



FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGO DE CAJA MÁGICA PARA EL APRENDIZAJE DE  
LOS SUSTANTIVOS EN ESTUDIANTES DE LA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30001-54 DE LA  
PROVINCIA DE SATIPO, 2020

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTORA

MEZA CAPCHA, JESSICA YELMITA

ORCID: 0000-0002-1213-3076

ASESOR

Dr. SALOME CONDORI EUGENIO

ORCID: 0000-0001- 6920-6662

SATIPO-PERÚ

2020

## **2. Equipo de trabajo**

### **AUTORA**

MEZA CAPCHA, JESSICA YELMITA

ORCID: 0000-0002-1213-3076

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

### **ASESOR**

SALOME CONDORI EUGENIO

ORCID: 0000-0001- 6920-6662

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de pedagogía  
y humanidades, Escuela Profesional de Educación, Satipo, Perú

### **JURADO**

ALTAMIRANO CARHUAS SALVADOR

ORCID:0000-0002-7664-7586

CAMARENA AGUILAR ELIZABETH

ORCID: 0000-0002-0130-7085

VALENZUELA RAMIREZ GUISSENIA GABRIELA

ORCID: 0000-0003-3821-4293

### **3. Hoja de firma del jurado**

---

Mgtr. ALTAMIRANO CARHUAS SALVADOR

PRESIDENTE

---

Mgtr. CAMARENA AGUILAR ELIZABETH

MIEMBRO

---

Mgtr. VALENZUELA RAMIREZ GUISSENIA GABRIELA

MIEMBRO

#### **4. Hoja de agradecimiento**

Gracias a mi familia para concluir mis estudios en la carrera de educación primaria

La autora

## **Dedicatoria**

Dedicado a mi pareja a mis hijos por darme todo el apoyo moral para lograr el deseo más anhelado concluir mis estudios.

La autora

## 5. Resumen

El trabajo de investigación con un diseño pre-experimental transversal titulado Juego de caja mágica para el aprendizaje de los sustantivos en estudiantes de la institución educativa N° 30001-54 de la provincia de Satipo, 2020. Planteado el siguiente problema general: ¿Qué efectos produce el juego de caja mágica en el aprendizaje de los sustantivos en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020? Trabajado con el método general científico, y los pasos correspondientes, Generando la base de datos en el programa excel versión 13 y el procesamiento de los mismos de resultados en el programa SPSS versión 25 con un muestreo no probabilístico con una población de 383 estudiantes y una muestra de 53 estudiantes del nivel primaria. En referencia al objetivo general: Determinar los efectos que produce el juego de caja mágica en el aprendizaje de los sustantivos en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020. La prueba estadística arroja un  $\alpha$ Asintótica equivalente a 0.000 fue menos que el  $\alpha$  Establecida que fue de 0.05 se ha logrado que el 100% de la muestra de los estudiantes tuvieron una gran mejora en el aprendizaje de los sustantivos por efectos que ha producido el juego de caja mágica demostrando estos en el recojo de información del pos-test luego de las diez sesiones trabajadas con los estudiantes.

*Palabras claves: Juego de caja mágica para el aprendizaje de los sustantivos.*

## **Abstract**

The research work with a cross-sectional pre-experimental design entitled Magic box game for the learning of nouns in students of the educational institution N ° 30001-54 of the province of Satipo, 2020. Posed the following general problem: What effects produces the magic box game in the learning of nouns in students of the Educational Institution N ° 30001-54 of the Province of Satipo, 2020? Worked with the general scientific method, and the corresponding steps, Generating the database in Excel version 13 and processing the same results in the SPSS version 25 program with a non-probability sampling with a population of 383 students and a sample of 53 primary level students. In reference to the general objective: To determine the effects that the magic box game produces in the learning of nouns in students of the Educational Institution N ° 30001-54 of the Province of Satipo, 2020. The statistical test yields an  $\alpha$  Asymptotic equivalent to 0.000 It was less than the established  $\alpha$  which was 0.05, it has been achieved that 100% of the sample of students had a great improvement in the learning of nouns due to the effects that the magic box game has produced, demonstrating these in the collection of information of the post-test after the ten sessions worked with the students.

*Keywords: Magic box game for learning nouns.*

## 6. Contenido

1. Título.....	i
2. Equipo de trabajo.....	ii
3. Hoja de firma del jurado .....	iii
4. Hoja de agradecimiento.....	iv
5. Resumen.....	vi
6. Contenido.....	viii
7. Índice de gráficos y tablas .....	ix
I. Introducción .....	11
II. Revisión de la literatura.....	15
2.1.2. Antecedentes nacionales .....	19
III. Hipótesis.....	33
IV. Metodología .....	34
4.1. Diseño de la investigación.....	35
4.2. Población y muestra.....	36
4.3. Definición y operacionalización de variables.....	39
4.4. Técnicas e instrumentos.....	41
4.5. Plan de análisis .....	43
4.7. Principios éticos.....	48
V. Resultados .....	50
5.1. Resultado.....	50
5.2. Análisis de resultado .....	72
VI. Conclusiones y recomendaciones .....	78
6.1. Conclusiones .....	78
6.2. Recomendaciones .....	80
VII. Referencias bibliográficas .....	82
ANEXOS .....	87

7. Índice de gráficos y tablas

**Índice de figuras**

<b>Figura N° 1: Dimensión Sustantivo Concreto .....</b>	<b>51</b>
<b>Figura N° 2: Dimensión Sustantivo Abstracto .....</b>	<b>53</b>
<b>Figura N° 3: Dimensión Sustantivo Común .....</b>	<b>55</b>
<b>Figura N° 4: Dimensión Sustantivo Propio .....</b>	<b>57</b>
<b>Figura N° 5: Dimensión Aprendizaje de sustantivo.....</b>	<b>59</b>

## Índice de tablas

<b>Tabla N° 1: Población de la Institución Educativa N°30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.</b> .....	36
<b>Tabla N° 2: muestra de la Institución Educativa N°30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.</b> .....	38
<b>Tabla N° 3: Dimensión Sustantivo Concreto</b> .....	50
<b>Tabla N° 4: Dimensión Sustantivo Abstracto</b> .....	52
<b>Tabla N° 5: Dimensión Sustantivo Común</b> .....	54
<b>Tabla N° 6: Dimensión Sustantivo Propio</b> .....	56
<b>Tabla N° 7: Variable Aprendizaje de sustantivo</b> .....	58

## **I. Introducción**

La educación actual obedece a una planificación precisas por parte del Ministerio de Educación que está muy bien desarrollada en el proyecto Educativo, en la programación curricular nacional que está en pleno desarrollo y ejecución en todas las Instituciones Educativas a nivel nacional, tomando como principio el perfil del egresado, que el estudiante debe lograr una visión común e integral de los aprendizajes a lograr durante los estudios de la Educación Básica Regular.

La investigación titulada: Juego de caja mágica para el aprendizaje de los sustantivos en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la provincia de Satipo, 2020. Una investigación que permitió desarrollar en el nivel primaria las competencias promovidas por la educación inicial siendo estas más complejas los niveles de desarrollo y naturalmente estos serán consolidados al egresar el nivel secundaria, el estudiante del nivel de primaria las características son desarrollar las competencias, capacidades, habilidades y asertividades con conocimiento y manejo de la auténtica democracia, propuestos por el Ministerio de Educación del Perú.

El autor (Domínguez Granda, 2015) manifiesta que la investigación dentro de la Universidad tienen la función de integrar todas las funciones de identidad de la casa superior de estudios, es decir formación de la cultura de investigador a fin de que los profesionales entreguen a la comunidad nuevas formas de enseñar y producir.

La investigación trabajada con la nueva línea de educación diseñadas por el alto nivel de profesionales de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote a fin de que las investigaciones tengan un soporte sólido de entrega a la comunidad científica, del mismo modo la metodología obedece a las normas internacionales de investigación respetando las normas APA el reglamento de investigación de la casa de estudios, considerando para el recojo de datos la técnica de la encuesta y los instrumentos de carácter documental para la aplicación hacia los estudiantes y recoger la información requerida para la organización de una base de datos y posteriormente llevar a cabo la estadística en busca de resultados y brindar a la comunidad científica el logro de la investigación.

Problemática descubierta en los estudiantes del nivel primaria especialmente en la muestra seleccionada de manera no probabilística, investigación que se desarrolló dentro del área de comunicación en el campo de la gramática que muchos estudiantes o seres humanos no tenemos claro, qué son los sustantivos dentro de su forma, función y significado, semánticamente entendiendo al sustantivo como toda palabra que señalamos a los seres, que necesariamente tengan una existencia de manera independiente como puede ser un texto, un lapicero, como también puede ser la existencia dependiente como la belleza.

Planteada los objetivos de la investigación como son: Determinar los efectos que produce el juego de caja mágica en el aprendizaje de los sustantivos en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la

Provincia de Satipo, 2020. Realizando seguidamente los objetivos específicos.

Determinar el efecto que produce el juego de caja mágica en el aprendizaje de sustantivo concreto en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.

Determinar el efecto que produce los juegos de caja mágica en el aprendizaje de sustantivo abstracto en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.

Determinar el efecto que produce el juego de caja mágica en el aprendizaje de sustantivo común en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.

Determinar el efecto que produce el juego de caja mágica en el aprendizaje de sustantivo propio en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.

Principalmente la investigación se justifica por razón que difícilmente los estudiantes de la muestra conocen y manejan las diferencias de los sustantivos, conocer parte de la gramática es conocer los sustantivos a fin de se pueda manejar los adjetivos y luego otras partes de la gramática. Es importante también que tener en cuenta que el mundo de las letras o leer a muy pocos estudiantes les guste por tal razón, es importante aprender los sustantivos para que el estudiante logre entrar al mundo de la gramática por medio de la caja mágica, investigación que se desarrolló en una población de 383 estudiantes del nivel primaria y una muestra de 53 estudiantes del 5to grado secciones Ay B. Llegando a la conclusión que el

100% de la muestra de los estudiantes tuvieron una gran mejora en el aprendizaje de los sustantivos por efectos que ha producido el juego de caja mágica.

## **II. Revisión de la literatura**

### **2.1. Antecedentes**

#### **2.1.1. Antecedentes internacionales**

Planteados los trabajos previos pasamos a desarrollar los antecedentes a nivel internacional y nacional.

Flórez Rueda et al., (2016) en su trabajo de investigación *Érase una vez una caja mágica para jugar y cantar con las palabras. Diseño de una propuesta a través de la música, el cuerpo y la palabra, utilizando el cuento para enriquecer el vocabulario de los estudiantes el segundo nivel de la sección de educación especial del Instituto Pedagógico nacional.*

Realizado en la Universidad Pedagógica Nacional de Bogotá Colombia.

Para optar el título de especialista en pedagogía. Plantearon el siguiente objetivo general: Diseñar una propuesta basada en el cuento que articule palabra, cuerpo y música, como estrategia para enriquecer el vocabulario en los niños de segundo nivel de la sección de educación especial de IPN.

La investigación fue de tipo investigación acción, bajo el enfoque cualitativo, considerando la variable independiente diseño de una propuesta a través de la música, el cuerpo y la palabra, utilizando el cuento y la variable dependiente enriquecer el vocabulario en los estudiantes, utilizo el método científico, conto con una población y muestra de estudio 12 estudiantes entre 8 a 12 años de edad. El instrumento utilizado entrevista semiestructurada, encuesta, batería de vocabulario y la técnica la observación. Las autoras llegaron a las siguientes conclusiones: La batería de vocabulario favoreció la mejora del vocabulario de los escolares.

La música, la palabra y la expresión corporal ayudan a potencializar el vocabulario en los escolares.

Bermúdez, (2017) en su trabajo de investigación *Aplicación de juegos didácticos para la resiliencia en el marco de la cátedra de la paz*. Realizado en la Universidad Libre de Bogotá Colombia. Para optar el título de Magister en Educación. Planteo el siguiente objetivo general: Evaluar el impacto de la implementación de una didáctica basada en el juego para la formación de la resiliencia, dentro del marco de la cátedra de la paz en niños del grado quinto de primaria del colegio Manuel Céspedes Vargas. La investigación fue de tipo investigación acción, bajo el enfoque cualitativo, considerando la variable independiente juegos didácticos y la variable dependiente resiliencia en el marco de la cátedra de la paz, utilicé el método científico, conté con una población de estudiantes del quinto grado de primaria del colegio Manuel Céspedes Vargas. El instrumento utilizado fue el test, el diario de campo y la técnica de la observación, la autora llegó a las siguientes conclusiones: Los juegos didácticos favorecieron en los escolares sus niveles de resiliencias y confianza. Los escolares a través de los juegos asimilaban los aprendizajes con mayor interés. Los talleres de juegos didácticos favorecieron el cambio de comportamiento de los escolares.

Mejía, (2018) en su trabajo de investigación *Estrategias metodológicas activas para mejorar la ortografía en los estudiantes del sexto grado*

*paralelo “B” de la escuela “Alonso Mercadillo” 2017-2018.* Realizado en la Universidad Nacional de Loja del Ecuador. Para obtener el grado de licenciada en ciencias de la Educación, mención educación básica planteo el siguiente objetivo general: Mejorar la ortografía mediante la aplicación de estrategias metodológicas activas para que escriban correctamente en los estudiantes del sexto grado paralelo “B” de la escuela “Alonso Mercadillo” 2017-2018. La investigación fue de tipo descriptivo con diseño cuasi experimental considerando la variable estrategias metodológicas activas y la variable dependiente mejorar la ortografía en estudiantes, utilizo el método científico, conto con una población y muestra de estudio 33 estudiantes del sexto grado de primaria paralelo “B” de la escuela Alonso del Mercadillo. El instrumento utilizado pre test y post test, la técnica la observación, la autora llego a las siguientes conclusiones: Las estrategias aplicadas en el proceso de enseñanza permitió la escritura correcta por parte de los escolares. Los talleres propuestos permitieron a los escolares mejorar su nivel de ortografía en un 79%.

López, (2014) en su trabajo de investigación *Juego didáctico y desarrollo del lenguaje*. Realizado en la Universidad Rafael Landívar de Guatemala. Para obtener el grado de académico de licenciado título de Pedagogo. Planteo el siguiente objetivo general: Establecer la aplicación del juego didáctico para el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de primer grado de primaria en las once escuelas del sector 1204.4 del municipio de

Comitancillo, departamento de San Marcos. La investigación fue de tipo descriptivo considerando la variable Juego didáctico y desarrollo del lenguaje, utilizo el método científico, conto con una población y muestra 151 estudiantes de 6 a 7 años de edad, 8 docentes de primer grado de primaria en las once escuelas del sector 1204.4 del municipio de Comitecillo. El instrumento utilizado cuestionario, la técnica la observación, la autora llego a las siguientes conclusiones: los juegos didácticos como estrategia de aprendizaje permitió que el estudiante tenga dominio del lenguaje. Juegos específicos favorecen el desarrollo del lenguaje en los escolares.

Muñoz, (2015) en su trabajo de investigación *Los juegos de palabras como estrategia para desarrollar la producción textual en los niños de grado 4, de la Institución educativa nuestra señora del Pilar del Municipio de Aldana*. Realizado en la Universidad de Mariño de Colombia. Para obtener el grado de licenciatura en lengua castellana y literatura. Planteo el siguiente objetivo general: Establecer los aportes de la estrategia didáctica lúdica centrada en los juegos de palabra, para el desarrollo de la producción textual en los niños de grado 4, de la Institución educativa nuestra señora del Pilar del Municipio de Aldana. La investigación fue de tipo investigación acción considerando la variable independiente juego de palabras como estrategia y la variable dependiente producción textual, utilizo el método científico, conto con una población y muestra 70 estudiantes de grado 4 de la Institución educativa nuestra señora del Pilar

del Municipio de Aldana. El instrumento utilizado diario de campo, Guion de preguntas, la técnica la observación, la autora llego a las siguientes conclusiones: Produzco texto jugando con palabras favoreció la construcción de nuevos escenarios literarios y social en los escolares. La estrategia juego de palabras favorece comunicar sus ideas, necesidades a través del texto logrando la competencia producción de textos. Los escolares lograron habilidades en la escritura a través de la estrategia juego de palabras.

### **2.1.2. Antecedentes nacionales**

Gonzales & Magali, (2019) en su trabajo de investigación *Los juegos influyen en la estimulación de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria, Padre Champagnat, en el año 2018*. Realizado en la Universidad Católica del Perú. Para optar el título el título de licenciada en Educación primaria. Planteo el siguiente objetivo general: Determinar en qué medida los juegos influyen en la estimulación de la expresión oral en estudiantes de sexto grado de primaria de la Institución Educativa Particular Padre Champagnat- los Olivos-2018. La investigación fue de tipo experimental, considerando la variable independiente los juegos y la variable dependiente estimulación de la expresión oral, utilizo el método científico, conto con una población y muestra de estudio 21 estudiantes del sexto grado de educación primaria de la Institución Educativa Particular Padre Champagnat divididos en dos grupos control y experimental. El

instrumento utilizado fue prueba Alfa de Crombach, escala de Likert, y la técnica la observación. La autora llegó a las siguientes conclusiones: Los juegos influyen de manera significativa logrando mejorar sus calificaciones los escolares del grupo experimental. Los juegos organizados influyeron de manera significativa en la claridad de la expresión oral de los estudiantes sujetos a estudio. Los juegos motrices favorecieron la argumentación en la expresión oral en los escolares con puntajes altos.

Machacuay Vasquez et al., (2016) en su trabajo de investigación *Juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes del sexto grado de primaria de la Institución Educativa 5 de abril, Vitarte, 2015*. Realizado en la Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle del Perú. Para optar el título Profesional de Licenciado en Educación especialidad Lengua española e inglés. Plantearon el siguiente objetivo general: Determinar el nivel de influencia de los juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes del sexto grado de primaria de la Institución Educativa 5 de abril, Vitarte, 2015. La investigación fue de tipo experimental aplicada-longitudinal, con diseño cuasi experimental. considerando la variable independiente los juegos lingüísticos como recurso didáctico y la variable dependiente expresión oral, utilizo el método científico, conto con una población de estudio 600 estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa 5 de abril y muestra de estudio 56 estudiantes del sexto grado “A” y “B” distribuidos en dos grupos control y experimental. El

instrumento utilizado fue pre test y post test, y la técnica la observación. Las autoras llegaron a las siguientes conclusiones: Los juegos lingüísticos como recurso didáctico influyo de manera significativa en el desarrollo de la expresión oral. La fluidez en la expresión oral mejoro de manera significativa a través de los juegos lingüísticos.

Rodríguez Aguilar et al., (2015) en su trabajo de investigación *Estrategias lúdico-didácticas basadas en el enfoque comunicativo textual para mejorar la ortografía en estudiantes del 3° de educación primaria de "Rafael Narváez cadenillas" de Trujillo, 2014, 2015*. Realizado en la Universidad Nacional de Trujillo del Perú. Para optar el título Profesional de Licenciado en Educación primaria. Plantearon el siguiente objetivo general: Comprobar que la aplicación de las estrategias lúdico-didácticas basadas en el enfoque comunicativo textual mejora la ortografía en estudiantes del 3° de educación primaria de "Rafael Narváez cadenillas" de Trujillo, 2014. La investigación fue de tipo experimental aplicada, con diseño cuasi experimental. considerando la variable independiente estrategias lúdico - didáctico y la variable dependiente mejorar la ortografía en estudiantes, utilizo el método científico, conto con una población de estudio 67 estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa Rafael Narváez Cadenillas e Trujillo y la muestra conformo 45 estudiantes del tercer grado, siendo la sección "B" el grupo control y el grupo experimental la sección "C" con 26 escolares. El instrumento utilizado fue pre test y post test, y la técnica la observación. Las autoras

llegaron a las siguientes conclusiones: El 78.5% de los escolares lograron mejoras significativas en ortografía luego de la aplicación de estrategias lúdico- didáctico. En relación a ortografía acentual el 81% de los escolares lograron mejoras. En la dimensión ortografía puntual el 81.3% de los escolares lograron mejoras en su nivel ortográfico.

Adrianzén, (2014) en su trabajo de investigación *Percepción valorativa de la ortografía y su incidencia en el ejercicio ortográfico de los estudiantes de quinto y sexto grado de educación primaria de las II.EE. de la zona la zona- Cajamarca*. Realizado en la Universidad de Piura del Perú. Para optar el título Profesional de Licenciatura en Educación mención lengua y literatura. Planteo el siguiente objetivo general: Explicar la incidencia de la percepción valorativa de la ortografía en el ejercicio ortográfico de los estudiantes de quinto y sexto grado de educación primaria de las II.EE. de la zona La Zanja- Cajamarca. La investigación fue de tipo descriptiva explicativa con enfoque cuantitativo, considerando la variable Percepción valorativa de la ortografía y su incidencia en el ejercicio ortográfico de los estudiantes, utilizo el método científico, conto con una población y muestra de estudio 34 estudiantes del nivel primaria del quinto y sexto de primaria de la zona La Zanja- Cajamarca. El instrumento utilizado fue prueba ortográfica, guia de encuesta, ficha de análisis textual, y la técnica la observación, encuesta. La autora llego a las siguientes conclusiones: Los escolares muestran deficiencias ortográficas en sus textos escritos. A las reglas ortográficas los escolares le asignan poco valor los escolares.

Varas, (2017) en su trabajo de investigación *La inteligencia y el aprendizaje de reglas ortográficas en estudiantes del sexto grado de primaria de una Institución Educativa del distrito de San Juan de Lurigancho*. Realizado en la Universidad Ricardo Palma del Perú. Para optar el Grado de Maestra en Psicología, mención en problemas de aprendizaje. Planteo el siguiente objetivo general: analizar la relación entre inteligencia y aprendizaje de las reglas ortográficas en estudiantes del sexto grado de primaria de una Institución Educativa del distrito de San Juan de Lurigancho. La investigación fue de tipo descriptiva explicativa con diseño correlacional, considerando la variable X la inteligencia y la variable Y aprendizaje de las reglas ortográficas, utilizo el método científico, conto con una población 214 estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa estatal UGEL 05 del distrito de san juan de Lurigancho y la muestra de no probabilística de tipo intencionada con 113 estudiantes del sexto grado del nivel primaria de la misma institución educativa. El instrumento utilizado fue test de inteligencia y la técnica la observación, La autora llevo a las siguientes conclusiones: Entre la ortografía acentual y la inteligencia tienen una elación significativa en relación al genero las niñas lograron mejor desempeño en acentuación y reglas ortográficas. Los escolares varones mostraron un mejor desempeño en ortografía puntual.

## **Bases teóricas de la investigación.**

### **Base teórica de juego de la caja mágica.**

Ramos, (1991) La caja mágica de las palabras depende de la creatividad, imaginación, desafío y poner en movimiento la mente de la persona, donde la maestra, los padres de familia y los niños puedan organizar, acondicionar y servir como un recurso para la enseñanza y el aprendizaje, el contenido puede tener cuentos, frases, imágenes, palabras, bloques lógicos, revistas, textos y otros materiales dependiendo de los propósitos de la maestra y a través de la caja mágica tendrán experiencias fascinantes de lectura, gramática, juego con palabras, escritura, aprendizaje de las matemáticas, pretendiendo el desarrollo de las competencias del área. A través de los juegos los escolares pretenden desarrollar capacidades en una sesión de clase con cuenta cuentos, palabras traviesas, vocabularios fantásticos, frases, palabras rastreadoras, banco de palabras el bando de los países creación de palabras mágicas que le permitirán a los escolares involucrarse en actividades divertidas (pp.1-2).

Comunidad de Madrid, Consejería de sanidad y consumo (s.f.) La caja mágica favorece en la organización de diversas actividades en los que los escolares se involucran activamente, pueden construir robot, cantar, pintar, disfrazarse, organizar palabras, jugar balón, coches, contar cuentos, construir sus propios materiales. La maestra juega un rol primordial en la

organización y acondicionamiento tratando de tener un objetivo y buscando que todos los escolares participen respetando las reglas. (p.5).

Perera, (2016) Aprender jugando da la posibilidad de que el escolar a tener conocimiento del otro en su socialización, conozca su contexto, tener empatía y se sienta motivado y mediante el juego promover el aprendizaje de forma dinámica, divertido con momentos de recreación buscando la curiosidad y cultivando la imaginación. (pp.2-3).

Patín, (2016) plantea que el juego es auto movimiento, auto representación que hace el jugador y la transformación de los sentidos donde presenta, construye un ensayo de la vida misma de acuerdo a su estadio de desarrollo. Adema el juego en los escolares le permite descubrir el sentido del yo, le da estabilidad, toma conciencia de su entorno social, conoce la realidad, expresa sus sentimientos, aprende a controlar sus impulsos, busca adaptarse a entorno social, controla su humor y expresa sus sentimientos. El juego tiene mucha relación con el desarrollo cognitivo y favorece su desarrollo. (p.8-9).

Crescini, (2011) Los juegos para los escolares son una gran cantidad, depende de los objetivos a lograr y se tiene: Afinidad de sonidos, de palabras, campos semánticos; donde al escolar le favorece en la expresión oral y desarrolla la imaginación y establecer relaciones con su compañero de trabajo. Juego de preguntas al azar, reconociendo prefijos y sufijos

deformantes; donde entre compañeros se plantean preguntas ¿Qué pasaría sí...? , unir palabras encontrar sustantivos, prefijos. Juego de recital en clase, inventando historias; donde le permite memorizar, expresión oral, cumplir un rol del personaje, reconocer sustantivos, verbos, adjetivos, tener imaginación y valorar las narraciones de sus compañeros. (pp. 3-4).

Herrera & Barbosa, (2014) En el proceso educativo al juego se le debe de considerar como un recurso que permite construir conocimiento, dado que permite aprender de distintas maneras y la facilidad del desarrollo cognitivo, del pensamiento y los sentimientos, dando la posibilidad de un aprendizaje de manera divertida con libre expresión. Cita a (Jimenes, C.A.) dice: En el aspecto pedagógico el juego no debe ser transmisión de conocimiento, si no la comprensión y de manera muy especial entender al niño como sujeto lúdico, biológico, social y cultural. A si mismo cita a

(Sarlé; 2001) considera la introducción del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje exige del docente un cambio radical en su rol en el aula dando paso a la participación y a la construcción de sus educandos. (p. 48).

Meneses Montero & Monge Alvarado, (2001) El rol del educador en el juego es un guía que da las oportunidades, brinda tiempo, espacio, conformidades y establece reglas en el que los escolares se desenvolverán. El docente- estudiante llevaran una vivencia que estará bajo la creatividad,

imaginación y desempeño del docente con posibilidades de organización y enseñanza. En el juego el docente debe conocer bien el terreno del juego, motivar a los escolares, explicar con claridad los propósitos y procedimientos, organizarlos correctamente e implementar con los materiales adecuados, debe de involucrarse en las actividades, mantener el interés y evitar dificultades y peligros. (pp.115-116).

Meneses Montero & Monge Alvarado, (2001) La actividad lúdica es propio de los niños y le permite ir estructurando y evolucionando en su personalidad, el carácter competitivo, participativo, comunicativo va adaptándose a los rasgos que rigen esta personalidad, el niño siente el deseo de ejercer el control y dominio sobre los demás, establecer una comunicación y relación con los que le rodean por medio de su propio cuerpo, encuentra la posibilidad de expresión, compartir y desarrolla el aspecto físico, desarrolla la inteligencia y sus destrezas. (p.122).

### **Bases teóricas de sustantivos**

Santiago, (s.f.) El nombre o sustantivo se define atendiendo a tres criterios; formal según su estructura, funcional; según las funciones que ejerce dentro de la oración y semántico; según su significado. La clasificación gramática descriptiva son sustantivos contables y no contables, sustantivos innumerables, sustantivos individuales y colectivos, sustantivos abstractos y concretos (pp.2-3).

Santiago, (s.f.) Los sustantivos abstractos no se perciben como algo físico, sino que se sienten como: la verdad, belleza, amor. Clasificación según la semántica: sustantivos concretos; indican nombres de las cosas que pueden percibirse con los sentidos o que imaginamos como realidad. Sustantivo abstracto de fenómeno: tienen relación con sustantivos que designan acciones, estados, efectos. Sustantivos abstractos de cualidad; tiene relación con la designación de cualidades o propiedades de los objetos como la belleza, maldad. Sustantivo abstracto de números o cuantitativos: cuantifican de forma precisa o imprecisa cantidad, montón. Otra clasificación según la unicidad de referencia se tiene: sustantivos comunes; permiten nombrar todas las cosas de la misma clase o especie. Sustantivos propios; distinguen o particularizan cada individuo de la misma clase o especie. (pp.10-11).

Caceres, (2005) Todas las personas, seres animados o inanimados tienen un nombre o un signo lingüístico que lo caracteriza y utilizamos al hablar y en gramática se le denomina sustantivo. El sustantivo es la parte de la oración que designa a los seres materiales o inmateriales y desempeña las funciones de sujeto y complemento. Los sustantivos se clasifican en: sustantivos concretos, cuando designa seres y objetos que tienen una existencia real, sustantivos abstractos; designan realidades inmateriales. Sustantivos comunes y propios; concierne a los nombres concretos y designan a un grupo de individuos que comparten cierto número de cualidades y características. Sustantivo contable y no contable; designan

objetos que pueden contarse y numerarse. Género de los sustantivos: exceptuando los nombres se refiere a masculino, femenino. (p. 30).

Caceres, (2005) Las palabras que designamos las cosas y seres animados o inanimados son los nombres o sustantivos. Los que son utilizados para designar acciones, cualidades y circunstancias son los verbos. Son sustantivos del género masculino; los nombres propios y comunes de los varones, de animales machos y salvo excepciones los que designan profesiones u oficios, empleos ejercidos tradicionalmente por hombres como albañil, minero, marino, los nombres de los ríos. Los sustantivos de género femenino, los nombres propios y comunes de mujeres, animales hembras, excepciones los que designan profesiones u oficios, empleos ejercidas tradicionalmente por mujeres como nodriza, lavandera. (p.31).

Caceres, (2005) Otra clasificación de los sustantivos se tiene: Sustantivo de género ambiguo; donde los nombres pueden ser usados indistintamente como masculino o como femenino sin que cambie su significado ejemplo el mar/la mar, el azúcar/la azúcar. Sustantivo de género común; son los nombres referidos a personas que pueden usarse como masculinos o femenino con comportamiento de un cambio significativo del tipo ejemplo varón/hembra, el artista/la artista, el testigo/ la testigo, la ingeniera/el ingeniero. Los sustantivos del género épico; designa los nombres de animales que tienen un género determinado masculino o femenino y son

definidos por el artículo que requieren y aplicables indistintamente al macho o la hembra. A si mismo las funciones sintagmáticas del sustantivo en una oración pueden ser: es el núcleo imprescindible del sintagma nominal. Rige las funciones que el sintagma nominal puede desempeñar dentro de la oración: sujeto y predicado. Puede ser adyacente del mismo sintagma nominal, que tendrá además otro sustantivo como núcleo. (p. 32).

Caceres, (2005) Dentro del prontuario del sustantivo se tiene cuando: Nombra o designa; seres u objetos animados o inanimados como mujer, caballo, árbol, cama, sabiduría, inteligencia. Por el significado pueden ser: concreto/abstracto: trompeta/música, común/propio: Archipiélago/Antillas. Individual/colectivo: soldado/ejército, abeja/enjambre. Contable/no contable: huevo/ovíparo. Según su estructura es: lexema, morfema de género, morfema de número. Según las funciones en la oración puede ser: sujeto, complemento del sustantivo, complemento del verbo, complemento del adjetivo y complemento del adverbio. Según las funciones en el sintagma: núcleo básico del sintagma nominal, adyacente del sintagma nominal, núcleo del sintagma preposicional, núcleo del predicado no verbal, adyacente del predicado verbal. (p.33).

Perú Ministerio de Educación, (2016) El enfoque que orienta el proceso de enseñanza y aprendizaje del área de comunicación es el enfoque comunicativo, donde desarrolla competencias comunicativas a partir del uso, practica sociales del lenguaje en distintos contextos sociales, al

comunicarse el estudiante logra comprender y producir textos orales y escritos con distintos propósitos y en forma escrita, audiovisual y digital. La comunicación no es aislada, es una práctica social que se da entre personas que participan en una vida social. Además, el área contempla el uso del lenguaje partiendo de su uso para el saber y para apreciar distintas manifestaciones literarias, desenvolverse en la vida. A si mismo el propósito del área de comunicación es que el estudiante desarrolle las competencias comunicativas como se comunica oralmente en su lengua materna. Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna. (pp. 86-87).

Perú Ministerio de Educación, (2016) En la competencia lee diversos tipos de textos escritos en castellano como segunda lengua, el escolar interactúa dinámicamente con el texto, y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura, donde el escolar decodifica, comprende la información explícita de los textos y es capaz de interpretarlos y dar una posición sobre ella. Para el logro de las competencias implica las siguientes capacidades: obtiene información del texto escrito; donde es capaz de localizar, seleccionar información explícita de textos con un propósito específico. Infiere e interpreta información del texto; debe de construir el sentido del texto relacionan olla información explícito e implícita para deducir nueva información, dándole sentido y explicar el propósito. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto: para ello el escolar compara,

contrasta el contenido y aspectos formales del texto con la experiencia y da una opinión personal. (p.115).

Perú Ministerio de Educación, (2013) Los elementos que intervienen en una situación comunicativa oral donde las palabras comunican los significados son los interlocutores, la distancia social, el grado de conocimiento, grado de jerarquización. La distancia física, comparten espacio o no comparte espacio. El canal; puede ser directo o indirecto. La intención comunicativa; donde el propósito es de informar, persuadir, instruir, suscitar emociones. El tema; puede ser cotidiano, específico, especializado. Así mismo los gestos, las posturas, la distancia entre las personas, su forma de vestirse, su forma de mirar. Los elementos en una comunicación oral según (Palou y Bosh; 2005) son lingüístico; léxico, fonológico y morfosintáctico. Prosódico; la entonación. Paralingüístico la voz, la intensidad o volumen de voz, las vocalizaciones y el ritmo. Cinésicos: la mirada, el movimiento de las manos, la forma de caminar, la forma de saludar. Proxémico; es la distancia entre los interlocutores. (pp. 21-22).

### **III. Hipótesis**

#### **Hipótesis general**

Existe una influencia significativa del juego de caja mágica en el aprendizaje de los sustantivos en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.

#### **Hipótesis específicas**

Existe una influencia significativa del juego de caja mágica en el aprendizaje del sustantivo concreto en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.

Existe una influencia significativa del juego de caja mágica en el aprendizaje de sustantivo abstracto en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.

Existe una influencia significativa de los juegos de caja mágica en el aprendizaje de sustantivo común en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.

Existe una influencia significativa del juego de caja mágica en el aprendizaje de sustantivo propio en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.

#### **IV. Metodología**

Briones, (2002) El término investigación que, en general, significa indagar o buscar, cuando se aplica a las ciencias sociales, toma la connotación específica de crear conocimientos sobre la realidad social, es decir, sobre su estructura, las relaciones entre sus componentes, su funcionamiento, los cambios que experimenta el sistema en su totalidad o en esos componentes. Los conocimientos generados por una investigación en particular se unen a otros conocimientos ya existentes, acumulados durante mucho tiempo por otros investigadores, sea en la forma de un aporte original o como confirmación o refutación de hallazgos ya existentes. Cualquiera que sea la situación que se enfrente, la investigación es siempre la búsqueda de la solución a algún problema de conocimiento. Esa solución constituye un nuevo conocimiento que se mantiene mientras no haya otras propuestas mejor fundamentadas de acuerdo con criterios teóricos y metodológicos y sean aceptadas por la comunidad de científicos pertenecientes a la misma área de indagación.

La investigación social cuantitativa está directamente basada en el paradigma explicativo. Este paradigma, ya presentado en el primer módulo de este curso, utiliza preferentemente información cuantitativa o cuantificable para describir o tratar de explicar los fenómenos que estudia, en las formas que es posible hacerlo en el nivel de estructuración lógica en el cual se encuentran las ciencias sociales actuales. (p.17)

#### 4.1. Diseño de la investigación

Briones, (2002) El autor manifiesta que el diseño con un grupo experimental, un grupo de control y mediciones antes y después en ambos grupos. Este diseño constituye la forma clásica de la investigación experimental. En él, los sujetos del estudio son asignados aleatoriamente al azar al grupo experimental y al grupo de control. Luego se siguen los pasos siguientes: 1. En ambos grupos se hace una medición antes (pre-test) de la variable dependiente, es decir, del fenómeno o característica en el cual se desea determinar el efecto de la variable independiente (llamada, también, variable estímulo, experimental o tratamiento). Finalmente, en la presente investigación se trabajó con el diseño pre-experimental con un solo grupo de estudio. (p.39)



DONDE

G = Grupo de estudio

O<sub>1</sub> = Medición del pre-test

O<sub>2</sub> = Medición del pos-test

X = Manipulación de la variable independiente.

## 4.2.Población y muestra

### a. Población

Briones, (2002) Población o universo. Es el conjunto de elementos que conciertan el colectivo en el cual se estudió el fenómeno expuesto en el proyecto de investigación. Así, según el problema, la población podrá estar formada por todos los hombres y mujeres, las escuelas básicas de una cierta localidad, La delimitación exacta de la población es una condición necesaria para el cumplimiento de los objetivos de la investigación. En la investigación actual se trabajó con la población completa de 383 estudiantes dela Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020. (p.57)

**Tabla N° 1: Población de la Institución Educativa N°30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.**

Estudiantes de la Institución Educativa 30001-54	SEXO		N° DE ESTUDIANTES
	H	M	
1ro A	15	11	26
1ro B	17	12	29
2do A	13	12	25
2do B	10	16	26
3ro A	21	25	46
3ro B	22	9	31
4to A	25	15	40
4to B	24	15	39
5to A	13	11	24
5to B	11	18	29
6to A	15	16	31
6to B	20	17	37
Total de población			383

**Fuente: Actas Institución Educativa N°30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.**

## **Muestreo**

Briones, (2002) El autor plantea que el muestreo es la lista, registro, mapa, conjunto de tarjetas, en las cuales se encuentran anotadas las unidades de muestreo. El marco debe ser completo, con información actualizada, sin repetición para algunos de sus elementos y adecuado para los objetivos del estudio. Salvo en situaciones muy concretas en la que los errores cometidos no son grandes, debido a la homogeneidad de la población, en general no es un tipo de muestreo riguroso y científico, dado que no todos los elementos de la población pueden formar parte de la muestra. En el presente caso se trabajó con un muestreo no probabilístico de criterial a conciencia del investigador, siendo esto la muestra elegido por conveniencia. (p.57)

### **b. Muestra**

Briones, (2002) El autor manifiesta que la muestra es una parte pequeña de la población o un subconjunto de esta, que sin embargo posee las principales características de aquella. Esta es la principal propiedad de la muestra (poseer las principales características de la población) la que hace posible que el investigador, que trabaja con la muestra, generalice sus resultados a la población.

Por lo dicho es muy importante seleccionar adecuadamente la muestra, ya que una muestra mal obtenida no representará a la población y por

consiguiente los resultados de la investigación sólo serían válidos para aquel pequeño conjunto de individuos. La presente investigación cuenta con una muestra elegido de manera no probabilística con 53 estudiantes del 5to grado sección A y B de la Institución Educativa N°30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020 (p.144).

**Tabla N° 2: muestra de la Institución Educativa N°30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.**

Estudiantes de la Institución Educativa 30001-54	SEXO		N° DE ESTUDIANTES
	H	M	
5to A	13	11	24
5to B	11	18	29
Total de población			53

**Fuente: Actas Institución Educativa N°30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.**

### 4.3. Definición y operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de mediciones
<b>JUEGO DE CAJA MÁGICA</b>	<p>Es un recurso didáctico en la que contiene diversos materiales educativos y los niños y niñas tienen un abanico de posibilidades educativas donde se puede encontrar preguntas, herramientas, materiales educativos, artículos, textos, fichas léxicas, gráficos, imágenes, folios que le van motivando al aprendizaje y desarrollar aspectos de trabajo diario, autoevaluación, cambio de actitud y comportamiento del escolar.</p> <p>Fernández, R. (2016) <i>La caja mágica una dinámica que fomenta el estudio diario.</i></p> <p>Recuperado de:  <a href="https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/la-caja-magica-una-dinamica-fomenta-estudio-diario/">https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/la-caja-magica-una-dinamica-fomenta-estudio-diario/</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La maestra organizara el contenido de la caja mágica de lectura, escritura conjuntamente con los escolares.</li> <li>- La maestra guiara y los escolares elaboraran los materiales lúdicos que contendrá la caja mágica</li> <li>- Los escolares participaran en juegos haciendo uso de la caja mágica identificando sustantivos</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Organiza</b> el contenido de la caja mágica de lectura</li> <li>- <b>Elabora</b> materiales lúdicos</li> <li>- <b>Participa</b> en juegos lúdicos</li> </ul>	
		- Los escolares organizados en equipos de trabajo identificarán los sustantivos concretos que se	- <b>Sustantivo concreto:</b>	- <b>Identifica</b> los sustantivos concretos que se encuentra en distintas partes del texto	Intervalar

<p>APRENDIZAJE DE SUSTANTIVO</p>	<p>En el funcionamiento de la comunicación el sustantivo es una categoría gramatical que señala en qué momento del proceso comunicativo se halla cada elemento como personas, animal, plantas, objetos y se clasifican atendiendo a tres criterios formal, funcional y semántico.</p> <p>Santiago, M. (s.f) <i>el sustantivo y los determinantes</i> (p.18)</p> <p>Recuperado de:  <a href="https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/21296/2/TEMA_4.pdf">https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/21296/2/TEMA_4.pdf</a></p>	<p>encuentra en distintas partes del texto utilizando la técnica del subrayado, coloreado y lo expresaran oralmente.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes explican el propósito, los valores, la enseñanza y las motivaciones que contiene el texto facilitado por la maestra y expresaran sus ideas.</li> <li>- Los escolares participaran en juegos con la caja mágica y escribirán nombres de personas, animales, objetos nombre de lugares y formarán oraciones según su interés y con el soporte de la maestra.</li> <li>- Los escolares participarán activamente en los juegos con la caja mágica entorno a los nombres propios como palabras generadoras por excelencia y escribirán nombres de personas, animales.</li> </ul>	<p>Representa conceptos independientes nombres de las cosas como esa mesa, ese niño.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Sustantivo Abstracto:</b> Representan conceptos inmateriales que no se perciben con los sentidos sino con la mente como la nación, engaño, amor, bondad, honradez</li> <li>- <b>Sustantivo Común:</b> - Permiten nombrar todas las personas, animales, objetos sin particularizar su significado ni rasgos distintivo como hombre, caballo, casa, perro.</li> <li>- <b>Sustantivo propio:</b> Permite distinguir y particularizar a cada individuo de los demás en una misma especie, clase, género como nombre de países, personas.</li> </ul> <p>Santiago, M. (s.f) <i>el sustantivo y los determinantes</i> (p.p. 10-11)</p> <p>Recuperado de:  <a href="https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/21296/2/TEMA_4.pdf">https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/21296/2/TEMA_4.pdf</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Explica</b> el propósito, los valores y las motivaciones que contiene el texto y enseña</li> <li>- <b>Escriben</b> nombres de personas, animales, objetos y forman oraciones según su interés</li> <li>- <b>Participa</b> activamente en los juegos entorno a los nombres propios como palabras generadoras por excelencia</li> </ul>	
----------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

#### **4.4. Técnicas e instrumentos**

##### **a. Técnicas**

Briones, (2002) En el presente caso de la investigación que se llevó a cabo la investigación con la técnica de la encuesta es el componente principal de una encuesta. Al respecto, se ha dicho que ninguna encuesta es más que su cuestionario. Sin embargo, no hay, por decirlo de alguna manera, una teoría que nos diga cómo debe prepararse. Por el contrario, su construcción es más bien la expresión de la experiencia del investigador y de su sentido común. Si bien reconocemos como válidos esos juicios, se pueden dar diversas indicaciones que pueden ayudar a esa tarea. A las principales de ellas nos referimos en los próximos párrafos.

No hay un criterio al cual se pueda apelar para saber cuántas preguntas debe contener un instrumento. Si bien conviene, en una primera etapa, formular cuántas preguntas parezcan apropiadas para cubrir el problema de investigación, en revisiones posteriores se podrán encontrar preguntas que parecieron importantes en un cierto momento, no lo son evaluadas desde ese problema. (p.61)

##### **b. Instrumentos**

Briones, (2002) El autor manifiesta que los instrumentos deben comenzar con preguntas generales simples, al alcance de cualquier persona, con el

fin de establecer un clima favorable, de armonía entre el entrevistado y el entrevistador.

Una pregunta puede influir sobre la siguiente. Conviene examinar cuidadosamente esa posibilidad. Una forma de evitar ese riesgo consiste en colocar primero las preguntas generales y luego las más específicas sobre el tema al cual se refieren. En el presente caso de la investigación se llevó a cabo la investigación con el instrumento pre-test y pos-test donde el autor plantea. El pre-test y pos-test es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en el nivel experimental. En el presente caso se utilizó para recoger los datos el pre-test y pos-test con 20 preguntas. (p.62)

### **Confiabilidad de instrumento**

La prueba se aplica en una muestra de 53 estudiantes del 5to grado sección A y B de la Institución Educativa N°30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020 con el objetivo de hallar la confiabilidad de consistencia interna del instrumento para ello usamos el paquete estadístico SPSS versión 25 se procede analizar los datos obtenidos a través del instrumento para comprobar su fiabilidad por medio del Alfa de Cronbach Siendo el valor cercano a 1 de mayor fiabilidad y valores menores a 0,8 confiabilidad no buena.

### Estimación de la confiabilidad de la variable

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,913	2

Tras analizar la fiabilidad se obtuvo un valor del alfa de Cronbach de 0.913, siendo este valor indicador aceptable de la fiabilidad de los instrumentos de recolección de datos.

#### Escala del coeficiente de confiabilidad

RANGOS	INTERPRETACIÓN
0.81 a 1.00	Muy alta
0.61 a 0.80	Alta
0.41 a 0.60	Moderada
0.21 a 0.40	Baja
0.01 a 0.20	Muy baja

#### **4.5. Plan de análisis**

Problema planteado dentro de la investigación

¿Qué efectos produce el juego de caja mágica en el aprendizaje de los sustantivos en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020?

Objetivo planteado dentro de la investigación

Determinar los efectos que produce el juego de caja mágica en el aprendizaje de los sustantivos en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.

Metodología: la investigación es de diseño pre-experimental de corte transversal. Con un solo grupo de estudio trabajo de tipo cuantitativo.

## Plan de análisis

Una vez planteado las variables planteado luego de un análisis de conciencia tenemos la elaboración de los instrumentos en este caso el pre-test y pos-test debidamente validado a juicio de expertos y validado el contenido por medio del programa SPSS y finalmente aplicado los instrumentos para el recojo de datos y conformado la base de datos en el programa excel se procesó buscando los resultados estadísticos y entregar a la comunidad completa la confirmación de la hipótesis a través de las tablas y figuras y sus respectivas interpretaciones.

#### 4.6. Matriz de consistencia

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES INDEPENDIENTE	DIMENSIÓN	INDICADORES	INSTRUMENTO
¿Qué efectos produce el juego de caja mágica en el aprendizaje de los sustantivos en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020?	Determinar los efectos que produce el juego de caja mágica en el aprendizaje de los sustantivos en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.	Existe una influencia significativa del juego de caja mágica en el aprendizaje de los sustantivos en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.	<b>JUEGO DE CAJA MÁGICA</b>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Organiza</b> el contenido de la caja mágica de lectura</li> <li>- <b>Elabora</b> materiales lúdicos</li> <li>- <b>Participa</b> en juegos lúdicos</li> </ul>	Pre test
<b>ESPECIFICO</b>	<b>ESPECIFICO</b>	<b>ESPECÍFICO</b>	<b>VARIABLE DEPENDIENTE</b>			
1. ¿Qué efectos produce el juego de caja mágica en el aprendizaje del sustantivo concreto en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020?	1. Determinar el efecto que produce el juego de caja mágica en el aprendizaje de sustantivo concreto en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.	H1. Existe una influencia significativa del juego de caja mágica en el aprendizaje del sustantivo concreto en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.	<b>APRENDIZAJE DE SUSTANTIVO</b>	- Sustantivo concreto	- <b>Identifica</b> los sustantivos concretos que se encuentra en distintas partes del texto	Post test
2. ¿Qué efectos produce el juego de caja mágica en el aprendizaje del sustantivo abstracto en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020?	2. Determinar el efecto que produce el juegos de caja mágica en el aprendizaje de sustantivo abstracto en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020	H2. Existe una influencia significativa del juego de caja mágica en el aprendizaje de sustantivo abstracto en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020		- Sustantivo abstracto	- <b>Explica</b> el propósito, los valores y las motivaciones que contiene el texto y enseña	
				- Sustantivo común	- <b>Escriben</b> nombres de personas, animales, objetos y forman oraciones según su interés	
				- Sustantivo propio	- <b>Participa</b> activamente en los juegos entorno a los nombres propios como palabras generadoras por excelencia.	

3.¿Qué efectos produce el juego de caja mágica en el aprendizaje del sustantivo común en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020?	3.Determinar el efecto que produce el juego de caja mágica en el aprendizaje de sustantivo común en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.	H3:Existe una influencia significativa del juego de caja mágica en el aprendizaje de sustantivo común en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.																																																																										
4.¿Qué efectos produce el juego de caja mágica en el aprendizaje del sustantivo propio en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020?	4.Determinar el efecto que produce el juego de caja mágica en el aprendizaje de sustantivo propio en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.	H4. Existe una influencia significativa del juego de caja mágica en el aprendizaje de sustantivo propio en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.																																																																										
<b>METODOLOGÍA</b>		<b>POBLACIÓN</b>		<b>MUESTRA</b>																																																																								
<p>Tipo de Investigación: Aplicada  Según su finalidad: Aplicada.  Según su carácter: Experimental  Según su alcance temporal: Transversal  Según la orientación que asume: Orientada a la aplicación  Diseño de la investigación: Pre - experimental</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <math>G \quad O_1 \quad X \quad O_2</math> </div> <p>Donde:  G = Grupo de estudio  O<sub>1</sub> = medición del pre test  O<sub>2</sub> = medición del post test</p>		<p style="text-align: center;"><b>ESTUDIANTES DE LA I.E. N° 30001-54 SATIPO</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Grado</th> <th>Hombres</th> <th>Mujeres</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1ro A</td><td>15</td><td>11</td><td>26</td></tr> <tr><td>1ro B</td><td>17</td><td>12</td><td>29</td></tr> <tr><td>2do A</td><td>13</td><td>12</td><td>25</td></tr> <tr><td>2do B</td><td>10</td><td>16</td><td>26</td></tr> <tr><td>3ro A</td><td>21</td><td>25</td><td>46</td></tr> <tr><td>3ro B</td><td>22</td><td>9</td><td>31</td></tr> <tr><td>4to A</td><td>25</td><td>15</td><td>40</td></tr> <tr><td>4to B</td><td>24</td><td>15</td><td>39</td></tr> <tr><td>5to A</td><td>13</td><td>11</td><td>24</td></tr> <tr><td>5to B</td><td>11</td><td>18</td><td>29</td></tr> <tr><td>6to A</td><td>15</td><td>16</td><td>31</td></tr> <tr><td>6to B</td><td>20</td><td>17</td><td>37</td></tr> <tr> <td colspan="3"><b>Total de la población</b></td> <td><b>383</b></td> </tr> </tbody> </table>		Grado	Hombres	Mujeres	Total	1ro A	15	11	26	1ro B	17	12	29	2do A	13	12	25	2do B	10	16	26	3ro A	21	25	46	3ro B	22	9	31	4to A	25	15	40	4to B	24	15	39	5to A	13	11	24	5to B	11	18	29	6to A	15	16	31	6to B	20	17	37	<b>Total de la población</b>			<b>383</b>	<p style="text-align: center;"><b>ESTUDIANTES DE LA I.E. N° 30001-54 SATIPO</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>Grado</th> <th>Hombres</th> <th>Mujeres</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>5to A</td><td>13</td><td>11</td><td>24</td></tr> <tr><td>5to B</td><td>11</td><td>18</td><td>29</td></tr> <tr> <td colspan="3"><b>Total, de la muestra</b></td> <td><b>53</b></td> </tr> </tbody> </table>	Grado	Hombres	Mujeres	Total	5to A	13	11	24	5to B	11	18	29	<b>Total, de la muestra</b>			<b>53</b>
Grado	Hombres	Mujeres	Total																																																																									
1ro A	15	11	26																																																																									
1ro B	17	12	29																																																																									
2do A	13	12	25																																																																									
2do B	10	16	26																																																																									
3ro A	21	25	46																																																																									
3ro B	22	9	31																																																																									
4to A	25	15	40																																																																									
4to B	24	15	39																																																																									
5to A	13	11	24																																																																									
5to B	11	18	29																																																																									
6to A	15	16	31																																																																									
6to B	20	17	37																																																																									
<b>Total de la población</b>			<b>383</b>																																																																									
Grado	Hombres	Mujeres	Total																																																																									
5to A	13	11	24																																																																									
5to B	11	18	29																																																																									
<b>Total, de la muestra</b>			<b>53</b>																																																																									

X = Aplicación o manipulación la variable independiente.		
----------------------------------------------------------	--	--

#### 4.7.Principios éticos

ULADECH, (2019) El investigador debe ser consciente de su responsabilidad científica y profesional ante la sociedad. En particular, es deber y responsabilidad personal del investigador considerar cuidadosamente las consecuencias que la realización y la difusión de su investigación implican para los participantes en ella y para la sociedad en general. Este deber y responsabilidad no pueden ser delegados en otras personas.

En materia de publicaciones científicas, el investigador debe evitar incurrir en faltas deontológicas por las siguientes incorrecciones:

- a) Falsificar o inventar datos total o parcialmente.
- b) Plagiar lo publicado por otros autores de manera total o parcial.
- c) Incluir como autor a quien no ha contribuido sustancialmente al diseño y realización del trabajo y publicar repetidamente los mismos hallazgos

Las fuentes bibliográficas utilizadas en el trabajo de investigación deben citarse cumpliendo las normas APA o VANCOUVER, según corresponda; respetando los derechos del autor.

En la publicación de los trabajos de investigación se debe cumplir lo establecido en el Reglamento de Propiedad Intelectual Institucional y demás normas de orden público referidas a los derechos de autor.

El investigador, si fuera el caso, debe describir las medidas de protección para minimizar un riesgo eventual al ejecutar la investigación.

Toda investigación debe evitar acciones lesivas a la naturaleza y a la biodiversidad.

El investigador debe proceder con rigor científico asegurando la validez, la fiabilidad y credibilidad de sus métodos, fuentes y datos. Además, debe garantizar estricto apego a la veracidad de la investigación en todas las etapas del proceso.

El investigador debe difundir y publicar los resultados de las investigaciones realizadas en un ambiente de ética, pluralismo ideológico y diversidad cultural, así como comunicar los resultados de la investigación a las personas, grupos y comunidades participantes de la misma.

El investigador debe guardar la debida confidencialidad sobre los datos de las personas involucradas en la investigación. En general, deberá garantizar el anonimato de las personas participantes.

Los investigadores deben establecer procesos transparentes en su proyecto para identificar conflictos de intereses que involucren a la institución o a los investigadores. (p.5)

## V. Resultados

### 5.1.Resultado

Dentro de los resultados que presentamos se dan a conocer los recuentos, porcentajes por categorías y análisis inferenciales de variables de juego en caja mágica en el aprendizaje de los sustantivos en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.

Resultados del proceso de la base de datos.

Se dio a conocer a través de cuadros y gráficos las derivaciones descriptivas, estas fueron esquematizadas en base al siguiente cuadro de categorización:

Baremo de categorización de variables y dimensiones

Escala	Variable	Dimensión
Inicio	20 a 33	5 a 8
En proceso	34 a 47	9 a 12
Logro esperado	48 a 60	13 a 15

El uso de este cuadro se dio para las variables y sus dimensiones en ambas etapas de la medición (Pre-test y Post-test).

**Tabla N° 3: Dimensión Sustantivo Concreto**

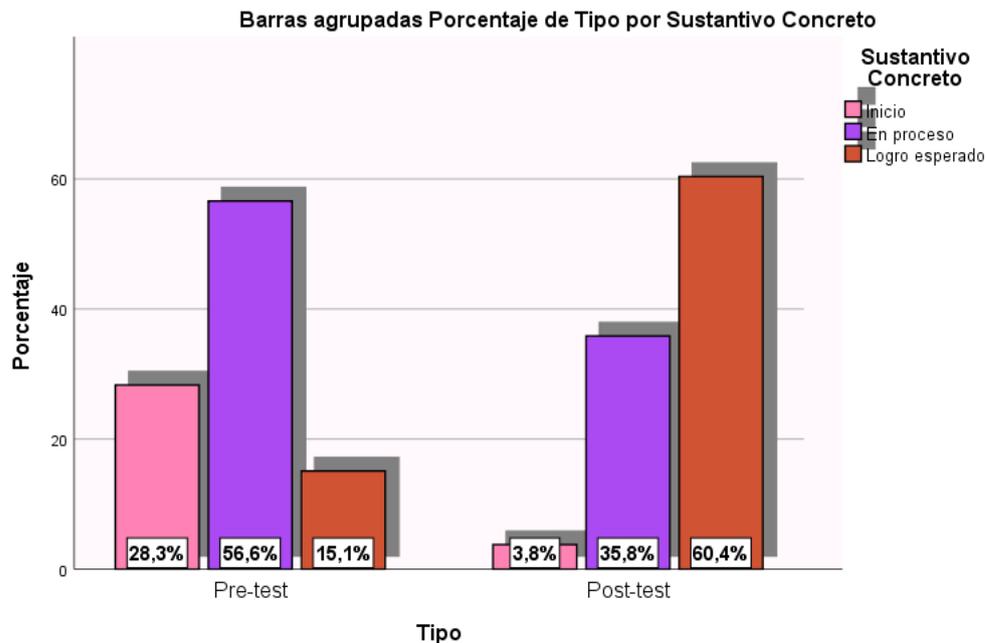
		Pre-test		Post-test		Variación	
		Recuent o	% de N columnas	Recuent o	% de N columnas	Recuent o	% de N columnas
Sustantivo Concreto	Inicio	15	28,3%	2	3,8%	-13	-24,5%
	En proceso	30	56,6%	19	35,8%	-11	-20,8%
	Logro esperado	8	15,1%	32	60,4%	24	45,3%
	Total	53	100,0%	53	100,0%	0	0,0%

Fuente: Datos provenientes de los instrumentos de recolección.

Interpretación:

La tabla N° 3 presentó dos entradas: las categorías y el tipo de prueba, observándose en el pre-test que 30 estudiantes demostraron un aprendizaje en proceso, 15 demostraron un aprendizaje inicial y 8 estudiantes presentaron un logro esperado en la identificación de los sustantivos concretos que se encuentran en distintas partes del texto. Tras el uso de los juegos de caja mágica como instrumento de aprendizaje se logró observar en el post-test la reducción a 2 estudiantes con un aprendizaje inicial, se redujo a 19 los estudiantes con un desempeño en proceso y se incrementó a 32 los estudiantes con un logro esperado en la identificación de los sustantivos concretos que se encontraron en distintas partes del texto.

**Figura N° 1: Dimensión Sustantivo Concreto**



Fuente: Datos provenientes de los instrumentos de recolección.

Interpretación:

la Figura N° 1 presenta a través de gráficos y porcentajes la categoría de aprendizaje de cada estudiante en el pre-test se evidencio que el 56.6% de los estudiantes demostró un aprendizaje en proceso, el 28.3% de ellos demostró un aprendizaje inicial y el 15.1% de los estudiantes presentaron un logro esperado en la identificación de los sustantivos concretos que se encuentran en distintas partes del texto, este panorama se fue modificando debido a la utilización de los juegos de caja mágica como instrumento de aprendizaje. Es así que en el post-test el 3.8% de los estudiantes se mantuvo con un aprendizaje inicial, de igual modo se mantuvo el 35.8% de los estudiantes con un desempeño en proceso y se incrementó a 60.4% los estudiantes con un logro esperado en la identificación de los sustantivos concretos que se encontraron en distintas partes del texto.

**Tabla N° 4: Dimensión Sustantivo Abstracto**

		Pre-test		Post-test		Variación	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Sustantivo Abstracto	Inicio	20	37,7%	4	7,5%	-16	-30,2%
	En proceso	29	54,7%	19	35,8%	-10	-18,9%
	Logro esperado	4	7,5%	30	56,6%	26	49,1%
	Total	53	100,0%	53	100,0%	0	0,0%

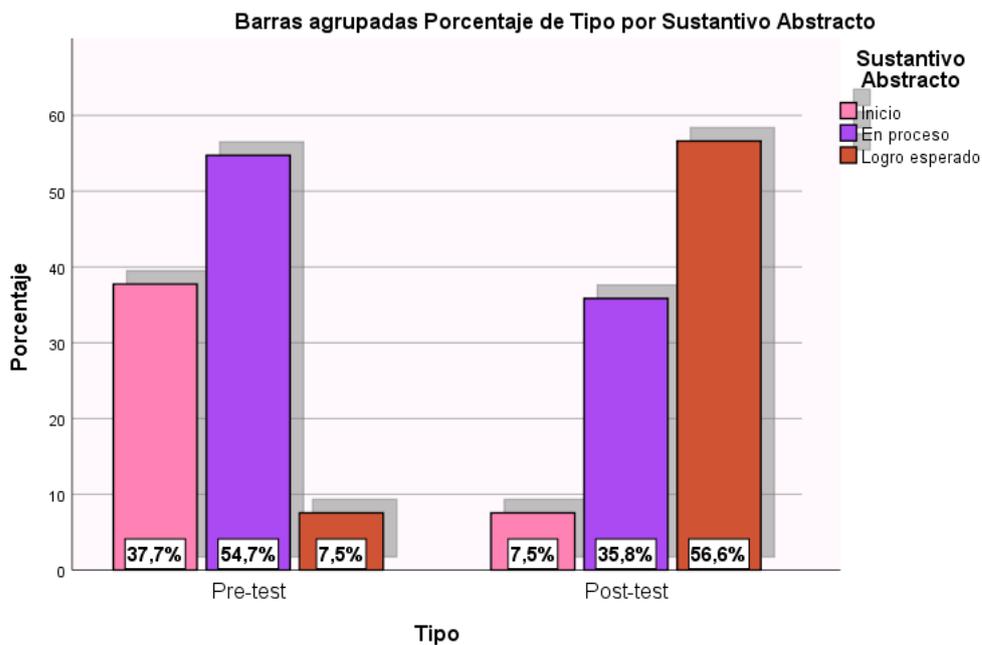
Fuente: Datos provenientes de los instrumentos de recolección.

Interpretación:

La tabla N° 4 presentó dos entradas: las categorías y el tipo de prueba, observándose en el pre-test que 29 estudiantes demostraron un aprendizaje

en proceso, 20 demostraron un aprendizaje inicial y 4 estudiantes presentaron un logro esperado al explicar el propósito, los valores y las motivaciones que contiene el texto y enseñado. Tras el uso de los juegos de caja mágica como instrumento de aprendizaje se logró observar en el post-test la reducción a 4 estudiantes con un aprendizaje inicial, se redujo a 19 los estudiantes con un desempeño en proceso y se incrementó a 30 los estudiantes con un logro esperado al explicar el propósito, los valores y las motivaciones que contiene el texto y enseñado.

**Figura N° 2: Dimensión Sustantivo Abstracto**



Fuente: Datos provenientes de los instrumentos de recolección.

Interpretación:

la Figura N° 3 presenta a través de gráficos y porcentajes la categoría de aprendizaje de cada estudiante en el pre-test se evidencio que el 54.7% de los estudiantes demostró un aprendizaje en proceso, el 7.5% de ellos

demonstró un aprendizaje inicial y el 7.5% de los estudiantes presentaron un logro esperado al explicar el propósito, los valores y las motivaciones que contiene el texto y enseñado, este panorama se fue modificando debido a la utilización de los juegos de caja mágica como instrumento de aprendizaje. Es así que en el post-test el 7.5% de los estudiantes se mantuvo con un aprendizaje inicial, de igual modo se mantuvo el 35.8% de los estudiantes con un desempeño en proceso y se incrementó a 56.6% los estudiantes con un logro esperado al explicar el propósito, los valores y las motivaciones que contiene el texto y enseñado.

**Tabla N° 5: Dimensión Sustantivo Común**

		Tipo					
		Pre-test		Post-test		Variación	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Sustantivo Común	Inicio	16	30,2%	4	7,5%	-12	-22,6%
	En proceso	27	50,9%	16	30,2%	-11	-20,8%
	Logro esperado	10	18,9%	33	62,3%	23	43,4%
	Total	53	100,0%	53	100,0%	0	0,0%

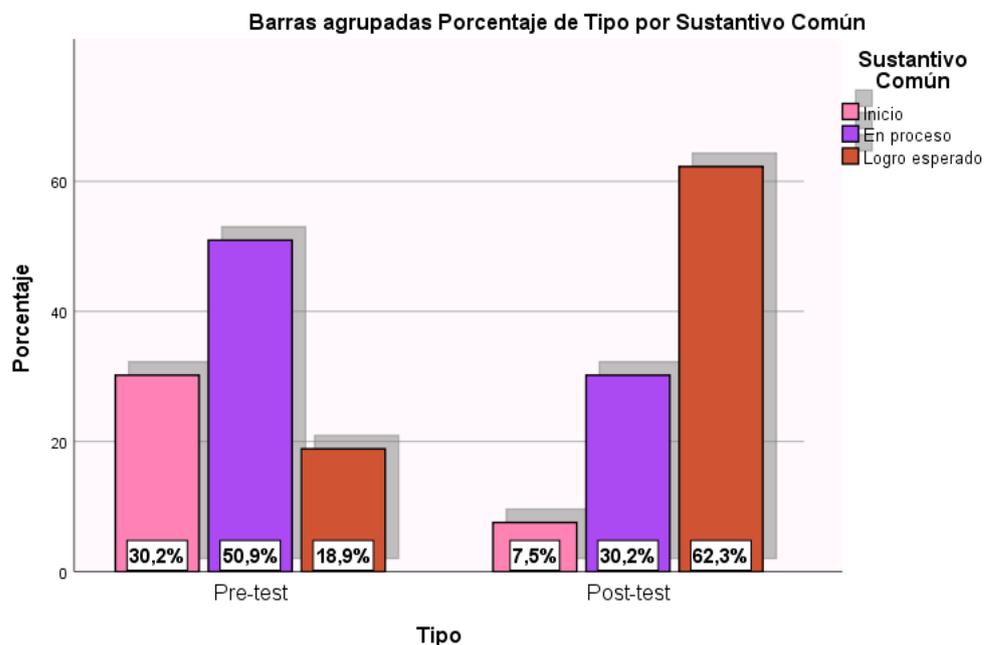
Fuente: Datos provenientes de los instrumentos de recolección.

Interpretación:

La tabla N° 5 presentó dos entradas: las categorías y el tipo de prueba, observándose en el pre-test que 27 estudiantes demostraron un aprendizaje en proceso, 16 demostraron un aprendizaje inicial y 10 estudiantes presentaron un logro esperado al escribir nombres de personas, animales, objetos y forman oraciones según su interés. Tras el uso de los juegos de

caja mágica como instrumento de aprendizaje se logró observar en el post-test la reducción a 4 estudiantes con un aprendizaje inicial, se redujo a 16 los estudiantes con un desempeño en proceso y se incrementó a 33 los estudiantes con un logro esperado al escribir nombres de personas, animales, objetos y forman oraciones según su interés.

**Figura N° 3: Dimensión Sustantivo Común**



Fuente: Datos provenientes de los instrumentos de recolección.

Interpretación:

la Figura N° 3 presenta a través de gráficos y porcentajes la categoría de aprendizaje de cada estudiante en el pre-test se evidencio que el 50.9% de los estudiantes demostró un aprendizaje en proceso, el 33.2% de ellos demostró un aprendizaje inicial y el 18.9% de los estudiantes presentaron un logro esperado al escribir nombres de personas, animales, objetos y forman oraciones según su interés., este panorama se fue modificando debido a la utilización de los juegos de caja mágica como instrumento de

aprendizaje. Es así que en el post-test el 7.5% de los estudiantes se mantuvo con un aprendizaje inicial, de igual modo se mantuvo el 30.2% de los estudiantes con un desempeño en proceso y se incrementó a 62.3% los estudiantes con un logro esperado al escribir nombres de personas, animales, objetos y forman oraciones según su interés.

**Tabla N° 6: Dimensión Sustantivo Propio**

		Pre-test		Post-test		Variación	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Sustantivo Propio	Inicio	19	35,8%	3	5,7%	-16	-30,2%
	En proceso	27	50,9%	24	45,3%	-3	-5,7%
	Logro esperado	7	13,2%	26	49,1%	19	35,8%
	Total	53	100,0%	53	100,0%	0	0,0%

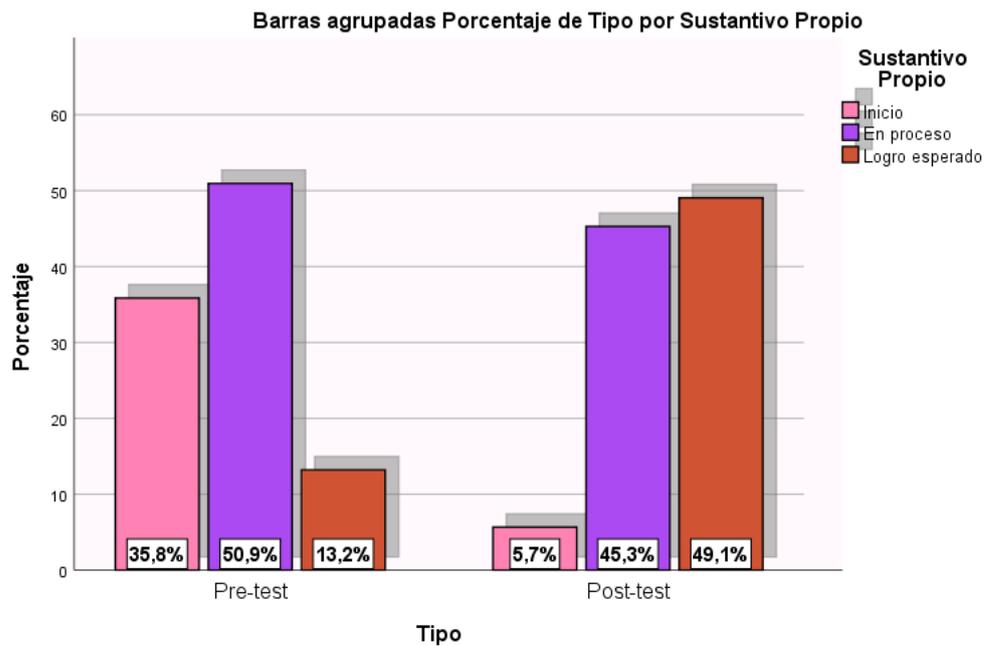
Fuente: Datos provenientes de los instrumentos de recolección.

Interpretación:

La tabla N° 6 presentó dos entradas: las categorías y el tipo de prueba, observándose en el pre-test que 27 estudiantes demostraron un aprendizaje en proceso, 19 demostraron un aprendizaje inicial y 7 estudiantes presentaron un logro esperado al participar activamente en los juegos entorno a los nombres propios como palabras generadoras por excelencia. Tras el uso de los juegos de caja mágica como instrumento de aprendizaje se logró observar en el post-test la reducción a 3 estudiantes con un aprendizaje inicial, se redujo a 24 los estudiantes con un desempeño en proceso y se incrementó a 26 los estudiantes con un logro esperado al

participar activamente en los juegos entorno a los nombres propios como palabras generadoras por excelencia.

**Figura N° 4: Dimensión Sustantivo Propio**



Fuente: Datos provenientes de los instrumentos de recolección.

Interpretación:

la Figura N° 3 presenta a través de gráficos y porcentajes la categoría de aprendizaje de cada estudiante en el pre-test se evidencio que el 50.9% de los estudiantes demostró un aprendizaje en proceso, el 35.8% de ellos demostró un aprendizaje inicial y el 13.2% de los estudiantes presentaron un logro esperado al participar activamente en los juegos entorno a los nombres propios como palabras generadoras por excelencia, este panorama se fue modificando debido a la utilización de los juegos de caja mágica como instrumento de aprendizaje. Es así que en el post-test el 5.7% de los estudiantes se mantuvo con un aprendizaje inicial, de igual modo se

mantuvo el 45.3% de los estudiantes con un desempeño en proceso y se incrementó a 49.1% los estudiantes con un logro esperado al participar activamente en los juegos entorno a los nombres propios como palabras generadoras por excelencia.

**Tabla N° 7: Variable Aprendizaje de sustantivo**

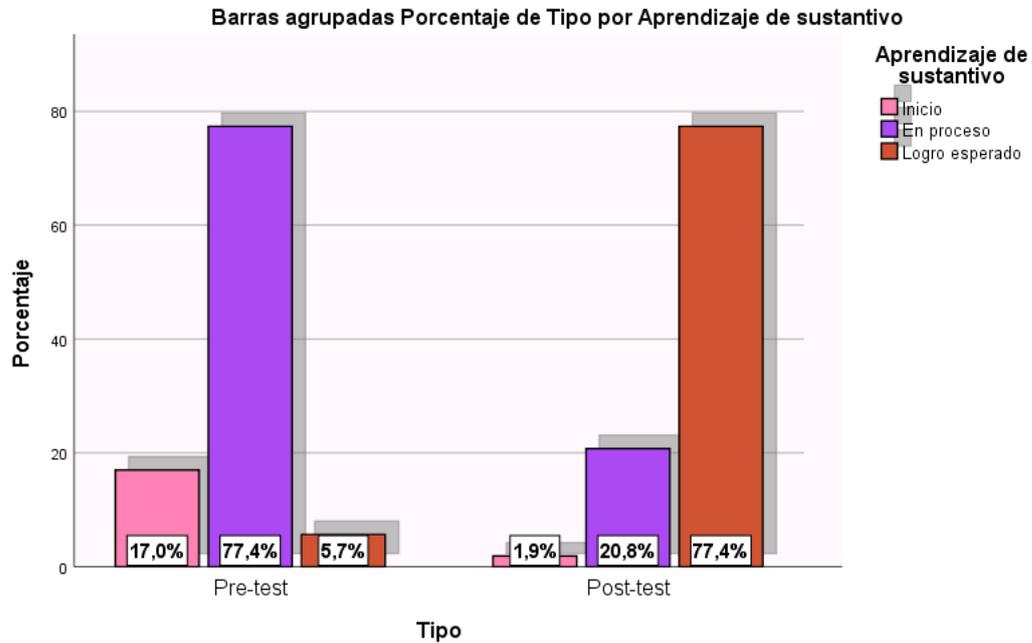
		Pre-test		Post-test		Variación	
		Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas	Recuento	% de N columnas
Aprendizaje de sustantivo	Inicio	9	17,0%	1	1,9%	-8	-15,1%
	En proceso	41	77,4%	11	20,8%	-30	-56,6%
	Logro esperado	3	5,7%	41	77,4%	38	71,7%
	Total	53	100,0%	53	100,0%	0	0,0%

Fuente: Datos provenientes de los instrumentos de recolección.

Interpretación:

La tabla N° 7 presentó dos entradas: las categorías y el tipo de prueba, observándose en el pre-test que 41 estudiantes demostraron un aprendizaje en proceso, 9 demostraron un aprendizaje inicial y 3 estudiantes presentaron un logro esperado en el aprendizaje de los sustantivos. Tras el uso de los juegos de caja mágica como instrumento de aprendizaje se logró observar en el post-test la reducción a 1 estudiantes con un aprendizaje inicial, se redujo a 11 los estudiantes con un desempeño en proceso y se incrementó a 41 los estudiantes con un logro esperado en el aprendizaje del sustantivo.

**Figura N° 5: Dimensión Aprendizaje de sustantivo**



Fuente: Datos provenientes de los instrumentos de recolección.

Interpretación:

la Figura N° 5 presenta a través de gráficos y porcentajes la categoría de aprendizaje de cada estudiante en el pre-test se evidencio que el 77.4% de los estudiantes demostró un aprendizaje en proceso, el 17.0% de ellos demostró un aprendizaje inicial y el 5.7% de los estudiantes presentaron un logro esperado en el aprendizaje del sustantivo, este panorama se fue modificando debido a la utilización de los juegos de caja mágica como instrumento de aprendizaje. Es así que en el post-test el 1.9% de los estudiantes se mantuvo con un aprendizaje inicial, de igual modo se mantuvo el 20.8% de los estudiantes con un desempeño en proceso y se incrementó a 77.4% los estudiantes con un logro esperado en el aprendizaje del sustantivo.

Resultados inferenciales.

Por medio de pruebas estadísticas se buscó el efecto que produce el juego de caja mágica en el aprendizaje de los sustantivos y sus dimensiones en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo. A continuación, se presentan los hallazgos encontrados

Formulación de la hipótesis específica N° 01:

Hipótesis	Terminología	Definición
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	La hipótesis plantea la igualdad entre el pre-test y el post-test. Representa un escaso o nulo efecto del tratamiento.
Propuesta	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	La hipótesis plantea la variación entre el pre-test y el post-test. Representa la presencia de un efecto producido por el tratamiento.

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis específica N° 01:

Se tuvo en consideración que: si el valor de $\alpha$ Asintótica es mayor o igual a el valor $\alpha$ Establecida se consideró la aceptación o aprobación de lo establecido por la hipótesis nula.	Se tuvo en consideración que: si el valor de $\alpha$ Asintótica es menor a el valor $\alpha$ Establecida se consideró el rechazo o negación de lo establecido por la hipótesis nula.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Se consideró una  $\alpha$ Establecida de 0.05 que represento un 5% de posibilidad de error.

### Ejecución de la prueba de Wilcoxon

#### **Estadísticos de prueba<sup>a</sup>**

		Sustantivo concreto
Z		-5,961 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)		,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

#### **Interpretación:**

La prueba estadística aplicada para la evaluación de los datos arroja un  $\alpha$ Asintótica equivalente a 0.000 está siendo menos que el  $\alpha$ Establecida que fue de 0.05. por tanto, se consideró el rechazo o negación de lo establecido por la hipótesis nula. se pudo afirmar que si existe una influencia significativa del juego de caja mágica en el aprendizaje del sustantivo concreto en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.

### Determinación del objetivo específico N° 01:

#### **Rangos**

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Sustantivo concreto (Post-test) - Sustantivo concreto (Pre-test)	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	46 <sup>b</sup>	23,50	1081,00
	Empates	7 <sup>c</sup>		
	Total	53		

a. Sustantivo concreto (Post-test) < Sustantivo concreto (Pre-test)

b. Sustantivo concreto (Post-test) > Sustantivo concreto (Pre-test)

c. Sustantivo concreto (Post-test) = Sustantivo concreto (Pre-test)

Interpretación:

La prueba de rangos mostró el grado y sentido de la influencia, se pudo observar que en su mayoría (46 estudiantes) existieron influencias positivas, seguidas de 7 estudiantes que no presentaron ningún tipo de influencias y no existieron estudiantes con influencia negativa por el tratamiento. Se concluyó que el 86.8% de los estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020 muestran influencia positiva y significativa del juego de caja mágica en el aprendizaje del sustantivo concreto.

Formulación de la hipótesis específica N° 02:

Hipótesis	Terminología	Definición
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	La hipótesis plantea la igualdad entre el pre-test y el post-test. Representa un escaso o nulo efecto del tratamiento.
Propuesta	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	La hipótesis plantea la variación entre el pre-test y el post-test. Representa la presencia de un efecto producido por el tratamiento.

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis específica N° 02:

Se tuvo en consideración que: si el valor de $\alpha$ Asintótica es mayor o igual a el valor $\alpha$ Establecida se consideró	Se tuvo en consideración que: si el valor de $\alpha$ Asintótica es menor a el valor $\alpha$ Establecida se consideró el
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

la aceptación o aprobación de lo establecido por la hipótesis nula.	rechazo o negación de lo establecido por la hipótesis nula.
---------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------

Se consideró una  $\alpha$  Establecida de 0.05 que represento un 5% de posibilidad de error.

### Ejecución de la prueba de Wilcoxon

#### **Estadísticos de prueba<sup>a</sup>**

	Sustantivo
	Abstracto
Z	-6,136 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

#### Interpretación:

La prueba estadística aplicada para la evaluación de los datos arroja un  $\alpha$ Asintótica equivalente a 0.000 está siendo menos que el  $\alpha$ Establecida que fue de 0.05. por tanto se consideró el rechazo o negación de lo establecido por la hipótesis nula. se pudo afirmar que si existe una influencia significativa del juego de caja mágica en el aprendizaje del sustantivo abstracto en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.

Planteamiento y operacionalización del objetivo específico N° 02:

**Rangos**

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Sustantivo Abstracto (Post-test) - Sustantivo Abstracto (Pre-test)	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	49 <sup>b</sup>	25,00	1225,00
	Empates	4 <sup>c</sup>		
	Total	53		

a. Sustantivo Abstracto (Post-test) < Sustantivo Abstracto (Pre-test)

b. Sustantivo Abstracto (Post-test) > Sustantivo Abstracto (Pre-test)

c. Sustantivo Abstracto (Post-test) = Sustantivo Abstracto (Pre-test)

**Interpretación:**

La prueba de rangos mostró el grado y sentido de la influencia, se pudo observar que en su mayoría (49 estudiantes) existieron influencias positivas, seguidas de 4 estudiantes que no presentaron ningún tipo de influencias y no existieron estudiantes con influencia negativa por el tratamiento. Se concluyó que el 92.4% de los estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020 muestran influencia positiva y significativa del juego de caja mágica en el aprendizaje del sustantivo abstracto.

Formulación de la hipótesis específica N° 03:

Hipótesis	Terminología	Definición
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	La hipótesis plantea la igualdad entre el pre-test y el post-test. Representa un escaso o nulo efecto del tratamiento.

Propuesta	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	La hipótesis plantea la variación entre el pre-test y el post-test. Representa la presencia de un efecto producido por el tratamiento.
-----------	-------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis específica N° 03:

Se tuvo en consideración que: si el valor de  $\alpha$ Asintótica es mayor o igual a el valor  $\alpha$ Establecida se consideró la aceptación o aprobación de lo establecido por la hipótesis nula.

Se tuvo en consideración que: si el valor de  $\alpha$ Asintótica es menor a el valor  $\alpha$ Establecida se consideró el rechazo o negación de lo establecido por la hipótesis nula.

Se consideró una  $\alpha$ Establecida de 0.05 que represento un 5% de posibilidad de error.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon

**Estadísticos de prueba<sup>a</sup>**

	Sustantivo Común
Z	-5,897 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

**Interpretación:**

La prueba estadística aplicada para la evaluación de los datos arroja un  $\alpha$ Asintótica equivalente a 0.000 está siendo menos que el  $\alpha$ Establecida que fue de 0.05. por tanto, se consideró el rechazo o negación de lo establecido por la hipótesis nula. se pudo afirmar que si existe una influencia

significativa del juego de caja mágica en el aprendizaje del sustantivo común en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.

Planteamiento y operacionalización del objetivo específico N° 03:

		<b>Rangos</b>		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Sustantivo Común (Post-test) - Sustantivo Común (Pre-test)	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	45 <sup>b</sup>	23,00	1035,00
	Empates	8 <sup>c</sup>		
	Total	53		

a. Sustantivo Común (Post-test) < Sustantivo Común (Pre-test)

b. Sustantivo Común (Post-test) > Sustantivo Común (Pre-test)

c. Sustantivo Común (Post-test) = Sustantivo Común (Pre-test)

**Interpretación:**

La prueba de rangos mostró el grado y sentido de la influencia, se pudo observar que en su mayoría (45 estudiantes) existieron influencias positivas, seguidas de 8 estudiantes que no presentaron ningún tipo de influencias y no existieron estudiantes con influencia negativa por el tratamiento. Se concluyó que el 84.9% de los estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020 muestran influencia positiva y significativa del juego de caja mágica en el aprendizaje del sustantivo común.

Formulación de la hipótesis específica N° 04:

Hipótesis	Terminología	Definición
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	La hipótesis plantea la igualdad entre el pre-test y el post-test. Representa un escaso o nulo efecto del tratamiento.
Propuesta	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	La hipótesis plantea la variación entre el pre-test y el post-test. Representa la presencia de un efecto producido por el tratamiento.

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis específica N° 04:

Se tuvo en consideración que: si el valor de $\alpha$ Asintótica es mayor o igual a el valor $\alpha$ Establecida se consideró la aceptación o aprobación de lo establecido por la hipótesis nula.	Se tuvo en consideración que: si el valor de $\alpha$ Asintótica es menor a el valor $\alpha$ Establecida se consideró el rechazo o negación de lo establecido por la hipótesis nula.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Se consideró una  $\alpha$  Establecida de 0.05 que represento un 5% de posibilidad de error.

## Ejecución de la prueba de Wilcoxon

### **Estadísticos de prueba<sup>a</sup>**

	Sustantivo propio (Post-test) - Sustantivo propio (Pre-test)
Z	-6,202 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

### Interpretación:

La prueba estadística aplicada para la evaluación de los datos arroja un  $\alpha$ Asintótica equivalente a 0.000 está siendo menos que el  $\alpha$ Establecida que fue de 0.05. por tanto, se consideró el rechazo o negación de lo establecido por la hipótesis nula. se pudo afirmar que si existe una influencia significativa del juego de caja mágica en el aprendizaje del sustantivo propio en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.

### Planteamiento y operacionalización del objetivo específico N° 03:

#### **Rangos**

	N	Rango promedio	Suma de rangos
Sustantivo propio (Post-test) Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
- Sustantivo propio (Pre-test) Rangos positivos	50 <sup>b</sup>	25,50	1275,00
Empates	3 <sup>c</sup>		
Total	53		

a. Sustantivo propio (Post-test) < Sustantivo propio (Pre-test)

b. Sustantivo propio (Post-test) > Sustantivo propio (Pre-test)

c. Sustantivo propio (Post-test) = Sustantivo propio (Pre-test)

### Interpretación:

La prueba de rangos mostró el grado y sentido de la influencia, se pudo observar que en su mayoría (50 estudiantes) existieron influencias positivas, seguidas de 3 estudiantes que no presentaron ningún tipo de influencias y no existieron estudiantes con influencia negativa por el tratamiento. Se concluyó que el 94.3% de los estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020 muestran influencia positiva y significativa del juego de caja mágica en el aprendizaje del sustantivo propio.

Estimación de la confiabilidad de la variable

<b>Estadísticas de fiabilidad</b>	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,913	2

Interpretación

Tras analizar la fiabilidad se obtuvo un valor del alfa de Cronbach de 0.913, siendo este valor indicador aceptable de la fiabilidad de los instrumentos de recolección de datos.

Formulación de la hipótesis general:

Hipótesis	Terminología	Definición
Nula	$H_0: \mu_1 = \mu_2$	La hipótesis plantea la igualdad entre el pre-test y el post-test. Representa un escaso o nulo efecto del tratamiento.

Propuesta	$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$	La hipótesis plantea la variación entre el pre-test y el post-test. Representa la presencia de un efecto producido por el tratamiento.
-----------	-------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Consideraciones tomadas para la decisión de la hipótesis general:

Se tuvo en consideración que: si el valor de $\alpha$ Asintótica es mayor o igual a el valor $\alpha$ Establecida se consideró la aceptación o aprobación de lo establecido por la hipótesis nula.	Se tuvo en consideración que: si el valor de $\alpha$ Asintótica es menor a el valor $\alpha$ Establecida se consideró el rechazo o negación de lo establecido por la hipótesis nula.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Se consideró una  $\alpha$ Establecida de 0.05 que represento un 5% de posibilidad de error.

Ejecución de la prueba de Wilcoxon

**Estadísticos de prueba<sup>a</sup>**

	Aprendizaje de sustantivo
Z	-6,343 <sup>b</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

**Interpretación:**

La prueba estadística aplicada para la evaluación de los datos arroja un  $\alpha$ Asintótica equivalente a 0.000 está siendo menos que el  $\alpha$ Establecida que

fue de 0.05. por tanto, se consideró el rechazo o negación de lo establecido por la hipótesis nula. se pudo afirmar que si existe una influencia significativa del juego de caja mágica en el aprendizaje del sustantivo en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.

Planteamiento y operacionalización del objetivo general:

		<b>Rangos</b>		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Aprendizaje de sustantivo	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
(Post-test) - Aprendizaje de sustantivo (Pre-test)	Rangos positivos	53 <sup>b</sup>	27,00	1431,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	53		

- a. Aprendizaje de sustantivo (Post-test) < Aprendizaje de sustantivo (Pre-test)
- b. Aprendizaje de sustantivo (Post-test) > Aprendizaje de sustantivo (Pre-test)
- c. Aprendizaje de sustantivo (Post-test) = Aprendizaje de sustantivo (Pre-test)

**Interpretación:**

La prueba de rangos mostró el grado y sentido de la influencia, se pudo observar que en el total de estudiantes (53) mostraron influencia positiva y no existieron estudiantes con influencia negativa o que no hayan presentado ningún tipo de influencia por el tratamiento. Se concluyó que el 100% de los estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020 muestran influencia positiva y significativa del juego de caja mágica en el aprendizaje del sustantivo.

## 5.2. Análisis de resultado

Problema general: Se ha notado que el 100% de la muestra de los estudiantes tuvieron una gran mejora en el aprendizaje de los sustantivos por efectos que ha producido el juego de caja mágica demostrando estos en el recojo de información del pos-test luego de las diez sesiones trabajadas con los estudiantes. Los resultados hallados en el trabajo de investigación tienen un parecido con las conclusiones de los siguientes estudiosos siguientes: Flórez Rueda et al., (2016) en su trabajo de investigación *Érase una vez una caja mágica para jugar y cantar con las palabras. Diseño de una propuesta a través de la música, el cuerpo y la palabra, utilizando el cuento para enriquecer el vocabulario de los estudiantes el segundo nivel de la sección de educación especial del Instituto Pedagógico nacional*. Confirmado su conclusión del siguiente modo La batería de vocabulario favoreció la mejora del vocabulario de los escolares. La música, la palabra y la expresión corporal ayudan a potencializar el vocabulario en los escolares. Los concluyentes presentados obtienen sustentación teórica en los siguientes autores: Ramos, (1991) La caja mágica de las palabras depende de la creatividad, imaginación, desafío y poner en movimiento la mente de la persona, donde la maestra, los padres de familia y los niños puedan organizar, acondicionar y servir como un recurso para la enseñanza y el aprendizaje, el contenido puede tener cuentos, frases, imágenes, palabras, bloques lógicos, revistas, textos y otros materiales dependiendo de los propósitos

de la maestra y a través de la caja mágica tendrán experiencias fascinantes de lectura, gramática, juego con palabras, escritura, aprendizaje de las matemáticas, pretendiendo el desarrollo de las competencias del área. A través de los juegos los escolares pretenden desarrollar capacidades en una sesión de clase con cuenta cuentos, palabras traviesas, vocabularios fantásticos, frases, palabras rastreadoras, banco de palabras el bando de los países creación de palabras mágicas que le permitirán a los escolares involucrarse en actividades divertidas

Problema específico uno: En cuanto al aprendizaje del sustantivo concreto el 86.8% de los estudiantes de la muestra demostraron su mejora logrando evidenciar en las evaluaciones de las sesiones de clases brindadas después de la aplicación del pre-test confirmando así que el juego de caja mágica sí es una herramienta muy buena para el aprendizaje. Los resultados hallados en el trabajo de investigación tienen un parecido con las conclusiones de los siguientes estudiosos siguientes: Bermúdez, (2017) en su trabajo de investigación *Aplicación de juegos didácticos para la resiliencia en el marco de la cátedra de la paz*. Confirmado su conclusión del siguiente modo, Los juegos didácticos favorecieron en los escolares sus niveles de resiliencias y confianza. Los escolares a través de los juegos asimilaron los aprendizajes con mayor interés. Los talleres de juegos didácticos favorecieron el cambio de comportamiento de los escolares. Los concluyentes presentados obtienen sustentación teórica en los siguientes autores: Patín, (2016) plantea que el juego es auto movimiento, auto

representación que hace el jugador y la transformación de los sentidos donde presenta, construye un ensayo de la vida misma de acuerdo a su estadio de desarrollo. Adema el juego en los escolares le permite descubrir el sentido del yo, le da estabilidad, toma conciencia de su entorno social, conoce la realidad, expresa sus sentimientos, aprende a controlar sus impulsos, busca adaptarse a entorno social, controla su humor y expresa sus sentimientos. El juego tiene mucha relación con el desarrollo cognitivo y favorece su desarrollo.

Problema especifica dos: En cuanto al conocimiento y aprendizaje del sustantivo abstracto los educandos lograron demostrar su mejora en un 92.4% evidenciado lo aprendido en las evaluaciones de las sesiones de clases que se les brindó durante la investigación. Los resultados hallados en el trabajo de investigación tienen un parecido con las conclusiones de los siguientes estudiosos siguientes: Mejía, (2018) en su trabajo de investigación *Estrategias metodológicas activas para mejorar la ortografía en los estudiantes del sexto grado paralelo "B" de la escuela "Alonso Mercadillo" 2017-2018* Confirmado su conclusión del siguiente modo, Las estrategias aplicadas en el proceso de enseñanza permitió la escritura correcta por parte de los escolares. Los talleres propuestos permitieron a los escolares mejorar su nivel de ortografía en un 79%. Los concluyentes presentados obtienen sustentación teórica en los siguientes autores: Crescini, (2011) Los juegos para los escolares son una gran cantidad, depende de los objetivos a lograr y se tiene: Afinidad de sonidos,

de palabras, campos semánticos; donde al escolar le favorece en la expresión oral y desarrolla la imaginación y establecer relaciones con su compañero de trabajo. Juego de preguntas al azar, reconociendo prefijos y sufijos deformantes; donde entre compañeros se plantean preguntas ¿Qué pasaría sí...? , unir palabras encontrar sustantivos, prefijos. Juego de recital en clase, inventando historias; donde le permite memorizar, expresión oral, cumplir un rol del personaje, reconocer sustantivos, verbos, adjetivos, tener imaginación y valorar las narraciones de sus compañeros

Problema específico tres: Se llegó a concluir que el 84.9% de los estudiantes aprendieron a reconocer los sustantivos comunes en diferentes textos brindados durante las sesiones clases brindados en el tratamiento de mejora utilizando el juego de caja mágica como herramienta de aprendizaje. Los resultados hallados en el trabajo de investigación tienen un parecido con las conclusiones de los siguientes estudiosos siguientes: Gonzales & Magali, (2019) en su trabajo de investigación *Los juegos influyen en la estimulación de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria, Padre Champagnat, en el año 201* Confirmado su conclusión del siguiente modo, Los juegos influyen de manera significativa logrando mejorar sus calificativos los escolares del grupo experimental. Los juegos organizados influyo de manera significativa en la claridad de la expresión oral de los estudiantes sujetos a estudio. Los juegos motrices favorecieron la argumentación en la expresión oral en los escolares con puntajes altos. Los concluyentes presentados obtienen

sustentación teórica en los siguientes autores: Santiago, (s.f.) Los sustantivos abstractos no se perciben como algo físico, sino que se sienten como: la verdad, belleza, amor. Clasificación según la semántica: sustantivos concretos; indican nombres de las cosas que pueden percibirse con los sentidos o que imaginamos como realidad. Sustantivo abstracto de fenómeno: tienen relación con sustantivos que designan acciones, estados, efectos. Sustantivos abstractos de cualidad; tiene relación con la designación de cualidades o propiedades de los objetos como la belleza, maldad. Sustantivo abstracto de números o cuantitativos: cuantifican de forma precisa o imprecisa cantidad, montón. Otra clasificación según la unicidad de referencia se tiene: sustantivos comunes; permiten nombrar todas las cosas de la misma clase o especie. Sustantivos propios; distinguen o particularizan cada individuo de la misma clase o especie.

Problema específico cuatro: La mayoría de los estudiantes de la muestra seleccionada demostraron haber logrado su aprendizaje en un 94.3% con respecto al sustantivo propio logrando reconocer que los sustantivos propios son nombres de personas, países, ciudades, nombre de ríos, montañas y que se escriben con mayúscula. Los resultados hallados en el trabajo de investigación tienen un parecido con las conclusiones de los siguientes estudiosos siguientes: Machacuay Vasquez et al., (2016) en su trabajo de investigación *Juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes del sexto grado de primaria de la Institución Educativa 5 de abril, Vitarte, 2015* Confirmado su

conclusión del siguiente modo, Los juegos lingüísticos como recurso didáctico influyo de manera significativa en el desarrollo de la expresión oral. La fluidez en la expresión oral mejoro de manera significativa a través de los juegos lingüísticos. Los concluyentes presentados obtienen sustentación teórica en los siguientes autores: Perú Ministerio de Educación, (2016) En la competencia lee diversos tipos de textos escritos en castellano como segunda lengua, el escolar interactúa dinámicamente con el texto, y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura, donde el escolar decodifica, comprende la información explícita de los textos y es capaz de interpretarlos y dar una posición sobre ella. Para el logro de las competencias implica las siguientes capacidades: obtiene información del texto escrito; donde es capaz de localizar, seleccionar información explícita de textos con un propósito específico. Infiere e interpreta información del texto; debe de construir el sentido del texto relacionan olla información explicito e implícita para deducir nueva información, dándole sentido y explicar el propósito. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto: para ello el escolar compara, contrasta el contenido y aspectos formales del texto con la experiencia y da una opinión personal.

## VI. Conclusiones y recomendaciones

### 6.1. Conclusiones

Objetivo general: Determinar los efectos que produce el juego de caja mágica en el aprendizaje de los sustantivos en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.

La prueba estadística arroja un  $\alpha$  Asintótica equivalente a 0.000 fue menos que el  $\alpha$  Establecida que fue de 0.05

Se ha notado que el 100% de la muestra de los estudiantes tuvieron una gran mejora en el aprendizaje de los sustantivos por efectos que ha producido el juego de caja mágica demostrando estos en el recojo de información del pos-test luego de las diez sesiones trabajadas con los estudiantes.

Objetivo específico uno: Determinar el efecto que produce el juego de caja mágica en el aprendizaje de sustantivo concreto en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.

La prueba estadística arroja un  $\alpha$  Asintótica equivalente a 0.000 está siendo menos que el  $\alpha$  Establecida que fue de 0.05.

En cuanto al aprendizaje del sustantivo concreto el 86.8% de los estudiantes de la muestra demostraron su mejora logrando evidenciar en las evaluaciones de las sesiones de clases brindadas después de la

aplicación del pre-test confirmando así que el juego de caja mágica sí es una herramienta muy buena para el aprendizaje.

Objetivo específico dos: Determinar el efecto que produce los juegos de caja mágica en el aprendizaje de sustantivo abstracto en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.

La prueba estadística arroja un  $\alpha$  Asintótica equivalente a 0.000 fue menos que el  $\alpha$  Establecida que fue de 0.05

En cuanto al conocimiento y aprendizaje del sustantivo abstracto los educandos lograron demostrar su mejora en un 92.4% evidenciado lo aprendido en las evaluaciones de las sesiones de clases que se les brindó durante la investigación.

Objetivo específico tres: Determinar el efecto que produce el juego de caja mágica en el aprendizaje de sustantivo común en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.

La prueba estadística arroja un  $\alpha$ Asintótica equivalente a 0.000 fue menos que el  $\alpha$  Establecida que fue de 0.05.

Se llegó a concluir que el 84.9% de los estudiantes aprendieron a reconocer los sustantivos comunes en diferentes textos brindados durante las sesiones clases brindados en el tratamiento de mejora utilizando el juego de caja mágica como herramienta de aprendizaje.

Objetivo específico cuatro: Determinar el efecto que produce el juego de caja mágica en el aprendizaje de sustantivo propio en estudiantes de la Institución Educativa N° 30001-54 de la Provincia de Satipo, 2020.

La prueba estadística arroja un  $\alpha$ Asintótica equivalente a 0.000 fue menos que el  $\alpha$  Establecida que fue de 0.05.

La mayoría de los estudiantes de la muestra seleccionada demostraron haber logrado su aprendizaje en un 94.3% con respecto al sustantivo propio logrando reconocer que los sustantivos propios son nombres de personas, países, ciudades, nombre de ríos montañas y que se escriben con mayúscula.

## **6.2.Recomendaciones**

De acuerdo a los resultados encontrados dentro de la investigación de pre-experimental se recomienda trabajar con los estudiantes utilizando muchas estrategias de aprendizaje como es el caso presente se utilizó el juego de la caja mágica a fin de aprender los sustantivos.

Recomendamos a todos los padres de familia a incentivar a sus hijos a buscar diferentes estrategias de aprendizaje a fin de que los estudiantes logren obtener los mejores conocimientos de las áreas con el objetivo que consoliden o encuentren las técnicas de estudiar.

Se recomienda a las autoridades del sector educación y a las autoridades de la provincia tener mayor cercanía y promover talleres de estrategia de aprendizaje para los diferentes niveles de educación con el fin de lograr mejores resultados en su aprendizaje por parte de los estudiantes.

Se recomienda a los directores promover en sus maestros crear nuevas estrategias de aprendizaje y difundirlas en los estudiantes y los demás profesores tratando de trabajar siempre de la mano con el cultivo de la ética.

## VII. Referencias bibliográficas

Adrianzén Ramírez, Z. (2014). *Percepción valorativa de la ortografía y su incidencia en el ejercicio ortográfico de los estudiantes de quinto y sexto grado de educación primaria de las II.EE. de la zona la zona- Cajamarca*. [Universidad de Piura del Perú].

[https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2665/EDUC\\_028.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://pirhua.udep.edu.pe/bitstream/handle/11042/2665/EDUC_028.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Bermúdez Sánchez, M. V. (2017). *Aplicación de juegos didácticos para la resiliencia en el marco de la cátedra de la paz*. [Universidad Libre de Bogotá Colombia].

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/15512/aplicaciondejuegosdidacticos.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Briones, G. (2002). *Metodología de la investigación cuantitativa en las ciencias sociales* (ARFO Edito). HEMEROTECA NACIONAL UNIVERSITARIA CARLOS LLERAS RESTREPO SUBDIRECCIÓN DE FOMENTO Y DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR.

Caceres Chaupin, J. (2005). *Gramática descriptiva y funcional* (Gráfica Mo).

Comunidad de Madrid, C. de sanidad y consumo. (n.d.). *Pepe y la caja mágica*.

<http://www.madrid.org/cs/Satellite?blobcol=urldata&blobheader=application%2Fpdf&blobkey=id&blobtable=MungoBlobs&blobwhere=1352814382112&ssbinary=true>

Crescini, V. (2011). *Actividades y juegos para mejorar la comprensión oral (escuchar, hablar y conversar) en educación primaria*.

<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:3NyFUzyTyAEJ:https://www.madrid.org/cs/Satellite?blobcol=urldata&blobheader=application%2Fpdf&blobkey=id&blobtable=MungoBlobs&blobwhere=1352814382112&ssbinary=true>

://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3629197.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl  
=pe

Domínguez Granda, J. B. (2015). *Manual de Metodología de la Investigación Científica* (Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote (ed.); Imprenta E).  
www.uldech.edu.pe

Flórez Rueda, I., Ospina Bernal, J., & Puerto Cardona, M. (2016). *Érase una vez... una caja mágica para jugar y cantar con las palabras. Diseño de una propuesta a través de la música, el cuerpo y la palabra, utilizando el cuento para enriquecer el vocabulario de los estudiantes el segundo nivel de la sección de educación e* [Universidad Pedagógica Nacional de Bogotá Colombia.].  
<http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/588/TO-19326.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gonzales, T., & Magali, O. (2019). *Los juegos influyen en la estimulación de la expresión oral en los estudiantes de 6to grado de primaria, Padre Champagnat, en el año 2018.* [Universidad Católica del Perú].  
[http://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/UCSS/663/Tantalean\\_Orbelina\\_tesis\\_bachiller\\_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/UCSS/663/Tantalean_Orbelina_tesis_bachiller_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Herrera, M. P. M., & Barbosa, R. H. (2014). *El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales.* 1, 1–10.  
<http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n66/v14n66a4.pdf>

López Gabriel, F. (2014). *Juego didáctico y desarrollo del lenguaje* [Universidad Rafael Landívar de Guatemala].  
<http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/08/Lopez-Filiberto.pdf>

- Machacuay Vasquez, F. M., Bastidas Soriano, J. A., & Medina Crespín, R. M. (2016). *Juegos lingüísticos como recurso didáctico para desarrollar la expresión oral en estudiantes del sexto grado de primaria de la Institución Educativa 5 de abril, Vitarte, 2015* [Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle del Perú]. [http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1205/TESIS CD BIBLIOTECA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/1205/TESIS_CD_BIBLIOTECA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Mejía Molina, D. Y. (2018). *Estrategias metodológicas activas para mejorar la ortografía en los estudiantes del sexto grado paralelo "B" de la escuela "Alonso Mercadillo" 2017-2018* [Universidad Nacional de Loja del Ecuador.]. [http://dspace.unl.edu.ec:9001/jspui/bitstream/123456789/20641/1/TESIS DE DIANA MEJIA.pdf](http://dspace.unl.edu.ec:9001/jspui/bitstream/123456789/20641/1/TESIS_DE DIANA MEJIA.pdf)
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. de los Á. (2001). EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO. *1*, 113–124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Muñoz Díaz, L. T. (2015). *Los juegos de palabras como estrategia para desarrollar la producción textual en los niños de grado 4, de la Institución educativa nuestra señora del Pilar del Municipio de Aldana*. [Universidad de Mariño de Colombia]. <http://biblioteca.udenar.edu.co:8085/atenea/biblioteca/90845.pdf>
- Patín Ninabamda, R. (2016). *Manual de estrategias lúdicas "jueguitos maravillosos"* Universidad Nacional de Chimborazo del Perú. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/1998/2/UNACH-IPG-CEP-2016-ANX-0007.1.pdf>
- Perera Gonzales, J. (2016). *Aprender jugando*. *1*(1), 1–20.

<https://www.ibo.org/contentassets/8093a6433860448498edc35f140fb726/9am--aprender-jugando.pdf>

Perú Ministerio de Educación. (2013). *Rutas del aprendizaje ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes? Fascículo 2 comprensión y expresión de textos orales VI ciclo primer y segundo grado de educación secundaria* (Industria).

Perú Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional* (Impreso en el Perú / Printed in Peru (ed.); Primera ed). <https://www.gob.pe/minedu>

Ramos, C. (1991). *la caja de las palabras mágicas. 1*, 1–20.  
<http://educac.tripod.com/documentos/cramos/cajapm.htm>

Rodríguez Aguilar, K. A., Sánchez Viera, P. F., & Villalobos Cordero, N. J. (2015). *Estrategias lúdico-didácticas basadas en el enfoque comunicativo textual para mejorar la ortografía en estudiantes del 3° de educación primaria de “Rafael Narváez cadenillas” de Trujillo, 2014, 2015*. [Universidad Nacional de Trujillo del Perú].  
<http://dspace.unitru.edu.pe/bitstream/handle/UNITRU/4701/RODRIGUEZ-AGUILAR-SÁNCHEZ-VIERA-VILLALOBOS-CORDERO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Santiago Roca, M. (n.d.). *El sustantivo y los determinantes*.  
[https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/21296/2/TEMA\\_4.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/21296/2/TEMA_4.pdf)

ULADECH. (2019). *CÓDIGO DE ÉTICA PARA LA INVESTIGACIÓN. 1*, 1–20.

Varas Loli, R. P. (2017). *La inteligencia y el aprendizaje de reglas ortográficas en estudiantes del sexto grado de primaria de una Institución Educativa del distrito*

*de San Juan de Lurigancho.* [Universidad Ricardo Palma del Perú].  
<http://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/1512/RPVARASL.pdf?sequence=1>

# ANEXOS

# BASE DE DATOS

Caso	Variable Pre-test																Variable post-test																															
	Dimensión 1 Pre-test				Dimensión 2 Pre-test				Dimensión 3 Pre-test				Dimensión 4 Pre-test				Dimensión 1 post-test				Dimensión 2 post-test				Dimensión 3 post-test				Dimensión 4 post-test																			
1	1	1	1	2	3	1	3	2	1	3	2	3	2	3	2	3	1	3	1	3	3	2	3	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3						
2	3	2	3	3	3	1	3	1	1	3	1	3	3	1	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3						
3	3	3	1	1	2	1	1	1	1	3	3	2	2	3	3	1	1	1	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	1	3	3							
4	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	3	2	3	1	1	2	3	2	1	3	3	3	2	1	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	1	3						
5	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	3	1	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3							
6	3	3	1	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3							
7	1	2	3	3	1	3	3	1	3	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	3	2	3	2	1	3						
8	1	1	1	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	1	1	1	2	1	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	3							
9	1	2	2	2	3	1	2	1	1	1	1	3	1	1	1	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	3	3	1	1	3	3	3	3	2	3	3	3							
10	3	3	1	3	1	3	2	3	2	3	2	3	2	1	1	2	2	1	3	2	3	2	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	2	3	3						
11	3	3	2	3	3	3	3	2	1	1	3	3	1	3	2	3	1	2	1	2	1	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	1	1	2	2	2	3						
12	2	3	1	3	2	1	3	2	3	2	2	3	2	3	3	1	3	3	1	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3						
13	3	1	1	1	1	1	3	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	1	1	3	2	1	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	1	3	1	1	3	3					
14	2	3	3	2	2	3	3	3	1	2	3	1	3	2	3	1	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3				
15	2	3	1	3	2	1	3	2	3	2	2	3	2	3	3	1	3	2	1	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	1	1	3				
16	1	1	1	2	3	1	3	2	1	3	2	3	2	3	2	1	2	1	2	2	3	2	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3					
17	1	1	1	1	3	1	2	1	2	2	3	2	1	2	2	1	2	2	1	3	3	2	3	2	3	2	1	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3					
18	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	2	1	1	1	1	2	3	1	3	2	3	3	3	1	3	2	1	3	3	2	2	1	2	1	1	3	3	3	3						
19	3	2	3	1	2	1	2	1	2	3	2	3	3	1	1	1	1	1	3	3	1	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2					
20	1	1	2	1	2	1	1	2	1	3	3	3	3	2	1	2	3	2	3	2	2	3	2	1	2	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3					
21	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	3	2	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	3				
22	3	2	3	3	3	1	3	1	1	3	1	3	3	1	3	1	2	1	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	1	3				
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	3	1	1	1	3	2	1	1	1	1	2	1	3	3	1	2	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3				
24	2	3	3	2	3	2	2	2	2	1	1	2	1	1	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3	2	2	3	2				
25	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	2	3	3	2	1	2	2	1	3	3	3	3	3	2	3	1	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3				
26	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	2	1	3	1	1	2	1	1	3	3	3	3	2	1	3	2	3	3	3	3	2	2	1	3	3	2	2	1	3	3	2	2			
27	2	2	3	2	2	1	3	1	1	3	1	2	3	1	1	1	1	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	3	3		
28	3	3	1	1	2	1	1	1	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3			
29	3	2	2	2	3	1	3	2	1	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3			
30	1	1	1	1	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	1	2	1	1	3	2	1	1	3	2	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3		
31	1	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	1	3	2	3	1	1	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3		
32	2	3	1	2	3	1	2	2	1	2	2	3	2	1	2	1	1	2	1	1	3	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	1	1	2	3	3
33	1	1	1	2	3	1	3	2	1	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	1	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
34	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	3	3	1	1	3	3	2	2	1	2	1	3	2	3	3	3	2	3	2	1	1	1	2	3	3	3	3	3	3			
35	3	3	3	1	2	1	2	1	2	3	1	3	3	3	1	3	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3		
36	2	3	3	2	3	2	2	2	2	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	2	1	1	3	2	1	3	3	2	3	2	1	3	3	2	1	
37	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	1	3	1	3	1	3	3	1	1	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	
38	3	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	3	3	3	2	2	1	3	3	2	3	3	1	1	3	3	2	1	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
39	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	3	3	1	1	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	3	
40	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	2	1	2	3	3	3	2	1	3	3	3	3	2	1	3	2	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
41	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	3	1	3	2	3	1	1	3	1	3	3	1	1	1	2	3	1	1	2	1	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3		

42	1	1	1	1	3	1	2	2	1	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	1	1	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3					
43	1	3	2	2	3	3	3	1	3	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	3	2	2	3	3	3	3	2	3	1	1	2	3	3	1	1	2	1	3				
44	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	3	1	1	2	3	2	3	2	3	2	1	2	1	3	3	3	2	3	1	2	3	3	1	2	3	3	2	3	3	3				
45	3	3	1	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	1	1	1	1	1	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	1	1	2	1	3				
46	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	3	3	3	2	2	1	2	1	3	2	3	3	2	3	2	1	3	2	3	2	3				
47	2	3	1	1	2	3	1	3	2	3	2	2	2	3	2	3	1	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3				
48	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3			
49	1	3	1	1	3	1	1	1	2	3	1	3	3	1	1	2	2	1	1	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	1	1				
50	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	3	3	1	1	1	2	3	1	1	2	3	1	1	2	1	3	2	1	1	1
51	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	3	1	3	2	3	2	1	1	1	1	2	3	3	3	3	3	2	3	1	2	3	2	3	3	3	3	1	1	2	3	3			
52	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	3	1	1	1	2	3	2	1	1	1	1	2	1	3	1	1	2	1	3	3	3	3	1	3	2			
53	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	

V1	D1	D2	D3	D4	V2	D1	D2	D3	D4
41	8	10	12	11	51	10	13	15	13
47	14	9	11	13	56	14	14	14	14
37	10	7	13	7	51	13	13	13	12
37	9	8	10	10	48	12	11	13	12
46	12	9	12	13	54	14	11	14	15
50	12	13	13	12	54	13	13	13	15
42	10	13	8	11	43	13	15	10	11
39	9	12	12	6	53	14	14	15	10
36	10	6	7	13	51	14	12	11	14
41	11	11	9	10	51	11	15	12	13
43	14	10	12	7	50	14	14	13	9
46	11	11	13	11	55	14	14	13	14
39	7	11	12	9	48	11	14	12	11
47	12	12	12	11	54	15	12	15	12
45	11	11	13	10	51	14	14	13	10
38	8	10	12	8	51	10	13	15	13
34	7	8	10	9	49	13	10	12	14
32	9	7	8	8	43	12	10	11	10
39	11	9	10	9	53	12	15	14	12
39	7	8	12	12	52	10	13	14	15
41	6	11	14	10	50	9	15	15	11
42	14	9	11	8	52	14	14	14	10
25	5	5	5	10	39	8	8	8	15
42	13	9	8	12	51	15	13	11	12
36	9	7	10	10	52	13	11	14	14
32	9	7	8	8	46	13	11	11	11
35	11	9	8	7	53	15	15	14	9
43	10	8	13	12	54	13	14	13	14
47	12	10	11	14	54	14	12	13	15
39	6	11	14	8	49	9	15	15	10
44	12	11	11	10	55	13	15	13	14
35	11	8	10	6	48	13	12	13	10
43	8	10	12	13	53	10	13	15	15
31	7	8	7	9	43	11	11	11	10
44	12	9	11	12	55	15	14	13	13
36	13	9	8	6	47	15	11	10	11
44	12	12	11	9	54	14	14	13	13
36	9	7	7	13	49	12	11	11	15
43	13	11	10	9	52	13	13	15	11
37	9	7	8	13	50	13	11	11	15
31	6	6	7	12	38	9	8	8	13

39	7	9	11	12	51	10	12	15	14
35	11	11	6	7	43	11	14	10	8
38	9	7	10	12	47	10	11	12	14
43	12	13	13	5	47	13	13	13	8
30	7	8	7	8	46	11	11	11	13
44	9	12	11	12	56	13	13	15	15
48	13	12	13	10	57	15	15	15	12
33	9	8	9	7	50	15	12	12	11
25	6	6	7	6	32	8	8	8	8
39	12	9	12	6	49	14	11	14	10
26	6	6	6	8	37	9	8	8	12
53	15	15	15	8	58	15	15	15	13



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES  
CHIMBOTE

## "AÑO DE LA UNIVERSALIZACIÓN DE LA SALUD"

SOLICITO: PERMISO PARA APLICAR MI  
TRABAJO DE INVESTIGACIÓN  
PARA OPTAR EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN  
PRIMARIA

Lic. VASQUEZ COTERA, Rod Ronhad  
DIRECTOR DE LA I.E. N° 30001-54

Yo JESSICA YELMITA MEZA CAPCHA,  
identificada con DNI: 44464637, con  
domicilio Pasaje Los Geraneos S/N Rio  
Negro, Satipo, ante Ud. respetuosamente  
me presento y expongo:

Que habiendo concluido la carrera de  
Educación Primaria en la UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES DE CHIMBOTE  
(ULADECH), solicito a Ud. permiso para realizar el trabajo de investigación titulado  
"JUEGO DE LA CAJA MÁGICA EN EL APRENDIZAJE DE LOS SUSTANTIVOS  
EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30001-54 DE LA  
PROVINCIA DE SATIPO, 2020".

**POR LO EXPUESTO,**

Ruego a Ud. acceder a mi petición.

Satipo, 28 de agosto del 2020.

Atentamente;

Jessica Yelmita MEZA CAPCHA  
DNI: 44464637





PERÚ

Ministerio  
de Educación



Unidad de Gestión  
Educativa Local  
Satipo

Institución Educativa Integrada  
Nº 30001-54  
El Progreso - Satipo



"Año de la universalización de la salud"

## AUTORIZACIÓN

EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INTEGRADA, N° 30001-54 "EL PROGRESO", DEL DISTRITO Y PROVINCIA DE SATIPO, REGIÓN JUNÍN,

### AUTORIZA:

A la señorita Bachiller, **JESSICA YELMITA MEZA CAPCHA**, identificada con DNI N° **44464637**; llevar a cabo llevar a cabo la investigación científica en los estudiantes de la muestra que son las secciones del 5to Grado, secciones "A" y "B". Investigación que es para optar el título de Licenciada en Educación Primaria.

Que consiste en la aplicación de un instrumento de evaluación de pre – test y post – test, del "JUEGO DE LA CAJA MÁGICA EN EL APRENDIZAJE DE LOS SUSTANTIVOS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30001-54 DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2020". prueba compuesta por 20 preguntas.

Satipo, 14 de setiembre de 2020.

Atentamente;



Prof. Rodolfo Vinquez Cerna  
DIRECTOR



## FICHAS DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

### DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: JUEGO DE CAJA MÁGICA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS SUSTANTIVOS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30001-54 DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2020

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: PRE - TEST Y POS - TEST

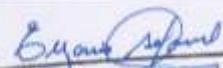
### ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno				
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																			90		
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																				95	
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					100
4. Organización	Existe una organización lógica.																					100
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad.																				90	
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																				90	
7. Consistencia	Basado en aspectos técnicos científicos																				95	
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																					100
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																					100
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																					100

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 96

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e)  
Muy buena

Nombres y Apellidos:	Eugenio Salome Condori	DNI N°	
Dirección domiciliaria:	Jr. Julio C. Tello N° 1079	Teléfono/Celular:	917433672
Título Profesional	Lic. Literatura - Artes		
Grado Académico:	Doctor		
Mención:	Ciencias de la Educación		

  
Eugenio Salomé Condori  
Dr. en Ciencias de la Educación



## FICHAS DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

### DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: JUEGO DE CAJA MÁGICA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS SUSTANTIVOS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30001-54 DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2020

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: PRE – TEST Y POS - TEST

### ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno				
		0	6	11	18	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																				95	
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																					100
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					100
4. Organización	Existe una organización lógica																			90		
5. Suficiencia	Congruente los aspectos en cantidad y calidad																					100
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																				95	
7. Consistencia	Basado en aspectos técnicos científicos																				95	
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																				95	
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico																					100
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																					100

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

97

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente    b) Deficiente    c) Regular    d) Buena    e) Muy Buena

Nombres y Apellidos:	Edilberto Carhuallanqui Borroca	DNI N°	20032/209
Dirección domiciliar:	Av. Mercado Bastidas N° 1180	Teléfono/Celular:	957590184
Título Profesional	Pedagogía y Humanidades		
Grado Académico:	Doctor		
Mención:	Educación		

  
.....  
Dr. Edilberto Carhuallanqui Borroca  
DOCTOR EN EDUCACIÓN



## FICHAS DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

### DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: JUEGO DE CAJA MÁGICA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS SUSTANTIVOS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30001-54 DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2020

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: PRE - TEST Y POS - TEST

### ASPECTOS DE VALIDACIÓN

Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno				
		0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																			90		
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																					100
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																			90		
4. Organización	Existe una organización lógica.																				95	
5. Suficiencia	Comprende los aspectos en cantidad y calidad																					100
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																					100
7. Consistencia	Basado en aspectos técnicos científicos																			95		
8. Coherencia	Entre los índices, inferencias																					100
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																			90		
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																					100

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

96

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente   b) Deficiente   c) Regular   d) Buena   e) ~~Muy buena~~

Nombres y Apellidos:	Victor Raúl BASTIDAS VILA	DNI N°	20040300
Dirección domiciliaria:	Av. Micaela Bastidas 1180	Teléfono/Celular:	981641723
Título Profesional	PROFESOR DE EDUCACIÓN SECUNDARIA - MATEMÁTICA.		
Grado Académico:	MAQISTER		
Mención:	GESTIÓN EDUCATIVA		





## FICHAS DE VALIDACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

### DATOS GENERALES

1.1. Título de la Investigación: JUEGO DE CAJA MÁGICA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS SUSTANTIVOS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30001-54 DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2020

1.2. Nombre de los instrumentos motivo de Evaluación: PRE – TEST Y POS - TEST

### ASPECTOS DE VALIDACIÓN

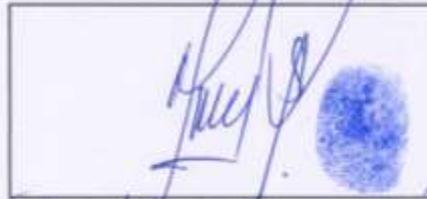
Indicadores	Criterios	Muy Deficiente				Deficiente				Regular				Buena				Muy bueno				
		0	5	11	16	21	26	31	36	41	46	51	56	61	66	71	76	81	86	91	96	
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100	
1. Claridad	Está formulado con lenguaje apropiado																					100
2. Objetividad	Está expresado en conductas observables																					95
3. Actualidad	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica																					90
4. Organización	Existe una organización lógica.																					100
5. Suficiencia	Cubre los aspectos en cantidad y calidad																					90
6. Intencionalidad	Adecuado para valorar los instrumentos de investigación																					95
7. Consistencia	Basado en aspectos teóricos científicos																					100
8. Coherencia	Entre los índices, indicadores																					100
9. Metodología	La estrategia responde al propósito del diagnóstico.																					90
10. Pertinencia	Es útil y adecuado para la investigación																					100

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

96

OPINIÓN DE APLICABILIDAD: a) Muy deficiente b) Deficiente c) Regular d) Buena e) ~~Muy Buena~~

Nombres y Apellidos:	Horsés Víctor Carhuallanque Bermejo	DNI N°	19838535
Dirección domiciliar:	Av. Las Begonias s/N. Río Negro	Teléfono/Celular:	954064293
Título Profesional	Docente - Agropecuario		
Grado Académico:	Maestría en Educación		
Mención:	Educación		



Maestría en Educación



## UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

JUEGO DE CAJA MÁGICA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS SUSTANTIVOS  
EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30001-54 DE LA  
PROVINCIA DE SATIPO, 2020

### PRE-TEST

APPELLIDOS Y NOMBRES: Handy Carlo Hemeses Nampari

#### Sustantivos concreto

1. En el siguiente texto subrayar un sustantivo concreto que tenga paredes.

#### Párrafo tomado del cuento corazón que sí siente

El caso es que ya estábamos todos en el salón y me di cuenta que con lo que había tropezado era uno de los muchos paquetes con regalos que empecé a coger como un loco, buscando los que tenían mi nombre. En mi casa, les gusta marcar los regalos con los nombres de cada uno con grandes letras de corazón.

[http://si.easp.es/csaiud/puertaazu/dpps/cuentos\\_voz\\_alta/cuentos\\_voz\\_alta.pdf](http://si.easp.es/csaiud/puertaazu/dpps/cuentos_voz_alta/cuentos_voz_alta.pdf)

INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
1		

2. Subrayar el sustantivo concreto que contiene papeles.

#### Párrafo tomado del cuento corazón que sí siente

El caso es que ya estábamos todos en el salón y me di cuenta que con lo que había tropezado era uno de los muchos paquetes con regalos que empecé a coger como un loco, buscando los que tenían mi nombre. En mi casa, les gusta marcar los regalos con los nombres de cada uno con grandes letras de corazón.

INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
	2	

3. Pinta el sustantivo concreto que decidió establecer su negocio.

### EL REINO DE LOS COLORES

Un día, atraído por la tranquilidad del reino y de sus habitantes, un artesano decidió establecer su negocio allí y lo primero que le llamó la atención era que todo lo que en él había tan sólo tenía tres colores: rojo, amarillo y azul. Así que pensó que sería bueno para los clientes de su nueva tienda, empezar a mezclarlos para hacer nuevas creaciones con ricos y alegres colores. En poco tiempo empezaron a verse ropas con tonos violetas, naranjas y verdes. Aquello fue una novedad que no tardó mucho en llegar a los oídos del rey, el cual mandó llamar al artesano.

Recuperado de: <https://www.netiludis.com/2012/10/14/el-reino-de-los-3-colores/>

INICIO	DI PROCESO	LOGRO ESTRUCURADO
	2	

4. Pinta los sustantivos concretos que tienen vida y tienen comunicación hablada.

### El reino de los colores.

Un día, atraído por la tranquilidad del reino y de sus habitantes, un artesano decidió establecer su negocio allí y lo primero que le llamó la atención era que todo lo que en él había tan sólo tenía tres colores: rojo, amarillo y azul. Así que pensó que sería bueno para los clientes de su nueva tienda, empezar a mezclarlos para hacer nuevas creaciones con ricos y alegres colores. En poco tiempo empezaron a verse ropas con tonos violetas, naranjas y verdes. Aquello fue una novedad que no tardó mucho en llegar a los oídos del rey, el cual mandó llamar al artesano.

INICIO	DI PROCESO	LOGRO ESTRUCURADO
	2	

5. Dibuja un sustantivo concreto que en el texto señala que son de colores.



INICIO	DI PROCESO	LOGRO ESTRUCURADO
		3

### SUSTANTIVO ABASTRACTO

6. Pinta el sustantivo abstracto del título del cuento.

#### La flor **más bonita** del mundo

«Cuentan que las niñas Estrella y Luna querían hacerle un regalo especial a su madre y pensaron en qué es lo que podrían regalarle. A Luna, que era la mayor, se le ocurrió que podrían regalarle una flor, y Estrella, como era pequeñita, no entendía que tenía de especial una flor. Luna le explicó que no buscarían una flor cualquiera, buscarían una flor muy, muy especial, y muy bonita. Podrían aprovechar que su padre las llevaría a casa de su abuela Julia dentro de poco, y como ella sabía mucho de plantas y quiere mucho a su hija, las quería ayudar. Cuando llegaron le contaron lo que pensaban y la abuela les dijo que podían mirar por todo su jardín, que era enorme. Empezaron a buscar, pero no encontraron nada. Cuando volvieron a su casa hablaron con su padre, él las acompañó hasta la tienda de flores más grande del pueblo, pero tampoco encontraron nada. Después fueron al campo de su padre y al campo de su tío, donde había muchas flores, pero en ninguno encontraron lo que buscaban.

<https://www.bosquedefantasias.com/recursos/cuentos-inventados-ninos/cuento-flor-mas-bonita-mundo>

INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESTERADO
1		

7. Escribe 2 sustantivos que se le puede poner el sustantivo abstracto

miedo sentí cuando salí de casa

INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESTERADO
	2	

8. Pinta el sustantivo abstracto de la oración que esta al final del gráfico



INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESTERADO
1		

El gatito tiene una **blancura que ciega** los ojos

9. En el espacio en blanco completa los sustantivos abstractos:

- a. El automóvil de carrera tiene mucha..... velocidad.....
- b. La ropa blanca con legía resalta más su..... blancura.....

INICIO	EN PROCESO	LIBRO ESPERADO
1		

10. Según tu visión con una flecha indica la correspondencia de estos sustantivos abstractos.

- 1. Estrella ~~→~~ rojiza
- 2. Luna ~~→~~ amarillenta

INICIO	EN PROCESO	LIBRO ESPERADO
1		

### SUSTANTIVO COMUN

#### La flor triste

El viento suave a veces soplaba, y hacía que algunas flores se soltasen del árbol, yendo a tener a la vereda, y engalanando el camino de las personas que por allí transitaban. Pero a pesar de los esfuerzos de la flor triste para soltarse, nada ocurría. Pensaba la flor triste que a ella nadie la quería "¿Quién me va a querer, si paso la vida oculta aquí dentro?", pensaba. Las semanas pasaron, y la flor se fue quedando dormida, fija a su rama, en la tristeza de pensar que otras eran admiradas, queridas y que adoraban a las personas y los caminos. Sólo se acercaban a ella insectos y pájaros a beber su néctar.

PARRAFO TOMADO DE <https://www.los cuentos cortos.net/la-flor-triste/>

11. Señalar los sustantivos comunes que tienen fragancia.

- a. viento
- b. flor
- c. ....
- d. ....

INICIO	EN PROCESO	LIBRO ESPERADO
1		

12. Forma oraciones con los siguientes sustantivos.

sustantivos	forma la oración
Camino	El camino es ancho y largo
Rama	La rama es gruesa
Pájaros	El pajarero vuela alto
Néctar	El néctar es dulce

INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
		3

13. Subraya los sustantivos comunes de las oraciones que se encuentra a continuación.

- Aquellas vacas son del ganadero.
- Estas bicicletas están a la venta.
- Estas botellas tienen gaseosa fría.
- Aquellas calles tan hermosas.
- Aquellas canciones que me cantaste.

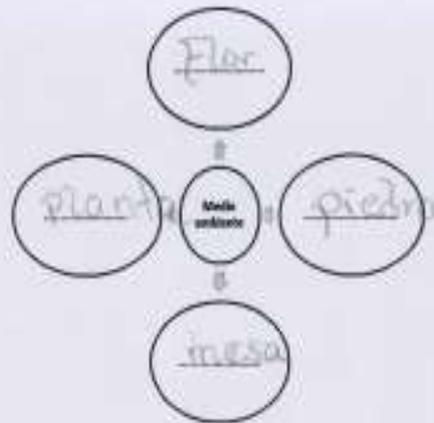
INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
1		

14. Completa con un sustantivo las siguientes oraciones:

- Las patas de una vaca son cuadrados.
- Mi reloj siempre marca la hora exacta.
- El tránsito lo dirige un Policia que es bien honesto.
- El estudiante de hoy trabaja con cuaderno que está en el celular.

INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
1		

15. En el siguiente organizador poner algunos sustantivos que pertenecen al medio ambiente.



INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
1		

### SUSTANTIVOS PROPIOS

16. Poner su concepto de sustantivo propio.

Es el nombre propio de persona y ciudades.

INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
		3

17. En el siguiente párrafo subrayar dos sustantivos propios que respiran oxígeno.

### Vallejo en Huancayo y Paris

El ponente que había sido invitado para disertar sobre el gran poeta peruano era el Dr. Max Silva, uno de los más distinguidos investigadores de la vida y la obra de Cesar Vallejo. El Dr. Silva estaba de paso por Huancayo y había

aceptado con mucha gentileza, efectuar una conferencia dedicada a los escolares.

Entre muchas anécdotas interesantes nos contó que, en París, en la Rue Richelieu, aún existía un hotel en el que habían colocado una significativa placa de mármol escrita en francés. ÉL se encargó de tradiciones del texto

INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
	2	

18. En el siguiente párrafo encerrar en un círculo los sustantivos propios que viven muchas personas.

#### Vallejo en Huancayo y Paris

El ponente que había sido invitado para disertar sobre el gran poeta peruano era el Dr. Max Silva, uno de los más distinguidos investigadores de la vida y la obra de Cesar Vallejo. El Dr. Silva estaba de paso por Huancayo y había aceptado con mucha gentileza, efectuar una conferencia dedicada a los escolares.

INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
	2	

19. Hacer oraciones con todos los sustantivos propios.

#### Vallejo en Huancayo y Paris

El ponente que había sido invitado para disertar sobre el gran poeta peruano era el Dr. Max Silva, uno de los más distinguidos investigadores de la vida y la obra de Cesar Vallejo. El Dr. Silva estaba de paso por Huancayo y había

aceptado con mucha gentileza, efectuar una conferencia dedicada a los escolares.

SUSTANTIVOS PROPIOS	ORACIONES
Huancayo	El viaje a Huancayo es largo
Silva	El doctor Silva es burlero

DICID	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
		3

20. En el párrafo siguiente pintar todos los sustantivos propios que encuentres.

#### Vallejo en Huancayo y Paris

El ponente que había sido invitado para disertar sobre el gran poeta peruano era el Dr. **Max Silva**, uno de los más distinguidos investigadores de la vida y la obra de Cesar Vallejo. El **Dr. Silva** estaba de paso por **Huancayo** y había aceptado con mucha gentileza, efectuar una conferencia dedicada a los escolares.

DICID	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
		3

  
 Dr. Edilberto Carhuazqui Berrocal  
 DOCTOR EN EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

JUEGO DE CAJA MÁGICA PARA EL APRENDIZAJE DE LOS SUSTANTIVOS EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 30001-54 DE LA PROVINCIA DE SATIPO, 2020

**POS-TEST**

APELLIDOS Y NOMBRES: Mandy Early Heneses Naupari

Sustantivos concreto

1. En el siguiente texto subrayar un sustantivo concreto que tenga paredes.

Párrafo tomado del cuento corazón que sí siente

El caso es que ya estábamos todos en el salón y me di cuenta que con lo que había tropezado era uno de los muchos paquetes con regalos que empecé a coger como un loco, buscando los que tenían mi nombre. En mi casa, les gusta marcar los regalos con los nombres de cada uno con grandes letras de corazón.

[http://si.emsp.es/cs/ salud/puertaazul/docs/cuentos\\_voz\\_alta/cuentos\\_voz\\_alta.pdf](http://si.emsp.es/cs/ salud/puertaazul/docs/cuentos_voz_alta/cuentos_voz_alta.pdf)

INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
		3

2. Subrayar el sustantivo concreto que contiene papeles.

Párrafo tomado del cuento corazón que sí siente

El caso es que ya estábamos todos en el salón y me di cuenta que con lo que había tropezado era uno de los muchos paquetes con regalos que empecé a coger como un loco, buscando los que tenían mi nombre. En mi casa, les gusta marcar los regalos con los nombres de cada uno con grandes letras de corazón.

INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
		3

3. Pinta el sustantivo concreto que decidió establecer su negocio.

### EL REINO DE LOS COLORES

Un día, atraído por la tranquilidad del reino y de sus habitantes, un artesano decidió establecer su negocio allí y lo primero que le llamó la atención era que todo lo que en él había tan sólo tenía tres colores: rojo, amarillo y azul. Así que pensó que sería bueno para los clientes de su nueva tienda, empezar a mezclarlos para hacer nuevas creaciones con ricos y alegres colores. En poco tiempo empezaron a verse ropas con tonos violetas, naranjas y verdes. Aquello fue una novedad que no tardó mucho en llegar a los oídos del rey, el cual mandó llamar al artesano.

Recuperado de: <https://www.actitudis.com/2012/10/14/el-reino-de-los-3-colores/>

DICEO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
		3

4. Pinta los sustantivos concretos que tienen vida y tienen comunicación hablada.

### El reino de los colores

Un día, atraído por la tranquilidad del reino y de sus habitantes, un artesano decidió establecer su negocio allí y lo primero que le llamó la atención era que todo lo que en él había tan sólo tenía tres colores: rojo, amarillo y azul. Así que pensó que sería bueno para los clientes de su nueva tienda, empezar a mezclarlos para hacer nuevas creaciones con ricos y alegres colores. En poco tiempo empezaron a verse ropas con tonos violetas, naranjas y verdes. Aquello fue una novedad que no tardó mucho en llegar a los oídos del rey, el cual mandó llamar al artesano.

DICEO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
		3

5. Dibuja un sustantivo concreto que en el texto señala que son de colores.



DICEO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
	2	

## SUSTANTIVO ABASTRACTO

### 6. Pinta el sustantivo abstracto del título del cuento.

#### La flor más **bonita** del mundo

«Cuentan que las niñas Estrella y Luna querían hacerle un regalo especial a su madre y pensaron en qué es lo que podrían regalarle. A Luna, que era la mayor, se le ocurrió que podrían regalarle una flor, y Estrella, como era pequeña, no entendía que tenía de especial una flor. Luna le explicó que no buscarían una flor cualquiera; buscarían una flor muy, muy especial, y muy bonita. Podrían aprovechar que su padre las llevaría a casa de su abuela Julia dentro de poco, y como ella sabía mucho de plantas y quiere mucho a su hija, las querría ayudar. Cuando llegaron le contaron lo que pensaban y la abuela les dijo que podían mirar por todo su jardín, que era enorme. Empezaron a buscar, pero no encontraron nada. Cuando volvieron a su casa hablaron con su padre, él las acompañó hasta la tienda de flores más grande del pueblo, pero tampoco encontraron nada. Después fueron al campo de su padre y al campo de su tío, donde había muchas flores, pero en ninguno encontraron lo que buscaban.

<https://www.bosquedefantasias.com/recursos/cuentos-inventados-ninos/cuento-flor-mas-bonita-mundo>

INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
		3

### 7. Escribe 2 sustantivos que se le puede poner el sustantivo abstracto.

alegre

INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
1		

### 8. Pinta el sustantivo abstracto de la oración que esta al final del gráfico.



INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
		3

El gatito tiene una **blancura** que ciega los ojos.

9. En el espacio en blanco completa los sustantivos abstractos:

- a. El automóvil de carrera tiene mucha velocidad.....  
 b. La ropa blanca con legía resalta más su color.....

INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
	2	

10. Según tu visión con una flecha indica la correspondencia de estos sustantivos abstractos.

1. Estrella  rojiza  
 2. Luna  amarillenta

INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
		3

### SUSTANTIVO COMUN

#### La flor triste

El viento suave a veces soplabá, y hacía que algunas flores se soltasen del árbol, yendo a tener a la vereda, y engalanando el camino de las personas que por allí transitaban. Pero a pesar de los esfuerzos de la flor triste para soltarse, nada ocurría. Pensaba la flor triste que a ella nadie la querría "¿Quién me va a querer, si paso la vida oculta aquí dentro?", pensaba. Las semanas pasaron, y la flor se fue quedando dormida, fija a su rama, en la tristeza de pensar que otras eran admiradas, queridas y que adornaban a las personas y los caminos. Sólo se acercaban a ella insectos y pájaros a beber su néctar.

PARRAFO TOMADO DE <https://www.loscuentoscortos.net/la-flor-triste/>

11. Señalar los sustantivos comunes que tienen fragancia.

- a. Flor.....  
 b. Flores.....  
 c. Néctar.....  
 d. ....

INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
		3

12. Forma oraciones con los siguientes sustantivos.

sustantivos	forma la oración
Camino	Maria camina a su casa
Rama	La rama del arbol se rompio
Pájaros	
Néctar	

INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
1		

13. Subraya los sustantivos comunes de las oraciones que se encuentra a continuación.

- Aquellas vacas son del ganadero.
- Estas bicicletas están a la venta.
- Estas botellas tienen gaseosa fría.
- Aquellas calles tan hermosas.
- Aquellas canciones que me cantaste.

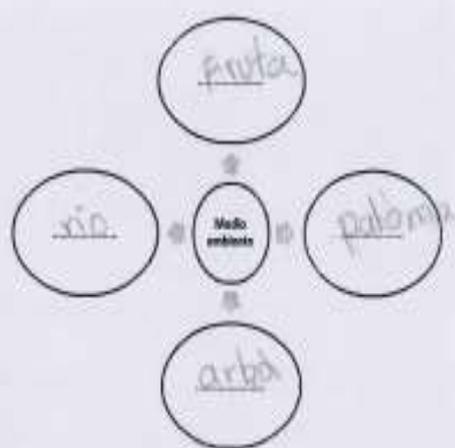
INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
1		

14. Completa con un sustantivo las siguientes oraciones:

- Las patas de una mesa son cuadrados.
- Mi reloj siempre marca la hora exacta.
- El transito lo dirige un policia que es bien honesto.
- El estudiante de hoy trabaja con aplicativo que está en el celular.

INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
		3

15. En el siguiente organizador poner algunos sustantivos que pertenecen al medio ambiente.



INICI	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
		3

**SUSTANTIVOS PROPIOS**

16. Poner su concepto de sustantivo propio.

Son aquellos nombres propios de personas, ciudades y lugares.

INICI	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
		3

17. En el siguiente párrafo subrayar dos sustantivos propios que respiran oxígeno.

**Vallejo en Huancayo y Paris**

El ponente que había sido invitado para disertar sobre el gran poeta peruano era el Dr. Max Silva, uno de los más distinguidos investigadores de la vida y la obra de Cesar Vallejo. El Dr. Silva estaba de paso por Huancayo y había

aceptado con mucha gentileza, efectuar una conferencia dedicada a los escolares.

Entre muchas anécdotas interesantes nos contó que, en París, en la Rue Richelieu, aún existía un hotel en el que habían colocado una significativa placa de mármol escrita en francés. ÉL se encargó de tradiciones del texto

INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
		3

**18. En el siguiente párrafo encerrar en un círculo los sustantivos propios que viven muchas personas.**

#### Vallejo en Huancayo y París

El ponente que había sido invitado para disertar sobre el gran poeta peruano era el Dr. Max Silva, uno de los más distinguidos investigadores de la vida y la obra de Cesar Vallejo. El Dr. Silva estaba de paso por Huancayo y había aceptado con mucha gentileza, efectuar una conferencia dedicada a los escolares.

INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
	2	

**19. Hacer oraciones con todos los sustantivos propios.**

#### Vallejo en Huancayo y París

El ponente que había sido invitado para disertar sobre el gran poeta peruano era el Dr. Max Silva, uno de los más distinguidos investigadores de la vida y la obra de Cesar Vallejo. El Dr. Silva estaba de paso por Huancayo y había

aceptado con mucha gentileza, efectuar una conferencia dedicada a los escolares.

SUSTANTIVOS PROPIOS	ORACIONES
Silva	El doctor Silva es bueno
Vallejo	Vallejo es un escritor
Huancayo	Mi mamá y yo fuimos a Huancayo

INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
		3

20. En el párrafo siguiente pintar todos los sustantivos propios que encuentres.

#### Vallejo en Huancayo y París

El ponente que había sido invitado para disertar sobre el gran poeta peruano era el Dr. **Max Silva**, uno de los más distinguidos investigadores de la vida y la obra de **Cesar Vallejo**. El Dr. **Silva** estaba de paso por **Huancayo** y había aceptado con mucha gentileza, efectuar una conferencia dedicada a los escolares.

INICIO	EN PROCESO	LOGRO ESPERADO
		3

De Edilberto Carbullaqui Berrocal  
DOCTOR EN EDUCACIÓN

# PROYECTO DE APRENDIZAJE

## TITULO: JUEGOS DE CAJA MÁGICA Y APRENDIZAJE DE SUSTANTIVOS

### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. UGEL : Satipo
2. Institución Educativa Privado : N° 30001-54 Satipo
3. Docente : MEZA CAPCHA, Jessica Yelmita
4. Tiempo : Del 1 de setiembre al 18 de setiembre
5. Estudiantes : Quinto grado de primaria

### II. FUNDAMENTACIÓN:

En el presente proyecto se busca que el estudiante participe de manera activa en actividades de aprendizaje de sustantivos de una manera lúdica con juegos de caja mágica, buscando un mejor desenvolvimiento personal y una mejor interrelación con la sociedad, es preciso que desde las aulas los estudiantes logren las competencia comunicativas , Se comunica oralmente en su lengua materna, lee diverso tipos de textos en su lengua materna y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, haciendo uso de diversos materiales, recursos de su entorno, utilizando estrategias y procedimientos que movilicen sus capacidades comunicativas.

### II. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA:

Los estudiantes del quinto grado de educación primaria se encuentran en un proceso de aprendizaje presentan algunas dificultades en la expresión oral, lectura, escritura el cual dificulta al escolar tener un logro sobresaliente en el área de comunicación, se busca revertir esta situación buscando el desarrollo de las competencias comunicativas. Para lo cual nos planteamos actividades que permitirán de una manera entretenida aprender los sustantivos y planteamos los siguientes retos: **¿Cómo reconocemos los sustantivos concretos, abstractos, común y propios? ¿Qué diferencias encontramos en los diferentes sustantivos? ¿Cómo me doy cuenta que tipo de sustantivo tiene una frase? hechos? ¿Cómo identificamos sustantivos en un texto?**

### III. PLANIFICACIÓN CON ESTUDIANTES

¿QUÉ HAREMOS?	¿QUÉ SABREMOS?	¿COMO LO HAREMOS?	¿CÓMO NOS ORGANIZAMOS ?
• Un proyecto de aprendizaje para mejorar la forma de comunicación, utilizando como	• Identificar los sustantivos concretos, abstractos, comunes y propios.	• Utilizando estrategias como el cuento • Leer diversos tipos de textos	Se organizarán en grupos de trabajo y en forma individual según sea las

<p>estrategia como la caja mágica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Planificar diversas actividades con la utilización de la caja mágica: cuentos, tarjetas léxicas, libros, gráficos que motiven el aprendizaje.</li> <li>• Ejecutar las actividades lectura, escritura de manera lúdica</li> <li>• Evaluación de los logros de los aprendizajes y productos obtenidos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicar su comprensión sobre los sustantivos</li> <li>• Utilizar los sustantivos en el proceso comunicativo de forma correcta.</li> <li>• Comprender textos escritos.</li> <li>• Manejo de conflictos de manera constructiva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego de palabras</li> <li>• Escribir</li> <li>• Reconocer sustantivos</li> <li>• Utilizando diversos materiales y recursos concretos</li> </ul>	<p>necesidades de aprendizaje</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------

#### IV. ENFOQUE TRASVERSAL:

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALORES	ACTITUDES QUE SUPONEN	ACTITUDES QUE SE DEMUESTRA
<b>Inclusivo y atención a la diversidad</b>	Respeto por las diferencias	Reconocimiento al valor inherente de cada persona y de sus derechos, por encima de cualquier diferencia	Docentes y estudiantes demuestran tolerancia, apertura al dialogo, respeto vitando discriminación y perjuicios.
	Equidad en la enseñanza	Disposición a la enseñanza ofreciendo a los escolares las condiciones y oportunidades que cada uno necesita para lograr los mismos resultados	Los docentes programan y enseñan considerando tiempos, espacios y actividades diferenciadas de acuerdo a las características y demandas del estudiante.
<b>Enfoque ambiental</b>	Solidaridad planetaria y equidad intergeneracional	Disposición para colaborar con el bienestar y la calidad de vida de las generaciones presentes y futuras, así como la naturaleza asumiendo el cuidado del planeta	Docentes y estudiantes desarrollan acciones de ciudadanía que demuestren conciencia sobre los eventos climáticos extremos ocasionando el calentamiento global, para la adaptación al cambio climático.
	Respeto a toda forma de vida	Aprecio, valoración y disposición para el cuidado de toda forma de vida sobre la tierra desde una mirada sistémica y global revalorando	Docentes y estudiantes promueven un estilo de vida saludable y en armonía con el ambiente preservando la flora y fauna.

		los saberes ancestrales	
--	--	-------------------------	--

## V. UTILIDAD DEL TIEMPO

### Mes de setiembre

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
	<i>Jugando con los sustantivos</i>	<i>Qué divertido pintar</i>		<i>Conociendo a los sustantivos</i>
<i>Los textos más interesantes por conocer</i>		<i>Conociendo los sustantivos abstractos</i>		<i>Jugando me divierto</i>
<i>Jugando con la caja mágica</i>	<i>El mundo de la caja mágica</i>		<i>Las sorpresas de la caja mágica</i>	<i>El mundo mágico de las palabras</i>
<b>Observación: solo se desarrollara temas relacionados a la investigación</b>				

## VI. MOVILIZACIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

Área	¿Qué lograremos?		
	Competencia	Capacidad	Desempeños
COMUNICACIÓN	Se comunica oralmente en su lengua materna	Obtiene información del texto oral	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recupera información de los textos orales que escucha seleccionando los datos específicos e incluye vocabulario, sinónimos y términos propios de los campos del saber</li> </ul>
		Infiere e interpreta información del texto oral	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica el tema y el propósito comunicativo del texto oral</li> </ul>
		Adecua, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada	<ul style="list-style-type: none"> <li>Señala las características y cualidades implícitas de las persona, personajes, animales, objetos hechos y lugares y determina el significado de las palabras según el contexto y de expresiones en sentido figurado</li> </ul>
		Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explica las intenciones de sus interlocutores considerando recursos verbales y paraverbales, asimismo, los puntos de vista y las motivaciones de personas y personajes, así como las figuras retóricas considerando algunas características del tipo textual y género discursivo</li> <li>Emplea gestos y movimientos corporales que enfatizan lo que dice.</li> </ul>
		Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto oral	Opina como hablante y oyente sobre ideas, hechos, y temas de los textos orales del ámbito escolar, social o de medios de comunicación

		Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores	Evalúa la adecuación de textos orales a situaciones comunicativas
	Lee diversos tipos de textos según sea su lengua materna	Obtiene información del texto escrito	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar los sustantivos concretos, abstractos, comunes y propios partiendo de un texto escrito</li> <li>• Identifica información explícita del texto los sustantivos concretos</li> <li>• Selecciona datos específicos e integra información explícita sobre sustantivo propio</li> </ul>
		Infiere e interpreta la información del texto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce los sustantivos comunes en el texto</li> <li>• Dice de que se trata el texto a partir de algunos indicios como títulos, subtítulos, colores, dimensiones imágenes índice, tipografía y contrasta con la información del texto que lee</li> </ul>
		Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Justifica la elección o recomendación de textos de su preferencia, de acuerdo a sus necesidades e intereses en relación con otros textos leídos</li> </ul>
	Escribe diversos tipos de textos según sea su lengua materna	Adecua el texto a la situación comunicativa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecua su texto, sobre temas variados al destinatario, registro formal e informal y según sus propósitos comunicativos considerando más de una fuente de información oral y escrita</li> <li>• Escribe nombres de personas, animales, objetos y forman oraciones según su interés</li> </ul>
		Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organiza información sobre los sustantivos propios a partir de un texto</li> </ul>
		Utiliza convenciones del lenguaje escrito en forma pertinente	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participa activamente en los juegos entorno a los la identificación de sustantivos abstractos como palabras generadoras por excelencia</li> </ul>
		Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evalúa el contenido de su texto, el vocabulario y el registro usado adecuando a su situación comunicativa</li> </ul>
MATEMÁTICA	Resuelve problemas de cantidad	Traduce cantidades a expresiones numéricas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantea relaciones entre datos y una o más acciones de agregar, quitar, comparar cantidades para transformarla en expresiones numéricas</li> </ul>

		Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresa cantidades con lenguaje numérico la multiplicación, adición, sustracción</li> </ul>
		Usa estrategias y procedimientos de estimación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica, interpreta y lo representa patrones de igualdad, desigualdad en conjuntos a través de dibujos e iconos.</li> </ul>
	Resuelve problemas de gestión de datos e incertidumbre	Argumenta afirmaciones sobre las relaciones numéricas y las operaciones	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realiza afirmaciones sobre las equivalencias, comparaciones y su proceso de resolución</li> </ul>
	Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Argumenta afirmaciones sobre relaciones geométricas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organiza datos y los representa gráficamente respecto a la localización, desplazamientos de los personajes, los objetos usando croquis y puntos cardinales.</li> </ul>
CIENCIA Y TECNOLOGÍA	Indaga mediante métodos científicos para construir conocimientos	Problematiza situaciones para hacer una indagación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formula preguntas acerca de las variables que influyen en un hecho, fenómeno u objeto natural</li> </ul>
		Diseña estrategias para hacer una indagación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone un plan para realizar observaciones con el propósito de obtener datos sobre las plantas</li> <li>• Considera el tiempo para el desarrollo del plan y las medidas de seguridad necesarias.</li> </ul>
		Genera y registra datos o información	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información relevante de su indagación que responda a la pregunta y organiza datos y los representa haciendo uso de organizadores</li> </ul>
		Analiza datos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evalúa sus procedimientos seguidos en su indagación</li> <li>• Llega a conclusiones basados en su indagación</li> </ul>
	Explica el mundo natural y artificial basándose en conocimientos sobre los seres vivos, materia y energía, biodiversidad, tierra y universo	Comprende y usa conocimientos sobre los seres vivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunica y explica sus resultados o conclusiones, haciendo mención de las dificultades y las mejoras en las mejoras a realizar</li> </ul>
PERSONAL SOCIAL	Construye su identidad	Interactúa con otras personas	Interactúa de manera respetuosa con sus compañeros
		Reflexiona y argumenta éticamente	Explica con argumentos sencillos porqué se considera buenas o malas determinadas acciones
	Convive y participa democráticamente	Interactúa con otras personas	Se relaciona con niñas y niños con igualdad, respeto y realiza actividades que le permiten fortalecer sus relaciones de amistad

	te en la búsqueda del bien común		
	Gestiona responsablement e el espacio	Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales	Describe los espacios geográficos rurales de su localidad de un área natural y los elementos que la componen
	Gestiona responsablement e los recursos	Toma decisiones financieras	Explica el proceso económico, el funcionamiento del mercado es el proceso de adquisición de bienes y el uso del dinero

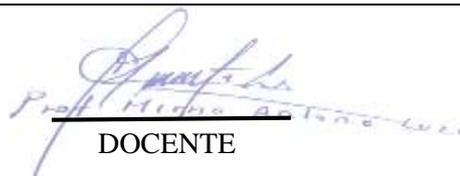
## VII. EVALUACIÓN:

MOMENTOS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
<b>INICIO</b> :Evaluación de exploración sobre el tema	Observación	
<b>PROCESO</b> : En el proceso de desarrollo de las actividades y construcción de saberes	Observación	Test
<b>CIERRE</b> : Verificación de lo aprendido al término del proyecto	Observación	Test

## VIII. BIBLIOGRAFÍA:

Recursos para docente	Recursos para estudiante
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programa curricular educación primaria 2019</li> <li>• Rutas del aprendizaje 2015 MED</li> <li>• Guías de unidad MED.</li> <li>• Guías de sesión de aprendizaje de quinto grado MED</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Texto de consulta del quinto grado MED.</li> <li>• Cuaderno de trabajo MED</li> <li>• Texto sobre cuentos</li> <li>• Equipo de sonido</li> <li>• Caja mágica</li> <li>• Otros recursos del contexto</li> </ul>


  
 V° B° DIRECTOR


  
 DOCENTE

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 01**

**TÍTULO:** *Jugando con los sustantivos*

**IX. DATOS INFORMATIVOS:**

- 6. Institución Educativa : N° 30001-54 Satipo
- 7. Nivel : PRIMARIA
- 8. Docente : MEZA CAPCHA Jessica Yelmita
- 9. Tiempo : martes 1 de setiembre
- 10. Estudiantes : Quinto grado

**X. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Lee diversos tipos de textos según sea su lengua materna	Obtiene información del texto escrito	Identifica los sustantivos concretos partiendo de un texto escrito

**XI. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDADES:**

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	ACTIVIDADES Y /O ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO MINUTOS
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo cordial a los escolares</li> <li>• Presentación y determinación de normas de convivencia</li> <li>• Dialogo con los estudiantes sobre el trabajo a realizar</li> <li>• Escuchar inquietudes de los escolares</li> <li>• Plantear preguntas para recoger saberes previos <b>¿Qué saben de los sustantivos? Les gustaría reconocer sustantivos en los textos</b></li> <li>• <b>Hacer mención el propósito de sesión:</b> Identificar los sustantivos concretos partiendo de un texto escrito</li> </ul>	pizarra plumones Papeles	20
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se organizar los escolares en medianos grupos de trabajo y sentados cómodamente en media luna</li> <li>• Leer un texto para motivarlo a la lectura</li> <li>• Presentar y entregar al grupo de trabajo el texto "<b><u>Párrafo tomado del cuento corazón que sí siente</u></b>"</li> <li>• Pedir que lean e identifiquen los sustantivos concretos haciendo uso de las técnicas del subrayado.</li> <li>• En forma voluntaria <b>participaran</b> explicando los sustantivos concretos subrayados y los demás compañeros cotejaron y plantearan preguntas</li> </ul>	Copias Cuaderno Pizarra Lapiceros Colores regla	

Cierre	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Consolidación del aprendizaje</b> preguntas de metacognición ¿Qué aprendimos? ¿Fue difícil reconocer sustantivos concretos?</li> </ul>	cuaderno	20
--------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------	----

## **XII. EVALUACIÓN**

<b>CRITERIOS</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
<b>Identifica sustantivos concretos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los sustantivos concretos partiendo de un texto escrito</li> </ul>	Test

### ANEXO

**En el siguiente texto subrayar un sustantivo concreto que tenga paredes.**

### **Párrafo tomado del cuento corazón que sí siente**

El caso es que ya estábamos todos en el salón y me di cuenta que con lo que había tropezado era uno de los muchos paquetes con regalos que empecé a coger como un loco, buscando los que tenían mi nombre. En mi casa, les gusta marcar los regalos con los nombres de cada uno con grandes letras de corazón

Recuperado y adaptado de: [http://si.easp.es/csaud/puertaazul/docs/cuentos\\_voz\\_alta/cuentos\\_voz\\_alta.pdf](http://si.easp.es/csaud/puertaazul/docs/cuentos_voz_alta/cuentos_voz_alta.pdf)

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 02

### *TITULO: Qué divertido pintar*

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 30001-54 Satipo
2. Nivel : PRIMARIA
3. Docente : MEZA CAPCHA Jessica Yelmita
4. Tiempo : miércoles 2 de setiembre
5. Estudiantes : Quinto grado

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Escribe diversos tipos de textos según sea su lengua materna	Adecua el texto a la situación comunicativa	Adecua su texto, sobre según sus propósitos comunicativos considerando los sustantivos concretos a partir del texto

#### III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	ACTIVIDADES Y /O ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO MINUTOS
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo cordial a los escolares</li> <li>• Recordar las normas de convivencia</li> <li>• Dialogo con los estudiantes sobre su inquietud y inertes</li> <li>• Plantear preguntas para recoger saberes previos <b>¿Pueden decirme algunos sustantivos? ¿Qué saben de los concretos?</b></li> <li>• <b>Hacer mención el propósito de sesión: Utilizando colores subraya el texto, los sustantivos concretos</b></li> </ul>	pizarra plumones Papeles	20
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se organizar los escolares en medianos grupos de trabajo y sentados cómodamente en media luna</li> <li>• Pegar en la pizarra tarjeta léxicas con sustantivos</li> <li>• Pedir que lean en voz alta</li> <li>• Entregar al grupo de trabajo el texto <b>“El reino de los colores”</b></li> <li>• Pedir que lean e identifiquen los sustantivos concretos haciendo uso de las técnicas del subrayado utilizando diferentes colores.</li> <li>• Lee en voz alta el producto un integrante del grupo</li> <li>• Se estimulará con aplausos y palabras alentadoras</li> </ul>	Copias Cuaderno Pizarra Lapiceros Colores regla	70

<b>Cierre</b>	Consolidación del aprendizaje Preguntas de metacognición ¿Qué aprendimos? ¿Fue difícil reconocer sustantivos concretos? ¿les gusta reconocer sustantivos concretos?	cuaderno	20
---------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------	----

#### **IV. EVALUACIÓN**

<b>CRITERIOS</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
sustantivos concretos	Utilizando colores subraya el texto, los sustantivos concretos	Test

#### ANEXO

#### **Pinta el sustantivo concreto**

#### EL REINO DE LOS COLORES

Un día, atraído por la tranquilidad del reino y de sus habitantes, un artesano decidió establecer su negocio allí y lo primero que le llamó la atención era que todo lo que en él había tan sólo tenía tres colores: rojo, amarillo y azul. Así que pensó que sería bueno para los clientes de su nueva tienda, empezar a mezclarlos para hacer nuevas creaciones con ricos y alegres colores. En poco tiempo empezaron a verse ropas con tonos violetas, naranjas y verdes. Aquello fue una novedad que no tardó mucho en llegar a los oídos del rey, el cual mandó llamar al artesano. Recuperado de: <https://www.actiludis.com/2012/10/14/el-reino-de-los-3-colores/>

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 03**

**TÍTULO: Conociendo a los sustantivos**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

1. Institución Educativa : N° 30001-54 Satipo
2. Nivel : PRIMARIA
3. Docente : MEZA CAPCHA Jessica Yelmita
4. Tiempo : viernes 4 de setiembre
5. Estudiantes : Quinto grado

**II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Lee diversos tipos de textos según sea su lengua materna	Obtiene información del texto escrito	Identifica los sustantivos concretos partiendo de un texto escrito

**III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDADES:**

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	ACTIVIDADES Y /O ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO MINUTOS
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo cordial a los escolares</li> <li>• Dialogo con los estudiantes sobre el trabajo realizado en la clase anterior “los sustantivos”</li> <li>• Motivar al dialogo y escribir algunas inquietudes</li> <li>• <b>Hacer mención el propósito de sesión:</b> Identificar los sustantivos concretos partiendo de un texto escrito</li> </ul>	pizarra plumones Papeles	20
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En forma individual los escolares sentados cómodamente en su asiento pedir que organicen sus materiales</li> <li>• Pedir que en forma voluntaria lea el texto presentado, para motivarlo a la lectura</li> <li>• Preguntar a todos ¿Qué...? ¿Cómo...? ¿Donde? ¿Quién...? ¿Cuándo...?</li> <li>• Luego entregar a cada uno la copia del texto “<i>Una verdadera maravilla</i>”</li> <li>• Pedir que lean e identifiquen los sustantivos concretos haciendo uso de las técnicas del subrayado.</li> <li>• En forma voluntaria participaran explicando los sustantivos concretos subrayados</li> <li>• Estimular su participación con aplausos y dar palabras que los estimule</li> </ul>	Copias Cuaderno Pizarra Lapiceros Colores regla	70

<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consolidación del aprendizaje</li> <li>• Preguntas de metacognición ¿Qué aprendimos? ¿Fue difícil reconocer sustantivos concretos?</li> </ul>	cuaderno	20
---------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------	----

#### **IV. EVALUACIÓN**

<b>CRITERIOS</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
<b>Identifica sustantivos concretos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica los sustantivos concretos partiendo de un texto escrito</li> </ul>	Test

#### ANEXO

#### **En el texto reconoce y subraya los sustantivos concretos**

<b>Título: Una verdadera maravilla</b>
<p>Ese año la primavera había llegado más hermosa que nunca, y los árboles, los prados y los jardines se cubrieron rápidamente de flores. Eso les gustó mucho a los geniecillos, que ya estaban un tanto aburridos de la lluvia y del frío. Atrás quedaron los días oscuros del invierno, y se dispusieron a realizar sus tareas de todos los años: avisar a las abejas y a los pájaros que ya era primavera, invitar a los abejorros, enviar mensajes por el aire a los colibríes, en fin, a todos aquellos que ayudarían a que las flores no se extinguieran. En una planta de maravilla que crecía junto a un hermoso huerto, vivía la familia de genios Flor de Maravilla. Grande, inmenso, brillaba el disco floral, rodeado por una corona de amarillos pétalos....</p> <p><small>recuperado y adaptado de: <a href="http://cuentos/un-cuento-al-dia-antologia.pdf">http/ cuentos/un-cuento-al-dia-antologia.pdf</a></small></p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

### *TÍTULO: Los textos más interesantes por conocer*

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 30001-54 Satipo
2. Nivel : PRIMARIA
3. Docente : MEZA CAPCHA Jessica Yelmita
4. Tiempo : lunes 7 de setiembre
5. Estudiantes : Quinto grado

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Escribe diversos tipos de textos según sea su lengua materna	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	Organiza información sobre los sustantivos abstractos a partir de un texto

#### III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	ACTIVIDADES Y /O ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO MINUTOS
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo cordial a los escolares</li> <li>• Dialogo con los estudiantes sobre el trabajo realizado en la clase anterior “los sustantivos”</li> <li>• Motivar al dialogo y escribir algunas inquietudes</li> <li>• <b>Hacer mención el propósito de sesión:</b> Organiza información sobre los sustantivos abstractos a partir de un texto</li> </ul>	pizarra plumones Papeles	20
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En forma individual los escolares sentados cómodamente en su asiento pedir que organicen sus materiales</li> <li>• Pedir que identifiquen y <u>pinten los sustantivos abstractos que tienen vida y tienen comunicación hablada en el texto “el reino de los colores”</u> haciendo uso de las técnicas del subrayado.</li> <li>• En forma voluntaria participaran explicando los sustantivos abstractos subrayados</li> <li>• Estimular su participación con aplausos y dar palabras que los estimule</li> </ul>	Copias Cuaderno Pizarra Lapiceros Colores regla	70
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consolidación del aprendizaje</li> <li>• Preguntas de metacognición ¿Qué aprendimos? ¿Fue difícil reconocer sustantivos abstractos?</li> </ul>	cuaderno	20

#### IV. EVALUACIÓN

CRITERIOS	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Identifica sustantivos abstractos	<ul style="list-style-type: none"><li>Identifica y pinta los sustantivos abstractos partiendo de un texto escrito</li></ul>	Test

#### ANEXO

#### **Pinta los sustantivos abstractos del título del cuento y subrayar en el párrafo.**

##### **La flor más bonita del mundo**

Cuentan que las niñas Estrella y Luna querían hacerle un regalo especial a su madre y pensaron en qué es lo que podrían regalarle. A Luna, que era la mayor, se le ocurrió que podrían regalarle una flor, y Estrella, como era pequeña, no entendía que tenía de especial una flor. Luna le explicó que no buscarían una flor cualquiera; buscarían una flor muy, muy especial, y muy bonita. Podrían aprovechar que su padre las llevaría a casa de su abuela Julia dentro de poco, y como ella sabía mucho de plantas y quiere mucho a su hija, las querría ayudar. Cuando llegaron le contaron lo que pensaban y la abuela les dijo que podían mirar por todo su jardín, que era enorme. Empezaron a buscar, pero no encontraron nada. Cuando volvieron a su casa hablaron con su padre, el las acompañó hasta la tienda de flores más grande del pueblo, pero tampoco encontraron nada. Después fueron al campo de su padre y al campo de su tío, donde había muchas flores, pero en ninguno encontraron lo que buscaban.

<https://www.bosquedefantasias.com/recursos/cuentos-inventados-ninos/cuento-flor-mas-bonita-mundo>

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05**

**TITULO:** *Conociendo los sustantivos abstractos*

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

1. Institución Educativa : N° 30001-54 Satipo
2. Nivel : PRIMARIA
3. Docente : MEZA CAPCHA Jessica Yelmita
4. Tiempo : miércoles 9 de setiembre
5. Estudiantes : Quinto grado

**II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Escribe diversos tipos de textos según sea su lengua materna	Utiliza convenciones del lenguaje escrito en forma pertinente	<b>Participa</b> activamente en los juegos identificación de sustantivos abstractos como palabras generadoras por excelencia

**III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDADES:**

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	ACTIVIDADES Y /O ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO MINUTOS
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo cordial a los escolares oración por la familia la salud y el estudio</li> <li>• Dialogo con los estudiantes sobre el trabajo realizado en la clase anterior “los sustantivos” y hoy conoceremos al sustantivo abstracto</li> <li>• Motivar al dialogo y escribir algunas inquietudes</li> <li>• <b>Hacer mención el propósito de sesión: Participa</b> activamente en los juegos identificación de sustantivos abstractos como palabras generadoras por excelencia</li> </ul>	pizarra plumones Papeles	20
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En forma individual sentados cómodamente escuchar las indicaciones y dejar que se organicen y seleccionen materiales de trabajo</li> <li>• Hacer entrega del texto y lean, identifiquen y escriban utilizando colores en un metaplan los sustantivos concretos y abstractos identificados en el texto <i>“la flor más bonita en el mundo”</i></li> <li>• Culminado el tiempo pegar en la pizarra los sustantivos en dos grupos grupo concreto y grupo sustantivos abstracto</li> <li>• Explicaran en forma voluntaria <b>¿Por qué..?</b></li> </ul>	Copias Cuaderno Pizarra Lapiceros Colores regla	70

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estimular su participación con aplausos y dar palabras que los estimule</li> </ul>		
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Consolidación del aprendizaje</li> <li>Preguntas de metacognición ¿Reconocí en el texto el sustantivo abstracto? ¿Lograste reconocer sustantivos abstractos?</li> </ul> <p>Pedir que sigan practicando en su casa con el apoyo de sus padres</p>	cuaderno	20

#### **IV. EVALUACIÓN**

<b>CRITERIOS</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
Identifica sustantivos abstractos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identifica sustantivos abstractos como palabras generadoras por excelencia</li> </ul>	Test

#### **ANEXO**

**Escribe utilizando colores en un meta plan los sustantivos concretos y abstractos identificados en el texto**

<b>La flor más bonita del mundo</b>
<p>Cuentan que las niñas Estrella y Luna querían hacerle un regalo especial a su madre y pensaron en qué es lo que podrían regalarle. A Luna, que era la mayor, se le ocurrió que podrían regalarle una flor, y Estrella, como era pequeña, no entendía que tenía de especial una flor. Luna le explicó que no buscarían una flor cualquiera; buscarían una flor muy, muy especial, y muy bonita. Podrían aprovechar que su padre las llevaría a casa de su abuela Julia dentro de poco, y como ella sabía mucho de plantas y quiere mucho a su hija, las querría ayudar. Cuando llegaron le contaron lo que pensaban y la abuela les dijo que podían mirar por todo su jardín, que era enorme. Empezaron a buscar, pero no encontraron nada. Cuando volvieron a su casa hablaron con su padre, el las acompañó hasta la tienda de flores más grande del pueblo, pero tampoco encontraron nada. Después fueron al campo de su padre y al campo de su tío, donde había muchas flores, pero en ninguno encontraron lo que buscaban.</p> <p><a href="https://www.bosquedefantasias.com/recursos/cuentos-inventados-ninos/cuento-flor-mas-bonita-mundo">https://www.bosquedefantasias.com/recursos/cuentos-inventados-ninos/cuento-flor-mas-bonita-mundo</a></p>

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

### *TITULO: Jugando de divertido*

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

1. Institución Educativa : N° 30001-54 Satipo
2. Nivel : PRIMARIA
3. Docente : MEZA CAPCHA Jessica Yelmita
4. Tiempo : viernes 11 de setiembre
5. Estudiantes : Quinto grado

#### II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Escribe diversos tipos de textos según sea su lengua materna	Utiliza convenciones del lenguaje escrito en forma pertinente	Participa activamente en los juegos entorno a los la identificación de sustantivos abstractos como palabras generadoras por excelencia

#### III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDADES:

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	ACTIVIDADES Y /O ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO MINUTOS
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo cordial a los escolares oración por la familia la salud y el estudio</li> <li>• Dialogo con los estudiantes sobre el trabajo realizado en la clase anterior “los sustantivos abstractos”</li> <li>• Motivar al dialogo y escribir algunas inquietudes</li> <li>• <b>Hacer mención el propósito de sesión:</b> Participa activamente en los juegos entorno a los la identificación de sustantivos abstractos como palabras generadoras por excelencia</li> </ul>	pizarra plumones Papeles	20
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizar en medianos grupos de trabajo mediante la dinámica “le reloj” pedir que escuchen las indicaciones</li> <li>• <b>Participar</b> activamente en los juegos entorno a la identificación de sustantivos abstractos como palabras generadoras por excelencia</li> <li>• Hacer entrega de la imagen, y escriban palabras, frases, oraciones compuestas que contengan sustantivos abstractos</li> <li>• Culminado el tiempo pegar en la pizarra los grupos grupo y leen</li> <li>• Estimular su participación con aplausos y dar palabras que los estimule</li> </ul>	Imagen Cuaderno Pizarra Lapiceros Colores	70

<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consolidación del aprendizaje</li> <li>• Preguntas de metacognición ¿Realice oraciones con sustantivos abstractos?</li> </ul> <p>Pedir que sigan practicando en su casa con el apoyo de sus padres</p>	cuaderno	20
---------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------	----

#### **IV. EVALUACIÓN**

<b>CRITERIOS</b>	<b>DESEMPEÑO</b>	<b>INSTRUMENTO</b>
Identifica sustantivos abstractos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escribe oraciones con sustantivos abstractos partiendo de la imagen como palabras generadoras por excelencia</li> </ul>	Test

#### **ANEXO**



Escribe frases, palabras, oraciones a partir de la imagen que tengan sustantivos abstractos

.....

.....

.....

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07**

**TÍTULO: Jugando con la caja mágica**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

1. Institución Educativa : N° 30001-54 Satipo
2. Nivel : PRIMARIA
3. Docente : MEZA CAPCHA Jessica Yelmita
4. Tiempo : lunes 14 de setiembre
5. Estudiantes : Quinto grado

**II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Escribe diversos tipos de textos según sea su lengua materna	Utiliza convenciones del lenguaje escrito en forma pertinente	Participa activamente en los juegos entorno a los la identificación de los sustantivos como palabras generadoras por excelencia

**III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDADES:**

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	ACTIVIDADES Y /O ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO MINUTOS
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo cordial a los escolares oración por la familia la salud y el estudio</li> <li>• Dialogo con los estudiantes sobre el trabajo realizado en la clase anterior “los sustantivos abstractos”</li> <li>• Motivar al dialogo y escribir algunas inquietudes</li> <li>• Preguntas: ¿Saben cómo reconocer los sustantivos?</li> <li>• <b>Hacer mención el propósito de sesión:</b> Participa activamente en los juegos entorno a los la identificación de sustantivos como palabras generadoras por excelencia</li> </ul>	pizarra plumones Papeles	20
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individualmente los escolares recogen libros, revistas, afiches, periódico, trípticos de la caja mágica</li> <li>• <b>Pedir que lo observen</b></li> <li>• <b>Lean</b></li> <li>• <b>Compartan</b></li> <li>• <b>Intercambien</b></li> <li>• Identifica sustantivos abstractos, propios, comunes haciendo un listado</li> <li>• Culminado el tiempo pegar en la pizarra y leen</li> <li>• Estimular su participación con aplausos y dar palabras que los estimule</li> </ul>	Imagen Cuaderno Pizarra Lapiceros Colores	70

<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consolidación del aprendizaje absolviendo dudas</li> <li>• Preguntas de metacognición ¿logre reconocer sustantivos propios, comunes, abstractos? ¿Fue difícil? ¿Cómo lo supere?</li> </ul> <p>Pedir que sigan practicando en su casa con el apoyo de sus padres</p>	cuaderno	20
---------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------	----

#### IV. EVALUACIÓN

CRITERIOS	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Identifica sustantivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocen y escriben sustantivos abstractos, propios, comunes a partir del material elegido</li> </ul>	Test

#### ANEXO

#### Caja mágica

Recogen materiales (libros, revistas, afiches, periódico, trípticos)

**hacer un listado**

Sustantivo propio	Sustantivo común	Sustantivo abstracto	Sustantivo concreto
1.....	1.....	1.....	1.....
2.....	2.....	2.....	2.....
3.....	3.....	3.....	3.....
4.....	4.....	4.....	4.....

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08**

**TÍTULO:** *El mundo de la caja mágica*

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

1. Institución Educativa : N° 30001-54 Satipo
2. Nivel : PRIMARIA
3. Docente : MEZA CAPCHA Jessica Yelmita
4. Tiempo : martes 15 de setiembre
5. Estudiantes : Quinto grado

**II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Escribe diversos tipos de textos según sea su lengua materna	Utiliza convenciones del lenguaje escrito en forma pertinente	Participa activamente en los juegos entorno a los la identificación de los sustantivos como palabras generadoras por excelencia

**III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDADES:**

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	ACTIVIDADES Y /O ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO MINUTOS
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo cordial a los escolares oración por la familia la salud y el estudio</li> <li>• Dialogo con los estudiantes sobre el trabajo realizado en la clase anterior “<i>la caja mágica</i>”</li> <li>• Motivar al dialogo y escribir algunas inquietudes</li> <li>• Preguntas: ¿Saben cómo reconocer los sustantivos?</li> <li>• <b>Hacer mención el propósito de sesión:</b> Participa activamente en los juegos entorno a los la identificación de sustantivos como palabras generadoras por excelencia</li> </ul>	pizarra plumones Papeles	20
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individualmente los escolares recogen libros, revistas, afiches, periódico, trípticos, textos cortos, folios de la caja mágica</li> <li>• <b>Pedir que lo observen</b></li> <li>• <b>Lean</b></li> <li>• <b>Compartan</b></li> <li>• <b>Intercambien</b></li> <li>• En un organizador escriban los sustantivos abstractos, propios, comunes, concretos a partir del texto resaltado</li> <li>• Culminado el tiempo pegar en la pizarra y leen</li> </ul>	Imagen Cuaderno Pizarra Lapiceros Colores	70

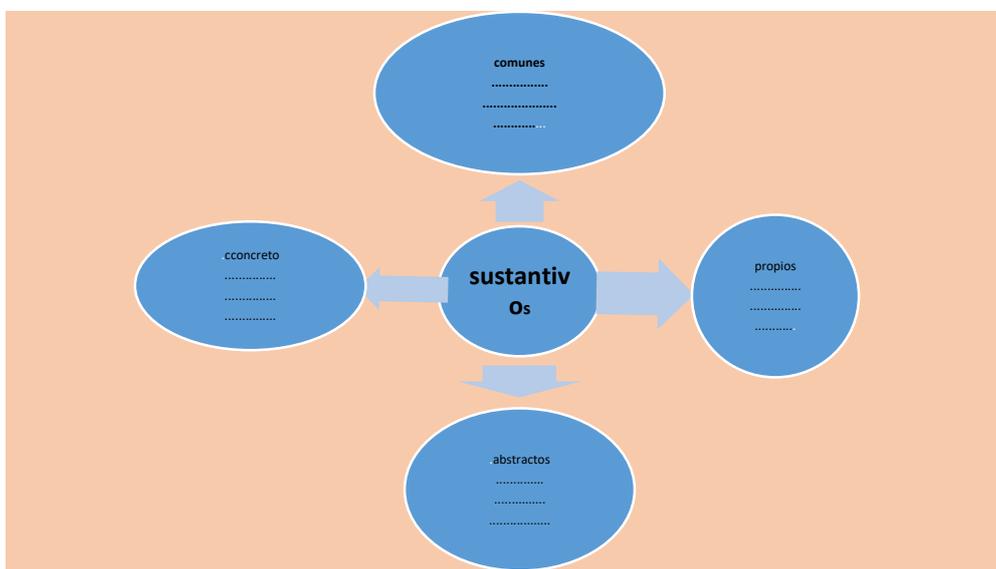
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estimular su participación con aplausos y dar palabras que los estimule</li> </ul>		
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Consolidación del aprendizaje absolviendo dudas</li> <li>Preguntas de metacognición ¿logre reconocer sustantivos propios, comunes, abstractos y concretos? ¿Fue difícil? ¿Cómo lo supere?</li> </ul> <p>Pedir que sigan practicando en su casa con el apoyo de sus padres</p>	cuaderno	20

#### IV. EVALUACIÓN

CRITERIOS	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Identifica sustantivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocen y escriben sustantivos abstractos, propios, comunes y concretos a partir del material elegido</li> </ul>	Test

#### ANEXO

En el siguiente organizador poner algunos sustantivos que se encuentran resaltados en el texto según sean:



El **auto** se detuvo en seco. Los **chicos** esperaron lo peor. **Jose** seguía mirando su **celu** sin enterarse de **nada**. Los **chicos** se preparaban para emprender una **huída** desesperada, cuando del **auto** bajaron dos **caras** conocidas. Muy conocidas, sólo que estaban con **ropa** "sport", en lugar de llevar la **camiseta** de **La Selección**. Eran **Messi** y **Di Maria**, **La Pulga** y **El Fideo**.

Recuperado de <https://www.puroscuentos.com.ar/2016/08/te-ayudo-con-la-tarea-el-sustantivo.html>

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09**

**TÍTULO:** *Las sorpresas de la caja mágica*

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- |                          |                               |
|--------------------------|-------------------------------|
| 1. Institución Educativa | : N° 30001-54 Satipo          |
| 2. Nivel                 | : PRIMARIA                    |
| 3. Docente               | : MEZA CAPCHA Jessica Yelmita |
| 4. Tiempo                | : jueves 17 de setiembre      |
| 5. Estudiantes           | : Quinto grado                |

**II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Lee diversos tipos de textos según sea su lengua materna	Obtiene información del texto escrito	Selecciona datos específicos e integra información explícita sobre sustantivo propio

**III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDADES:**

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	ACTIVIDADES Y /O ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO MINUTOS
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo cordial a los escolares oración por la familia la salud y el estudio</li> <li>• Dialogo con los estudiantes sobre el trabajo realizado en la clase anterior “<i>la caja mágica</i>”</li> <li>• Motivar al dialogo y hacer mención de algunos sustantivos propios</li> </ul> <p><b>Hacer mención el propósito de sesión:</b> Selecciona datos específicos e integra información explícita sobre sustantivo propio</p>	pizarra plumones Papeles	20
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizar a los estudiantes en media luna y sentados observaran un video <a href="https://www.youtube.com/watch?v=g6Vzr0d7i84">https://www.youtube.com/watch?v=g6Vzr0d7i84</a> sobre sustantivos propios</li> <li>• <b>Pedir que observen</b></li> <li>• <b>Dialoguen con sus pares</b></li> <li>• <b>Cogen un recurso de la caja mágica (libro, cuentos, fabulas, revista, periódico) y seleccionan un tema de su interés</b></li> <li>• <b>Observan</b></li> <li>• <b>Leen</b></li> <li>• <b>Reconocen sustantivos propios</b></li> <li>• <b>Hacen un listado</b></li> <li>• Culminado el tiempo pegar en la pizarra y leen</li> </ul>	Imagen Cuaderno Pizarra Lapiceros Colores	70

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estimular su participación con aplausos y dar palabras que los estimule</li> </ul>		
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Consolidación del aprendizaje absolviendo dudas</li> <li>Preguntas de metacognición ¿El video me ayudo a comprender sobre los sustantivos? ¿Logre reconocer sustantivos propios? ¿Cómo lo supere?</li> </ul> <p>Pedir que sigan practicando en su casa con el apoyo de sus padres</p>	cuaderno	20

#### IV. EVALUACIÓN

CRITERIOS	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Identifica sustantivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocen y escriben sustantivos propios, a partir del texto elegido</li> </ul>	Test

## Sustantivos propios

La primera letra se escribe con mayúscula.

América



María

Carlos



[ejemplode.com](http://ejemplode.com)

**SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10**

**TÍTULO: El mundo mágico de las palabras**

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

- |                          |                               |
|--------------------------|-------------------------------|
| 1. Institución Educativa | : N° 30001-54 Satipo          |
| 2. Nivel                 | : PRIMARIA                    |
| 3. Docente               | : MEZA CAPCHA Jessica Yelmita |
| 4. Tiempo                | : viernes 18 de setiembre     |
| 5. Estudiantes           | : Quinto grado                |

**II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE:**

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
Escribe diversos tipos de textos según sea su lengua materna	Adecua el texto a la situación comunicativa	<b>Escribe</b> nombres de personas, animales, objetos y forman oraciones según su interés

**III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDADES:**

ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS	ACTIVIDADES Y /O ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES	TIEMPO MINUTOS
<b>Inicio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saludo cordial a los escolares oración por la familia la salud y el estudio</li> <li>• Dialogo con los estudiantes sobre el trabajo realizado en la clase anterior “<i>la formación de oraciones</i>”</li> <li>• Motivar al dialogo y recordar algunos sustantivos propios</li> </ul> <p><b>Hacer mención el propósito de sesión:</b> Escribe nombres de personas, animales, objetos y forman oraciones según su interés</p>	pizarra plumones Papeles	20
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizar a los estudiantes en medianos grupos de trabajo</li> <li>• Entregar palabras sueltas, imágenes, textos a fin de identificar sustantivos</li> <li>• Observan</li> <li>• Leen</li> <li>• Reconocen sustantivos (propios, comunes, abstractos, concretos)</li> <li>• Forman oraciones a partir de las imágenes</li> <li>• Culminado el tiempo pegar en la pizarra y explican en forma oral en voz alta.</li> <li>• Estimular su participación con aplausos y dar palabras que los estimule</li> </ul>	Imagen Cuaderno Pizarra Lapiceros Colores	70
<b>Cierre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consolidación del aprendizaje absolviendo dudas</li> <li>• Preguntas de metacognición</li> </ul>	cuaderno	20

	<p>¿lograste formar oraciones a partir de los dibujos? ¿Qué dificultades tuviste? ¿Cómo lo supere?</p> <p>Pedir que sigan practicando en su casa con el apoyo de sus padres</p>		
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

#### IV. EVALUACIÓN

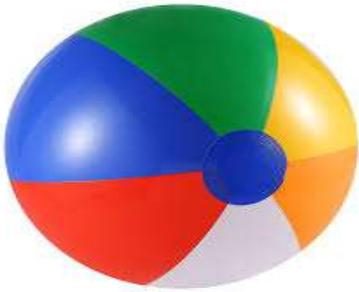
CRITERIOS	DESEMPEÑO	INSTRUMENTO
Escribe oraciones partiendo de imágenes, palabras generadoras	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Escribe</b> nombres de personas, animales, objetos y forman oraciones según su interés</li> </ul>	Test

#### ANEXO

##### A partir de las palabras forma oraciones

Palabras generadoras	oración
País	
Margarita	
fruta	
Habitación	
Sentimiento	

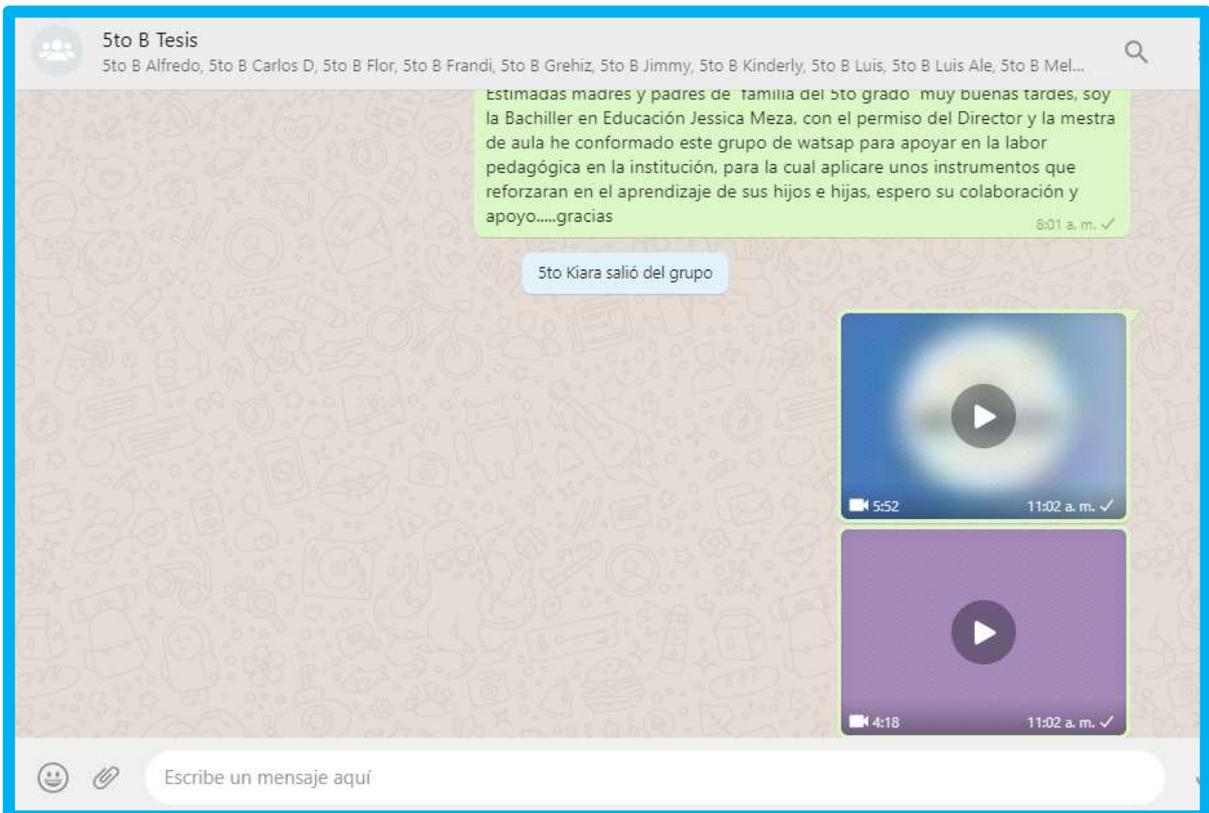
##### A partir de las imágenes forma oraciones y subraya los sustantivos propios

Imagen	oración
	
	

**En el siguiente párrafo subraya los sustantivos propios**

**Vallejo en Huancayo y Paris**

El ponente que había sido invitado para disertar sobre el gran poeta peruano era el Dr. Max Silva, uno de los más distinguidos investigadores de la vida y la obra de Cesar Vallejo. El Dr. Silva estaba de paso por Huancayo y había aceptado con mucha gentileza, efectuar una conferencia dedicada a los escolares. Entre muchas anécdotas interesantes nos contó que, en París, en la Rue Richelieu, aún existía un hotel en el que habían colocado una significativa placa de mármol escrita en francés. ÉL se encargó de tradiciones del texto...



Tú @ 5to A tesis  
hoy a la(s) 11:07 a. m.

### ¿QUÉ ES EL SUSTANTIVO?

Es la palabra que empleamos para darle nombre a:



personas

animales

cosas

Pensamientos, sentimientos, ideas



Tú @ 5to A tesis  
hoy a la(s) 11:07 a. m.

Los sustantivos tienen varias clasificaciones. Una de ellas es la de **COMUNES Y PROPIOS**

- SUSTANTIVOS COMUNES**  
Se escriben con **minúscula**  
Son los que nombran a todos los seres, objetos o ideas de una misma especie.  
gato  
árbol  
teléfono
- SUSTANTIVOS PROPIOS**  
Se escriben con **MAYÚSCULA**  
Son los que nombran a un ser, objeto o idea determinada.  
Francisco I  
Perú  
Pikachu



Tu @ 5to B Teña  
hoy a las 11:02 a. m.

**SUSTANTIVOS CONCRETOS**

Son aquellos que nombran seres u objetos que existen en el mundo físico, que se pueden tocar y pensar con los demás sentidos: vista, olfato, oído, gusto.



Tu @ 5to B Teña  
hoy a las 11:02 a. m.

**SUSTANTIVOS ABSTRACTOS**

Son aquellos que nombran ideas que NO existen en el mundo físico, como los sentimientos, las emociones, etc. Estos no se pueden percibir con los sentidos, pero sí los pueden sentir en su interior y reconocerlos.

**ESPERANZA**  
**BELLEZA**  
**ALEGRÍA**  
**BONDAD**  
**TRISTEZA**  
**MIEDO**

Tu @ 5to A teña  
hoy a las 11:14 a. m.

**5. La florista**

**Cuento: La flor más bonita del mundo**

Una florista le encantaba cuidar su floristería. Allí ella cuidaba flores y también animales.  
 Un día, ella se fue de viaje y con ella se fue su gato. Ella se fue a un país muy lejano.  
 En ese país había una flor muy bonita que ella quería cuidar. Ella se fue a cuidar esa flor y se quedó allí.  
 Ella se quedó allí por mucho tiempo y se enamoró de un hombre que era muy rico. Él le dio un regalo que era una flor muy bonita.  
 Ella se quedó allí por mucho tiempo y se enamoró de un hombre que era muy rico. Él le dio un regalo que era una flor muy bonita.  
 Ella se quedó allí por mucho tiempo y se enamoró de un hombre que era muy rico. Él le dio un regalo que era una flor muy bonita.



**¿CÓMO SE LLAMA LA FLORESTA?**

1. Florista
2. Gato
3. Flor
4. Hombre rico

