 salta		
Lámina 5: pinta		

III. Partes de cuerpo

INSTRUCCIONES

Señala tú.....

Codo		
Rodilla		
Cuello		
Pie		
Tobillo		
Talón		

IV. Órdenes sencillas

INSTRUCCIONES

Ahora ponte de pie y escúchame atentamente porque vas a hacer lo que yo te diga ¿entendiste? (colocar una silla al lado del niño, una crayola retirada de él y el carrito encima de la mesa). “Pon el carrito en la silla (señalar), luego da tres palmadas y después trae la crayola”.

Orden 1 (carrito)		
Orden 2 (palmadas)		
Orden 3 (crayola)		
Secuencia		

V. Definición de uso

Nivel comprensivo

INSTRUCCIONES

Señala una cosa que sirve para.....(MOSTRAR LÁMINA 6)

No mojarse		
Pintar		
Hacer fotos		
Jugar		
Ordenar el tráfico		

Nivel expresivo

INSTRUCCIONES

Ahora tú me vas a decir para qué sirven..... (nombrar cada parte)

Ojos		
La boca		
La nariz		
Los oídos		
Las manos		

CATEGORIAS 5 AÑOS

Categorías.- Evalúa el reconocimiento de una serie de elementos como pertenecientes a una categoría dada. Si es capaz de agrupar bajo una determinada categoría, y si los agrupa correctamente.

Consigna señala los alimentos, ropas, juguetes

LÁMINA DE LA PRUEBA PLON-R

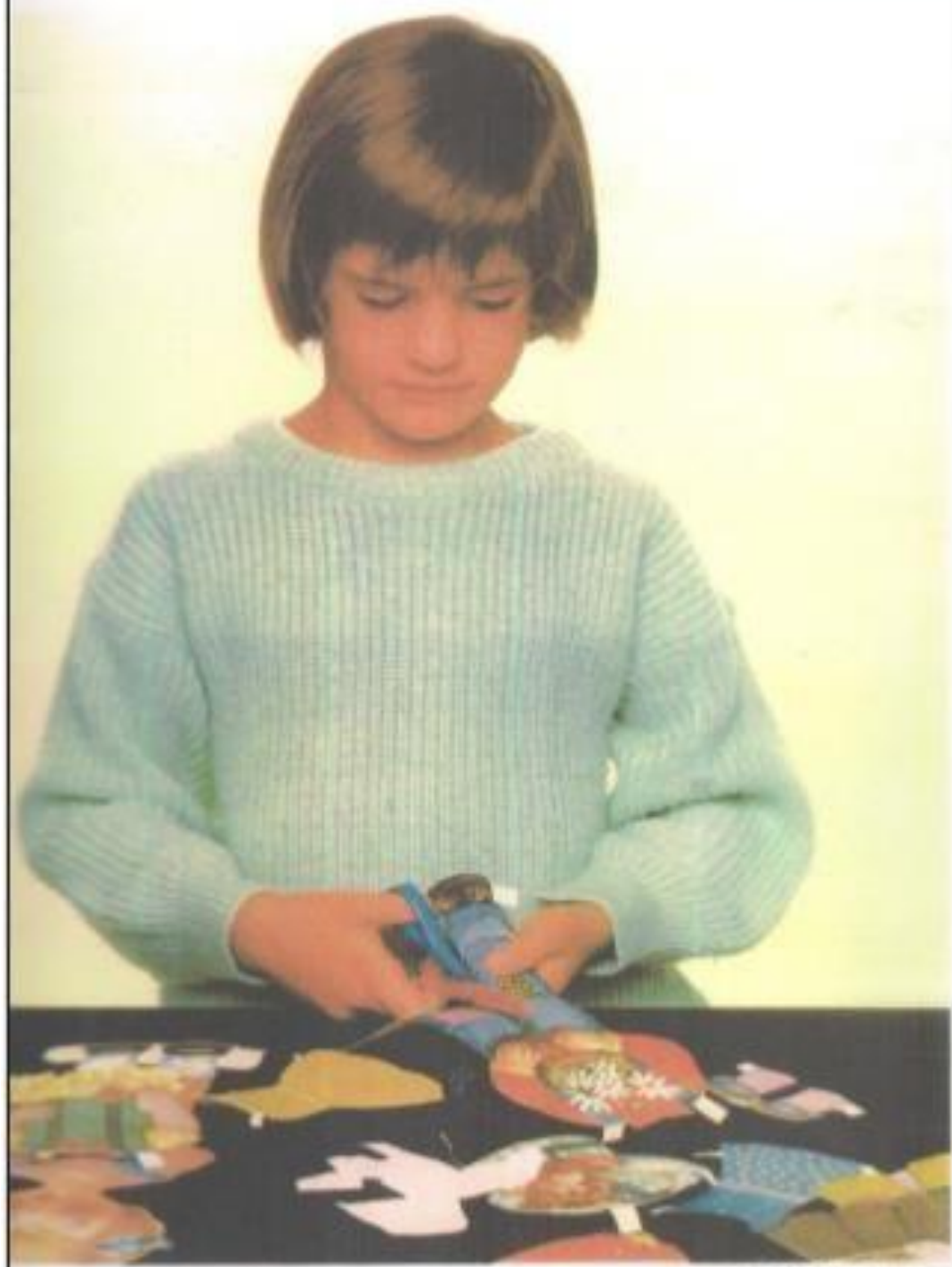
LÁMINA PROPUESTA



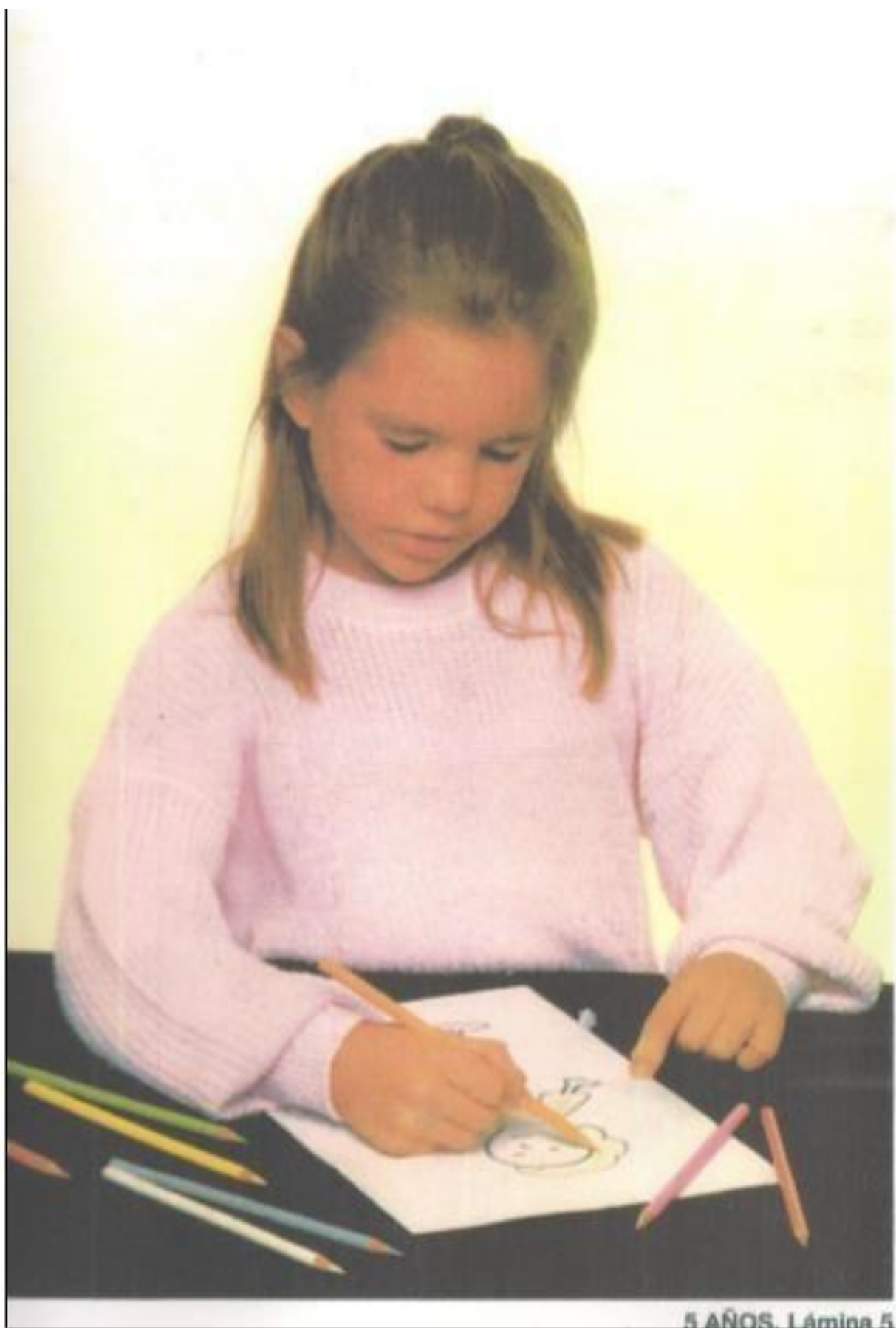
SI.....

NO.....

ACCIONES



5 AÑOS. Lámina 3

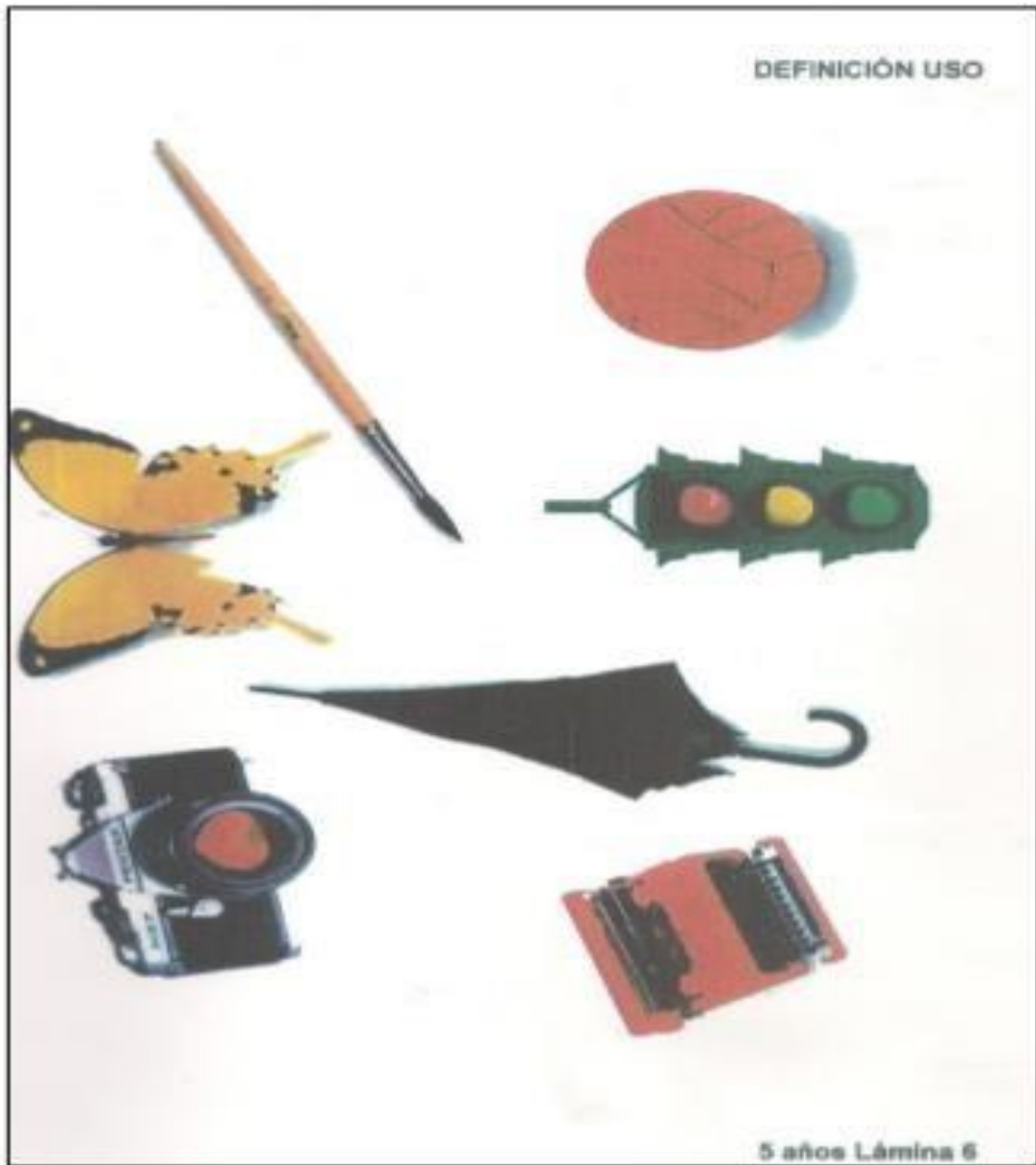


5 AÑOS. Lámina 5

ACCIONES



5 AÑOS. Lámina 4



DEFINICIÓN POR USO

Anexo 2.

**INTERVENCIÓN BASADA EN EL JUEGO COMO
ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER EL
DESEMPEÑO SEMÁNTICO EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS
DEL INICIAL DE “ANGELITOS DE MAMA ASHU,
DISTRITO CHACAS, REGIÓN ÁNCASH 2018**

1. Fundamentación

Esta intervención se fundamenta en la intención de emplear el juego como estrategia didáctica para favorecer el desempeño semántico en los niños de 5 años del Inicial “Angelitos de Mama Ashu”, del distrito de Chacas.

1. Descripción

El taller se organizó en 10 sesiones de aprendizaje, cuyo contenido se realizó tomando en cuenta juegos para favorecer el desempeño semántico. Las competencias, capacidades e indicadores que permitieron estructurar los contenidos, se extrajeron de las Rutas de Aprendizaje del nivel inicial, ciclo II. Cada sesión se organizó en 3 momentos pedagógicos: Inicio, Desarrollo y Cierre. En el momento del inicio se utilizó cantos, cuentos, sorpresas todos referidos al tema; en el desarrollo se llevó a cabo diferentes juegos, con el fin de que los niños puedan aprender nuevas palabras, que puedan expresarse de una manera libre y espontánea a través de juegos; finalmente, la evaluación se realizó en función a diversas listas de cotejo, planificadas tomando en cuenta las variables de la investigación.

3. Objetivos

- **APRENDIZAJE DE NUEVAS PALABRAS QUE PERMITAN AMPLIAR EL VOCABULARIO.**
- **MEJORAR EL DESEMPEÑO SEMÁNTICO.**
- **UTILIZAR EL JUEGO COMO INSTRUMENTO PARA EL APRENDIZAJE.**

4. Metodología

Las sesiones aplicadas fueron netamente prácticas, empleando estrategias lúdicas basadas en el uso de cuentos, dibujos, imágenes, videos, sorpresas, entre otros. Así mismo los niños han realizado diversas actividades tanto de manera grupal, como individual, dentro y fuera de la Institución Educativa, con la finalidad de desarrollar los temas planteados.

3. Evaluación

Todas las sesiones ejecutadas fueron evaluadas con una lista de cotejo de forma individual, las mismas que permitieron a la investigadora recoger información acerca del aprendizaje del niño.


SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 1

I. Datos generales

- 1.1. I.E.I** : “Angelitos de Mama Ashu”
- 1.2. Sección** : “Amarillo”
- 1.3. Edad** : 5 años
- 1.4. Número de niños** : 20
- 1.5. Directora** : Sánchez Jamanca Judit
- 1.6. Investigadora** : Maldonado Valenzuela Lizbeth Margarita
- 1.7. Fecha** : 03 - 04- 2018

II. CARTEL Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Actividad N° 1				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				
Me divierto categorizando los objetos				
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Comprende textos orales	Reflexiona sobre la forma contenido y contexto de los textos	Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.	Lista de cotejo

ORGANIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>Los niños y las niñas tienen dificultad en categorizar los objetos.</p> <p>MOTIVACIÓN</p> <p>La maestra entra con una caja de sorpresa, y le pide a un niño que lo abra y saque las tarjetas con diferentes dibujos tales como ropa, fruta y objetos que lo mostrará a sus demás compañeros y los repartirá a cada uno para que lo observen; luego se pondrán en pequeños grupos de acuerdo al dibujo que tiene en sus manos.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>SABERES PREVIOS: partiendo de la actividad realizada surgen las interrogantes</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué contiene la caja? • ¿Cómo se visten los varones? • ¿Con cuántos tipos de juguetes juegas? ¿Cuántas frutas conoces? • ¿Dónde se guardan las frutas? • ¿Los juguetes y las frutas se guardan en el mismo lugar? • ¿Dónde guardas los juguetes, las frutas y tu ropa? • ¿para qué sirven las frutas? • ¿Quién me puede decir que fruta trae en su lonchera? <p>CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>¿Qué pasaría si no dividiéramos los objetos en sus respectivos lugares?</p>	<p>Una caja mágica Imágenes</p>

	<p>PROPÓSITO</p> <p>Que los niños y las niñas pronuncien con claridad y que reconozcan la categorización de los objetos clasificando en su respectivo sitio</p>	
DESARROLLO	<p>GESTIÓN y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>ANTES DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La docente y los niños se dirigen al patio. ❖ Los niños se sientan en círculo, luego se explica el juego y se da algunas recomendaciones. <p>DURANTE EL DISCURSO</p> <p>Se realiza el juego:</p> <p>Explicará las reglas que deben tener en cuenta durante el juego, como no repetir el nombre que dice su compañero sino pierde por eso cada uno debe estar atento. Seguidamente se empieza a jugar con el canto y las palmadas a pronunciar sobre una categorización que pronunciará la maestra como nombres de ropas, frutas, juguetes.</p> <p>La docente enseña a jugar “Ritmo” pedirles que cada uno diga un nombre de frutas en vos alta cuando se indique dar nombres de frutas. Comenzar el juego así; Ritmo (3 palmadas), Diga usted (3 palmadas) nombre de ... (3 palmadas) Frutas 3 palmadas) Por ejemplo, naranja, uva.... (y cada niño va mencionando un nombre de la fruta y dando 3 palmadas).</p> <p>Seguidamente se empieza a jugar con el canto y las palmadas a pronunciar sobre una categorización que pronunciará la maestra como nombres de ropas, frutas, juguetes. Seguidamente les hará ver y pedirá que recojan</p>	<p>-Patio -El juego -Canasta -Estante -Cajón -Grabadora - USB</p>

	<p>los dibujos que se encuentran en su alrededor solamente cuando la música deja de cantar, mientras canta ellos deberán moverse tras coger el dibujo en voz alta pronunciaran que objeto cogió y donde se podría guardarla en la canasta, en el estante, o en el cajón siempre con la ayuda de sus demás compañeros pondrán al lugar que le pertenece</p> <p>DESPUÉS DEL DISCURSO</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Una vez que han terminado de pronunciar el objeto y puesto en sus respectivos lugares se les hará las siguientes interrogantes ❖ ¿Les ha gustado el juego? ❖ ¿Cuál es el título del juego? ❖ ¿Qué objeto has agarrado? ❖ ¿Menciona tres nombres de las frutas? ❖ ¿Se pueden juntar las cosas? ❖ ¿Por qué sí? y ¿por qué no? ❖ Pedir a cada niño y niña, mencionar los nombres de las ropas, frutas, juguetes y donde se guardan cada objeto. 	
<p>CIERRE</p>	<p>¿Qué aprendimos?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Para qué lo aprendimos?</p>	

LISTA DE COTEJO I.E.I

: “Los Angelitos de Mama Ashu” DOCENTE : Miriam

Aguirre Castellano INVESTIGADORA : Maldonado

Valenzuela Lizbeth Margarita EDAD DE LOS NIÑOS: 5 años

Grado	N° de orden	Indicador	ÁREA: COMUNICACIÓN		
			Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.		
			A	B	C
5 Años		APELLIDOS Y NOMBRES			
	1	ARELLAN CADILLO Renzo Gonzalo		X	
	2	ALVARO FABBRIZZI Letizia	X		
	3	ARELLAN REGALADO Maryorie Isabela			X
	4	BELLO OBREGON María Magdalena			
	5	BELLO OLORTEGUI Mabel Suliet			X
	6	BLAS NEGREIROS Xihomara Madaleyne			
	7	CACERES VEGA Mirtha Idania	X		
	8	CARBAJAL VEGA Sayuri Flor			X
	9	CERDA VAEZ Valentino Mardonio	X		
10	CERDA MUÑOZ Xiomara Alejandra		X		

11	CHAVEZ PAGOLA Milagros Noemi			X
12	CRUZ CAMACHO Camila Milagros		X	
13	FALCON SAAVEDRA Imanol Gonzalo	X		
14	HUMAN ACUÑA Brayán Miguel		X	
15	LLASHAG LIMAS Pietro Marcos			
16	LOPEZ MAQUIN Flor Milagros		X	
17	LOPEZ ROSARIO Clara Milagros			X
18	MENDOZA SILVA Cesar Andree			X
19	PAGOLA LIMAS Fátima Ximena		X	
20	PAJUELO CHOCCA Yemer Yeremi		X	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 2

I. Datos generales

- 1.1. I.E.I** : “Los Angelitos de Mama Ashu”
- 1.2. Sección** : “Amarillo”
- 1.3. Edad** : 5 años
- 1.4. Número de niños** : 20
- 1.5. Directora** : Sánchez Jamanca Judit
- 1.6. Investigadora** : Maldonado Valenzuela Lizbeth Margarita
- 1.7. Fecha** : 04- 04- 2018

II. CARTEL Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Sesión N.º 2				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				
pronunciando las partes de mi cuerpo realizando gestos y movimientos				
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente.	Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos.	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.	Lista de cotejo

ORGANIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	PROBLEMATIZACIÓN:	- USB - Laptop -

	<p>los niños aun no logran pronunciar y reconocer algunas partes de su cuerpo</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <p>La docente hará ver un video del canto chuchuwa que es referido al movimiento del cuerpo, luego los niños imitarán los movimientos del video</p> <div data-bbox="600 607 651 667" data-label="Image"> </div> <p>chuchuwa chuchuwa video ofi</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>¿Qué canto hemos aprendido?</p> <p>¿sobre qué trata la canción?</p> <p>¿Qué partes del cuerpo hemos movido?</p> <p>¿Conocían ya los nombres del cuerpo que hemos movido de acuerdo al canto?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO:</p> <p>¿qué pasaría si nos faltara una parte del cuerpo?</p> <p>PROPÓSITO:</p> <p>Que todos los niños logren pronunciar y reconocer las partes de su cuerpo realizando gestos y movimientos</p>	
DESARROLLO	<p>GESTIÓN y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>ANTES DEL DISCURSO:</p> <p>la docente les dice a los niños que hagan un círculo grande para que se puedan mover sin problema.</p>	- Gorro

Luego les hace sentar en donde les corresponde para que les explique el juego “Simón dice

DURANTE DEL DISCURSO:

Para realizar el juego se necesita a un voluntario quien se pondrá el gorro y se llamará Simón el será quien nos hará jugar al iniciar la profesora se pondrá el gorro y dirá que se llama Simón y que todos deben estar atentos y listo para realizar “Simón dice que se toquen la nariz” y todos se tocarán la nariz “ Simón dice que se toquen la oreja” así se nombrará las partes del cuerpo lo que desea decir luego también puede decir Simón no dice que se toquen la nariz y el voluntario puede hacer confundir así los demás pueden confundirse sino están atentos de lo que dice su compañero ; así pedir otro voluntario para repetir el juego y tocar las partes del cuerpo luego mostrarles un dibujo en bosquejo todo en blando donde la docente les repartirá a cada niño una parte del cuerpo luego la docente dirá haber María ponte de pie dime ¿qué parte del cuerpo te ha tocado?¿dónde irá? Se levantará de su sitio e irá a pegarlo y así haré con todos hasta lograr armar el cuerpo humano se realizará algunas preguntas ¿cuántos ojos tenemos? ¿Qué color es nuestra boca? Con la ayuda de mi cuerpo hago que respondan que parte del cuerpo estoy moviendo.

DESPUÉS DEL DISCURSO:

Los niños en pareja realizan libremente el juego sobre haber señala tu boca ahora tu nariz así nombrar cualquier parte de su cuerpo luego intercambian para que ambos puedan preguntarse.

CIERRE	¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué lo aprendimos?	
--------	--	--

LISTA DE COTEJO

I.E.I : “Los Angelitos de Mama Ashu”

DOCENTE : Miriam Aguirre Castellano

INVESTIGADORA : Lizbeth Margarita Maldonado Valenzuela

EDAD DE LOS NIÑOS: 20

Grado	N° de orden	Indicador APELLIDOS Y NOMBRES	AREA: COMUNICACION		
			Se apoya en gestos y movimientos al decir algo		
			A	B	C
	1	ARELLAN CADILLO Renzo Gonzalo		X	
5 años	2	ALVARO FABBRIZZI Letizia			X
	3	ARELLAN REGALADO Maryorie Isabela		X	
	4	BELLO OBREGON María Magdalena			
	5	BELLO OLORTEGUI Mabel Suliet	X		
	6	BLAS NEGREIROS Xihomara Madaleyne		X	
	7	CACERES VEGA Mirtha Idania			X
	8	CARBAJAL VEGA Sayuri Flor		X	
	9	CERDA VAEZ Valentino Mardonio		X	
	10	CERDA MUÑOZ Xiomara Alejandra	X		
	11	CHAVEZ PAGOLA Milagros Noemi		X	
	12	CRUZ CAMACHO Camila Milagros			X

13	FALCON SAAVEDRA Imanol Gonzalo			X
14	HUMAN ACUÑA Brayan Miguel		X	
15	LLASHAG LIMAS Pietro Marcos			X
16	LOPEZ MAQUIN Flor Milagros	X		
17	LOPEZ ROSARIO Clara Milagros			X
18	MENDOZA SILVA Cesar Andree		X	
19	PAGOLA LIMAS Fátima Ximena			X
20	PAJUELO CHOCCA Yemer Yeremi		X	



SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 3

I. Datos generales

- 1.1. I.E.I** : “Los Angelitos de Mama Ashu”
- 1.2. Sección** : “Amarillo”
- 1.3. Edad** : 5 años
- 1.4. Número de niños** : 20
- 1.5. Directora** : Sánchez Jamanca Judit
- 1.6. Investigadora** : Maldonado Valenzuela Lizbeth Margarita
- 1.7. Fecha** : 05 – 4 - 2018

II. CARTEL Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Actividad de aprendizaje N°03				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				
Me divierto imitando a las imágenes				
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente varios recursos expresivos.	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.	Lista de cotejo

ORGANIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>¿Por qué los niños no utilizan gestos al expresarse?</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <p>La maestra entona el canto: “Mi cuerpo se está moviendo” (ANEXO: 1) y luego enseña a los niños.</p> <p>SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Que otro movimiento podríamos realizar con la cabeza. ❖ ¿De qué hablaba el canto? ❖ ¿Cuándo ustedes hablan, utilizan solo la boca o también otras partes de su cuerpo? <p>CONFLICTO COGNITIVO:</p> <p>¿Qué pasaría si nunca nos moveríamos?</p> <p>PROPÓSITO:</p> <p>Que los niños acompañen con gestos las expresiones.</p>	<p> El canto</p>
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO:</p> <p>ANTES DEL DISCURSO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Se realiza el juego lingüístico: “Imito las imágenes” ❖ Se presenta las imágenes (anexo 2). <p>DURANTE EL DISCURSO:</p> <p>La maestra indica que observen las imágenes y lo que está escrito.</p>	<p> imágenes</p>

	<p>En cada caso pregunta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Hay algo para leer? ¿Qué vocales conocen? ¿Dónde hay para leer? ¿Qué estarán realizando los niños en las imágenes? <p>Con la ayuda de la maestra todos leen.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿Qué hace el niño en la primera imagen? ❖ ¿Qué están haciendo José y Pablo? <p>DESPUÉS DEL DISCURSO:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ La maestra motiva a los niños a imitar las acciones de las imágenes mostradas. ❖ Los niños imitan las acciones mencionadas de manera grupal y luego individualmente ❖ La profesora motiva a los niños a mencionar otras frases con acciones para imitar. 	
--	---	--

ANEXO 1

MI CUERPO SE ESTÁ MOVIENDO

Mi cabeza se está moviendo (3 v)

tra la, la, la

Mis hombros se están moviendo (3 v)

tra la, la, la

Mi cadera se está moviendo (3 v)

tra la, la, la

Mis pies se están moviendo (3 v)

tra la, la, la

Mis brazos se están moviendo (3 v)

tra la, la, la

Mis rodillas se están moviendo (3 v)

tra la, la, la

ANEXO: 2



LISTA DE COTEJO I.E.I

: “Los Angelitos de Mama Ashu” DOCENTE : Miriam

Aguirre Castellano INVESTIGADORA : Maldonado

Valenzuela Lizbeth Margarita NÚMERO DE LOS NIÑOS: 20

Grado	N° de orden	Indicador APELLIDOS Y NOMBRES	AREA: COMUNICACION		
			Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.		
			A	B	C
5 Años	1	ALVARO FABBRIZZI Letizia	x		
	2	ARELLAN REGALADO Maryorie Isabela		x	
	3	BELLO OBREGON María Magdalena			X
	4	BELLO OLORTEGUI Mabel Suliet		x	
	5	BLAS NEGREIROS Xihomara Madaleyne		x	
	6	CACERES VEGA Mirtha Idania	x		
	7	CARBAJAL VEGA Sayuri Flor		x	
	8	CERDA VAEZ Valentino Mardonio		x	
	9	CERDA MUÑOZ Xiomara Alejandra			X
	10	CHAVEZ PAGOLA Milagros Noemi			
	11	CRUZ CAMACHO Camila Milagros			
	12	FALCON SAAVEDRA Imanol Gonzalo			
	13	HUMAN ACUÑA Brayan Miguel			
	14	LLASHAG LIMAS Pietro Marcos			
	15	LOPEZ MAQUIN Flor Milagros			

	16	LOPEZ ROSARIO Clara Milagros			
	17	PAGOLA LIMAS Fátima Ximena			
	18	PAJUELO CHOCCA Yemer Yeremi			
	19	TARAZONA ORTIZ Yanelly Guadalupe			
	20	VEGA BRAVO Frank Enrique			

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 4

I. Datos generales

- 1.1. I.E.I** : “Angelitos de Mama Ashu”
- 1.2. Sección** : Única **Aula:** “Amarillo”
- 1.3. Edad** : 5 años
- 1.4. Número de niños** : 20
- 1.5. Directora** : Sánchez Jamanca Judit Violeta
- 1.6. Docente practicante:** Maldonado Valenzuela Lizbeth Margarita
- 1.7. Fecha** : 06 – 04- 2018

II. CARTEL Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Actividad de aprendizaje N.º 4				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				
Me divierto teniendo una buena expresión				
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	comprende textos orales	Infiere el significado de los textos orales	Interpreta el texto oral a partir de los gestos, expresiones corporales y el mensaje del interlocutor	Lista de cotejo

ORGANIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>los niños son tímidos en imitar a los personajes y dificultan en retener algunas frases.</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <p>La docente enseña el canto de la chiva (anexo 4)</p> <p>SABERES PREVIOS:</p> <p>Partiendo de la actividad realizada surgen interrogantes</p> <p>¿Qué canto hemos aprendido hoy?</p> <p>¿Sobre qué trata la canción?</p> <p>, ¿les gustó la canción?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO:</p> <p>¿Qué pasaría si todos nos pondríamos a hablar sin parar todo el día?</p> <p>PROPÓSITO:</p> <p>De que los niños interpreten el texto escuchado.</p>	
DESARROLLO	<p>GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>ANTES EL DISCURSO</p> <p>¿Qué pasaría si todos nos pondríamos a hablar sin parar todo el día?</p> <p>DURANTE EL DISCURSO</p> <p>El juego consiste en que la docente pide 4 voluntarios quienes serán tres ladrones y uno será san Miguel, mientras los demás niños se sentaran uno detrás del otro agarrándose muy</p>	

	<p>fuerte y gritar cuando los ladrones les empiezan a robar diciendo san Miguel san Miguel hasta que llegue y les salve entonces los ladrones deben de inventar dos problemas que está pasando en su casa y que tiene que ir rápido; San Miguel siempre les va a creer y se dirigirá al lugar mandado y regresará cuando escucha gritar a sus amigos su nombre y decir estoy aquí estoy aquí les voy salvar cuando les agarra a los ladrones les hace sentar atrás de los demás y saca a dos que están adelante y ellos ya inventan otro problema y así seguidamente se les hace regresar al salón y les cuenta el cuento sobre el “ratón y la ratonera” (Anexo3)</p> <p>DESPUÉS DEL DISCURSO</p> <p>Al concluir el cuento los niños conversan acerca del cuento y la profesora interroga a los niños:</p> <p>¿De qué se rató el cuento? ¿Quiénes eran los personajes? ¿Qué hizo el raton cuando encontro la ratonera ? ¿Por qué no le hicieron caso los demas animales ? ¿crees que es una actitud buena no hacer caso cuando alguien tiene problema ¿te parece que los demás animales se han comportado bien con el raton? ¿Por qué? Cómo termino la historia?</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Evaluación</p> <p>¿Qué aprendimos?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Para qué lo aprendimos?</p>	

ANEXO N°3

Texto narrativo n° 1

El ratón y la ratonera

Un día de verano, un ratón, mirando por el agujero en la pared, ve a un granjero y a su esposa abriendo un paquete-Pensó, luego, qué tipo de comida podría a ver allí

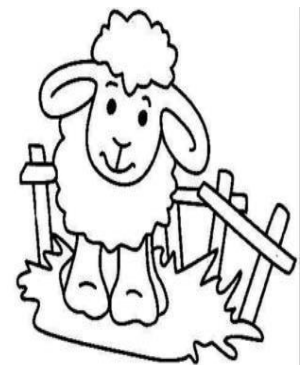


Quedó aterrorizado cuando descubrió que era una trampa para ratones. Fue corriendo al patio de la granja a advertir a todos: -¡Hay una ratonera en la casa, una ratonera en la casa! la gallina, que estaba

cacareando y escarbando, levantó la cabeza y dijo:

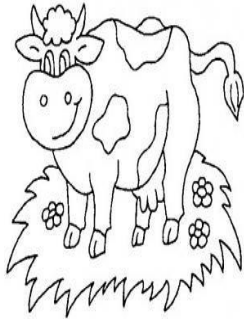
-Discúlpeme señor ratón, yo entiendo que es un gran problema para usted, más no me incomoda.

El ratón fue hasta el cordero y le dice: ¡Hay una ratonera en la casa, una ratonera! -Discúlpeme señor ratón, más no hay nada que yo pueda hacer, solamente pedir por usted. Quédese tranquilo que será recordado en mis oraciones.



El ratón se dirigió entonces a la vaca. Y la vaca dijo:
- Pero acaso, ¿estoy en peligro? ¡Pienso que no!- dijo la vaca.

Entonces el ratón volvió a la casa, preocupado y abatido, para encarar a la ratonera del granjero. Aquella noche se oyó un gran barullo, como el de una



ratonera atrapando a su víctima. La mujer del granjero corrió para ver lo que había atrapado. En la oscuridad, ella no vio que la ratonera atrapó la cola de una cobra venenosa. La cobra pico a la mujer.

El granjero lo llevó inmediatamente al hospital.

Ella regreso con fiebre. Todo el mundo sabe que para alimentar a alguien con fiebre, nada mejor que una sopa.

Así que el granjero agarró su cuchillo y fue a buscar al ingrediente principal: la gallina. Como la enfermedad de la mujer continuaba, los amigos y vecinos fueron a visitarla. Para alimentarlos el granjero mató el cordero. La mujer no mejoró y acabó muriendo.

Entonces el granjero vendió la vaca al matadero para cubrir los gastos del funeral.

Así pues, la próxima vez que escuches que alguien tiene un problema y creas que como no es tuyo no le prestarás atención, piénsalo dos veces.

López, L., Rodríguez, C. y Ruiz Laura. *“Soy lector 5º: textos, contextos y procesos para desarrollar la comprensión lectora”*: Trillas

LISTA DE COTEJO

I.E.I: “Angelitos de Mama Ashu”

DOCENTE: Miriam Aguirre Castellano

INVESTIGADORA: Maldonado Valenzuela Lizbeth Margarita

NÚMERO DE LOS NIÑOS: 20

Grado	N° de orden	Indicador APELLIDOS Y NOMBRES	ÁREA: COMUNICACIÓN		
			Interpreta el texto oral a partir de los gestos, expresiones corporales y el mensaje del interlocutor		
			A	B	C
5 años	1	ARELLAN CADILLO Renzo Gonzalo	x		
	2	ALVARO FABBRIZZI Letizia		x	
	3	ARELLAN REGALADO Maryorie Isabela			x
	4	BELLO OBREGON María Magdalena		x	
	5	BELLO OLORTEGUI Mabel Suliet		x	
	6	BLAS NEGREIROS Xihomara Madaleyne			x
	7	CACERES VEGA Mirtha Idania		x	
	8	CARBAJAL VEGA Sayuri Flor	x		
	9	CERDA VAEZ Valentino Mardonio		x	
	10	CERDA MUÑOZ Xiomara Alejandra		x	
	11	CHAVEZ PAGOLA Milagros Noemi			x
	12	CRUZ CAMACHO Camila Milagros		x	

13	FALCON SAAVEDRA Imanol Gonzalo			x
14	HUMAN ACUÑA Brayan Miguel		x	
15	LLASHAG LIMAS Pietro Marcos		x	
16	LOPEZ MAQUIN Flor Milagros		x	
17	LOPEZ ROSARIO Clara Milagros			x
18	MENDOZA SILVA Cesar Andree		x	
19	PAGOLA LIMAS Fátima Ximena	x		
20	PAJUELO CHOCCA Yemer Yeremi		x	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 5

I. Datos generales

- 1.1. I.E.I** : “Angelitos de Mama Ashu”
1.2. Sección : “Amarillo”
1.3. Edad : 5 años
1.4. Número de niños : 20
1.5. Directora : Sánchez Jamanca Judit
1.6. Investigadora : Maldonado Valenzuela Lizbeth Margarita
1.7. Fecha : 07 – 4 - 2018

II. CARTEL Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Actividad N° 5				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				
Conocemos nuestros nombres				
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Se expresa oral mente	Expresa con claridad sus ideas	Utiliza vocabulario de uso frecuente	Lista de cotejo

ORGANIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>los niños no retienen los nombres de sus compañeros por ello no hay mucha comunicación</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprendemos una canción: “DIME TU NOMBRE” Dime tu nombre Cuál es tu nombre Dímelo por favor Yo me llamo Lizbeth Yo me llamo Lizbeth Tra-la-la tra-la-la. <p>SABERES PREVIOS:</p> <p>¿A qué hemos cantado?</p> <p>¿Qué dice la canción?</p> <p>¿De qué trata?</p> <p>¿Les gustó?</p> <p>¿De qué trata?</p> <p>¿Qué nombres hemos mencionado?</p> <p>¿Quiénes pusieron nuestros nombres?</p> <p>¿Cuántos nombres tenemos?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO:</p> <p>¿Qué pasaría si nos llamaríamos con cualquier nombre? O ¿No tuviéramos nombres?</p> <p>PROPÓSITO:</p> <p>conocer nuestros nombres</p>	- Canto

DESARROLLO	<p>GESTIÓN y ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>ANTES DEL DISCURSO:</p> <p>La docente les saca a los niños al patio cantando el canto aprendido “dime tu nombre cuál es tu nombre” al llegar se les pondrá en un semicírculo y mostrará la pelota para explicar el juego “llamando los nombres”</p> <p>También les dirá algunos acuerdos que se va realizar como el de jugar bien</p> <p>No hacer llorar a nuestros compañeros</p> <p>Y obedecer lo que explica la profesora</p> <p>DURANTE EL DISCURSO</p> <p>Se les pedirá a los niños que pronuncien su nombre en voz alta antes de empezar el juego Luego la docente tendrá en su mano dos pelotas de diferentes colores se podrá al medio y llamará dos nombres de los niños y lanzará la pelota hacia arriba, donde el niño al escuchar su nombre irá hacia la pelota mientras los demás niños se deberán escapar para que no le llegue la pelota cuando el niño lanza; una vez que el niño dice stop todos se quedarán inmóviles el niño que tiene la pelota dará solo tres pasos contando en voz alta y dirá su nombre a quien desea hacer llegar la pelota luego la docente le dirá a los niños que formen tres grupos y que cada grupo formará un círculo y se le entregará la pelota a uno de cada grupo quienes empezaran lanzar la pelota diciendo el nombre de uno de sus compañeros</p> <p>DESPUÉS DEL DISCURSO</p> <p>Seguidamente se les hará sentar en círculo, el primer niño dirá su nombre, el segundo dirá el nombre del primero y el suyo, el tercero dirá el nombre del segundo y el suyo... así seguidamente con otros nombres y ver si puede captar y retener las palabras.</p>	- Pelota
------------	--	----------

CIERRE	EVALUACIÓN ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué hicimos?	

LISTA DE COTEJO

I.E.I : “Angelitos de Mama Ashu”

DOCENTE : Miriam Aguirre Castellano

PRACTICANTE : Maldonado Valenzuela Lizbeth Margarita

NÚMERO DE LOS NIÑOS: 20

Grado	N° de orden	Indicador APELLOS Y NOMBRES	ÁREA: COMUNICACIÓN		
			Utiliza vocabulario de uso frecuente		
			A	B	C
5 Años	1	ARELLAN CADILLO Renzo Gonzalo	X		
	2	ALVARO FABBRIZZI Letizia			X
	3	ARELLAN REGALADO Maryorie Isabela		X	
	4	BELLO OBREGON María Magdalena		X	
	5	BELLO OLORTEGUI Mabel Suliet	X		
	6	BLAS NEGREIROS Xihomara Madaleyne			X
	7	CACERES VEGA Mirtha Idania		X	
	8	CARBAJAL VEGA Sayuri Flor		X	
	9	CERDA VAEZ Valentino Mardonio	X		
	10	CERDA MUÑOZ Xiomara Alejandra			X
	11	CHAVEZ PAGOLA Milagros Noemi		X	
	12	CRUZ CAMACHO Camila Milagros			X
	13	FALCON SAAVEDRA Imanol Gonzalo		X	
	14	HUMAN ACUÑA Brayan Miguel			X

15	LLASHAG LIMAS Pietro Marcos		X	
16	LOPEZ MAQUIN Flor Milagros	X		
17	LOPEZ ROSARIO Clara Milagros		X	
18	MENDOZA SILVA Cesar Andree			X
19	PAGOLA LIMAS Fátima Ximena		X	
20	PAJUELO CHOCCA Yemer Yeremi			X

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 6



I. Datos generales

- 1.1. I.E.I** : “Angelitos de Mama Ashu”
- 1.2. Sección** : “Amarillo”
- 1.3. Edad** : 5 años
- 1.4. Número de niños** : 20
- 1.5. Directora** : Sánchez Jamanca Judit
- 1.6. INVESTIGADORA:** Maldonado Valenzuela Lizbeth Margarita
- 1.7. Fecha** : 10- 4- 2018

II. CARTEL Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Actividad N.º 6				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				
me divierto escuchando y improvisando el texto				
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Comprende textos orales	infiere el significado de los textos orales	interpreta el texto oral a partir de los gestos, expresiones corporales y el mensaje del interlocutor	Lista de cotejo

ORGANIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>Se les hace difícil a los niños improvisar y respetar las opiniones de sus compañeros.</p> <p>MOTIVACIÓN: se canta “el pajarito”:</p> <p>Si mi pajarito canta yo también voy a cantar con las alitas para arriba con el piquito para abajo las palmas, palmas; pies, pies doy la vuelta con mi mano le saludo de la mano si mi pajarito baila yo también voy bailar si mi pajarito grita yo también voy gritar</p> <p>si mi pajarito calla yo también voy a callar.</p> <p>SABERES PREVIOS:</p> <p>¿A qué hemos cantado?, ¿Qué dice la canción?, ¿De qué trata?, ¿Les gustó? ¿De qué trata? ¿qué movimientos hemos realizado?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: ¿Qué pasaría si no tendríamos el sonido de las palabras es decir la voz?</p> <p>PROPÓSITO: los niños aprenden a escuchar el texto y las opiniones de sus compañeros.</p>	<p>✚ Canto ✚ Imágenes</p>

DESARROLLO	<p>GESTIÓN DE ACOMPAÑAMIENTO</p> <p>ANTES DEL DISCURSO</p> <p>Para esta actividad, la maestra y los niños se sentarán en círculo y les hará ver el dibujo de la tortuga luego les entregará una hoja blanca y un lápiz que les dirá que lo pongan en su lugar, seguidamente les dirá que todos se convertirán en tortugas viajeras. Que deben hacer todo lo que hace Manuelita.</p> <p>A continuación, ésta empezará a narrarles el principio del cuento. “Manuelita, una tortuga viajera”</p> <p>DURANTE EL DISCURSO</p> <p>Erase una vez, una tortuga pequeñita, pequeñita, que vivía en un río con su familia. Sus papás decidieron ponerle de nombre Manuelita, ya que sonaba dulce y fuerte a la vez. Un día Manuelita escuchó hablar a su mamá del País de las Tortugas, Tortugolandia, en el que había millones de juegos y dulces. A ésta se le despertaron unas ganas inmensas de conocer dicho país y decidió emprender un viaje por su cuenta. Aprovechando que su papá y su mamá se habían ido a hacer la compra, la docente les imitar todo lo que va realizar en este viaje. Manuelita cargo su caparazón con comida y agua para el camino y salió de su casa apresurada. Primero paso por un puente lleno de flores y lindas mariposas que volaban a su alrededor. Al llegar al final del puente , se encontró con un tronco que le impedía pasar. Manuelita se puso muy triste, pues no sabía cómo retirar el tronco para poder continuar su camino. Estuvo pensando durante unos</p>	<p> Cuento</p> <p> Imágenes</p>
------------	--	---

	<p>minutos y de repente se le ocurrió una gran idea: -¡¡Ya lo tengo!! Si muevo el tronco con mi caparazón, empujando, poquito a poquito lograré retirarlo y podré seguir mi camino-exclamo Manuelita. Y así lo hizo, con mucho empeño, logro quitar el tronco para poder continuar su viaje de un de repente empezó una lluvia fuerte, Manuelita entonces se tapa con su caparazón se esconde hasta que pase la lluvia , mientras seguía caminando empieza a bostezar y se recuerda que había traído unos panes entonces se sienta y se pone a comer, luego sigue su camino al atardece ella empieza a tener miedo entonces se va a una cueva y se queda dómida, de tan cansada que se encontraba ella empieza a roncar a la mañana siguiente se levanta bosteza y se lava la cara para seguir su camino. Mientras se seca la cara ve grandes casas juguetes y dulces se emociona y corre hacia el lugar visto muy emocionada empieza a jugar con todos los juguetes y a comer los dulces muy contenta. Entonces por fin llega hacia Tortugolandia.</p> <p>Mientras en el río los papás de Manuelita se dieron cuenta de que ésta no estaba en casa y decidieron ir en su busca. Preguntaron a los amigos de la tortuguita, pero ninguno sabía dónde estaba. Hasta que mamá recordó que Manuelita la había escuchado hablar de Tortugolandia, el País de las tortugas: -¡¡Ya sé dónde ha ido!! A Tortugolandia. Esta mañana me escucho hablar de él y seguro que se ha dirigido hacia allí-dijo la mamá de Manuelita. - Iremos a buscarla inmediatamente.</p> <p>Mientras estaba comiendo escucho una voz....</p> <p>La docente los llevará al salón.</p>	
--	---	--

	<p>DESPUES DEL DISCURSO</p> <p>Como consecuencia de esto, la maestra pedirá a los niños que dibujen en el papel lo que ellos quieren que le pase a Manuelita. Posteriormente, cada uno de los niños irá saliendo al centro del círculo y describirá su dibujo al resto de compañeros. Así, habrá tantos finales para el cuento de Manuelita, como el número de niños de la clase.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>¿Qué aprendimos?</p> <p>¿Para qué lo aprendimos?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p>	

LISTA DE COTEJO

I.E.I : “Angelitos de Mama Ashu”

DOCENTE : Miriam Aguirre Castellano

PRACTICANTE : Maldonado Valenzuela Lizbeth Margarita

NÚMERO DE LOS NIÑOS: 20

Grado	N° de orden	Indicador APELLOS Y NOMBRES	ÁREA: COMUNICACIÓN		
			Opina sobre lo que le gusta o le disgusta de los personajes y hechos del texto escuchado.		
			A	B	C
5 Años	1	ARELLAN CADILLO Renzo Gonzalo		x	
	2	ALVARO FABBRIZZI Letizia			x
	3	ARELLAN REGALADO Maryorie Isabela		x	
	4	BELLO OBREGON María Magdalena			x
	5	BELLO OLORTEGUI Mabel Suliet		x	
	6	BLAS NEGREIROS Xihomara Madaleyne			x
	7	CACERES VEGA Mirtha Idania		x	
	8	CARBAJAL VEGA Sayuri Flor			x
	9	CERDA VAEZ Valentino Mardonio		x	
	10	CERDA MUÑOZ Xiomara Alejandra		x	
	11	CHAVEZ PAGOLA Milagros Noemi	X		
	12	CRUZ CAMACHO Camila Milagros		x	
	13	FALCON SAAVEDRA Imanol Gonzalo			x

14	HUMAN ACUÑA Brayan Miguel			x
15	LLASHAG LIMAS Pietro Marcos		x	
16	LOPEZ MAQUIN Flor Milagros		x	
17	LOPEZ ROSARIO Clara Milagros			x
18	MENDOZA SILVA Cesar Andree		x	
19	PAGOLA LIMAS Fátima Ximena		x	
20	PAJUELO CHOCCA Yemer Yeremi			x

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 7

I. Datos generales

- 1.1. I.E.I** : “Angelitos de Mama Ashu”
- 1.2. Sección** : “Amarillo”
- 1.3. Edad** : 5 años
- 1.4. Número de niños** : 20
- 1.5. Directora** : Sánchez Jamanca Judit
- 1.6. Docente practicante:** Maldonado Valenzuela Lizbeth Margarita
- 1.7. Fecha:** 11/04/18

II. CARTEL Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Actividad N.º 7				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				
Me gusta contar oralmente las acciones que realizo.				
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Interactúa colaborativamente manteniendo el hilo temático.	Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas y cotidianas	Lista de cotejo

ORGANIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>Que los niños no logran expresar ordenes sencillas y cotidianos</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <p>La maestra entra vestida de un rey quien les contará una pequeña historia sobre su vida en el castillo que a él le gustaba dar órdenes sencillas como barrer la casa, alistar la mesa, lavar los servicios, doblar su ropa para que su castillo siempre quedará en orden y muy limpio</p> <p>SABERES PREVIOS:</p> <p>¿Les gusta lavar los servicios?</p> <p>¿Ustedes en sus casas limpian su cuarto?</p> <p>¿les gusta barrer? ¿Ustedes son niños obedientes?</p> <p>¿Qué personaje hemos visto?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO:</p> <p>¿Cómo sería si no ordenáramos nuestras cosas?</p> <p>PROPÓSITO:</p> <p>Que los niños se expresen de una manera adecuada dando órdenes sencillos</p>	<p>- Disfraz del rey</p>
DESARROLLO	<p>ANTES DEL DISCURSO</p> <p>Se saca a los niños de una manera ordenada al patio para explicar el juego “del rey manda” diciéndoles que les va llevar a su castillo que está muy desordenada por</p>	<p>-juguetes Libros Tarjeta de frutas, verduras, alimentos, de</p>

	<p>que las personas que lo hacían ese trabajo no han venido y que por eso pide ayuda a los niños, pero antes de empezar les hace conocer el castillo donde se guarda los juguetes, los libros, el basurero, los lápices, las hojas, las frutas y verduras también donde viven los animales</p> <p>DURANTE EL DISCURSO</p> <p>El juego se realiza de esta manera el rey mandará a ordenar los juguetes por colores en sus respectivas cajas donde le corresponde, luego mandará también a recoger la basura y ponerla en el basurero, luego dirá el rey manda a que los varones a que recojan los libros y lo pongan en su lugar, mientras las niñas a recoger y juntar las tarjetas de frutas y verduras. y así dará más órdenes; para que así quede en orden todo el castillo y el rey quede muy feliz.</p> <p>DESPUES DEL DISCURSO</p> <p>Les hará sentar en círculo y pedirá que le cuenten lo que el rey les ha mandado; porque ella se había ido un rato a conversar y no pudo conocer ni ver al rey; haber María magdalena ¿Qué órdenes has recibido? Y ¿y tú Brayan? ¿Les parece que han tenido órdenes iguales? A ver quién me sigue contando lo que ha realizado. Haber todos me miran quiero que me hagan conocer a mí también el castillo cojo un objeto y les pregunto ¿dónde se guarda? ellos deberán señalar en el lugar correcto.</p>	<p>juguetes y animales cajas</p>
<p>CIERRE</p>	<p>EVALUACIÓN</p> <p>¿Qué aprendimos?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p>	

	¿Qué hicimos?	
--	---------------	--

LISTA DE COTEJO I.E.I

: “Los Angelitos de Mama Ashu” DOCENTE : Miriam

Aguirre Castellano PRACTICANTE : Maldonado

Valenzuela Lizbeth Margarita NÚMERO DE NIÑOS: 20

Grado	N° de orden	Indicador	ÁREA: COMUNICACIÓN		
			Incorpora a su expresión normas de cortesía sencillas y cotidianas		
APELLIDOS Y NOMBRES		A	B	C	
5 años	1	ARELLAN CADILLO Renzo Gonzalo	x		
	2	ALVARO FABBRIZZI Letizia		x	
	3	ARELLAN REGALADO Maryorie Isabela		x	
	4	BELLO OBREGON María Magdalena			x
	5	BELLO OLORTEGUI Mabel Suliet		x	
	6	BLAS NEGREIROS Xihomara Madaleyne	x		
	7	CARBAJAL VEGA Sayuri Flor		x	
	8	CERDA VAEZ Valentino Mardonio		x	
	9	CERDA MUÑOZ Xiomara Alejandra			x
	10	CHAVEZ PAGOLA Milagros Noemi	x		
	11	CRUZ CAMACHO Camila Milagros		X	
	12	FALCON SAAVEDRA Imanol Gonzalo			x
	13	HUMAN ACUÑA Brayan Miguel		x	
	14	LLASHAG LIMAS Pietro Marcos			X

15	LOPEZ MAQUIN Flor Milagros		x	
16	LOPEZ ROSARIO Clara Milagros		x	
17	PAGOLA LIMAS Fátima Ximena		x	
18	PAJUELO CHOCCA Yemer Yeremi		x	
19	TARAZONA ORTIZ Yanelly Guadalupe			
20	VEGA BRAVO Frank Enrique			

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 8

I. Datos generales

- 1.1. I.E.I** : “Angelitos de Mama Ashu”
- 1.2. Sección** : “Amarillo”
- 1.3. Edad** : 5 años
- 1.4. Número de niños** : 20
- 1.5. Directora** : Sánchez Jamanca Judit
- 1.6. Docente practicante:** Maldonado Valenzuela Lizbeth Margarita
- 1.7. Fecha:** 12/04/2018

II. CARTEL Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Actividad N.º 8				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				
Me divierto memorizando las palabras del texto escuchado				
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	Se expresa oralmente	Utiliza estratégicamente e variados recursos.	Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.	Lista de cotejo

ORGANIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>La docente les hace ver un pequeño video de los tres chanchitos</p> <p>MOTIVACIÓN</p> <p>La docente les hace ver un pequeño video de los tres chanchitos</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>¿Les ha gustado el video? ¿ustedes en su casa tienen este animal que acabamos ver? ¿Cuántas casas realizan cada uno? ¿han escuchado el cuento de los tres chanchitos? ¿Qué personajes hemos visto?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO</p> <p>¿Cómo sería si no el chanchito mayor no hubiese hecho su casa de ladrillo? ¿Qué hubiera pasado?</p> <p>PROPÓSITO</p> <p>Los niños imitan y retienen algunas frases del cuento escuchado.</p>	
DESARROLLO	<p>ANTES EL DISCURSO</p> <p>La docente les hace ver tres cartulinas de colores que simbolizan amarillo la casa de paja, el color marrón la casa de palo; y anaranjado la casa de ladrillos; luego les pedirá a los niños de que se dividan por el color que les ha tocado y que el reto es</p>	

	<p>que debemos construir nuestra casa en la cual vamos encontrar algunos obstáculos La docente saca a los niños y les hace formar en tres filas y explica los obstáculos y los instrumentos que cada chanchito toca como la flauta el chanchito que realiza su casa de paja, La guitarra el chanchito que realiza su casa de palo y el tambor el chanchito que realiza su casa de ladrillos y se sacará al patio.</p> <p>DURANTE EL DISCURSO</p> <p>El juego se realiza de esta manera a lado de su fila tendrán una cajita con las cartulinas del color que tienen para realizar su casa tendrán que seguir el camino dibujada, luego saltarán en los aros pasaran por dentro del juego y encontraran un instrumento en un círculo y que ellos agarran el instrumento que le pertenece a cada chanchito luego se resbalaran en la colchoneta , repasaran el escrito encontrado y dirán fuerte yo voy a construir mi casa...; luego pegarán su tarjeta en la casa que le pertenece; pero hay el lobo que es la docente que tendrá una pelota, que les perseguirá. Terminando de construir la casa se les dividirá en dos grupos un grupo representarán los lobos y el otros los chanchitos y jugaremos el juego de la quita cola.</p> <p>DESPUES DEL DISCURSO</p> <p>Al finalizar del juego se les pedirá de que cada niño entre en el círculo donde han realizado su casa y nuevamente la docente les hará escuchar las frases que los</p>	
--	---	--

	<p>chanchitos dicen y todos debemos repetir y preguntar que chanchito está hablando. luego cada niño dirá en voz alta una palabra que ha escuchado del video y la docente tendrá que escribirlo en un papelote.</p>	
CIERRE	<p>Evaluación</p> <p>¿Qué aprendimos?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Para qué lo aprendimos?</p>	

LISTA DE COTEJO

I.E.I : “Angelitos de Mama Ashu”

DOCENTE : Miriam Aguirre Castellano

INVESTIGADORA : Maldonado Valenzuela Lizbeth Margarita

NÚMERO DE NIÑOS: 20

Grado	N° de orden	Indicador APELLOS Y NOMBRES	ÁREA: COMUNICACIÓN		
			Se apoya en gestos y movimientos al decir algo.		
			A	B	C
5 Años	1	ARELLAN CADILLO Renzo Gonzalo	X		
	2	ALVARO FABBRIZZI Letizia		X	
	3	ARELLAN REGALADO Maryorie Isabela			X
	4	BELLO OBREGON María Magdalena		X	
	5	BELLO OLORTEGUI Mabel Suliet			X
	6	BLAS NEGREIROS Xihomara Madaleyne		X	
	7	CARBAJAL VEGA Sayuri Flor	X		
	8	CERDA VAEZ Valentino Mardonio		X	
	9	CERDA MUÑOZ Xiomara Alejandra			X
	10	CHAVEZ PAGOLA Milagros Noemi		X	
	11	CRUZ CAMACHO Camila Milagros			
	12	FALCON SAAVEDRA Imanol Gonzalo			X
	13	HUMAN ACUÑA Brayan Miguel		X	
	14	LLASHAG LIMAS Pietro Marcos		X	

15	LOPEZ MAQUIN Flor Milagros	X		
16	LOPEZ ROSARIO Clara Milagros		X	
17	PAGOLA LIMAS Fátima Ximena			X
18	PAJUELO CHOCCA Yemer Yeremi		X	
19	TARAZONA ORTIZ Yanelly Guadalupe			X
20	VEGA BRAVO Frank Enrique		X	
21	VEGA FALCON Jhandel Jeremy		X	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 9

I. Datos generales


- 1.1. I.E.I** : “Angelitos de Mama Ashu”
- 1.2. Sección** : “Amarillo”
- 1.3. Edad** : 5 años
- 1.4. Número de niños** : 20
- 1.5. Directora** : Sánchez Jamanca Judit
- 1.6. Docente practicante:** Lizbeth Margarita Maldonado Valenzuela
- 1.7. Fecha:** 13/4/2018

II. CARTEL Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Actividad N.º 9				Fecha: 10/4/2018
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				
me animo a describir las acciones que podemos realizar				
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
COMUNICACIÓN	comprende textos orales	Recupera y organiza información de diversos textos orales	Identifica información en los textos de estructura simple y temática variada.	Lista de cotejo

ORGANIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES
INICIO	<p>JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <p>se ha observado que la mayoría de los niños tienen miedo de expresar lo que realizan</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <p>La docente entrará vestida de una mamá quien les contará sobre sus tres hijas llamadas: Sandra, Diana y Pimpinela que realizan diferentes acciones como Sandra salta la soga, Diana le gusta dibujar y a Pimpinela pintar lindos dibujos. Luego les presentará una lámina donde se encuentran las tres niñas realizando las acciones de saltar, dibujar y pintar.</p> <p>SABERES PREVIOS:</p> <p>partiendo de la narración se les interrogará las siguientes preguntas</p> <p>¿te gusta jugar?</p> <p>a ver quién me puede contar lo que realiza en su casa después de salir de la escuela</p> <p>¿Qué hacemos después de jugar?</p> <p>¿Qué trabajo te gusta realizar?</p> <p>¿Qué trabajo realiza tu mamá en la mañana?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO:</p> <p>¿Qué pasaría si deberíamos realizar todas las acciones en un solo día?</p>	

	PROPÓSITO: describiendo las acciones de los personajes	
DESARROLLO	<p>ANTES DEL DISCURSO</p> <p>Se saca a los niños al patio diciéndoles que vamos ir a un nuevo país llamado Buholandia que al salir encontraran preparado todos los retos que deben realizar en este país para ganarnos una mascarará.</p> <p>De una manera ordenada se les hace sentar en semicírculo al medio del patio.</p> <p>La docente les presenta la caja y las tarjetas que van utilizar en el juego. Sé explica el juego. “cumplir órdenes sencillos en Buholandia.</p> <p>DURANTE DEL DISCURSO</p> <p>los niños tienen que coger una carta y cumplir el reto que el gran búho de esa carta les propone. Hay 24 cartas y 24 búhos diferentes. Se puede aprovechar a la actividad para explicar a los niños que los búhos son animales tranquilos, con gran poder de observación y muy sabios e invitarles a ganar la careta de búho si cumplen los retos que éstos les proponen. Lo importante es que cada niño sienta que ha llegado a ser tan sabio como un búho y logren describir de manera sencilla algunas órdenes que sus padres le dan.</p>	<p>Imágenes</p> <p>Juego</p>

	 <p>DESPUÉS DEL DISCURSO</p> <p>Que cada niño describa las acciones que realiza en el día</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>¿Qué aprendimos?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Para qué lo aprendimos?</p>	

LISTA DE COTEJO

I.E.I : “Angelitos de Mama Ashu”

DOCENTE : Miriam Aguirre Castellano

INVESTIGADORA : Lizbeth Margarita Maldonado Valenzuela

NÚMERO DE LOS NIÑOS: 20

Grado	N° de orden	Indicador APELLIDOS Y NOMBRES	ÁREA: COMUNICACIÓN		
			Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.		
			A	B	C
5 Años	1	ARELLAN CADILLO Renzo Gonzalo		X	
	2	ALVARO FABBRIZZI Letizia	X		
	3	ARELLAN REGALADO Maryorie Isabela		X	
	4	BELLO OBREGON María Magdalena		X	
	5	BELLO OLORTEGUI Mabel Suliet		X	
	6	BLAS NEGREIROS Xiomara Madaleyne		X	
	7	CARBAJAL VEGA Sayuri Flor			x
	8	CERDA VAEZ Valentino Mardonio			x
	9	CERDA MUÑOZ Xiomara Alejandra			x
	10	CHAVEZ PAGOLA Milagros Noemi		X	
	11	CRUZ CAMACHO Camila Milagros			X
	12	FALCON SAAVEDRA Imanol Gonzalo		X	
	13	HUMAN ACUÑA Brayan Miguel			x

14	LLASHAG LIMAS Pietro Marcos		X	
15	LOPEZ MAQUIN Flor Milagros		X	
16	LOPEZ ROSARIO Clara Milagros			x
17	PAGOLA LIMAS Fátima Ximena			x
18	PAJUELO CHOCCA Yemer Yeremi		X	
19	TARAZONA ORTIZ Yanelly Guadalupe			x
20	VEGA BRAVO Frank Enrique		X	

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N.º 10




I. Datos generales

- 1.1. I.E.I** : “Angelitos de Mama Ashu”
- 1.2. Sección** : “Amarillo”
- 1.3. Edad** : 5 años
- 1.4. Número de niños** : 20
- 1.5. Directora** : Sánchez Jamanca Judit
- 1.6. Investigadora** : Lizbeth Margarita Maldonado Valenzuela
- 1.7. Fecha:** 14/4/2018

II. CARTEL Y EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

Actividad N.º 10				
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD				
¡Me gusta opinar!				
SELECCIÓN DE LAS CAPACIDADES				
ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Comunicación	Comprende textos orales.	Recupera y organiza información de diversos textos orales.	Dice con sus propias palabras lo que entendió del texto escuchado.	Lista de cotejo

ORGANIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
MOMENTOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	RECURSOS Y MATERIALES

<p>INICIO</p>	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>¿Por qué niños tienen dificultad de contar y opinar sobre el tema escuchado?</p> <p>MOTIVACIÓN:</p> <p>Se muestra unas imágenes de las flores y mariposas. ANEXO:1</p> <p>SABERES PREVIOS:</p> <p>¿Qué ven?</p> <p>¿Cuántas mariposas ven?</p> <p>¿Alguna vez ha visto?</p> <p>¿Cuántas flores ven?</p> <p>¿En sus casas tienen?</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO:</p> <p>¿Qué pasaría si no cantaríamos nunca?</p> <p>PROPÓSITO:</p> <p>Los niños y niñas den su opinión sobre el canto escuchado.</p>	<p> Imágenes</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p>ANTES DEL DISCURSO</p> <p>La docente vuelve a mostrar las imágenes del canto.</p> <p>DURANTE EL DISCURSO</p> <p>Se enseña el canto: “Lindas mariposas”</p> <p>Luego se realiza una pequeña escenificación, a través del canto con los niños. Para ello se entrega máscaras de las mariposas y las flores.</p>	<p> Canto</p> <p> Mascaras</p>

	<p>Luego se realiza el juego: “Arriba, abajo”</p> <p>Todos los niños están sentados en sus sitios, la maestra pronuncia arriba, los niños deben levantarse y cuando dice abajo deben sentarse.</p> <p>DESPUES DEL DISCURSO</p> <p>La docente realiza algunas interrogantes de lo realizado todo anteriormente</p> <p>¿Qué les ha parecido?</p> <p>¿Les ha gustado este canto?</p> <p>¿Qué opinas sobre el canto realizado?</p> <p>¿Cuántos animales había?</p> <p>Todos los niños cuentan sobre el canto realiza y opinan ante ello.</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Evaluación</p> <p>¿Qué aprendimos?</p> <p>¿Cómo lo aprendimos?</p> <p>¿Para qué lo aprendimos?</p>	

LISTA DE COTEJO

I.E.I : “Angelitos de Mama Ashu”

DOCENTE : Miriam Aguirre Castellano

INVESTIGADORA : Maldonado Valenzuela Lizbeth Margarita

NÚMERO DE LOS NIÑOS: 20

Grado	N° de orden	Indicador	ÁREA: COMUNICACIÓN		
			A	B	C
5 Años		APELIDOS Y NOMBRES			
	1	ARELLAN CADILLO Renzo Gonzalo	X		
	2	ALVARO FABBRIZZI Letizia		x	
	3	ARELLAN REGALADO Maryorie Isabela		x	
	4	BELLO OBREGON María Magdalena		x	
	5	BELLO OLORTEGUI Mabel Suliet			x
	6	BLAS NEGREIROS Xihomara Madaleyne		x	
	7	CARBAJAL VEGA Sayuri Flor		x	
	8	CERDA VAEZ Valentino Mardonio		x	
	9	CERDA MUÑOZ Xiomara Alejandra			x
10	CHAVEZ PAGOLA Milagros Noemi		x		

11	CRUZ CAMACHO Camila Milagros			X
12	FALCON SAAVEDRA Imanol Gonzalo	x		
13	HUMAN ACUÑA Brayan Miguel		x	
14	LLASHAG LIMAS Pietro Marcos		x	
15	LOPEZ MAQUIN Flor Milagros			x
16	LOPEZ ROSARIO Clara Milagros			x
17	PAGOLA LIMAS Fátima Ximena		x	
18	PAJUELO CHOCCA Yemer Yeremi			x
19	TARAZONA ORTIZ Yanely Guadalupe		x	
20	VEGA BRAVO Frank Enrique			x