



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

**ESCUELA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN
PRIMARIA**

“Juegos lúdicos para mejorar el sistema de escritura de estudiantes del primer grado de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016.”

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTORA:

Br. CARPIO SANDOVAL LINA LIZETH

ASESORA:

Mg. María Elena Ruiz Vallejos.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

DIDÁCTICA Y EVALUACIÓN DE APRENDIZAJE.

CHICLAYO - PERÚ

2018

Página del Jurado

Dedicatoria

A Dios

Porque está presente en cada paso que doy,
fortalece mi corazón e ilumina mi mente y así me
da el poder para lograr el éxito en mi trabajo.

**A mis padres Felizardo A.Carpio Tesén y
María Adilia Sandoval Saavedra y
hermana María Sabina Carpio Sandoval.**

Por su apoyo incondicional y el esfuerzo
diario que realizan para brindarme una buena
educación.

**A mis tíos Javier Pérez Tesen y Esmilda
Serquen Saavedra.**

Por su comprensión y apoyo en una etapa difícil de
mi vida, brindándome un espacio en su hogar y
ayudándome a vencer aquellos obstáculos que se
me presentaron, en ocasiones cambiando mi
estado de ánimo.

La autora

Agradecimiento

Por medio de este presente trabajo doy a conocer mi sincero agradecimiento:

A Dios, único dueño de todo saber y verdad, por iluminarme durante este trabajo y permitirme culminarlo con éxito.

A mis amados padres Felizardo Carpio Tesén y María Adilia Sandoval Saavedra y hermana María Carpio Sandoval por su apoyo incondicional y esfuerzo diario que realizan por brindarme una buena educación.

Los esfuerzos mayores, por más individuales que parezcan, siempre están acompañados de apoyos imprescindibles para lograr concretarlos, en ésta oportunidad, mi reconocimiento y agradecimiento a mis tíos Javier Pérez Tesen y Esmilda Serquen Saavedra; por su comprensión y apoyo incondicional en una etapa difícil de mi vida.

A mi docente de investigación Juan Fernando Piscocoya Tejada y a mi asesora María Elena Ruiz Vallejos, por su precisa e instruida orientación para el logro del presente trabajo de investigación.

Por su apoyo, tolerancia, respeto y sincero amor, a mi esposo Luis Juárez Mio, quien estuvo presente en cada momento de alegrías y tristezas; y a mi hijo Luis Eduardo Juárez Carpio que es el pilar más importante de mi vida.

La autora

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Lina Lizeth Carpio Sandoval, identificado con DNI N° 72845413, con la tesis titulada "Juegos Lúdicos para mejorar el Sistema de Escritura de Estudiantes del Primer Grado de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016", a punto de cumplir con las disposiciones vigentes consideradas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo, Facultad de Educación e Idiomas, Escuela de Educación Primaria, declaro Bajo juramento que toda la documentación que acompaño es veraz y auténtica.

Así mismo, declaro también bajo juramento que todos los datos e información que se presenta en la presente investigación son auténticos y veraces.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada; por lo cual, me someto a lo dispuesto en las normas académicas de la Universidad César Vallejo.

Chiclayo, 14 Diciembre del 2016



Lina Lizeth Carpio Sandoval

Presentación

Excelentísimos miembros del Jurado:

El presente trabajo de investigación tiene como finalidad ofrecer a los docentes de Educación Primaria una nueva herramienta metodológica como es la aplicación del programa de juegos lúdicos basado en la teoría del juego y que permiten el desarrollo autónomo y eficaz de los niveles de escritura en los estudiantes del primer grado de Educación Primaria con el propósito de lograr que el niño se auto motive y utilice su lenguaje escrito para comunicarse de una manera más dinámica y divertida mejorando su nivel de sistema de escritura evidenciándose en sus niveles de logro.

Asimismo, en cumplimiento del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo presento ante ustedes la Tesis Titulada “Juegos Lúdicos para mejorar el Sistema de Escritura de Estudiantes del Primer Grado de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016”, la misma que someto a vuestra consideración y espero que cumpla con los requisitos de aprobación para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación Primaria.

La autora

Índice

Página del jurado.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Declaratoria de autenticidad	iv
Presentación.....	vi
Índice.....	vii
RESUMEN.....	ix
ABSTRACT	x
I. INTRODUCCIÓN.....	12
1.1. Realidad Problemática.....	12
1.2. Trabajos previos.....	15
1.3. Teorías relacionadas al tema.....	18
1.4. Planteamiento del problema.....	23
1.5. Justificación del estudio.....	23
1.6. Hipótesis.....	25
1.7. Objetivos.....	25
II. MÉTODO.....	28
2.1. Diseño de Investigación.....	28
2.2. Variables, operacionalización	29
2.3. Población y muestra.....	30
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad.....	31
2.5. Métodos de análisis de datos.....	35
III. RESULTADOS	37
3.1. Resultados Pre Test al grupo experimental.....	37
3.2. Resultados Pre Test al grupo control.....	39

3.3. Resultados Post Test al grupo experimental	42
3.4. Resultados Post Test al grupo control	44
3.5. Comparación de resultados Pre test y Post test al grupo experimental	46
3.6. Comparación de resultados Pre test y Post test al grupo control.....	48
3.7. Contratación de hipótesis	50
IV. DISCUSIÓN	53
V. CONCLUSIÓN	57
VI. RECOMENDACIONES	60
REFERENCIAS	61
ANEXOS	63
MATRIZ de consistencia para elaboración de proyecto de investigación.....	65
DIAGNÓSTICO de alumnos de primer grado en sistema de escritura de la Institución Educativa 10178 “Divino Maestro” Olmos	71
INSTRUMENTO	72
VALIDACIÓN	81
PROGRAMA	83
SESIONES y anexos.....	90
REPORTE de turnitin.....	203
AUTORIZACIÓN para publicación de tesis en Repositorio Institucional UCV.....	204
AUTORIZACIÓN de la versión final del trabajo de investigación.....	205

RESUMEN

El presente estudio se realizó con el objetivo general de determinar la influencia de los juegos lúdicos para mejorar el sistema de escritura en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016, cuya población estuvo conformada por 2 secciones y 34 estudiantes matriculados en el primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa mencionada, las edades oscilan entre 6 y 7 años.

La muestra estuvo constituida por el Primer Grado "A", de los cuales 7 de ellos fueron varones y 7 mujeres. En total fueron 16 estudiantes, que participaron en este trabajo de investigación y como grupo control el aula de Primer Grado "B", de los cuales 7 de ellos son varones y 11 son mujeres.

Así mismo los resultados de esta investigación evidenciaron que la mayoría de los estudiantes lograron mejorar su nivel de escritura, alcanzando el nivel esperado, como lo es el alfabético, lo cual evidencia la efectividad del programa de juegos lúdicos que contiene 20 sesiones que fueron desarrolladas siguiendo los procesos pedagógicos y didácticos en el grupo experimental.

Palabras claves: Juegos lúdicos, nivel de escritura, programa, sesiones.

ABSTRACT

The present study was carried out with the objective of determining the influence of recreational games to improve the system of writing in the first grade of primary education in the educational institution 10178, Olmos 2016, whose population was formed by 2 sections and 34 students enrolled in the first grade of primary education in the mentioned educational institution , the ages range between 6 and 7 years.

The sample consisted of the first grade "a", of which 7 of them were males and 7 females. In total there were 16 students, who participated in this research work and as a group control the classroom of first grade "b", of which 7 of them are males and 11 are women.

The results of this research also showed that most of the students managed to improve their writing, reaching the expected level, as it is the alphabetical order, which demonstrates the effectiveness of the program of recreational games containing 20 sessions that were developed following the pedagogic and didactic processes in the experimental group.

Keywords: Games ludic, level of writing, program, sessions.

CAPÍTULO I

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad Problemática

Según Piaget (1979) “a lo largo del desarrollo del niño hay un momento determinado donde se manifiestan los sentimientos, el pensamiento y la socialización”. (p. 49).

La educación resulta primordial desde la primera infancia y la escuela tiene la misión de otorgar una máxima formación integral al estudiante, ampliando sus potencialidades, habilidades, destrezas físicas y psíquicas a través de la enseñanza y aplicando un currículo integral contextualizado teniendo en cuenta sus niveles de desarrollo socioemocional y cognitivo.

En la etapa principal de la infancia se considera fundamental el lenguaje puesto que les permite desarrollar un mejor desenvolvimiento y comunicación en su contexto.

Para que el niño socialice y potencie su desarrollo intelectual con los demás compañeros, es preciso que acumule conocimientos, con lo cual podrá saber y saber hacer, desarrollando en forma funcional el lenguaje y a la vez solucionar problemas cotidianos.

A nivel internacional, León, Bárcena y Cook (2005) en su libro “Los Juegos: métodos creativos de enseñanza”, plantearon que “como sustento nuclear de la organización de la enseñanza, las sesiones de aprendizaje debe responder a los intereses, necesidades y metas que se propone alcanzar en la nueva escuela” (p. 45) esto debido a que durante la edad escolar el alumno debe y está en capacidad de desarrollar un papel protagónico dentro de las aulas de clases.

El autor nos dice que el estudiante de acuerdo a su edad, es el protagonista de su propio aprendizaje y por tanto la organización de la enseñanza debe responder a sus propias necesidades e intereses pues no

se trata de ampliar solo el tiempo sino de aplicar juegos mediante métodos creativos de enseñanza.

Para León, et al. (2005) “el formalismo se opone a la utilización de los juegos didácticos en clase”, es decir, para lograr un resultado eficiente en la motivación del estudiante, se debe poner mayor énfasis en su participación con respecto a su asistencia y puntualidad de la misma; así mismo, el alumno debe poner en práctica los hábitos de estudio para que pueda darle una solución correcta a los problemas planteados; con respecto al juego colectivo, este se debe lograr mediante el compromiso grupal según los resultados que de este se obtuviera y que dio origen al estudio.

La aplicación de juegos didácticos motiva al estudiante positivamente generando un buen desenvolvimiento en el niño al solucionar sus problemas de manera autónoma, fomentando su capacidad creadora y el hábito de aprender por placer.

El juego brinda la oportunidad de que los niños estén en mejor contacto con el mundo, despierten su curiosidad, exploren su entorno e incrementen sus habilidades; lo cual es primordial en el crecimiento cognitivo de los niños satisfaciendo sus necesidades e intereses en la vida.

Gutiérrez, (2004) también nos señala que los juegos tienen una esencial importancia en la enseñanza de los diferentes tipos de momentos; en particular de acuerdo a la funcionalidad del juego.

Esta autora enfoca el juego como vital para el aprendizaje cognitivo de los estudiantes, pues incrementa sus habilidades y lo pone en contacto con el mundo, satisfaciendo sus necesidades de aprendizaje.

Ferreiro (1979) hace mención que “el lenguaje escrito se encuentra enraizado dentro de la vivencia diaria de los estudiantes en diferentes grados” (p. 179); sin embargo en la mayoría de veces estos conocimientos

no son analizados por los maestros; la autora también señala que existe un problema en la enseñanza del lenguaje debido a que en la escuela se imparte el método lineal en la enseñanza del alfabeto, y muchas veces los niños no entienden mediante este método, lo que dificulta su aprendizaje.

Esta autora indica que el lenguaje escrito es significativo en los niños y que forma parte de sus experiencias pues constituyen un rico campo potencial que debería ser explorado por los maestros utilizando diversos métodos para la enseñanza del alfabeto de tal manera que pueda ser entendido por los niños y aplicado en su vida cotidiana.

A nivel nacional, en el ámbito educativo peruano existe una gran preocupación por superar el bajo nivel que se encuentra al evaluar el razonamiento matemático y la comprensión de textos en los alumnos, pues sin estas dos competencias se limitan las oportunidades de formarnos como ciudadanos integrales y productivos.

Según el informe que emite el Ministerio de Educación [MINEDU], en concordancia con la Evaluación Censal de Estudiantes [ECE], durante el año 2013, en el nivel primario, un 33% de estudiantes de primer grado logró un desempeño satisfactorio en comprensión de textos y 16,8% en Matemática.

A pesar de tener estudiantes que han logrado niveles satisfactorios en diferentes regiones del país, aún falta elevar dichos porcentajes tanto en comprensión lectora como en el área de matemática pues como investigadora considero que con una eficaz comprensión lectora se puede obtener una buena producción de textos con la escritura adecuada según los niveles que nos recomienda Emilia Ferreiro.

En cuanto a la evaluación diagnóstica realizada por la docente de aula en la Institución Educativa 10178 del distrito de Olmos, se puede apreciar que el 70% de los niños de primer grado en el nivel primario muestran problemas en la adquisición del sistema de escritura mientras que el 10% presenta dificultades tanto en la recepción como en la asociación visual y auditiva,

asimismo el 8% en la expresión verbal, el 7% en captación visual y el 60% deforma las palabras cambiando vocales y consonantes.

La problemática actual debe ser revertida en beneficio de los estudiantes, es por ello que se establece como alternativa de solución el aplicar un programa de enseñanza con juegos lúdicos para superar los porcentajes poco suficientes logrando enriquecer el sistema de escritura de los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa 10178.

1.2. Trabajos Previos

Internacionales

Gariba (2009) efectuó el trabajo de investigación “Estrategias metodológicas para el aprendizaje de la lectoescritura”, conformado por 29 alumnos en su muestra experimental y 20 alumnos en su muestra control, empleando como instrumentos: Entrevista docente – alumno y el test lee.

La conclusión más resaltante señala:

Restablece métodos de enseñanza en busca de la mejora de la lectura y escritura ampliando la propuesta metodológica para los docentes. (p. 45).

En la investigación precedente se da a conocer la necesidad de que los docentes estén actualizados en las nuevas metodologías que se emplean para mejorar el nivel de sistema de escritura aportando nuevas formas de llegar al estudiante a través de programas como el de los juegos lúdicos de tal manera que la enseñanza no se vuelva aburrida e incremente el aprendizaje.

Colmenares Escalona, M (2009), desarrolló el trabajo de investigación titulado “Niveles de desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes al acceder al ciclo inicial”, conformado por 19 alumnos en su muestra y

utilizando como instrumentos: Lista de cotejo y prueba de entrada en relación a los niveles de desarrollo de la escritura.

La conclusión más relevante nos dice:

Existen diversos factores que intervienen en el aprendizaje: emocional, intelectual, social, perceptivo y psicomotor lingüístico, por ello se debe emplear programas que ayuden a subsanar los trastornos del desarrollo y los familiarice con la lectura y escritura para conseguir una integración total.

Según lo anterior se puede determinar que la aplicación de juegos lúdicos va ayudar no solo a familiarizarse con la lectura generando un lector activo sino también en la escritura al momento de plasmar lo aprendido, mejorando sus habilidades motrices y activando sus circuitos cerebrales además de potenciar su autonomía, aprendizaje y neurodesarrollo en los escolares.

Nacionales

Noriega Bedoya, L (2011), ejecutó la tesis “Utilización de material reciclable para mejorar la lectoescritura”, conformado por 29 estudiantes en su muestra experimental y 29 estudiantes en su muestra control, empleando como instrumentos: observación, lista de cotejo y prueba de entrada.

La conclusión más significativa manifiesta:

El uso de material reciclable fue muy significativo pues gran parte de los estudiantes que conforman el grupo experimental se localizan en un nivel destacado en relación a la lectoescritura mientras que en el nivel Inicio se ubican los del grupo control.

En base a lo anterior se puede expresar que los objetos que consideramos desechables (material reciclable) pueden servir para construir materiales concretos que nos ayuden a mejorar el sistema de escritura en

los niños, sin necesidad de culpar a la carencia de material y mejorar su nivel inicial principalmente en zona rural.

Locales

Díaz Ruiz, F. y Silva Morales B. (2012), efectuó la tesis “Aplicación de juegos creativos para superar la problemática de lectoescritura”, conformado por 38 estudiantes en su muestra experimental y 30 estudiantes en su muestra control, empleando como instrumentos: entrevista a estudiantes y prueba escrita.

La conclusión más resaltante manifiesta:

La motivación personal persistente de los estudiantes por el aprendizaje y las buenas expectativas y actitudes de los docentes reafirman la influencia del programa de juegos creativos puesto que a través de ellos se explora y crean mundos propicios para la expresión de sentimientos e ideas que luego serán plasmados en un escrito.

De lo señalado anteriormente, concluimos que los juegos creativos son significativos porque posibilita que el niño vincule el aprendizaje con sentimientos de competencia y agrado, es decir, esto va a conseguir que el estudiante por si solo encuentre una motivación especial para que logre su objetivo, la cual consiste en desarrollarse dentro del sistema de escritura con total eficiencia y autónoma.

Fernández Castillo, G. (2013), ejecutó la tesis “Las actitudes que expresan frente a la lectoescritura”, conformado por 68 estudiantes en su única muestra, empleando el siguiente instrumento: guía de observación.

La conclusión más significativa señala:

Tanto la lectura como la escritura son habilidades importantes en el aprendizaje, es por ello que se ha utilizado medios y materiales que estimulen a los niños y los ayude a ser capaces de leer y escribir pero a pesar de ello el índice de lectoescritura es bajo.

De lo anterior, se demuestra que tanto la lectura como la escritura van de la mano, no se puede escribir sin saber leer y no se lee sin que haya un texto escrito, por ello es de suma importancia buscar y aplicar nuevos métodos que ayuden al estudiante a socializar estos dos términos lectura y escritura, enriqueciendo la relación entre enseñanza y aprendizaje para poder desarrollarse integralmente.

1.3. Teorías relacionadas al tema

Esta investigación es sustentada en las siguientes teorías:

1.3.1. Teoría Sociocultural de Vygotsky

Vygotsky, (1982) otorga al juego una “función simbólica, representativa y social” (p. 89) debido a que los niños al jugar interactúan y van asimilando la cultura social del contexto en que se rodea y vivencia.

En cuanto al lenguaje, Vygotsky, (1982) considera que es “producto de la herencia y herramienta psicológica que más predomina en el desarrollo cognoscitivo”. (p. 91) es por ello que el autor señala que para el crecimiento del niño debemos de entender el desarrollo del niño mediante su cultura.

Este autor relata que existe una estrecha relación entre contexto social, cultura y representación simbólica pues hay un vínculo entre el juego simbólico y la asimilación de la cultura que el contexto transmite, siendo el lenguaje producto de la herencia y la cultura, creando una zona de desarrollo próximo y favoreciendo el desarrollo cognoscitivo

del estudiante.

Según Vygotsky, (1982) “el niño pasa mayor tiempo resolviendo situaciones reales que ficticias”. (p. 95). Sin embargo, la actividad lúdica es la parte primordial para el desarrollo cognitivo del niño porque crea continuamente zonas de desarrollo próximo.

Mediante el juego el niño socializa y va estableciendo nuevos esquemas cognitivos, afirmando su personalidad puesto que va adquiriendo nuevos conocimientos indirectamente al relacionarse con los demás, que le servirán para interactuar en su entorno y comunicarse consigo mismo, brindándole la oportunidad de explorar diversos enfoques de la vida cotidiana.

1.3.1.1. Juegos Lúdicos

Piaget (1979), en su teoría psicogenética expresa “los juegos representan la asimilación reproductiva y funcional de la realidad puesto que forman parte del intelecto del niño, teniendo en cuenta las etapas de evolución de la persona” (p. 109)

El desarrollo de la persona en sus diversas etapas es fundamental y se ve condicionada por la evolución del juego como un aspecto básico para el progreso de sus capacidades sensoriomotrices y simbólicas.

Piaget (1979), indica que existen tres tipos de juegos: “el juego simbólico que viene a ser el abstracto o ficticio, el juego reglado que hace referencia a lo colectivo, es decir, la consecuencia de un acuerdo en conjunto y finalmente el juego de simple ejercicio parecido al anima”.

Este teórico divide en cuatro etapas el desarrollo cognitivo:

Etapa sensoriomotriz (nacimiento – 02 años), el niño emplea sus sentidos para entender y representar el mundo limitadamente; es decir, a medida que el niño va creciendo observa todo lo que está a su alrededor y comienza a manipular objetos de su entorno para aprender y satisfacer sus necesidades.

Etapa Pre operativa (02 años – 06 años), a través de los juegos, las imágenes, los dibujos fantásticos y el lenguaje, el niño va simbolizando el mundo a su manera; es decir, actúa y juega siguiendo roles ficticios empleando objetos de carácter simbólico y poniéndose en el lugar de los demás.

Etapa operativa o concreta (06 años – 11 años), el niño parte de premisas en situaciones reales para llegar a conclusiones válidas; es decir, es capaz de usar la lógica para tener ideas más claras y resolver problemas de su contexto.

Etapa del Pensamiento Formal (12 años – en lo sucesivo), el niño piensa de forma lógica y es capaz de comprender y analizar racionalmente situaciones que lo llevan a conclusiones abstractas; es decir, utiliza su razonamiento abstracto para resolver problemas que quizás no haya experimentado en la vida real.

1.3.2 Sistema de Escritura

Emilia Ferreiro (1995) en cuanto a indagaciones referente al desarrollo de la adquisición de la lengua escrita, manifiesta que “al ingresar los niños a la escuela ya poseen conocimientos acerca de la escritura, debido a que durante el proceso de aprendizaje pasan por niveles y subniveles” (p. 99), lo que indica que el niño, desde temprana edad, trata de entender e interpretar la información escrita proveniente de diferentes fuentes como

sobres de galletas; envolturas de chocolates, revistas, periódicos, carteles publicitarios, etc.

Esta teórica nos muestra que muchos niños al momento de escribir se preocupan por la forma de las letras, es decir, no escriben sino que se dedican a dibujar las letras convirtiéndose en ladrillos fundadores de una escritura legible. (p. 114).

1.3.2.1 Niveles de Escritura

1.3.2.1.1. Nivel pre silábico:

Según Ferreiro (1979) los pequeños “escriben” realizando garabatos y los leen de manera “libre” puesto que al no coincidir las letras con el sonido no se evidencia un vínculo entre la expresión sonora y la escritura. (p. 116)

El escribir haciendo trazos, líneas rectas u onduladas, son signos que para el niño simboliza una palabra, pero al darse cuenta que sus garabatos no son como los escritos de un adulto, va estimularlo para que incorpore letras y signos que él percibe en los textos, volviéndose más observador; es decir, al darse cuenta que en los textos hay palabras con bastantes letras, hará trazos grandes y si las palabras son más cortas, hará trazos pequeños, así mismo combinaciones distintas.

1.3.2.1.2. Nivel silábico:

Usualmente a cada letra del abecedario el niño intenta designar un valor sonoro silábico utilizando letras que sean conocidas para él y las vocales, pues descubre que las sílabas y las palabras tienen sonidos.

En sus primeros ensayos, los niños le dan un valor silábico a cada letra sin tener en cuenta si hay relación o no con el sonido, al notar que sus escritos todavía no son idénticos al de una persona mayor, es el momento donde los adultos les ayudan a ver sus errores para que vayan mejorando. De otro lado descubren que el número de letras que usa si tiene relación con la cantidad de sílabas de la palabra que está escribiendo.

1.3.2.1.3. Nivel silábico alfabético:

Los niños y niñas suelen trabajar con dos hipótesis de manera simultánea: la silábica y la alfabética; lo cual les genera un dilema.

Usualmente en el primer grado de Educación primaria, “los niños al anotar las palabras usan grafías que en ocasiones representan sílabas y otras veces fonemas”. Ejemplo: Se le pide que escriban “pomo” y ellos colocan “pmo” o que anoten “caballo” para escribir “caallo”.

1.3.2.1.4. Nivel alfabético:

Este nivel es más avanzado puesto que la escritura se da en base a una conexión entre grafías y sonidos; es decir letras y fonemas, pero aun así existen problemas del nivel anterior en los escritos de algunos niños, como por ejemplo: al juntar palabras, aunque la escritura sea legible; en otras palabras, la representación real empieza a formarse, aunque para esto no se pueda terminar de superar las dificultades que se presentan tanto en las ortográficas y también en lo que concierne a la separación de palabras.

Al escribir, el estudiante de primer grado que está en proceso de adquirir la escritura si es capaz de darse cuenta de los errores que comete sobre todo aquellos que tienen que ver con la sintaxis y las normas ortográficas y en otras oportunidades cae en la cuenta que lo que escribe no expresa lo que él desea decir.

Cuando el niño intenta realizar una actividad de escritura es necesario motivarlo y animarlo pues así este mal escrito, lo que se busca es que se exprese o escriba como pueda, sin descartar su producción, es decir que la docente tiene un rol de mucha importancia en este momento ya que debe crear estrategias que le lleven a pasar de un nivel a otro en su escritura.

Se busca fortalecer la escritura correcta (ortografía) y caligrafía, con la aplicación eficaz del programa de juegos lúdicos donde se realizará actividades relacionadas con la problemática encontrada en el aula.

1.4. Planteamiento del problema

¿Qué influencia tiene los juegos lúdicos en la mejora del sistema de escritura en los estudiantes del Primer Grado de educación primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016?

1.5. Justificación del estudio

Es conveniente el presente trabajo de investigación, porque mediante el estudio de la teoría de juegos se podrá mejorar el sistema de escritura de los niños del primer grado A de la Institución Educativa 10178 del distrito de Olmos, esto permitirá un mejor nivel de textualización.

También presenta relevancia social porque los menores de edad incrementarán sus estudios y prácticas de los signos de escritura, ello servirá para que desde niños puedan mejorar su escritura y con ello el nivel de conocimientos desde temprana edad.

Indudablemente que los resultados servirán para otras escuelas cercanas a la Institución Educativa porque con ello vamos a demostrar que mediante el sistema de juegos de Piaget se logrará disminuir el problema de la escritura en el distrito de Olmos.

A través de este estudio, debido a su relevancia científica, se desea corroborar la teoría científica que existe acerca del empleo de juegos lúdicos para mejorar el sistema de escritura en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa 10178 Olmos 2016.

Considerando las implicaciones prácticas, esta investigación resolverá el problema de la escritura en los estudiantes del primer grado del nivel primario, esto tendrá implicancias para otros problemas relacionados con el estudio como es el caso de las matemáticas, personal social, etc.

Esta investigación tendrá un valor teórico porque llenará un vacío existente en la aplicación de nuevas estrategias en la asimilación de la escritura en el primer grado del nivel primario, esto también va a generar modernas estrategias de enseñanza, apoyando la teoría de los juegos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura, obteniendo agentes que incurren en el problema como recomendaciones o hipótesis para futuros estudios.

En cuanto a su utilidad pedagógica, se constituirá en una fuente de consulta para directivos y docentes de instituciones educativas privadas y públicas que estén dispuestos a mejorar la habilidad del sistema de escritura de sus estudiantes.

Finalmente, se argumenta por su utilidad metodológica porque esta investigación te brindará las posibilidades para crear una nueva herramienta de recolección de datos, como antes y después de la aplicación del programa de juegos lúdicos que se establece en un nuevo instrumento metodológico, relacionado con el problema y se experimentará técnicas y estrategias basadas en la teoría de juegos, mejorando el sistema de escritura de los menores y solucionar un problema en la enseñanza del educando y mejorando el problema socioeducativo que esto acarrea.

1.6. Hipótesis

Los juegos lúdicos mejoran el sistema de escritura de los estudiantes del Primer Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016.

1.7. Objetivos

1.7.1. Objetivo General

Determinar la influencia de los juegos lúdicos para mejorar el sistema de escritura de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016.

1.7.2. Objetivos Específicos

- Identificar el nivel del sistema de escritura en los estudiantes del Primer Grado de educación primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016.
- Diseñar y aplicar el programa de juegos lúdicos para la mejora del sistema de escritura en los estudiantes del Primer Grado del grupo experimental.
- Evaluar el nivel del sistema de escritura en los estudiantes del grupo experimental y control mediante un post test.

- Comparar los resultados sobre el nivel de mejora del sistema de escritura en los estudiantes del primer grado de educación primaria obtenidos en el pre y post test por los grupos experimental y control para determinar la influencia de los juegos lúdicos.
- Contrastar los resultados del post test a través de una prueba de hipótesis.

CAPÍTULO II

II. MÉTODO

2.1. Diseño de Investigación

Por tratarse de un tipo de investigación aplicada, conformado por un grupo control no equivalente, le compete el diseño de investigación cuasi - experimental de Pre y Post Test, cuyo esquema es:

GE:	O ₁	X	O ₃
GC:	O ₂		O ₄

GE : Grupo experimental

GC : Grupo control

O₁ : Pre-test GE

O₂ : Pre-test GC

X : Juegos lúdicos

O₃ : Post-test GE

O₄ : Post-test GC

2.2. Variables, operacionalización

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores	Escala de medición
V.I. JUEGOS LÚDICOS	El juego como instrumento pedagógico potencializa diferentes dimensiones de la personalidad del individuo teniendo en cuenta su crecimiento psicosocial, la integración de los saberes previos, el desarrollo moral y facilita la construcción de nuevos conocimientos a través del lenguaje simbólico que nos permite acceder a un mundo social renovado y al pensamiento conceptual. (Piaget, Jean 1979) (p. 81).	Los juegos lúdicos son una serie actividades recreativas, motivadoras tales como: La ronda giratoria, rompecabezas, sopa de letras, el teléfono malogrado, mi tesoro es un cuento, formación de palabras, charadas, el rey manda, vistiendo al payasito, el mensajito, la cadena, la lotería, buscamos nuestro tesoro, el juego de la ruleta, el barquito, descubriendo la imagen, buscando mi tesoro; que generan una participación activa en el estudiante logrando despertar su interés por aprender.	<ul style="list-style-type: none"> • Juega de forma activa con sus demás compañeros. • Participa en actividades comunicativas. • Se integra y coopera con su equipo. • Pide ayuda cuando lo necesita. • Participa activamente en conversaciones. • Es asertivo con sus compañeros. • Intenta adecuarse a las reglas de los demás. 	Escala Ordinal
			<ul style="list-style-type: none"> • Acata las normas de convivencia. • Controla la ansiedad. • Desarrolla los juegos amistosamente con sus compañeros. • Coopera de forma lúdica en actividades lúdicas. • Tiene tolerancia a la frustración. 	
			<ul style="list-style-type: none"> • Emplea expresiones verbales y no verbales para interactuar. • Cumple las indicaciones del docente. • Opina con fluidez y coherencia. • Define conceptos de palabras que ya domina. • Vincula grafía y sonido. 	
			<ul style="list-style-type: none"> • Experimenta funciones que realizan los individuos de su ambiente. • Desarrolla actividades atención, percepción, memoria y concentración. • Emplea el método icono-verbal. • Presta interés corto, pero profundo. • Realiza cosas por sí mismo. 	
V.D. SISTEMA DE ESCRITURA	El proceso de adquisición de la lengua escrita, nos manifiesta que al ingresar los niños a la escuela ya poseen conocimientos acerca de la escritura, debido a que durante el proceso de aprendizaje pasan por niveles y subniveles, lo que indica que el niño, desde temprana edad, trata de entender e interpretar la información escrita proveniente de diferentes fuentes como sobres de galletas; envolturas de chocolates, revistas, periódicos, carteles publicitarios, etc. (Ferreiro, Emilia 1995) (p. 99).	A través del uso de signos, el sistema de escritura busca plasmar conocimientos en un papel respondiendo a los indicadores establecidos por cada dimensión que nos permite darnos cuenta si el niño ha logrado pasar de un nivel a otro, en otras palabras, pasar del nivel pre silábico y silábico, y así sucesivamente.	<ul style="list-style-type: none"> • Distingue el dibujo de la escritura. • No percibe nexo entre comunicación oral y escrita. • Emplea signos arbitrarios al escribir. • Reconoce cadenas de letras para formar nuevas palabras en forma horizontal. 	Intervalo
			<ul style="list-style-type: none"> • Representa una sílaba con una grafía. • Busca desigualdades gráficas en los escritos. 	
			<ul style="list-style-type: none"> • Forma palabras utilizando letras móviles. • Integra letras faltantes en una palabra. • Contrasta palabras que se parecen. 	
			<ul style="list-style-type: none"> • Identifica correspondencia fonema-grafía. • Utiliza grafías convencionales. • Comprende lo que escribe. 	

2.3. Población y Muestra

2.3.1. Población

Constituida por 2 secciones y 34 estudiantes matriculados en el primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016, cuyas edades se ubican entre 6 y 7 años.

Los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa 10178 están asignados de la posterior manera:

TABLA 1

POBLACIÓN DE ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 10178, OLMOS 2016.

GRADO	SECCIÓN	TURNO	SEXO		TOTAL
			F	M	
1	"A"	MAÑANA	9	7	16
1	"B"	MAÑANA	11	7	18

Fuente: Nómina de matrícula 2016

Fecha: Abril del 2016

2.3.2. Muestra

Mediante la técnica del azar simple se seleccionó la muestra de estudio, basándose en las dos secciones de primer grado, con la finalidad de conseguir una sección que formaría el grupo de investigación, constituido de la siguiente manera:

Grupo experimental

16 niños

Grupo Control

18 niños

TABLA 2**MUESTRA DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 10178, OLMOS 2016.**

GRUPO	SECCIÓN	M	F	TOTAL
Experimental	1° grado "A"	9	7	16

Fuente: Nómina de matrícula 2016**Fecha:** Abril del 2016**2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad**

Variables	Técnicas	Instrumentos
INDEPENDIENTE Juegos Lúdicos	Observación	Guía de observación
DEPENDIENTE Sistema de Escritura	Cuestionario	- Prueba de entrada para medir el nivel de escritura. - Prueba de salida para medir el nivel de escritura.

a. Test

Estuvo estructurado de acuerdo con las dimensiones de las variables de estudio; cada una de estas dimensiones están compuestas por un conjunto de ítems orientados a desarrollar la escritura.

Nombre del cuestionario: SISDES (Test para medir el Sistema de Escritura a estudiantes del Primer Grado de Educación Primaria).

Autora: Carpio Sandoval Lina

Objetivos de la prueba: Identificar el sistema de escritura en los estudiantes del Primer Grado de Educación Primaria.

Administración: Individual – colectiva

Tiempo de duración: 60 minutos

Área: Comunicación

Ámbito de aplicación: Educativo - social

Descripción de la prueba:

El test SISDES (Test para medir el Sistema de Escritura a estudiantes del Primer Grado de Educación Primaria) es un cuestionario que presenta ítems en el cual los estudiantes tendrán que escribir las palabras correspondientes a cada uno de los dibujos presentados, asimismo identificarán las palabras cortas de las palabras largas y unirán sílabas para formar palabras, escribirán palabras de acuerdo al dictado, recortarán y armarán una palabra.

Según el test SISDES, para evaluar el nivel de escritura de los educandos, se tomará en cuenta los siguientes criterios de valoración:

TABLA DE VALORACIÓN

NIVELES DE LOGRO	VALORACIÓN
DESTACADO	111 - 132
LOGRADO	89 - 110
PROCESO	67 - 88
INICIO	00 - 66

CRITERIOS DE VALORACIÓN POR NIVELES

NIVELES	VALORACIÓN
PRE-SILÁBICO	1 PUNTO
SILÁBICO	2 PUNTOS
SILÁBICO-ALFABÉTICO	3 PUNTOS
ALFABÉTICO	4 PUNTOS

b. Observación Sistemática

Se utilizó una guía de observación organizada a base de ítems enfocados para desarrollar la escritura y cuyo producto ayudará a mejorar el planteamiento del problema.

c. Análisis de documentos:

- **Ficha bibliográfica.**- Ordena los datos absolutos de un libro.
- **Ficha textuales.**- La información es copiada al pie de la letra.
- **Ficha redacción.**- Escriban los resúmenes o ideas principales de las distintas partes de la investigación siguiendo un orden.

d. Descripción de la validez y confiabilidad:

Validación

Se realizó a través de 1 estadístico y 2 especialistas con grado de maestría en educación primaria, con conocimientos de las estrategias de juegos lúdicos y de didáctica de comunicación.

Confiabilidad

Optamos por la aplicación del coeficiente Alpha de Cronbach para medir la fiabilidad, con el que se obtuvo un valor de 0,75, puntuación que es considerada confiable.

Según indica Morales (2000), citado en Jiménez y Lafuente (2011), este coeficiente se utiliza con frecuencia, para expresar la unidimensionalidad de la escala.

e. Recolección de Datos:

Con la aplicación del Test SISDES se mide el nivel de sistema de escritura en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la institución educativa 10178 de la ciudad de Olmos. Además, permite comprobar el grado de validez de la hipótesis planteada inicialmente:

La aplicación de juegos lúdicos mejoran el sistema de escritura en los estudiantes del primer grado de la institución educativa 10178, Olmos.

El instrumento de obtención de datos se aplicó considerando los siguientes valores:

NIVELES	VALORACIÓN
PRE-SILÁBICO	1 PUNTO
SILÁBICO	2 PUNTOS
SILÁBICO-ALFABÉTICO	3 PUNTOS
ALFABÉTICO	4 PUNTOS

Asimismo estuvo constituido por un total de 33 ítems y se tuvo en cuenta la siguiente escala de medición:

TABLA DE VALORACIÓN TEST SISDES

NIVELES DE LOGRO	VALORACIÓN
DESTACADO	111 - 132
LOGRADO	89 - 110
PROCESO	67 - 88
INICIO	00 - 66

Es preciso señalar que un estudiante se sitúa en nivel inicio cuando no ha logrado desarrollar el sistema de escritura y se encuentra en un nivel incipiente.

Por otra parte un estudiante se encuentra en proceso cuando tiene conocimientos previos pero no ha desarrollado en su totalidad el sistema de escritura.

Y se encuentra en el nivel de logro cuando es capaz de distinguir el dibujo de la escritura percibiendo el nexo entre la comunicación oral y

escrita, además de establecer correspondencia entre fonema y grafía, también es importante reconocer las cadenas de letras para formar nuevas palabras en forma horizontal.

De acuerdo a lo establecido en el nivel de logro destacado, el niño debe ser capaz de comparar palabras que se parecen, completar letras en una palabra o formar palabras con letras móviles puesto que sus escritos deben ser claros y entendibles haciendo uso adecuado de las grafías convencionales.

2.5. Métodos de análisis de datos

En esta investigación, las técnicas a utilizar serán las medidas de dispersión y las medidas de tendencia central, en las cuales los datos estarán organizados mediante tablas y gráficos, los mismos que son interpretados.

a. Medidas de dispersión

- Desviación estándar.
- Coeficiente de variación.

b. Medidas de tendencia central

- Media aritmética.

CAPÍTULO III

III.RESULTADOS

En esta parte se expone la información organizada y estructurada en tablas y gráficos estadísticos, que posibilitan examinar y explicar los resultados de la aplicación del Pre-Test a los grupos de estudio (Grupo Experimental y Grupo Control), referente a juegos lúdicos para mejorar el sistema de escritura en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016.

3.1. Resultados Pre Test al grupo experimental

Luego de haber aplicado el Pre Test SISDES al grupo experimental se lograron los posteriores resultados:

Tabla 3

Resultados obtenidos de la aplicación del test para medir el nivel de Sistema de Escritura en los estudiantes del grupo experimental del Primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016.

NIVELES	f	f%	ESTADÍGRAFOS
LOGRO DESTACADO	0	0.0	\bar{x} = 52.25
LOGRADO	1	06.25	S = 26.83
PROCESO	4	25.00	Me = 35
INICIO	11	68.75	CV = 51%
Total	16	100	

Resultados del Test de Sistema de Escritura (SISDES), agosto de 2016.

Gráfico 1

Resultados obtenidos de la aplicación del test para medir el nivel de Sistema de Escritura en los estudiantes del grupo experimental del Primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016.

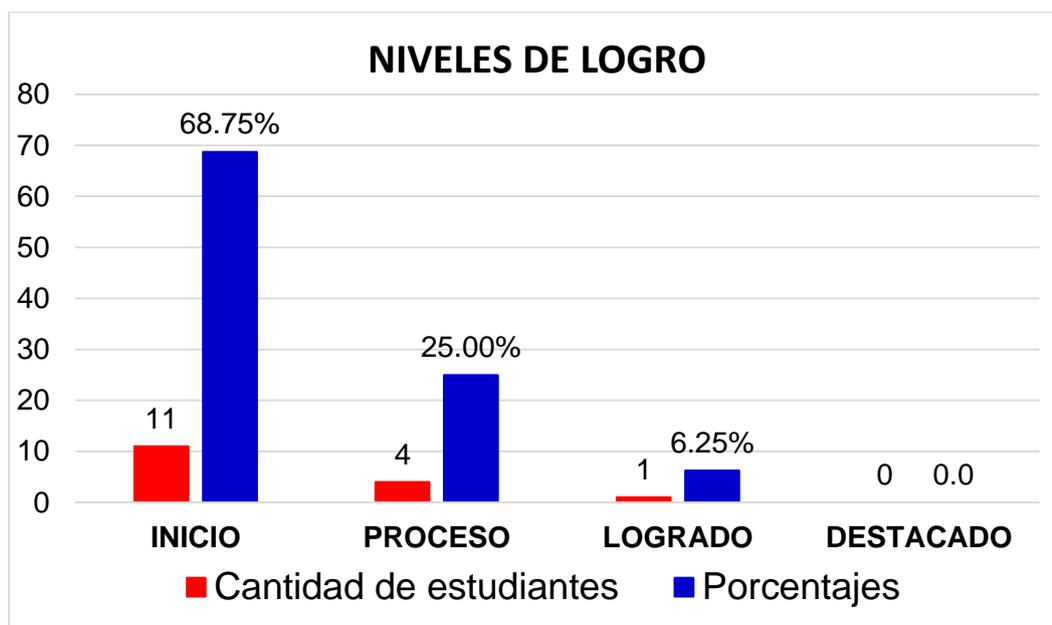


Figura 1: Resultados del Test de Sistema de Escritura (SISDES) aplicado a los estudiantes del grupo experimental del primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 10178, agosto de 2016.

INTERPRETACIÓN

Tal como se puede distinguir en la Tabla 3 y el Gráfico 1, al aplicar el pre test al grupo experimental se evidencia que el 68.75% (11 estudiantes) están en el nivel **Inicio**; un 25%, es decir 4 estudiantes se sitúan en el nivel de logro de **Proceso**, así mismo en el nivel de **Logrado** tenemos el 6.25 % (1 estudiante), mientras en el nivel de logro **Destacado** no se ubicó ningún estudiante. Además podemos expresar que los estudiantes que se localizan en el nivel **Inicio** (11) obtuvieron puntajes entre 00 y 66; en el nivel de **Proceso** fueron 4 estudiantes los que obtuvieron puntajes entre 67 y 88; 1 estudiante que se ubicó en el nivel de **Logrado** obtuvo calificación entre 87 y 110, mientras que ningún estudiante obtuvo calificaciones entre 111 y

132 en el nivel de Logro **Destacado**, según los puntajes establecidos en el Test SISDES.

En los estadígrafos observamos una nota promedio de 52.25, una mediana de 35, en cuanto a su coeficiente de variabilidad es de 51% y un 26.83 en su desviación estándar, lo que señala que el grupo experimental es heterogéneo.

Estos resultados expresan que los estudiantes presentan dificultades en adquirir el sistema de escritura porque no logran distinguir el dibujo de la escritura, no perciben el nexo entre la comunicación oral y escrita, no establecen correspondencia entre fonema y grafía, no reconocen cadenas de letras para formar nuevas palabras en forma horizontal y presentan problemas al contrastar palabras que se parecen además no logran integrar letras faltantes en una palabra, tampoco forman palabras con letras móviles y en ocasiones es difícil comprender lo que escriben pues no usan correctamente las grafías convencionales.

3.2. Resultados Pre Test al grupo control

Luego de haber aplicado el pre test SISDES al grupo control se alcanzaron los posteriores resultados:

Tabla 4

Resultados obtenidos de la aplicación del test para medir el nivel de Sistema de Escritura en los estudiantes del grupo control del Primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016.

NIVELES DE LOGRO	f	f%	ESTADÍSTICOS
LOGRO DESTACADO	0	0.0	$\bar{x} = 55.17$
LOGRADO	1	5.56	S = 25.85
PROCESO	5	27.78	Me = 37.5
INICIO	12	66.67	CV = 47%
Total	18	100	

Resultados del Test de Sistema de Escritura (SISDES), agosto de 2016.

Gráfico 2

Resultados obtenidos de la aplicación del test para medir el nivel de Sistema de Escritura en los estudiantes del grupo control del Primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016.

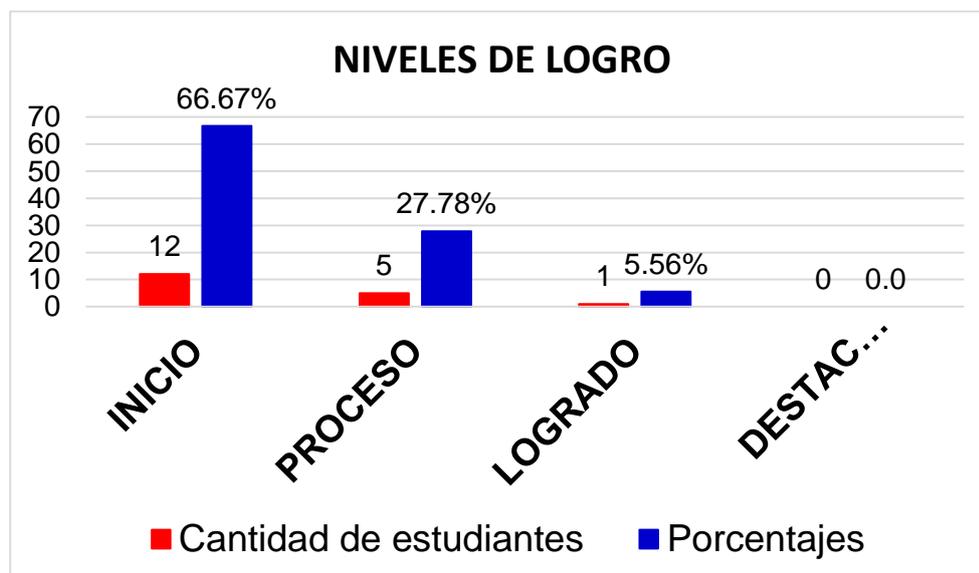


Figura 2: Resultados del Test de Sistema de Escritura (SISDES) aplicado a los estudiantes del grupo control del primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 10178, agosto de 2016.

INTERPRETACIÓN

Tal como se puede distinguir en la Tabla 4 y el Gráfico 2, al aplicar el pre test al grupo control se evidencia que el 66.67% (12 estudiantes) están en el nivel **Inicio**; un 27.78% (5 estudiantes) se sitúan en el nivel de logro de **Proceso**, así mismo en el nivel de **Logrado** tenemos el 5.56 % (1 estudiante), mientras que en el nivel de logro **Destacado** no se ubicó ningún estudiante. Además podemos expresar que los estudiantes que se localizan en el nivel **Inicio** (12) obtuvieron puntajes entre 00 y 66; aquellos que se ubican en el nivel de **Proceso** (5 estudiantes) obtuvieron puntajes entre 67 y 88; 1 estudiante que se situó en el nivel de **Logrado** obtuvo calificación entre 87 y 110 mientras ningún estudiante obtuvo calificaciones entre 111 y 132 en el nivel de logro **Destacado**, según los puntajes establecidos en el Test SISDES.

En los estadígrafos observamos una nota promedio de 55.17, una mediana de 37.5, en cuanto a su coeficiente de variabilidad es de 47% y un 25.85 en su desviación estándar, lo que señala que el grupo control es heterogéneo.

Estos resultados expresan que los estudiantes presentan dificultades en adquirir el sistema de escritura porque no logran distinguir el dibujo de la escritura, no percibe el nexo entre la comunicación oral y escrita, no establece correspondencia entre fonema y grafía y no reconocen cadenas de letras para formar nuevas palabras en forma horizontal, además de presentar problemas al contrastar palabras que se parecen, al armar palabras utilizando letras móviles pues tampoco integran letras faltantes en una palabra, y en ocasiones es difícil comprender lo que escriben pues no usan correctamente las grafías convencionales.

3.3. Resultados Post Test al grupo experimental

Luego de haber aplicado el Post Test SISDES al grupo experimental se lograron los posteriores resultados:

Tabla

Resultados obtenidos de la aplicación del test para medir el nivel de Sistema de Escritura en los estudiantes del grupo experimental del Primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016.

NIVELES DE LOGRO	f	f%	ESTADÍSTICOS
LOGRO DESTACADO	6	37.50	$\bar{x} = 109.94$
LOGRADO	6	37.50	S = 16.94
PROCESO	4	25.00	Me = 108
INICIO	0	0.0	CV = 15%
Total	16	100	

Resultados del Test de Sistema de Escritura (SISDES), noviembre de 2016.

Gráfico 3

Resultados obtenidos de la aplicación del test para medir el nivel de Sistema de Escritura en los estudiantes del grupo experimental del Primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016.

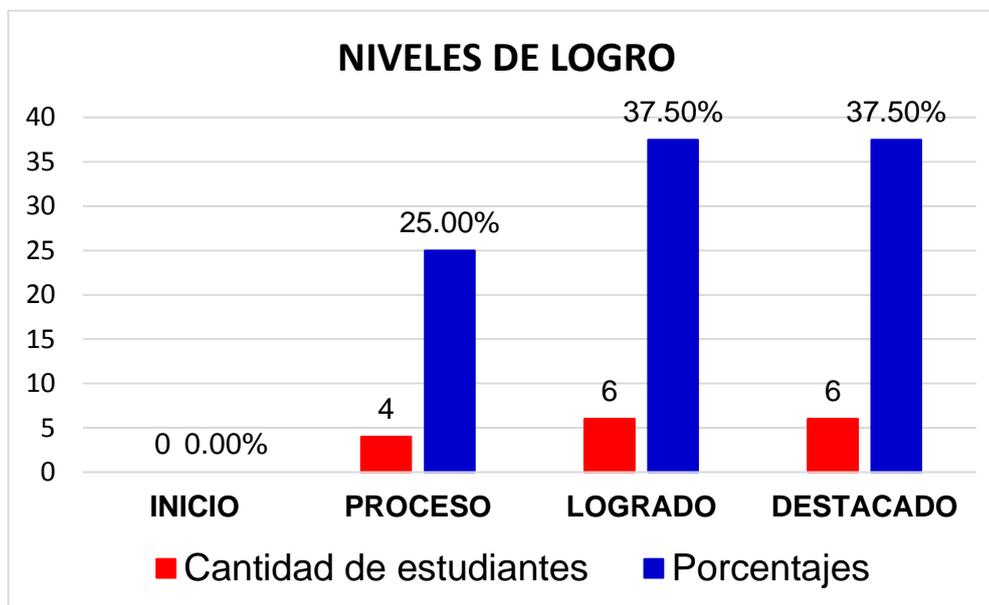


Figura 3: Resultados del Test de Sistema de Escritura (SISDES) aplicado a los estudiantes del grupo experimental del primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 10178, noviembre de 2016.

INTERPRETACIÓN

Tal como se puede distinguir en la Tabla 5 y el Gráfico 3, al aplicar el post test al grupo experimental se demuestra que en el nivel **Inicio** no se ubica ningún estudiante; el 25% de estudiantes (4) se sitúan en el nivel de logro de **Proceso**, un 37.50% (6 estudiantes) están en el nivel de **Logrado**, así mismo en el nivel de logro **Destacado** tenemos un 37.50% que hace referencia a 6 estudiantes. Además podemos expresar que en el nivel **Inicio** no se encuentra ningún estudiante, por lo tanto ninguno obtuvo puntajes entre 00 y 66; en el nivel de **Proceso** fueron 4 estudiantes los que obtuvieron puntajes entre 67 y 88; 6 estudiantes que se ubicaron en el nivel de **Logrado** obtuvieron calificación entre 87 y 110, así mismo 6 estudiantes ubicados en el nivel de Logro **Destacado** obtuvieron calificaciones entre 111 y 132, según los puntajes establecidos en el Test SISDES.

En los estadígrafos observamos una nota promedio de 109.94, una mediana de 108, en cuanto a su coeficiente de variabilidad es de 15% y un 16.94 en su desviación estándar, lo que señala que el grupo control es homogéneo.

Estos resultados expresan que los educandos han mejorado notablemente su nivel de sistema de escritura evidenciándose en sus niveles de logro, porque han logrado distinguir el dibujo de la escritura, perciben la relación que existe entre la comunicación oral y escrita, además de establecer correspondencia entre grafía y fonema, reconocer cadenas de letras para formar nuevas palabras en forma horizontal, integrar letras faltantes en una palabra y formar palabras con letras móviles.

3.4. Resultados Post Test al grupo control

Luego de haber aplicado el Post Test SISDES al grupo control se alcanzaron los posteriores resultados:

Tabla 6

Resultados obtenidos de la aplicación del test para medir el nivel de Sistema de Escritura en los estudiantes del grupo control del Primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016.

NIVELES DE LOGRO	f	f%	ESTADÍGRAFOS
LOGRO DESTACADO	0	0.0	$\bar{x} = 67.56$
LOGRADO	2	11.11	$S = 20.19$
PROCESO	4	22.22	$Me = 64$
INICIO	12	66.67	$CV = 30\%$
Total	16	100	

Resultados del Test de Sistema de Escritura (SISDES), noviembre de 2016.

Gráfico 4

Resultados obtenidos de la aplicación del test para medir el nivel de Sistema de Escritura en los estudiantes del grupo control del Primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016.

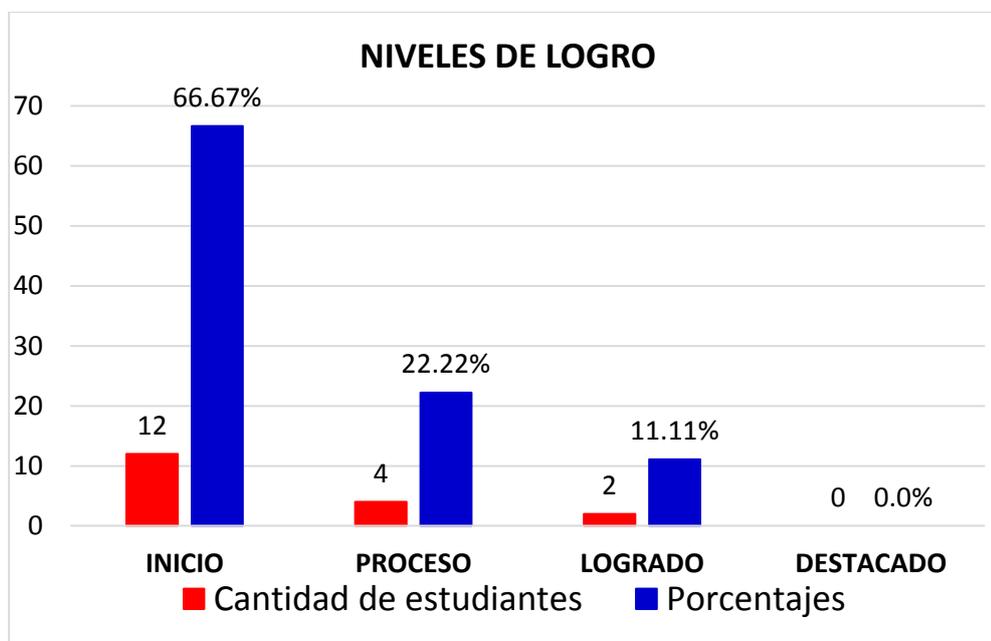


Figura 4: Resultados del Test de Sistema de Escritura (SISDES) aplicado a los estudiantes del grupo control del primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 10178, noviembre de 2016.

INTERPRETACIÓN

Tal como se puede distinguir en la Tabla 6 y el Gráfico 4, al aplicar el post test al grupo control se evidencia que un 66.67% que equivale a 12 estudiantes están en el nivel **Inicio**; el 22.22%, es decir 4 estudiantes se ubican en el nivel de logro de **Proceso**, un 11.11% (2 estudiantes) se sitúan en el nivel de **Logrado**, así mismo en el nivel de Logro **Destacado** no se ubicó ningún estudiante.

Además podemos expresar que 12 estudiantes se localizan en el nivel **Inicio**, por lo tanto obtuvieron puntajes entre 00 y 66; en cuanto al nivel de **Proceso** fueron 4 estudiantes que obtuvieron puntajes entre 67 y 88; 2 estudiantes que se situaron en el nivel de **Logrado** obtuvieron calificación

entre 87 y 110, mientras que ningún estudiante obtuvo calificaciones entre 111 y 132 en el nivel de Logro **Destacado**, según los puntajes establecidos en el Test SISDES.

En los estadígrafos observamos una nota promedio de 67.56, una mediana de 64, en cuanto a su coeficiente de variabilidad es de 30% y un 20.19 en su desviación estándar, lo que señala que el grupo control es homogéneo.

Estos resultados expresan que la mayor parte de los estudiantes todavía muestran dificultades en adquirir el sistema de escritura porque si bien es cierto que logran distinguir el dibujo de la escritura, no todos logran establecer correspondencia entre fonema y grafía, pues se confunden al contrastar palabras que se parecen y no ordenan adecuadamente las letras móviles que le permitirán componer palabras, lo que conlleva que al no usar correctamente las grafías convencionales tengan dificultades en comprender a cabalidad lo que escriben y completar letras en una palabra.

3.5. Comparación de resultados Pre test y Post test al grupo experimental

Luego de haber comparado los resultados del Pre y Post Test SISDES al grupo experimental se logró lo siguiente:

Tabla 7

Comparación de resultados obtenidos de la aplicación del Pre Test y Post Test para medir el nivel de Sistema de Escritura en los estudiantes del grupo experimental del Primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016.

PRE TEST				POST TEST			
NIVELES DE LOGRO	f	f%	Estadígrafos	NIVELES DE LOGRO	f	f%	Estadígrafos
LOGRO DESTACADO	0	0.0	$\bar{x} = 52.25$ $S = 26.83$ $Me = 35$	LOGRO DESTACADO	6	37.50	$\bar{x} = 109.94$ $S = 16.94$ $Me = 108$ $CV = 15\%$
LOGRADO	1	06.25		LOGRADO	6	37.50	
PROCESO	4	25.00		PROCESO	4	25.00	
INICIO	11	68.75		INICIO	0	0.0	
Total	16	100		Total	16	100	

Resultados del Pre test y Post Test de Sistema de Escritura (SISDES) al grupo experimental, noviembre de 2016.

Gráfico 5

Comparación de resultados obtenidos de la aplicación del Pre Test y Post Test para medir el nivel de Sistema de Escritura en los estudiantes del grupo experimental del Primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016.

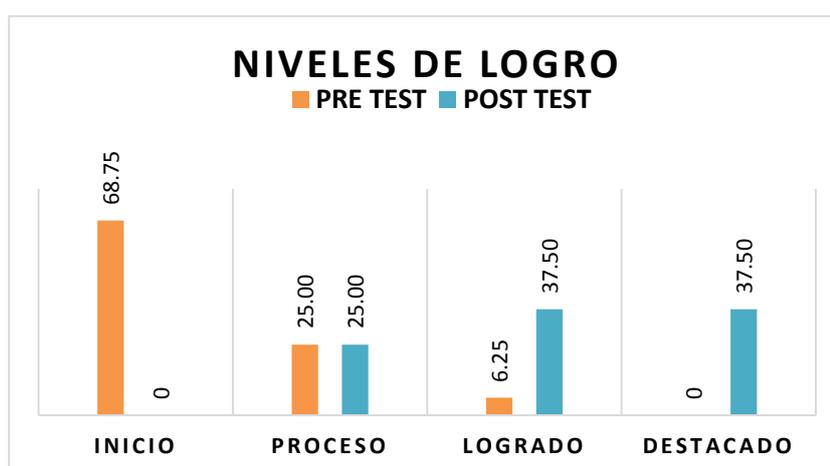


Figura 5: Resultados de la comparación del Pre Test y Pos test (SISDES) aplicado a los estudiantes del grupo experimental del primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 10178, noviembre de 2016.

INTERPRETACIÓN

Tal como se puede distinguir en la tabla 7 y el Gráfico 5, al comparar los resultados del pre test y el post test al grupo experimental se evidencia que previo a la aplicación del programa de juegos lúdicos, un 68.75% se ubica en el nivel **Inicio**; el 25% se ubican en el nivel de logro de **Proceso**, un 6.25% se sitúa en el nivel de **Logrado**, así mismo en el nivel de logro **Destacado** no se ubica ningún estudiante; mientras que posterior de la aplicación del programa de juegos lúdicos se percibe que en el nivel **Inicio** no se ubica ningún estudiante; el 25% están en el nivel de logro de **Proceso**, un 37.50% se localiza en el nivel de **Logrado**, así mismo el 37.50% se sitúa en el nivel de logro **Destacado**, lo que evidencia que la aplicación de juegos lúdicos han mejorado de manera significativa el sistema de escritura en los estudiantes de mi grupo experimental.

En los estadígrafos del pre test observamos una nota promedio de 52.25, una mediana de 35, en cuanto a su coeficiente de variabilidad es de 51% y un 26.83 en su desviación estándar, mientras que en el post test se evidencia una nota promedio de 109.94, una mediana de 108, su coeficiente de variabilidad es de 15% y un 16.94 es su desviación estándar, lo que señala que el resultado de la ejecución del programa de juegos lúdicos ha sido satisfactorio, ya que este pequeño grupo se pudo nivelar con el resto de sus compañeros.

3.6. Comparación de resultados Pre test y Post test al grupo control

Luego de haber comparado los resultados del Pre y Post Test SISDES al grupo control se logró lo siguiente:

Tabla 8

Comparación de resultados obtenidos de la aplicación del Pre Test y Post Test para medir el nivel de Sistema de Escritura en los estudiantes del grupo control del Primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016.

PRE TEST				POST TEST			
NIVELES DE LOGRO	f	f%	Estadígrafos	NIVELES DE LOGRO	f	f%	Estadígrafos
LOGRO DESTACADO	0	0.0	$\bar{x} = 55.17$	LOGRO DESTACADO	0	0.0	$\bar{x} = 67.56$
LOGRADO	1	5.56	$S = 25.85$	LOGRADO	2	11.11	$S = 20.19$
PROCESO	5	27.78	$Me = 37.50$	PROCESO	4	22.22	$Me = 64$
INICIO	12	66.67	$CV = 47\%$	INICIO	12	66.67	$CV = 30\%$
Total	18	100		Total	16	100	

Resultados del Pre Test y Post Test de Sistema de Escritura (SISDES) al grupo control, noviembre de 2016.

Gráfico 6

Comparación de resultados obtenidos de la aplicación del Pre Test y Post Test para medir el nivel de Sistema de Escritura en los estudiantes del grupo control del Primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016.

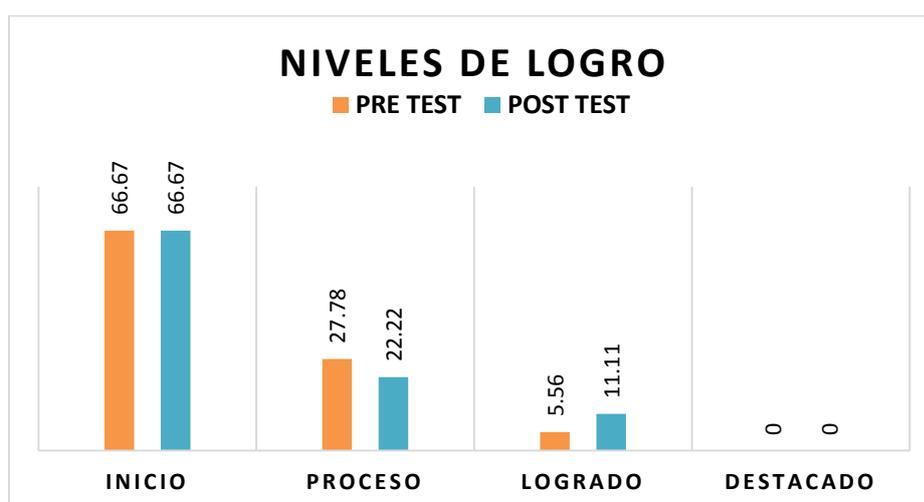


Figura 6: Resultados de la comparación del Pre Test y Pos test (SISDES) aplicado a los estudiantes del grupo control del primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 10178, noviembre de 2016.

INTERPRETACIÓN

Tal como se puede distinguir en la tabla 8 y el Gráfico 5, al aplicar el pre test al grupo control se evidencia que un 66.67% de estudiantes se sitúan en el nivel **Inicio**; el 27.78% se ubican en el nivel de logro de **Proceso**, el 5.56% están en el nivel de **Logrado**, así mismo no hay ningún estudiante en el nivel de logro **Destacado**; mientras que en la aplicación del post test al grupo control se percibe que en el nivel **Inicio** se localiza un 66.67% de estudiantes; el 22.22% se ubican en el nivel de logro de **Proceso**, un 11.11% se sitúan en el nivel de **Logrado**, así mismo en el nivel de logro **Destacado** no se encuentra a ningún estudiante, lo que revela que la mejora del sistema de escritura en el grupo control no es significativa como se evidencia en los resultados del grupo experimental.

En los estadígrafos del pre test al grupo control, observamos una nota promedio de 55.17, una mediana de 37.5, en cuanto a su coeficiente de variabilidad es de 47% y un 25.85 en su desviación estándar, mientras que en el post test se evidencia una nota promedio de 67.56, una mediana de 64, su coeficiente de variabilidad es de 30% y un 20.19 en su desviación estándar, lo que señala que no ha incrementado sustancialmente el nivel de sistema de escritura en los niños del primer grado del nivel primario de dicha institución.

3.7. Contrastación de hipótesis

Después de conocer la información estadística de los resultados del trabajo de investigación como producto de la aplicación del pre y post test a los grupos control y experimental y contando con la información que le da soporte teórico a la hipótesis de la investigación (teorías de la variables de estudio, antecedentes del problema e información estadística presentada en la realidad problemática), se ha podido constatar la hipótesis formulada inicialmente:

H₁: Los juegos lúdicos mejoran significativamente el sistema de escritura en los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016.

Por otro ámbito, en el presente trabajo de investigación se ha contrastado la hipótesis a través de la Prueba T de Student puesto que se trata de un estudio longitudinal con muestras relacionadas menor a 30.

Así mismo, los datos proceden de una distribución normal en la que el P – Valor => α por el cual se acepta la H₀.

Finalmente, podemos afirmar que existe una significativa diferencia en la media de los juegos lúdicos antes y después de la aplicación del programa de juegos lúdicos. Por lo cual se concluye que el tratamiento (programa de juegos lúdicos) SI tiene efectos significativos sobre el sistema de escritura de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la muestra seleccionada.

De hecho los estudiantes en promedio mejoraron su sistema de escritura de 109.94 puntos en el post test en comparación con la media de 52.25 puntos obtenidos en pre test.

CAPÍTULO IV

IV. DISCUSIÓN

En la investigación, los resultados en el proceso de aplicación del programa de juegos lúdicos, el 37.50% en nivel de logro **DESTACADO**, vienen a confirmar lo que expresa Piaget cuando dice: “los juegos representan la asimilación reproductiva y funcional de la realidad puesto que forman parte del intelecto del niño teniendo en cuenta las etapas de evolución de la persona” (p. 109) Ya que en el desarrollo de las sesiones se consideró el rescatar sus vivencias y saberes previos de acuerdo a su etapa evolutiva en el que se encuentra el estudiante según su edad, para que luego los relacionen con los nuevos saberes que se programaron en las sesiones, además se partió de la realidad del medio en que se desenvuelven. De otro lado es importante precisar que se observó cómo los estudiantes fueron acomodando y asimilando sus conocimientos al interactuar con su contexto.

En relación a uno de los antecedentes a nivel local tenemos a Díaz Ruiz, F. y Silva Morales B. (2012), quien en su investigación “Aplicación de juegos creativos para superar la problemática de lectoescritura”, en la que aplicó como instrumentos: entrevista a alumnos y prueba escrita; llegó a la conclusión:

La motivación personal persistente de los estudiantes por el aprendizaje y las buenas expectativas y actitudes de los docentes reafirman la influencia del programa de juegos creativos puesto que a través de ellos se explora y crean mundos propicios para la expresión de sentimientos e ideas que luego serán plasmados en un escrito, coincide con mi trabajo de investigación ya que se puede apreciar que la aplicación de juegos lúdicos ha dado notables resultados en la mejora del nivel de sistema de escritura en los estudiantes y aún más en la motivación por participar y lograr los propósitos de cada una de las sesiones de aprendizaje que se desarrolló.

Los resultados del pre test ponen en evidencia a un grupo experimental con una nota promedio de 52.25 puntos y al concluir la aplicación del programa obtuvieron 109.94 puntos en el post test, esto quiere decir que han logrado

mejorar notablemente los valores que indican que se ha modificado su nivel de sistema de escritura.

De igual forma podemos establecer la comparación entre el grupo experimental con una nota promedio en el post test de 109.94 puntos y el 37.50% de estudiantes que se ubicó en el nivel de logro **DESTACADO**. En relación al grupo control que obtuvo una nota promedio de 67.56 puntos y un porcentaje de 66.67% de los estudiantes se ubicó en el nivel de logro **INICIO**, lo que señala la eficacia del estímulo, en este caso el programa de juegos lúdicos que contiene 20 sesiones que fueron desarrolladas siguiendo los procesos pedagógicos y didácticos en el grupo experimental.

En mi trabajo de investigación que se realizó en la Institución Educativa N° 10178 – Olmos 2016, sobre la teoría de juegos lúdicos si cumple con lo expresado por el teórico Jean Piaget cuando manifiesta que “los juegos representan la asimilación reproductiva y funcional de la realidad puesto que forman parte del intelecto del niño, teniendo en cuenta cada etapa evolutiva del individuo” (p. 109); ya que al iniciar mi proyecto en la indicada Institución, los estudiantes no relacionaban muy bien en qué consistía los juegos lúdicos, por lo que al ejecutar el programa de dichos juegos y explicarles el valor que tiene el mismo en su desarrollo social, afectiva, comunicativa y cognitiva es que los estudiantes asumen un compromiso personal en su desarrollo funcional y logran asimilar el fin de estos juegos y al final de mi proyecto se logró concientizar a los estudiantes y juntos cumplimos con nuestro objetivo de ejecutar sus niveles de desarrollo que cada uno de ellos posee.

Según lo manifestado en la teoría de Emilia Ferreiro (1995) donde nos dice que “al ingresar los niños a la escuela ya poseen conocimientos acerca de la escritura, debido a que durante el proceso de aprendizaje pasan por niveles y subniveles” (p. 99), en la Institución educativa donde se ejecutó mi proyecto si bien es cierto el nivel de enseñanza en esta institución no es la adecuada ya que se trata de un colegio que está ubicado en una zona rural en la ciudad de Olmos, motivo por el cual, al implementar mi proyecto me fue muy dificultoso ya

que el nivel de escritura de algunos niños no estaba acorde con el resto de sus compañeros.

Se realizó un trabajo especial de nivelación con estos niños para así poder mejorar su nivel de sistema de escritura, trabajo que se concluyó con un resultado satisfactorio, ya que este pequeño grupo se pudo nivelar con el resto de sus compañeros.

CAPÍTULO V

V. CONCLUSIÓN

Con la aplicación del pre test se determinó que los estudiantes del Primer Grado "A" de Educación Primaria presentaron dificultad en adquirir el sistema de escritura evidenciándose un 68.75% (11 estudiantes) situados en el nivel de logro **Inicio**; un 25% (4 estudiantes) ubicados en el nivel de logro **Proceso**, así mismo un 6.25% (1 estudiante) localizado en el nivel de **Logrado**, mientras que en nivel de logro **Destacado** no se halló ningún estudiante.

Se diseñó y aplicó un programa de juegos lúdicos que contiene 20 sesiones de aprendizaje que fueron desarrolladas siguiendo los procesos pedagógicos y didácticos en el grupo experimental que consta de 34 estudiantes, para mejorar su sistema de escritura y permitir que participen de manera activa.

Al aplicar el post test se determinó que la mayoría de estudiantes (37.50% en nivel **Destacado** y 37.50% en nivel de **Logrado**) han mejorado de manera significativa su nivel de sistema de escritura evidenciándose en sus niveles de logro, porque han logrado distinguir el dibujo de la escritura, perciben el nexo que existe entre la comunicación oral y escrita, además de establecer correspondencia entre grafía y fonema, reconocer cadenas de letras para formar nuevas palabras en forma horizontal, identificar letras faltantes en una palabra y formar palabras con letras móviles.

Al iniciar el proyecto de investigación Juegos lúdicos para la mejora del sistema de escritura en los estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016; se realizó una prueba de Pre test, de una muestra de 34 estudiantes del nivel primario de dicha institución, un 68.75% de ellos presentaban dificultades en la adquisición del sistema de escritura. Durante la ejecución del programa de juegos lúdicos se desarrollaron 20 sesiones, las cuales ayudaron a incrementar el nivel de sistema de escritura en los niños. Al culminar dichas sesiones, obtuvimos como resultado que el 37.50% se encuentra en el nivel de Logrado así mismo un 37.50% se ubica en

nivel Destacado; lo que indica que la aplicación de este programa fue exitosa demostrando que hubo una mejora significativa en el sistema de escritura.

Al contrastar la hipótesis de mi investigación a través de la Prueba T de Student, se ha concluido que el tratamiento (programa de juegos lúdicos) SI tiene efectos significativos sobre el sistema de escritura de los estudiantes del primer grado del nivel primario de la muestra seleccionada. De hecho los estudiantes en promedio mejoraron su sistema de escritura de 109.94 puntos en el post test en comparación con la media de 52.25 puntos obtenidos en pre test.

CAPÍTULO VI

VI. RECOMENDACIONES

Estimular a los docentes en la aplicación de programas que consten de estrategias activas y lúdicas que convierta su práctica docente en un trabajo motivador y novedoso.

Proponer a los directivos de las instituciones educativas que los docentes estén en constantes capacitaciones para que estén actualizados en cuanto a las metodologías que pueden emplear en sus sesiones de aprendizaje logrando que sea significativo en los estudiantes.

Se sugiere que próximas investigaciones estudien otras variables que podrían estar asociadas al sistema de escritura para favorecer la alfabetización en los estudiantes de los primeros grados, por ser uno de los aspectos básicos en la formación del nivel primario.

REFERENCIAS

- Batllori, J. (2005). *Juegos para Entrenar el Cerebro. Desarrollo de Habilidades Cognitivas y Sociales*. . Madrid : Narcea .
- Cepal. (2010). *Educación y conocimiento: eje de la transformación productiva con equidad*. . Santiago de Chile : CEPAL-UNESCO.
- Chateau, A. (1958). *Aprendizaje a través del juego* . Madrid: Universal.
- Ferreiro, E. (1979). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. México DF : Siglo XXI.
- Ferreiro, M. (1995). *Jugar con la imagen imagina juegos*. Madrid: Prensa y Educación.
- Garaigordobil, M. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Caracas: Laberinto Educativo. .
- Garrios, L. (2004). *Juegos Lúdicos*. Madrid: Planeta.
- Gross, A. (2004). *La educación infantil, métodos, técnicas y organización*. Madrid: CEAC.
- Gutierrez, A. (2004). *La Bondad del juego. Escuela Abierta* . Madrid : Grao.
- Hall, G. (1904). *Adolescente*. Washington: Pax.
- Huizinga, J. (1996). *Homo ludens: el juego como elemento de la cultura*. . Rio de Janeiro: Aije.
- Lázaro, A. (2002). *Radiografía del juego en el marco escolar*. Madrid: Fuenteventura.
- Moreno, A. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. Madrid: Aljibes.
- Ortega, R. (2006). *El juego en educación infantil y primaria*. Madrid: Revista Digital Investigación y educación.
- Piaget, J. (1979). *La formación del símbolo en el niño*. México DF: Porrúa.

Schiller, J. (2002). *el juego y la personalidad* . Mexico DF: Nueva .

Spencer, H. (1855). *Principios de la psicología*. Madrid: Planeta.

Tenorio, J. (2006). *El juego en educación infantil y primaria*. . Madrid: Revista Digital Investigación y educación.

Vygotsky, L. (1982). *El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño*. Madrid: Cuadernos de Pedagogía.

Zapata, O. (1989). *Juego y aprendizaje escolar* . México DF: Pax .

ANEXOS

MATRIZ

MATRIZ DE CONSISTENCIA PARA ELABORACIÓN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: Lina Lizéth Carpio Sandoval

FACULTAD/ESCUELA: Facultad de Educación e Idiomas.

Escuela Académico Profesional de Educación Primaria.

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL SISTEMA DE ESCRITURA DE ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 10178, OLMOS 2016.
PROBLEMA	¿Qué influencia tiene los juegos lúdicos en la mejora del sistema de escritura de los estudiantes del Primer Grado de educación primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016?
HIPÓTESIS	Los juegos lúdicos mejoran el sistema de escritura de los estudiantes del Primer Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016.
OBJETIVO GENERAL	Determinar la influencia de los juegos lúdicos para mejorar el sistema de escritura de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar el nivel del sistema de escritura en los estudiantes del Primer Grado de educación primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016. • Diseñar y aplicar el programa de juegos lúdicos para la mejora del sistema de escritura en los estudiantes del Primer Grado del grupo experimental. • Evaluar el nivel del sistema de escritura en los estudiantes del grupo experimental y control mediante un post test. • Comparar los resultados sobre el nivel de mejora del sistema de escritura en los estudiantes del primer grado de educación primaria obtenidos en el pre y post test por los grupos experimental y control para determinar la influencia de los juegos lúdicos. • Contrastar los resultados del post test a través de una prueba de hipótesis.
DISEÑO DEL ESTUDIO	<p>El diseño de investigación que se empleó corresponde al cuasi – experimental de pre y post test con grupo control no equivalente, cuyo esquema es:</p> <p style="text-align: center;">Esquema</p> <div style="border: 1px solid black; width: fit-content; margin: 0 auto; padding: 5px;"> <p style="margin: 0;">GE: O₁ X O₃</p> <p style="margin: 0;">GC: O₂ O₄</p> </div> <p>GE: Grupo experimental GC: Grupo control O₁ : Pre-test GE O₂ : Pre-test GC X : Juegos Lúdicos O₃ : Post-test GE O₄ : Post-test GC</p>
	<p>Población</p> <p>Conformada por estudiantes del primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016.</p> <p>Muestra</p>

POBLACIÓN Y MUESTRA	<p>La muestra de estudio se seleccionó mediante la técnica del azar simple, considerando las dos secciones de primer grado, a fin de obtener una sección que conformaría el grupo de investigación, quedando establecida de la siguiente manera:</p> <p style="text-align: center;">Grupo experimental 16 niños</p> <p style="text-align: center;">Grupo Control 18 niños</p>
VARIABLES	<p>Variable independiente: Juegos Lúdicos.</p> <p>Variable dependiente: Sistema de escritura.</p>

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable(s)	Definición conceptual	Definición operacional	Indicadores	Escala de medición
V.I. JUEGOS LÚDICOS	Como instrumento pedagógico, el juego constituye la potencialización de diversas dimensiones de la personalidad como: el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral, facilitando la construcción de significados y de un lenguaje simbólico accediendo al mundo social y al pensamiento conceptual.	Los juegos lúdicos son una serie de actividades recreativas, motivadoras tales como: La ronda giratoria, rompecabezas, sopa de letras, el teléfono malogrado, mi tesoro es un cuento, formación de palabras, charadas, el rey manda, vistiendo al payasito, el mensajito, la cadena, la lotería, buscamos nuestro tesoro, el juego de la ruleta, el	<p>DIMENSIÓN SOCIAL:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juega con sus demás compañeros de forma activa. • Participa en actividades comunicativas. • Se integra y coopera con su equipo. • Pide ayuda cuando lo necesita. • Participa activamente en conversaciones. • Es asertivo con sus compañeros. • Intenta adaptarse a las normas de los demás. 	ESCALA DE INTERVALO

	<p>(Piaget, Jean1979) (p.81).</p>	<p>barquito, descubriendo la imagen, buscando mi tesoro; que generan una participación activa en el estudiante logrando despertar su interés por aprender.</p>	<p>DIMENSIÓN AFECTIVA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respetar las normas de convivencia. • Controla la ansiedad. • Desarrolla los juegos amistosamente con sus compañeros. • Participa, se integra y coopera en actividades lúdica en forma creativa. • Tiene tolerancia a la frustración. 	
			<p>DIMENSIÓN COMUNICATIVA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza expresiones verbal y no verbal para interactuar. • Realiza las indicaciones que el docente menciona. • Expresa ideas con coherencia y fluidez. • Explica significados de palabras que ya conoce. • Relaciona grafía – sonido. 	
			<p>DIMENSIÓN COGNITIVA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establece relaciones con las actividades que desarrollan las personas de su entorno. • Realiza actividades de estimulación de los procesos psicológicos básicos: atención, concentración, 	

			<p>memoria, percepción.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se expresa utilizando el método icono-verbal. • Muestra atención breve, pero profunda. • Es independiente y hace cosas por sí mismo. 	
<p>V.D. SISTEMA DE ESCRITURA</p>	<p>El proceso de apropiación de la lengua escrita, encuentra que los niños y las niñas pasan por una serie de niveles y subniveles y que al ingresar a la escuela, ya tienen ciertas concepciones sobre la escritura, es decir, que desde edades muy tempranas, los niños tratan de explicarse la información escrita que les llega de diversas procedencias: empaques de galletas, refrescos, periódicos, gaseosas, chocolates y otros. (Ferreiro, Emilia 1995) (p. 99).</p>	<p>El sistema de escritura busca plasmar conocimientos en un papel u otro soporte material a través de la utilización de signos respondiendo a los indicadores establecidos por cada dimensión que nos permite darnos cuenta si el niño ha logrado pasar de un nivel a otro, es decir pasar del nivel pre silábico y silábico, y así sucesivamente. Estos signos, por lo general, son letras que forman palabras.</p>	<p>PRE-SILÁBICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diferencia el dibujo de la escritura. • No percibe la relación entre los signos del lenguaje escrito y los sonidos del lenguaje oral. • Escribe en una línea horizontal de izquierda a derecha, empleando signos arbitrarios. • Reconoce que las cadenas de letras son objetos sustitutos que representan nombres de objetos del mundo, personas, animales, etc. 	
			<p>SILÁBICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representa una sílaba con una grafía. • Busca diferencias gráficas en los escritos. 	

			<p>SILÁBICO-ALFABÉTICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compone palabras con letras móviles. • Completa letras en una palabra. • Compara palabras que se parecen. 	
			<p>ALFABÉTICO:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establece correspondencia entre fonema – grafía (sonido – letra). • Usa las grafías convencionales. • Se puede comprender lo que escribe. 	

MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS	<p>V.I.: JUEGOS LÚDICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observación <p>V.D.: SISTEMA DE ESCRITURA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Test SISDES • Observación
------------------------------	--

DIAGNÓSTICO

**DIAGNÓSTICO DE ALUMNOS DE PRIMER GRADO EN SISTEMA DE
ESCRITURA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 10 178 “DIVINO MAESTRO”
OLMOS.**

N° DE ORDEN	APELLIDOS Y NOMBRES	NIVEL DE ESCRITURA
01	ARÓSTEGUI MONJA Rosa Elif	Silábico
02	CARRASCO CORONEL Efrain Edinson	Pre-silábico
03	CHAPOÑAN PUPUCHE Sheyla Tais	Silábico
04	FLORES HORNA Emanuel Jhordán	Pre-silábico
05	HORNA SERRATO Xiomara Yamileth	Silábico
06	MACO ZAPATA José Daniel	Pre-silábico
07	MONJA MACO Carlos Rodrigo	Pre-silábico
08	MONJA MARTINO Dayron Jesús	Pre-silábico
09	MONJA OYOLA César Aldair	Pre-silábico
10	OYOLA MARTINO Lucía Anahí	Pre-silábico
11	PRIETO SERRATO Joel Marcos	Pre-silábico
12	PUICÓN MÍO Graciela	Pre-silábico
13	PUPUCHE PUPUCHE Dayani Lorena	Pre-silábico
14	SERQUÉN VELASQUEZ Alexandra del Rocío	Silábico
15	VILCHEZ ASECIO Brayan del Piero	Pre-silábico
16	VILCHEZ ASECIO Diego Paul	Pre-silábico

INSTRUMENTO

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Objetivo: Recolectar información acerca de la participación en juegos lúdicos en los niños de primer grado de la Institución Educativa N° 10178, Olmos 2016.

I.- Datos Generales:1.- Sexo: H (1)M (2)2.- Edad: **II.- Social:**

Preguntas	Muy Bien (1)	Bien (2)	Regular (3)	Malo (4)
1.- Juega con sus demás compañeros de forma activa.				
2.- Participa en actividades comunicativas.				
3.- Se integra y coopera con su equipo.				
4.- Pide ayuda cuando lo necesita.				
5.- Participa activamente en conversaciones.				
6.- Es asertivo con sus compañeros.				
7.- Intenta adaptarse a las normas de convivencia del aula.				

III.- Afectiva:

Preguntas	Muy Bien (1)	Bien (2)	Regular (3)	Malo (4)
1.- Participa en actividades lúdicas de forma creativa.				
2.- Logra controlar la ansiedad.				
3.- Ejecuta los juegos en un clima de amistad.				
4.- Muestra sus sentimientos e ideas con Seguridad.				
5.- Tiene tolerancia a la frustración.				

IV.- Comunicativa:

Preguntas	Muy Bien (1)	Bien (2)	Regular (3)	Malo (4)
1.- Utiliza expresiones verbal y no verbal para interactuar.				
2.- Realiza las indicaciones que el docente menciona.				
3.- Expresa ideas con coherencia y fluidez.				
4.- Explica significados de palabras que ya conoce.				
5.- Relaciona grafía – sonido.				

V.- Cognitiva:

Preguntas	Muy Bien (1)	Bien (2)	Regular (3)	Malo (4)
1.- Realiza actividades de recepción auditiva y visual.				
2.- Realiza actividades de asociación auditiva y visual.				
3.-Realiza actividades de lectura icono-verbal.				
4.- Muestra atención breve, pero profunda.				
5.- Es independiente y hace cosas por sí mismo.				

TEST SISDES

**Test para medir el Sistema de Escritura a estudiantes del
Primer Grado de Educación Primaria**

Objetivo: Identificar el nivel de sistema de escritura en los estudiantes del Primer Grado de Educación Primaria.



Datos del estudiante:

APELLIDOS:

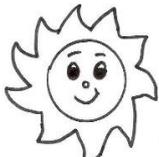
NOMBRES:

2016

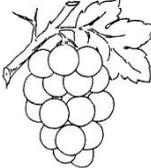
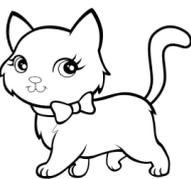
1.- Escribe tu nombre en el recuadro (4 pts.).

--

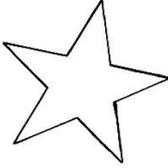
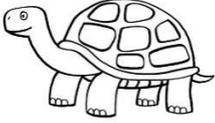
2.- Observa con atención los dibujos y escribe su nombre (12 pts.).

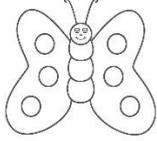
3.- Observa con atención los dibujos y escribe su nombre (12 pts.).

4.- Observa con atención los dibujos y escribe su nombre (12 pts.).

5.- Observa con atención los dibujos y escribe su nombre (12 pts.).

6.- Escribe la oración que te dicte tu maestra (4 pts.).

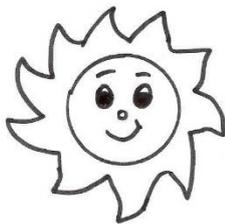
Danilo pásame ese peine.

7.- Relaciona la imagen con su escritura → (8 pts.).

LUNA

ESTRELLA

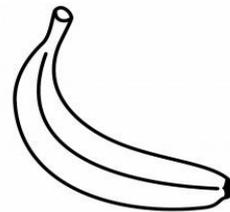
SOL



VACA

PLÁTANO

MALETA



8.- Une las sílabas para formar palabras (24 pts.).

GA LLE TA  <input type="text"/>	LA PA NA  <input type="text"/>	NE CAR  <input type="text"/>
VO HUE  <input type="text"/>	EN LA SA DA  <input type="text"/>	PO MA RI SA  <input type="text"/>

9.- Escriba las palabras que te dicte tu profesora (16 pts.).

1.- _____

PAN

2.- _____

LUNA

3.- _____

PALANA

4.- _____

BICICLETA

10.- Observa atentamente la imagen y escribe su nombre (12 pts.).

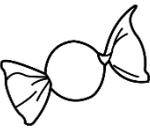


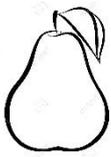
11.- Elige las letras que corresponden a la palabra que te dicte tu profesora, recórtalas y pega (4 pts.).

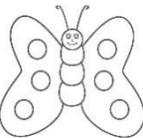
--	--	--	--	--

A	S	I	O	J
R	M	G	E	T

12.- Completa las palabras (12 pts.).

1.  CARA _____

2.  _____RA

3.  MA _____PO _____

VALIDACIÓN

CONSTANCIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Por la presente se deja constancia haber revisado el instrumento de investigación para ser utilizado en la investigación, cuyo título es: "JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL SISTEMA DE ESCRITURA DE ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 10178, OLMOS 2016". Su autora es Lina Lizeth Carpio Sandoval, estudiante de la Escuela Profesional de Educación Primaria de la Universidad César Vallejo-Campus Chiclayo.

Dicho instrumento será aplicado a una muestra representativa de 34 participantes del proceso de investigación, que se aplicará durante los meses de setiembre y noviembre de 2016, según técnica del cuestionario.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por el autor, quedando finalmente aprobadas. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud del interesado para los fines que considere pertinentes.

Chiclayo, 21 de setiembre de 2016

PROGRAMA

ESQUEMA DE PROPUESTA DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA
“JUEGOS LÚDICOS PARA MEJORAR EL SISTEMA DE ESCRITURA DE
ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
10178, OLMOS 2016”

I. DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA: PROGRAMA DE JUEGOS LÚDICOS.

II. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. **I.E.** : N° 10178 OLMOS
1.2 **GRADO** : Primer grado de Educación Primaria
1.3 **SECCIÓN** : “A”
1.4 **TURNO** : Mañana

III. INTRODUCCIÓN:

El proceso de aprendizaje del sistema de escritura interviene en gran medida el contexto socio cultural y la función social que tiene la lengua escrita para comunicar significados, ya que por medio de ella, se trasmite todo tipo de conocimientos, creencias y valores.

Los niños y las niñas del primer grado se encuentran en un proceso de transición entre el nivel inicial y el primer grado. Esto significa para ellos llegar a otra escuela, a otra aula, así como tener un nuevo docente y conocer nuevos compañeros. Para que este tránsito sea positivo, es necesario realizar actividades en la escuela y en el aula que permitan que el estudiante se sienta acogido por todos.

El presente trabajo de investigación es conveniente porque con su estudio se busca mejorar el sistema de escritura en los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa 10178 Olmos 2016; de igual modo beneficiará a los estudiantes, los mismos que lograrán apropiarse del sistema de escritura. A través de este estudio se busca confirmar la teoría científica que existe sobre el uso de juegos lúdicos para mejorar el sistema de escritura.

Este trabajo servirá en una fuente de consulta para docentes y directivos de las instituciones educativas públicas y privadas interesadas en mejorar la habilidad del sistema de escritura de los estudiantes que están a su cargo.

Finalmente, la investigación permitirá crear un nuevo instrumento como es una guía de observación para recolectar datos como antes y después de la aplicación del programa de juegos lúdicos que se constituye en una nueva herramienta metodológica.

IV. DIAGNÓSTICO:

Según la evaluación diagnóstica de la docente de aula con respecto a la Institución Educativa 10178 del distrito de Olmos, el 70% de los estudiantes del primer grado de Educación Primaria presentan dificultades en la adquisición del sistema de escritura, el 60% distorsiona y altera las palabras (cambia consonantes y vocales), 8% expresión oral, 7% dificultades en percepción visual, 10% recepción y asociación visual y auditiva.

Todas estas situaciones no le permiten al estudiante desarrollar una buena comunicación y le impide un adecuado desenvolvimiento en sus aulas.

Frente a esta problemática, surge el interés de contrarrestar estas dificultades en el aprendizaje del sistema de escritura, estableciendo como alternativa de solución la aplicación de un programa de juegos lúdicos.

V. OBJETIVOS

A. Objetivo General:

Diseñar un programa basado en el sistema de juegos lúdicos para mejorar el sistema de escritura de los estudiantes del primer grado de educación primaria de la Institución Educativa 10178, Olmos 2016.

B. Objetivos Específicos:

- Elaborar sesiones de aprendizaje relacionadas con el sistema de apropiación de la escritura, en representación y composición de texto palabra – frase – oración.

- Ejecutar sesiones de juegos lúdicos para favorecer las habilidades comunicativas y la apropiación del sistema de escritura.
- Realizar actividades de evaluación de los niveles del sistema de escritura al término de cada sesión.

VI. METODOLOGÍA:

Los tipos de juego que se utilizaran en las sesiones son:

Sopa de letras. Servirá de reconocimiento de la palabra en base a las grafías.

Plantillas de letras. Servirá para familiarizarse con la forma y sonido de la letra.

Serie de letras. Ayudará a una mejor rapidez en el trazo de la letra.

Rompecabezas. Ubicación y mejora en el trazo de la palabra.

Formación de palabras. Ayudará a familiarizarse con los grupos de palabras.

Cuentos. Servirá para que el alumno mejore el trazo y la horizontalidad del mismo

Motivación

Para motivar a los alumnos se emplearan:

- Adecuación del salón de clases.
- Felicitar a los estudiantes.
- Retar a los niños.
- Comunicación amistosa.
- Evitar comparaciones.
- Apoyo, el profesor debe ser una persona que siempre tenga en mente apoyar a los niños

Ejecución

- Planificación de los juegos.
- Señalización de las acciones a seguir.
- Preguntas y respuestas.
- Escribir lo coordinado con la profesora.

Logro

Lograr que los estudiantes mediante el sistema de juegos lúdicos aprendan a escribir en forma correcta; esto se realizará en 20 sesiones de juego lúdico relacionadas con el aprendizaje.

VII. DESARROLLO DE LA PROPUESTA:

ÁREA	COMPE TENCIA	CAPACIDA DES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Comunicación	Produce textos escritos.	Se apropia del sistema de escritura.	Escribe textos diversos en nivel alfabético, o próximo al alfabético, en situaciones comunicativas. Muestra mayor dominio de la linealidad y direccionalidad de sus trazos.	Lista de cotejo Observación sistemática Pre test Post test
		Planifica la producción de diversos textos escritos.	Menciona, con ayuda del adulto, el destinatario, el tema y el propósito de los textos que va a producir.	
		Textualiza sus ideas según las convenciones de la escritura.	Escribe, solo o por medio del adulto, textos diversos con temáticas y estructura textual simple en nivel alfabético o próximo al alfabético de acuerdo a la situación comunicativa; considerando el tema, el propósito, el tipo de textos y el destinatario.	
		Reflexiona sobre la	Menciona lo que ha escrito en su texto,	

		forma, contenido y contexto de sus textos escritos.	y lo justifica a partir de los grafismos o letras que ha usado.	
--	--	---	---	--

VIII. PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

SESIÓN N°	FECHA	DENOMINACIÓN
1	25/08/16	Juguemos a contar lo que nos gusta de la comunidad.
2	26/08/16	¿Cómo es mi escuela?
3	01/09/16	¿Cómo te gustaría que sea tu aula?
4	02/09/16	Juguemos a vivir reunidos.
5	08/09/16	Jugamos a interactuar con nuestros nombres.
6	09/09/16	Rotulando nuestros objetos de clase.
7	15/09/16	Escribimos el nombre de nuestro grupo.
8	16/09/16	Escribimos un texto al logo de cada grupo.
9	29/09/16	Mis responsabilidades.
10	30/09/16	Embellecemos el aula con los sectores.
11	06/10/16	Creamos oraciones con las palabras encontradas.
12	07/10/16	Hagamos lista de libros.
13	13/10/16	Realizamos un archivo de nuestros trabajos.
14	14/10/16	Jugamos a los mensajitos.
15	20/10/16	Jugamos al patito feo escribiendo mensajes de afecto.
16	21/10/16	Usamos la lista de palabras o frases de afecto.
17	27/10/16	Buscamos nuestro tesoro y escribimos lo que encontramos.
18	28/10/16	Escribimos títulos y elaboramos nuestro álbum.
19	03/11/16	Creamos un final para el cuento.
20	04/11/16	Escribimos un cuento sobre la honradez.

IX. RECURSOS:

a. Humanos

Asesoría

b. Materiales

Carteles del cuento

Limpia tipo

Papel

Lápices
Colores
Plumones

X. PRESUPUESTO:

BIENES	COSTO
Humanos	S/. 500.00
Materiales	S/. 700.00
TOTAL	S/.1,200.00

XI. FINANCIAMIENTO: El financiamiento que supone la ejecución del “Programa de juegos lúdicos” es asumido íntegramente por la investigadora.

SESIONES Y ANEXOS

	<p>*¿Cómo les gustaría aprender mejor sobre la comunidad?</p> <p>Los estudiantes responden las preguntas y la docente anota en la pizarra.</p> <p><u>Conflicto cognitivo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente les pregunta a los estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> *¿Qué significa comunidad? <p><u>Declaración de la sesión</u></p> <p>La docente declara el nombre de la sesión, la forma en como trabajarán y cómo serán evaluados para posteriormente comunicar el propósito de la sesión diciéndoles: “El día de hoy describirán su comunidad mencionando algunos personas que habitan en ella”.</p>	<p>Pizarra</p> <p>Hoja con propósito</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p><u>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias.</u></p> <p>Planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente le comunica a los estudiantes que realizarán escritos señalando lo que más les gusta de su comunidad en tiras de papel de color. • Luego la docente coloca en la pizarra un papelote para que los niños planifiquen lo que van a escribir. <ul style="list-style-type: none"> *¿Qué escribiremos? *¿Para quién escribiremos? *¿Quién lo escribirá? *¿Dónde lo vamos a escribir? <p>Textualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pega en el papelote las producciones de cada estudiante y junto con los niños poder corregir los errores. 	<p>Tiras de papel de color</p> <p>Papelote</p> <p>Goma</p> <p>Hojas bond</p>

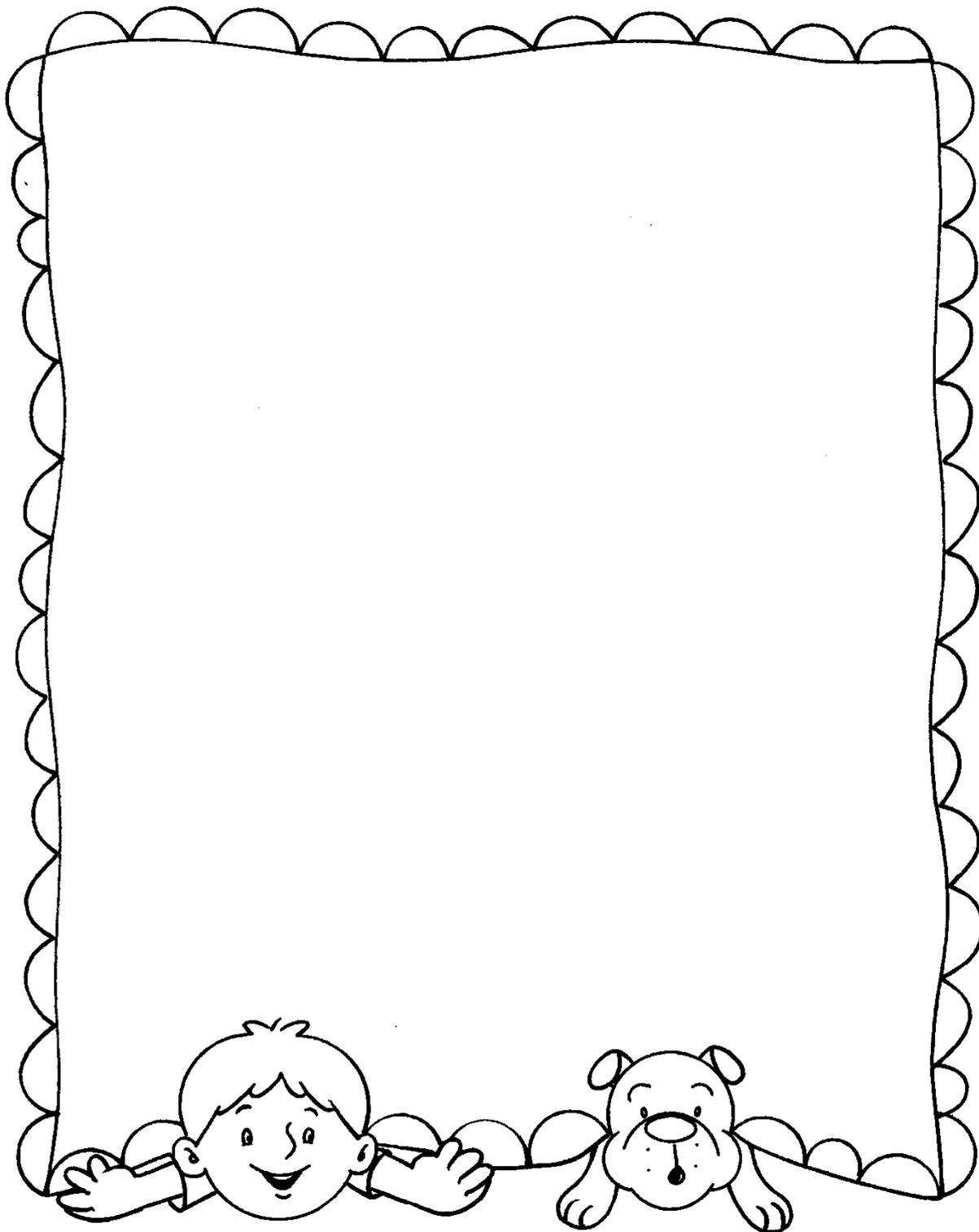
	<ul style="list-style-type: none"> • Después entrega una hoja bond para que transcriban lo señalado en el papelote. <p>Revisión</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sucesivamente la docente pasa por cada lugar revisando lo transcrito. • Cada uno de los niños leerá en voz alta, lo escrito en sus hojas señalando cada palabra. • La docente señala ideas para el nombre del sector donde van a ser colocadas las hojas de trabajo. <p><u>Sistematización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente señala en un papelote la síntesis de la sesión. 	Organizador gráfico
CIERRE	<p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa el progreso del niño utilizando una lista de cotejo. • Se realiza el cartel de coevaluación. • La docente realiza la metacognición, señalando las preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Qué hicimos para aprender?, ¿Cómo se han sentido? 	Lista de cotejo Cartel de coevaluación Dado metacognitivo

V. BIBLIOGRAFÍA:

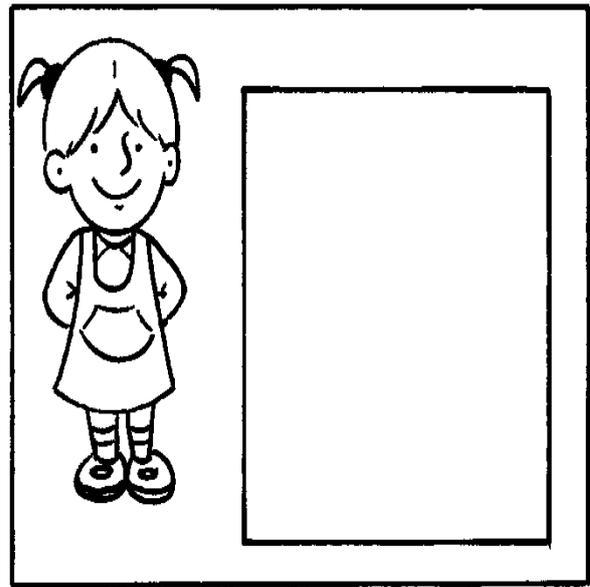
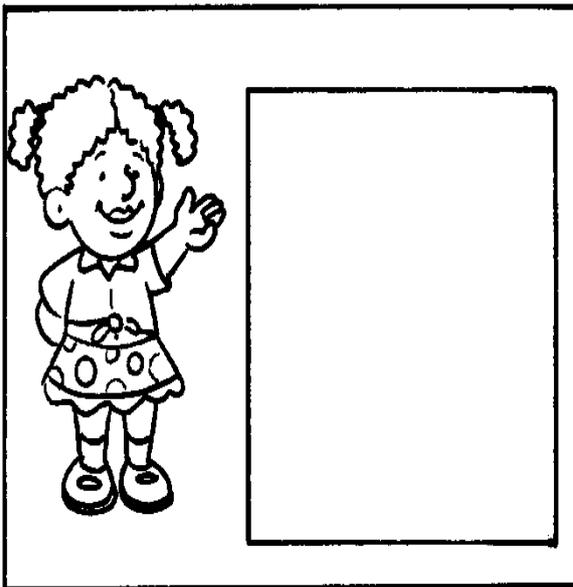
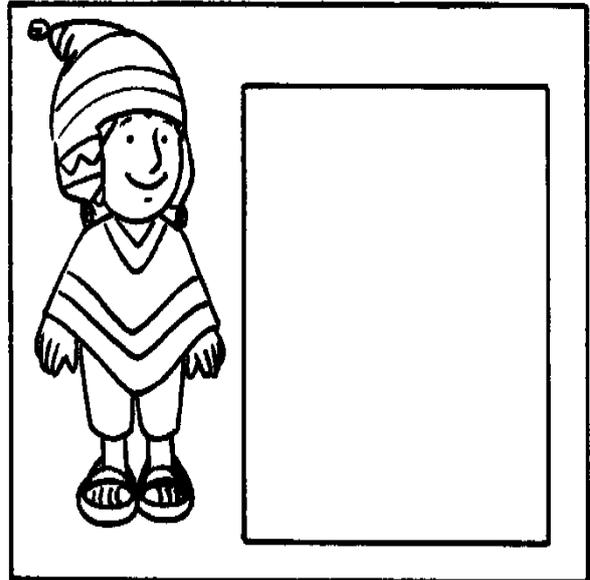
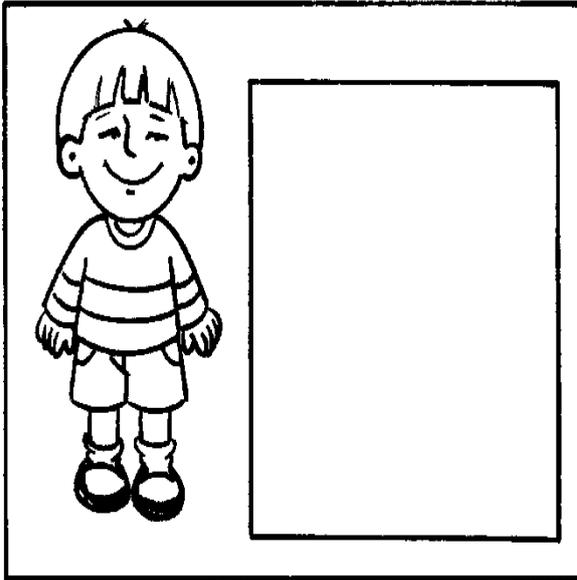
- Rutas de aprendizaje. Unidades de aprendizaje III ciclo – Primaria (2016). Minedu. Perú. pág. 15.

ANEXOS

Escribe lo que te gusta de tu comunidad y decora la alfombra.



LA COMUNIDAD



- Observa y comenta.
- Escribe en el cuadrado las personas de tu comunidad.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 02

I. **DENOMINACIÓN:** ¿Cómo es mi escuela?

II. **FECHA:** 26/08/2016

III. **SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Produce textos escritos.	Se apropia del sistema de escritura.	Escribe características de su escuela antigua y de su colegio actual según su nivel de escritura en situaciones comunicativas.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo. • Guía de observación.

IV. **SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><u>Motivación</u></p> <p>• La docente empieza la sesión presentando imágenes sobre un centro educativo para que los alumnos observen y luego forma equipos de 5. Les indica que a la cuenta de 3 los niños deben correr y señalar en el aula la imagen que más recuerda de su colegio.</p> <p><u>Recojo de saberes previos</u></p> <p>• La docente realiza preguntas a los estudiantes: ¿Te gustó el juego? ¿Cómo es tu colegio? ¿Qué es lo que más recuerdas de tu antiguo colegio?</p>	<p style="text-align: center;">Imágenes</p> <p style="text-align: center;">Carteles con preguntas</p>

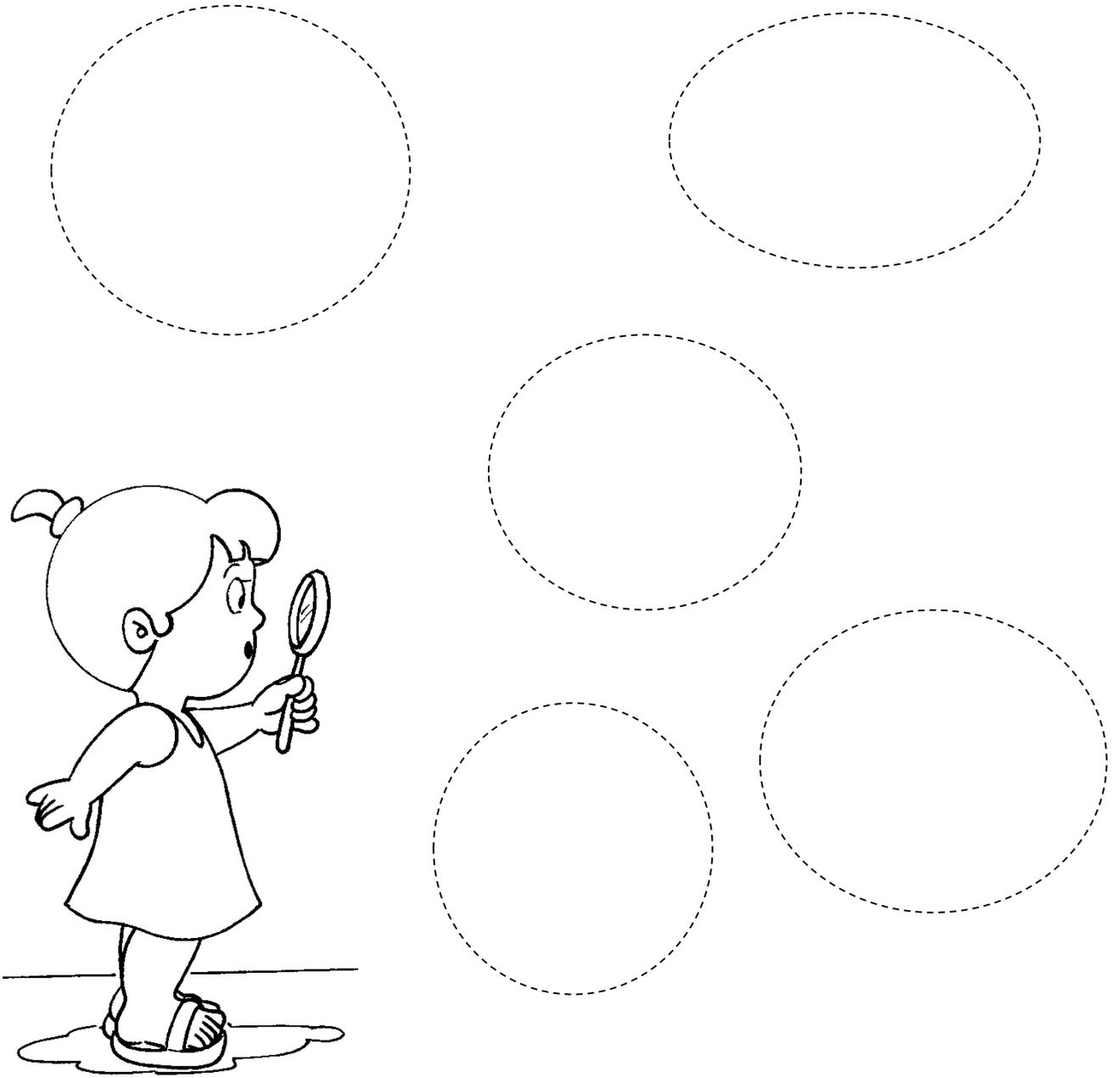
	<p><u>Conflicto cognitivo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente les pregunta a los estudiantes: ¿Qué te gustaría mejorar de tu colegio? <p><u>Declaración de la sesión</u></p> <p>La docente declara el nombre de la sesión, la forma en como trabajarán y cómo serán evaluados para posteriormente comunicar el propósito de la sesión diciéndoles: Hoy recordaremos la escuela donde estudiamos, y conoceremos más nuestra actual escuela.</p>	<p>Hoja con propósito</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p><u>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias.</u></p> <p>Planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta a los estudiantes que es lo que más les gusta de su colegio y lo que menos les gusta. •La docente plasma las ideas de los niños en un papelote. <p>Textualización</p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente pega el papelote donde con anticipación se han plasmado las ideas de los alumnos y hace que en una hoja cada uno de los alumnos transcriban lo mostrado en el papelote. •Luego la docente revisa lo transcrito por los estudiantes y les pide que manifiesten en voz alta lo transcrito en la hoja. <p>Revisión</p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente irá señalando los errores cometidos y pedirá que en otra hoja rehagan lo escrito pero sin errores. 	<p>Papelógrafo</p> <p>Hoja bond</p> <p>Hoja de color</p> <p>Tiras de color</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Después la docente mostrará ideas para que los alumnos elijan el nombre del sector donde irán sus trabajos realizados. <p><u>Sistematización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente sistematiza el tema a través de un organizador gráfico. 	Organizador gráfico
CIERRE	<p>Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente evalúa el progreso del niño con ayuda de una lista de cotejo. • El docente realiza la metacognición, señalando las preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Qué hicimos para aprender?, ¿Cómo se han sentido? <p>Tarea para casa</p> <p>Preguntar a sus familiares como fue su colegio y como quisiera que sea mi colegio.</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Dado metacognitivo</p> <p>Hoja de trabajo</p>

V. BIBLIOGRAFÍA:

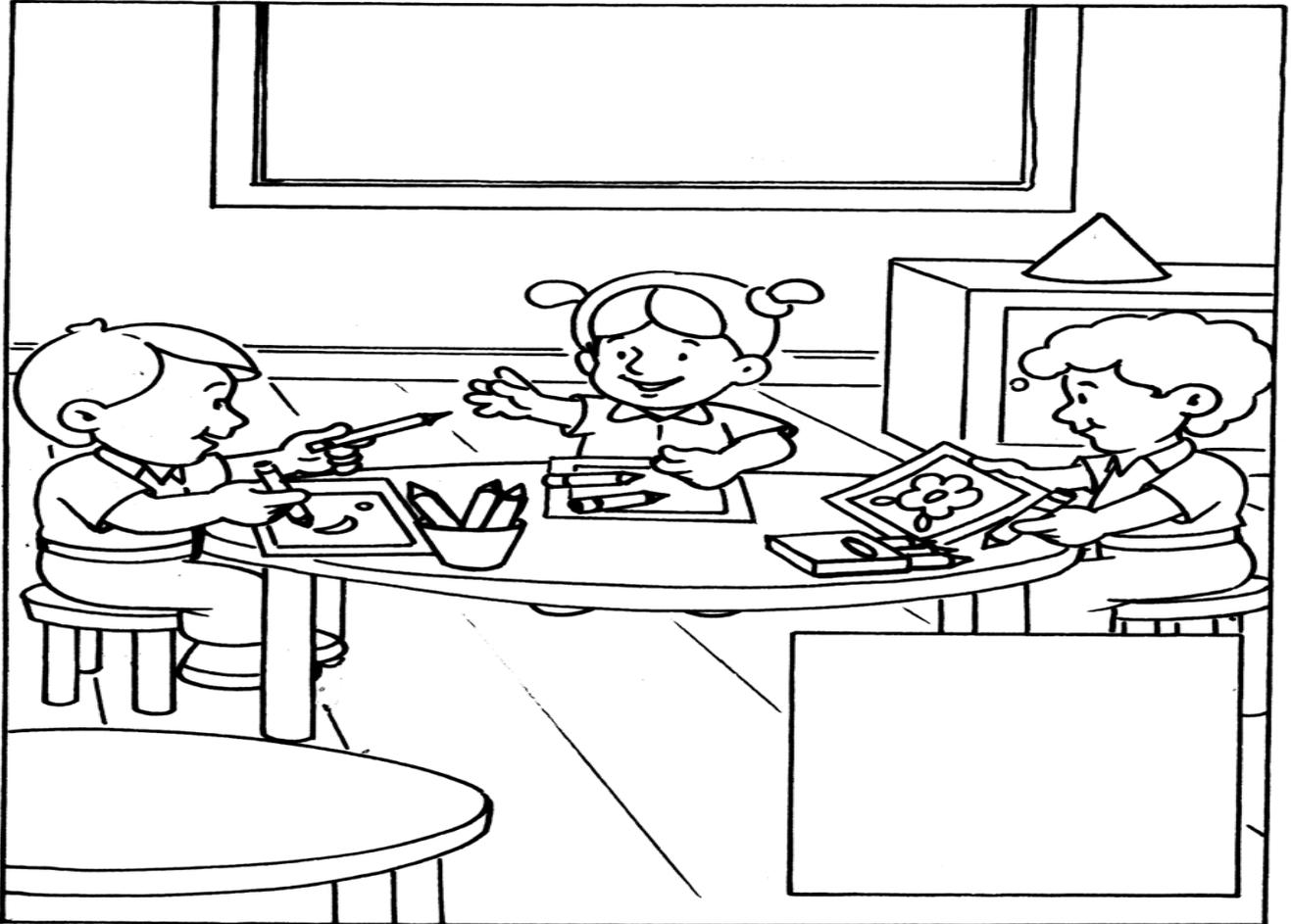
- Rutas de aprendizaje. Unidades de aprendizaje III ciclo – Primaria (2016). Minedu. Perú. pág.20.

MI ESCUELA ANTIGUA ERA...



- En los círculos escribe cómo era tu escuela antigua.

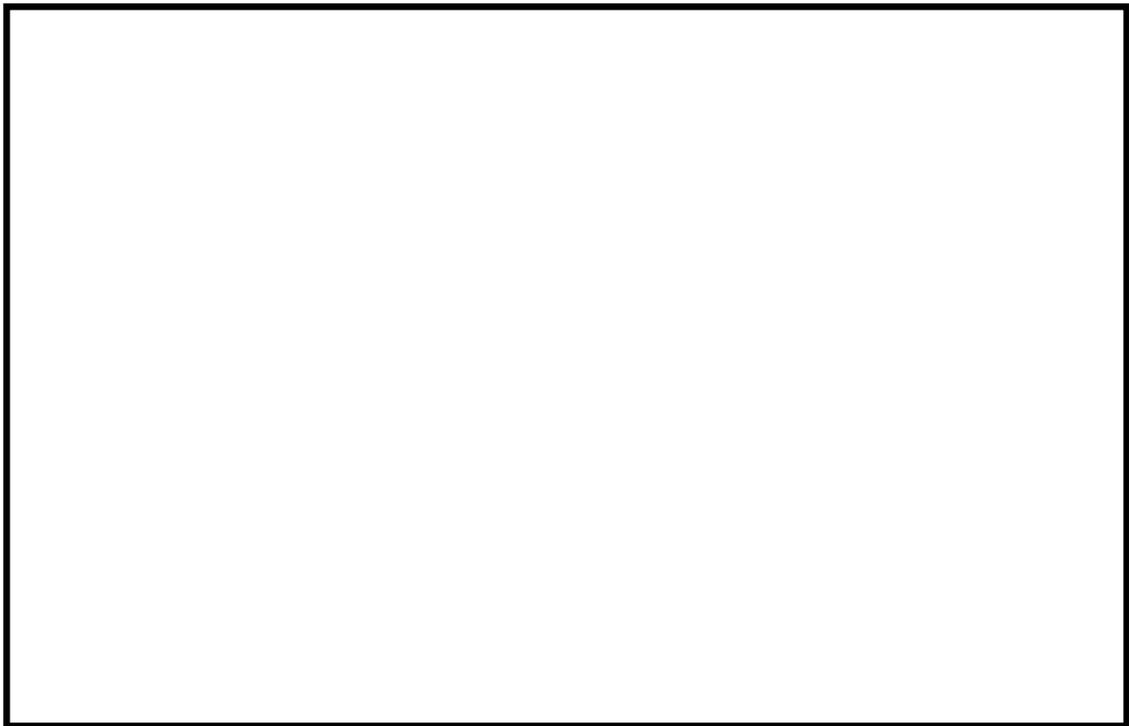
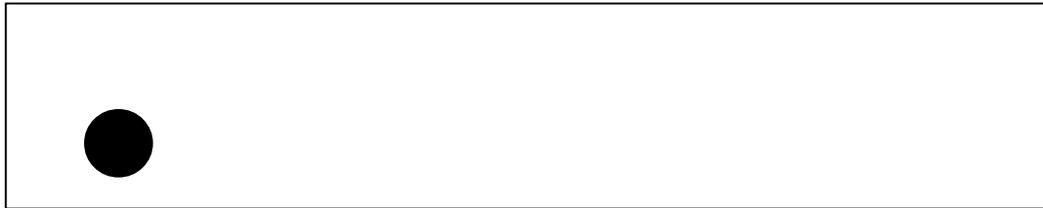
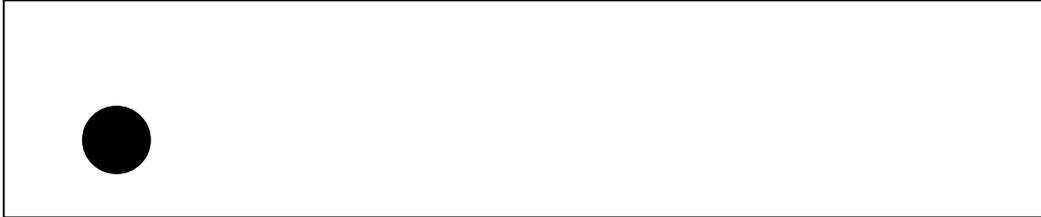
CÓMO ES MI COLEGIO



Describe cómo es tu colegio y el nombre de tus amiguitos.

TAREA PARA CASA

Conocemos nuevas palabras



- En los rectángulos señala lo que más te gusta de tu colegio.
- En el cuadrado escribe oraciones con las palabras que acabas de conocer.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 03

I. **DENOMINACIÓN:** ¿Cómo te gustaría que sea tu aula?

II. **FECHA:** 01/09/2016

III. **SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Produce textos escritos.	Se apropia del sistema de escritura.	Describe cómo es su aula según su nivel de escritura en situaciones comunicativas.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo. • Guía de observación.

IV. **SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><u>Motivación</u></p> <p>• La docente reúne a todos los niños y las niñas en semicírculo y les narra un cuento sobre ¿Cómo le gustaría tener su aula?, para ello emplea la mímica, tonalidad de voz, expresión corporal, etc. En la pizarra hay piezas de un rompecabezas en desorden, conforme se va contando el cuento se irá armando hasta lograr ubicar todas las piezas y descubrir la imagen.</p> <p><u>Recojo de saberes previos</u></p> <p>• Posteriormente les realiza preguntas mediante carteles: ¿Qué es lo que menos te gustó de la dinámica?, ¿Qué observas en tu aula?, ¿Cómo es tu aula?, ¿Cómo te gustaría que sea tu aula?</p>	<p>Cuento ¿Cómo le gustaría tener su aula?</p> <p>Carteles con preguntas</p>

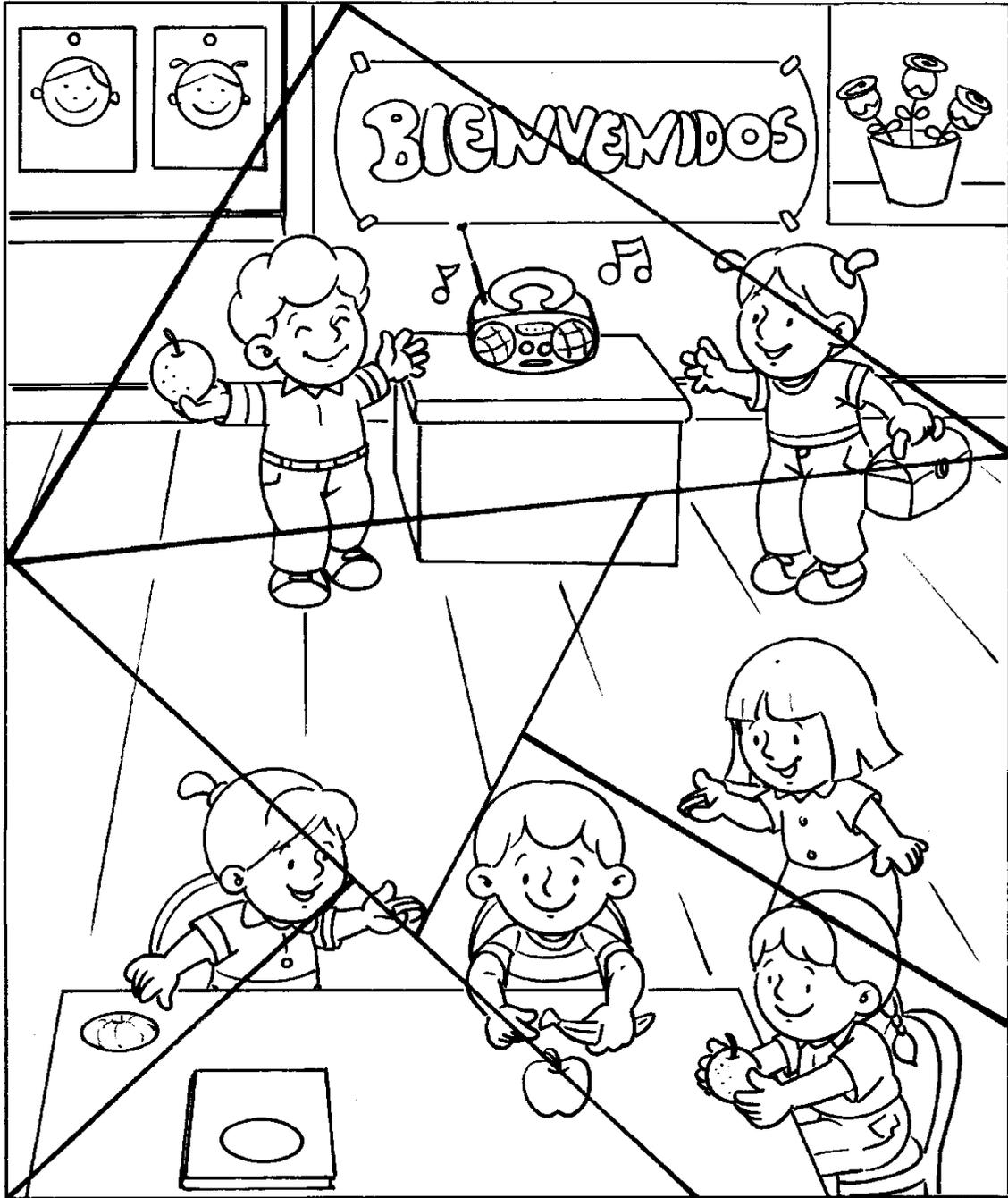
	<p>Los niños responden y la docente plasma las apreciaciones de los estudiantes en un papelote.</p> <p><u>Conflicto cognitivo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente les pregunta a los estudiantes: ¿Me ayudarían a mejorar nuestra aula? ¿Cómo mejorarías el aula? <p><u>Declaración de la sesión</u></p> <p>La docente declara el nombre de la sesión, la forma en como trabajarán y cómo serán evaluados para posteriormente comunicar el propósito de la sesión diciéndoles: Hoy planificaremos como nos gustaría que sea nuestra aula.</p>	<p>Hoja con propósito</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p><u>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias.</u></p> <p>Planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente al inicio señaló la forma como los alumnos iban a dar a conocer en forma rítmica lo que más les gustaba del aula y plasma en una hojas las ideas de los niños. • Los niños señalan que es lo que más les gusta de su aula y lo que menos les gusta. •La docente escribe las ideas de los niños en un papelote. <p>Textualización</p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente pega el papelote con las ideas de los niños ysolicita que trasciban lo que observan en el papelote. •La profesora hace una revisión de la escritura de los niños. 	<p>Hojas bond</p> <p>Papelote</p>

	<p>Revisión</p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente revisa los escritos y señala los errores; luego en otra hoja hará que los niños realicen las correcciones. • La docente ira dando ideas para el título del sector donde serán colocadas las hojas de trabajo realizadas. <p><u>Sistematización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente realizará en un papelote un resumen de la actividad mediante un organizador gráfico. 	Organizador gráfico
CIERRE	<p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente evalúa el progreso del niño a través de una lista de cotejo. • El docente realiza la metacognición, señalando las preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Qué hicimos para aprender?, ¿Cómo se han sentido? <p>Tarea para casa</p> <p>Pregúntale a tus familiares como fue su aula de clases y como ha observado el aula donde estudias.</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Dado metacognitivo</p> <p>Hoja de trabajo</p>

V. BIBLIOGRAFÍA:

- Rutas de aprendizaje. Unidades de aprendizaje III ciclo – Primaria (2016). Minedu. Perú. pág.28.

ROMPECABEZAS



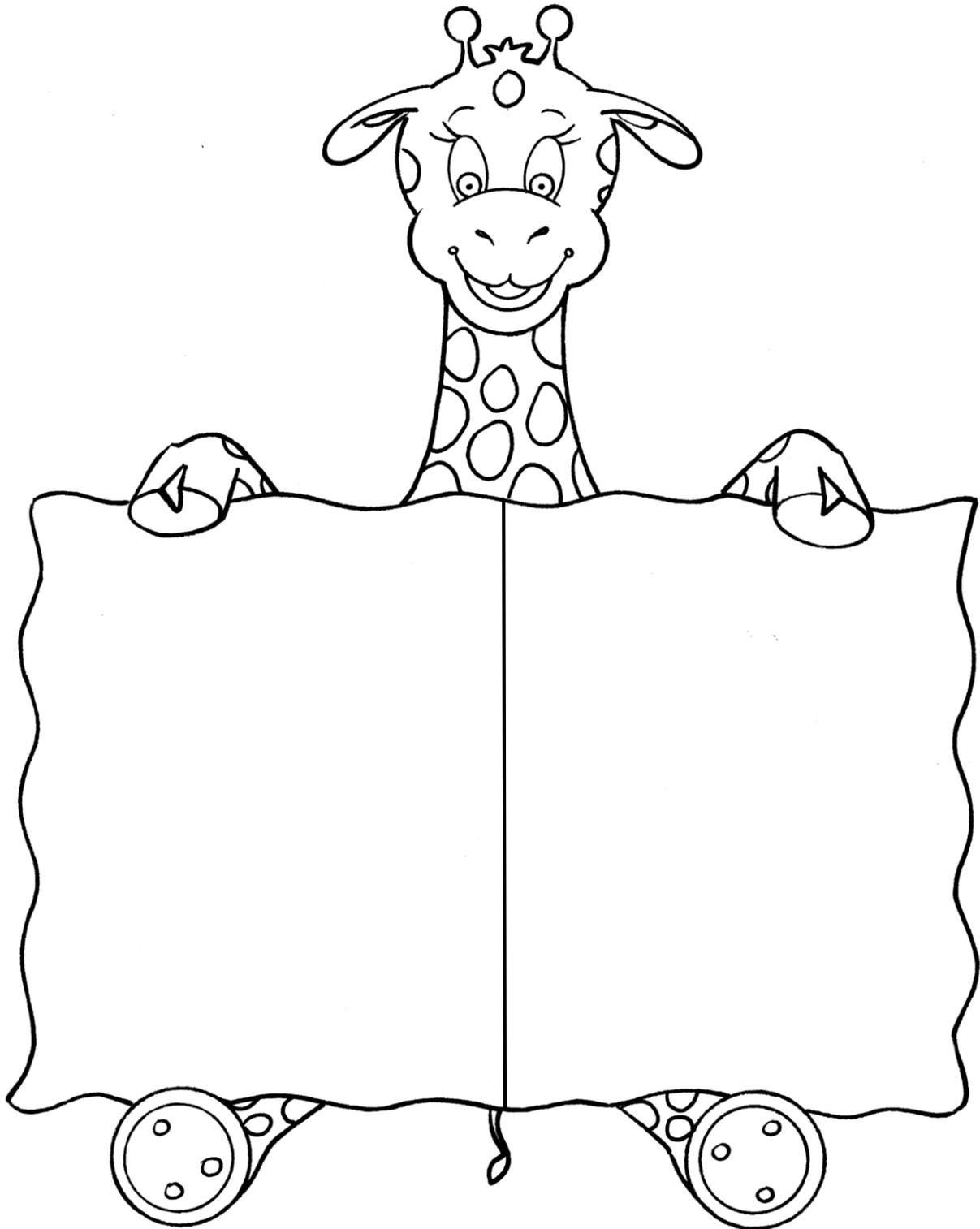
Observa y comenta la escena.

Corta por las líneas punteadas.

Arma el rompecabezas en una hoja

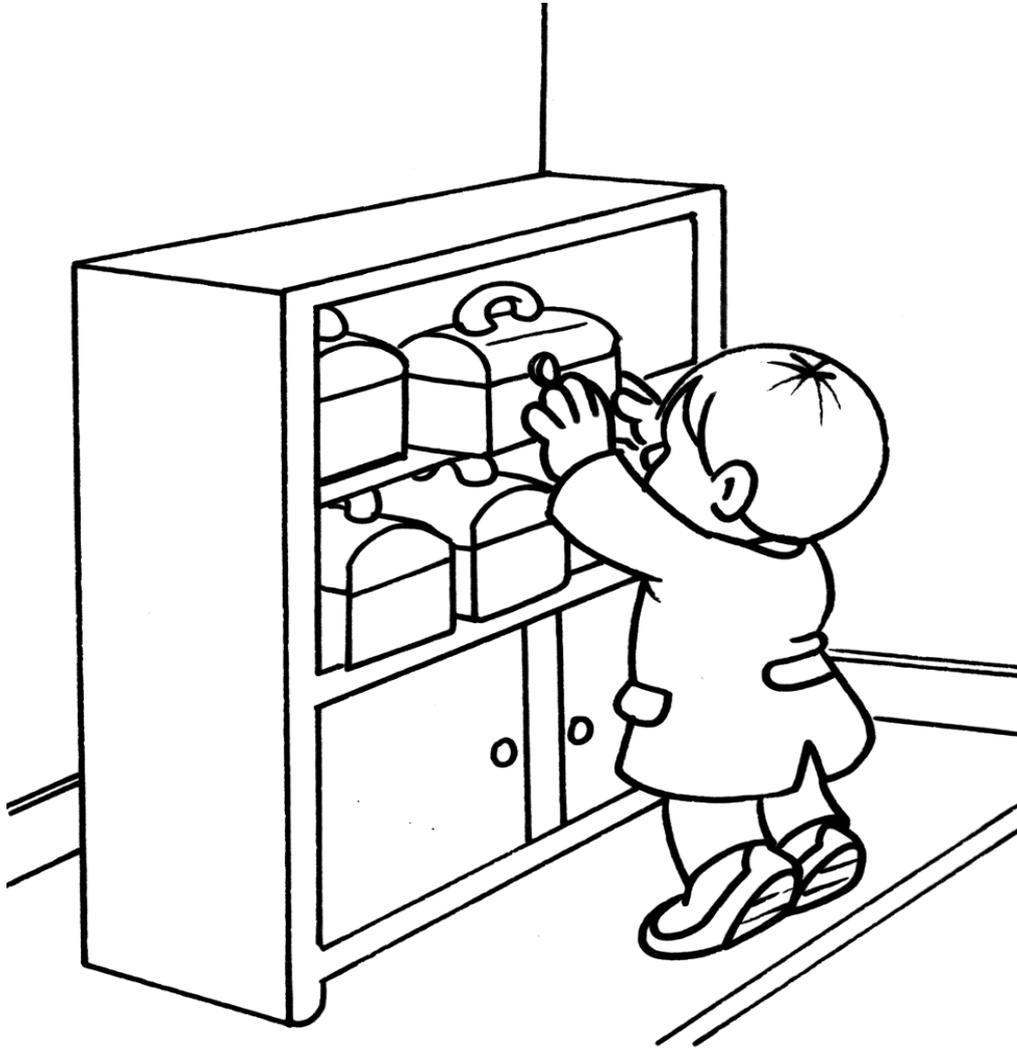
Describe como es tu aula

COMO ES MI AULA



En los recuadros escribe como es tu aula

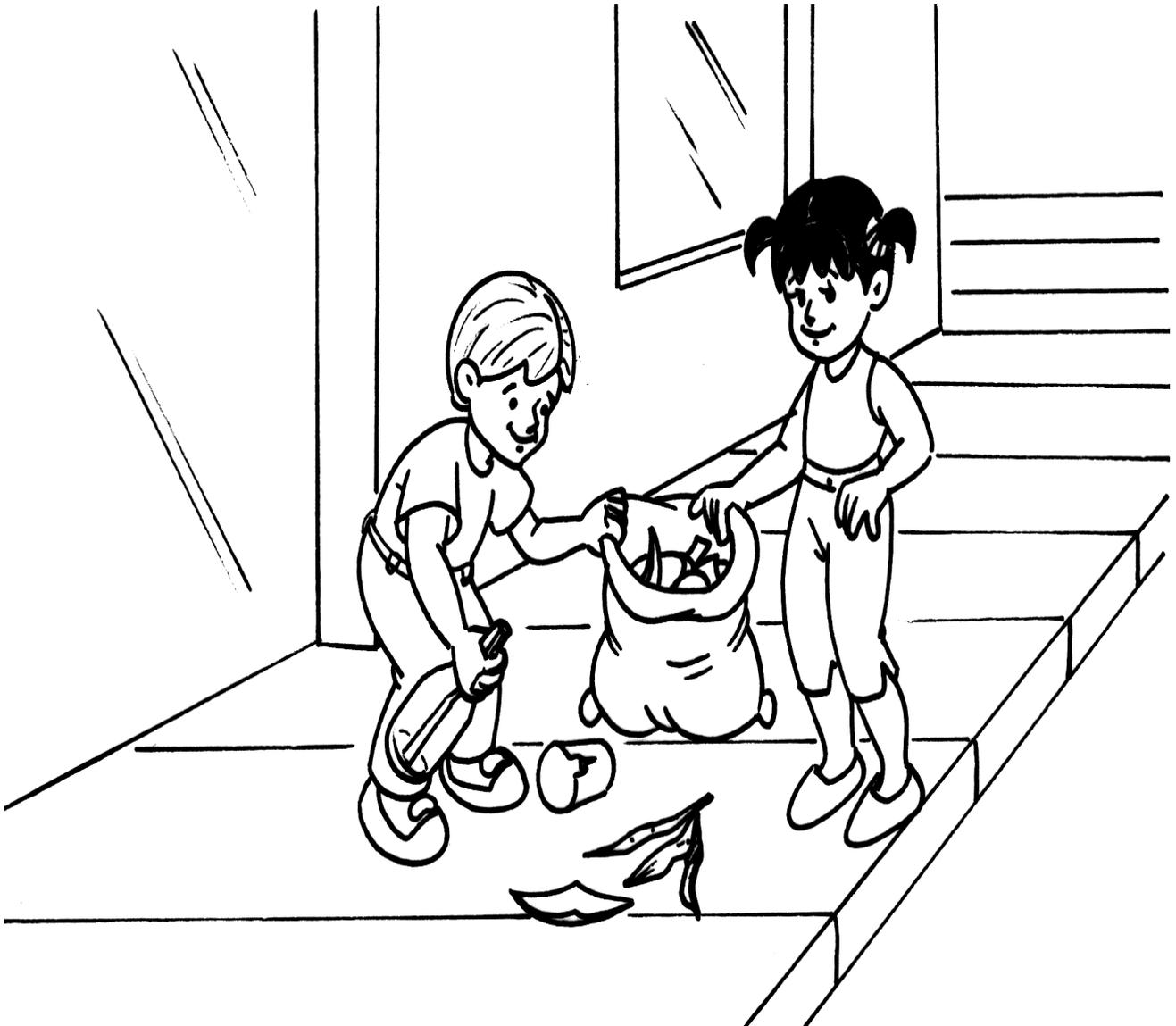
ORDENO MI AULA



Describe la escena

Escribe como te gustaría que sea tu aula.

TAREA PARA CASA



Con ayuda de papá y mamá describe la escena.

Responde a la pregunta: ¿Por qué es importante mantener el orden y el aseo en nuestra aula?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 04

I. **DENOMINACIÓN:** Juguemos a vivir reunidos.

II. **FECHA:** 02/09/2016

III. **SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Produce textos escritos.	Se apropia del sistema de escritura.	Escribe una norma según su nivel de escritura en situaciones comunicativas.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo. • Guía de observación.

IV **SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><u>Motivación</u></p> <p>La docente empieza la sesión realizando un juego titulado “En cadena” que consiste en que los estudiantes irán formando una palabra con las letras que se les ha puesto en su pecho pero conforme se ajunten ya no podrán soltarse, con el fin de que piensen bien antes de unirse a la cadena que formará la palabra.</p> <p><u>Recojo de saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente realiza preguntas a los niños ¿Qué les pareció el juego?, ¿Pensaron antes de unirse a la cadena? ¿Por qué?, ¿Qué palabras formaron al unirse? <p>La docente anota en un papelote las respuestas de los estudiantes.</p>	

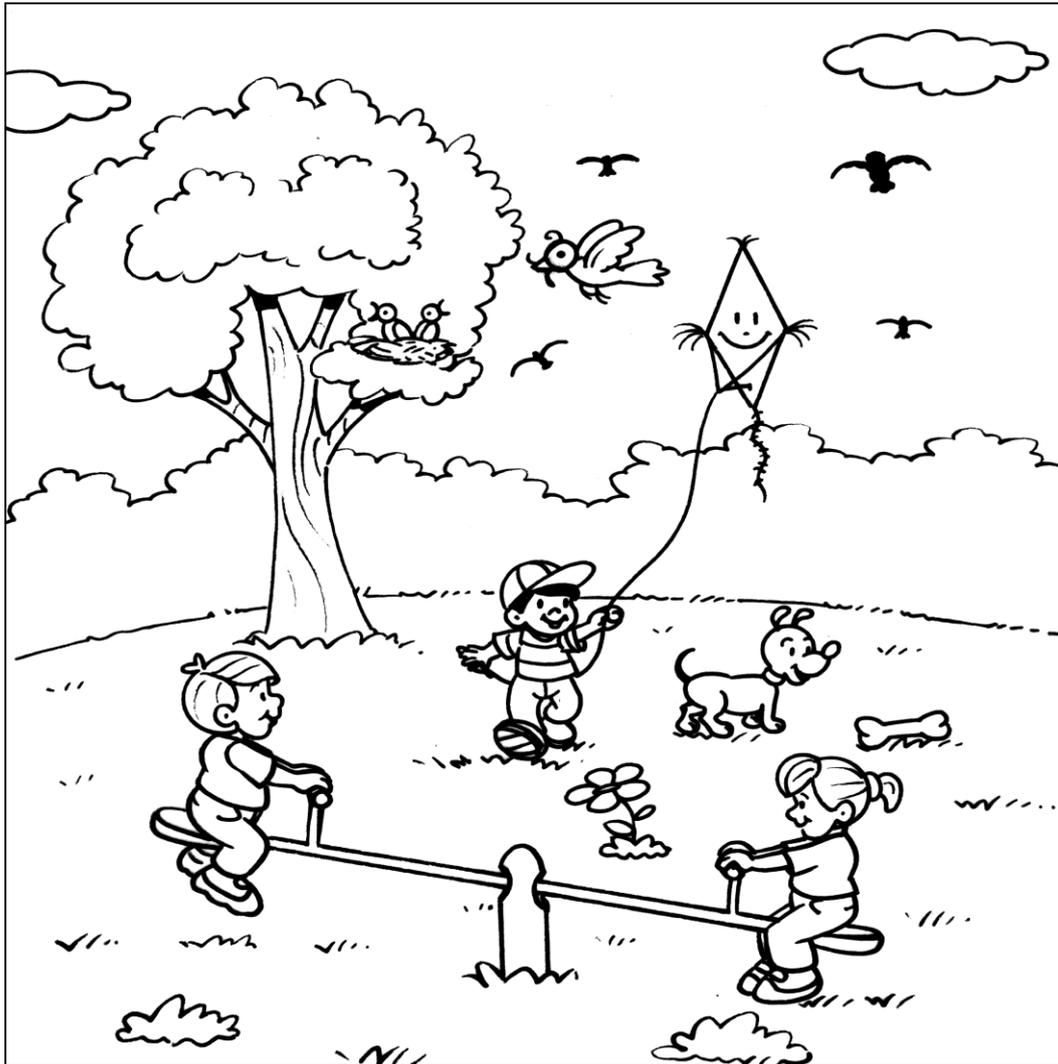
	<p><u>Conflicto cognitivo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente les pregunta a los estudiantes: ¿Qué hubiera pasado si no se hubieran reunido en cadena?, ¿Podremos formar palabras solo con vocales?, ¿Es necesario que las letras se unan para formar una palabras? <p><u>Declaración de la sesión</u></p> <p>La docente declara el nombre de la sesión, la forma en como trabajarán y cómo serán evaluados para posteriormente comunicar el propósito de la sesión diciéndoles: Hoy aprenderemos a unir las letras para formar palabras.</p>	
<p>DESARROLLO</p>	<p><u>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias.</u></p> <p>Planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta a los estudiantes ¿Qué vamos a escribir?, ¿Para qué escribiremos?, ¿Cómo escribiremos esas palabras? • Luego la docente solicita a los niños que transcriban lo que observan en el papelote. <p>Textualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente hace una revisión de la escritura de los niños. • Después reparte diversas letras a los estudiantes, las cuales utilizaran para formar palabras y que las escriban en su cuaderno. <p>Revisión</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> • La docente revisa los escritos y señala los errores; luego en otra hoja hará que los niños realicen las correcciones. • Posteriormente ira dando ideas para el título del sector donde serán colocadas las hojas de trabajo realizadas. <p><u>Sistematización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente realizará en un papelote un resumen de la actividad a través de un organizador gráfico. 	
CIERRE	<p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente evalúa el progreso del niño a través de una lista de cotejo y una guía de observación. • El docente realiza la metacognición, señalando las preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Qué hicimos para aprender?, ¿Cómo se han sentido? <p>Tarea para casa</p> <p>Con ayuda de tus padres, elabora un listado de todos los objetos que observes en casa.</p>	

V. BIBLIOGRAFÍA:

- Rutas de aprendizaje. Unidades de aprendizaje III ciclo – Primaria (2016). Minedu. Perú. pág.32.

OBSERVA Y DESCRIBE LA ESCENA



TAREA PARA CASA



Elabora un listado con los objetos que encuentras en casa.

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 05

I. **DENOMINACIÓN:** Jugamos a interactuar con nuestros nombres.

II. **FECHA:** 08/09/2016

III. **SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Produce textos escritos.	Se apropia del sistema de escritura.	Escribe su propio nombre y el de sus compañeros de manera autónoma.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo. • Guía de observación.

IV. **SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><u>Motivación</u></p> <p>La docente empieza la clase con un juego titulado “Lobo estás”, que consiste en elegir a un niño para que sea el lobo mientras los demás niños irán Girando En ronda conforme van cantando y preguntando al lobo que está haciendo, conforme van siendo atrapados cada niño mencionará su nombre.</p> <p><u>Recojo de saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta a los estudiantes: ¿Qué es lo que más les gustó de la juego?, ¿Recuerdan cómo se llaman sus amiguitos?, ¿Saben escribir sus nombres? <p>La docente plasma las apreciaciones de los estudiantes en la pizarra.</p>	<p style="text-align: center;">Juego “Lobo estás”</p> <p style="text-align: center;">Pizarra</p> <p style="text-align: center;">Carteles con preguntas</p>

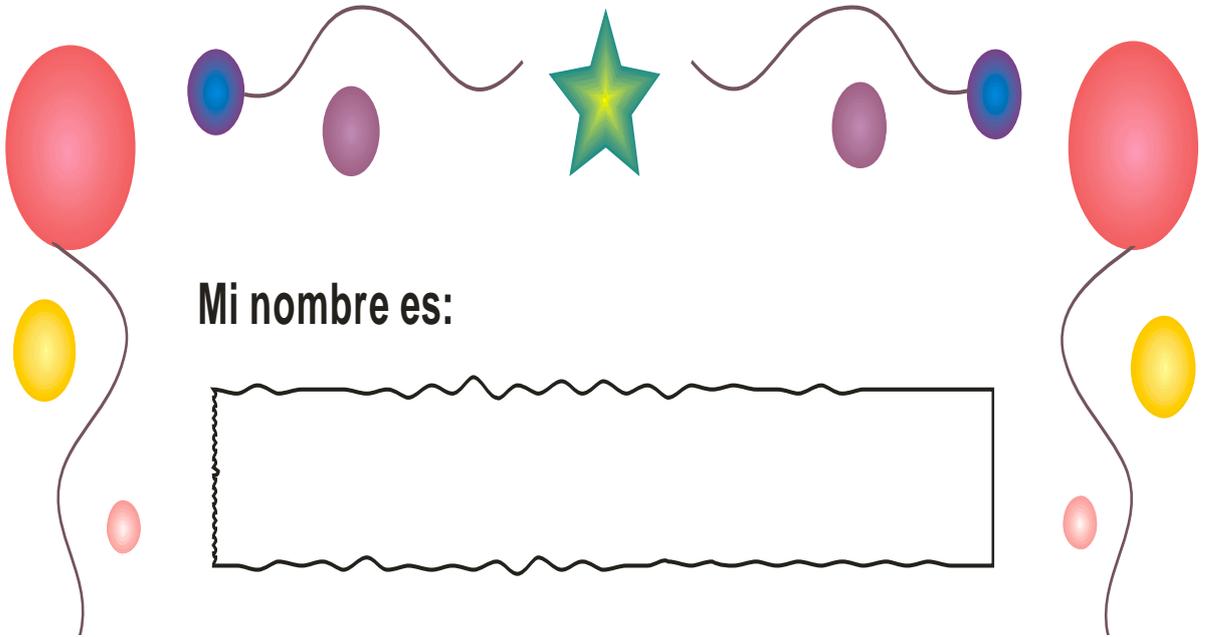
	<p><u>Conflicto cognitivo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente les pregunta a los estudiantes: ¿Por qué es importante tener un nombre?, ¿Saben escribir el nombre de sus padres? <p><u>Declaración de la sesión</u></p> <p>La docente declara el nombre de la sesión, la forma en como trabajarán y cómo serán evaluados para posteriormente comunicar el propósito de la sesión diciéndoles: Hoy jugamos con nuestros propios nombres.</p>	<p>Hoja con propósito</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p><u>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias.</u></p> <p>Planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta a los estudiantes: ¿Qué haremos?, ¿Para quién escribiremos? ¿Por qué escribiremos? •La docente escribe las ideas de los niños en un papelote. <p>Textualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente solicita que transcriban sus ideas en su cuaderno. . La docente les comenta a los niños que van elaborar un listado con los nombres de sus compañeros para ello cada uno se podrá de pie y dirá su nombre. • Luego de escuchar a los niños y niñas decir sus nombres, la docente entrega una hoja bond para que de los nombres mencionados, escojan 5 y los escriban. <p>Revisión</p>	<p>Papelógrafo</p> <p>Pizarra</p> <p>Cartulina</p> <p>Hojas bond</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • La docente revisa los escritos y señala los errores; luego en otra hoja hará que os niños realicen las correcciones. • Luego la docente escribe en la pizarra los nombres de los sectores que ya han sido creados para que los estudiantes elijan donde podrán ser colocados sus trabajos. <p><u>Sistematización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente realizará la sistematización de la clase a través de un organizador gráfico. 	<p>Hoja de color</p> <p>Pizarra</p> <p>Organizador gráfico</p>
CIERRE	<p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente evalúa el progreso del niño mediante una lista de cotejo. • Se realiza el cartel de coevaluación. • El docente realiza la metacognición señalando las preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Qué hicimos para aprender?, ¿Cómo se han sentido? <p>Tarea para casa</p> <p>Preguntar a sus familiares el porqué de su nombre y escribirlo en su cuaderno.</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Cartel de coevaluación.</p> <p>Dado metacognitivo.</p> <p>Hoja de trabajo</p>

V. BIBLIOGRAFÍA:

- Rutas de aprendizaje. Unidades de aprendizaje III ciclo – Primaria (2016). Minedu. Perú. pág. 35.

EN EL AULA



Mi nombre es:

A large rectangular box with a wavy border, intended for the student to write their name.

TODOS TENEMOS UN NOMBRE

I.- **Relaciona** con una línea los nombres que son iguales

Ana

Rosa

María

Miriam

Juanito

Ana

Rosa

Juanito

Miriam

María

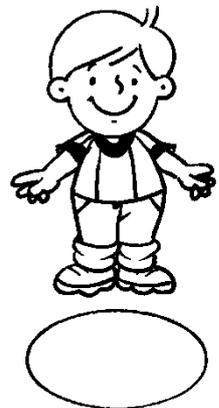
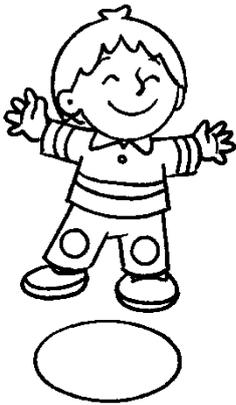
Jesús

Jesús

PUILETRAS

I. Busca y escribe los nombres de los niños.

I	T	A	L	O	X
P	B	X	D	F	A
X	E	M	A	X	N
X	D	B	P	F	A
O	S	C	A	R	X
U	L	I	S	E	S



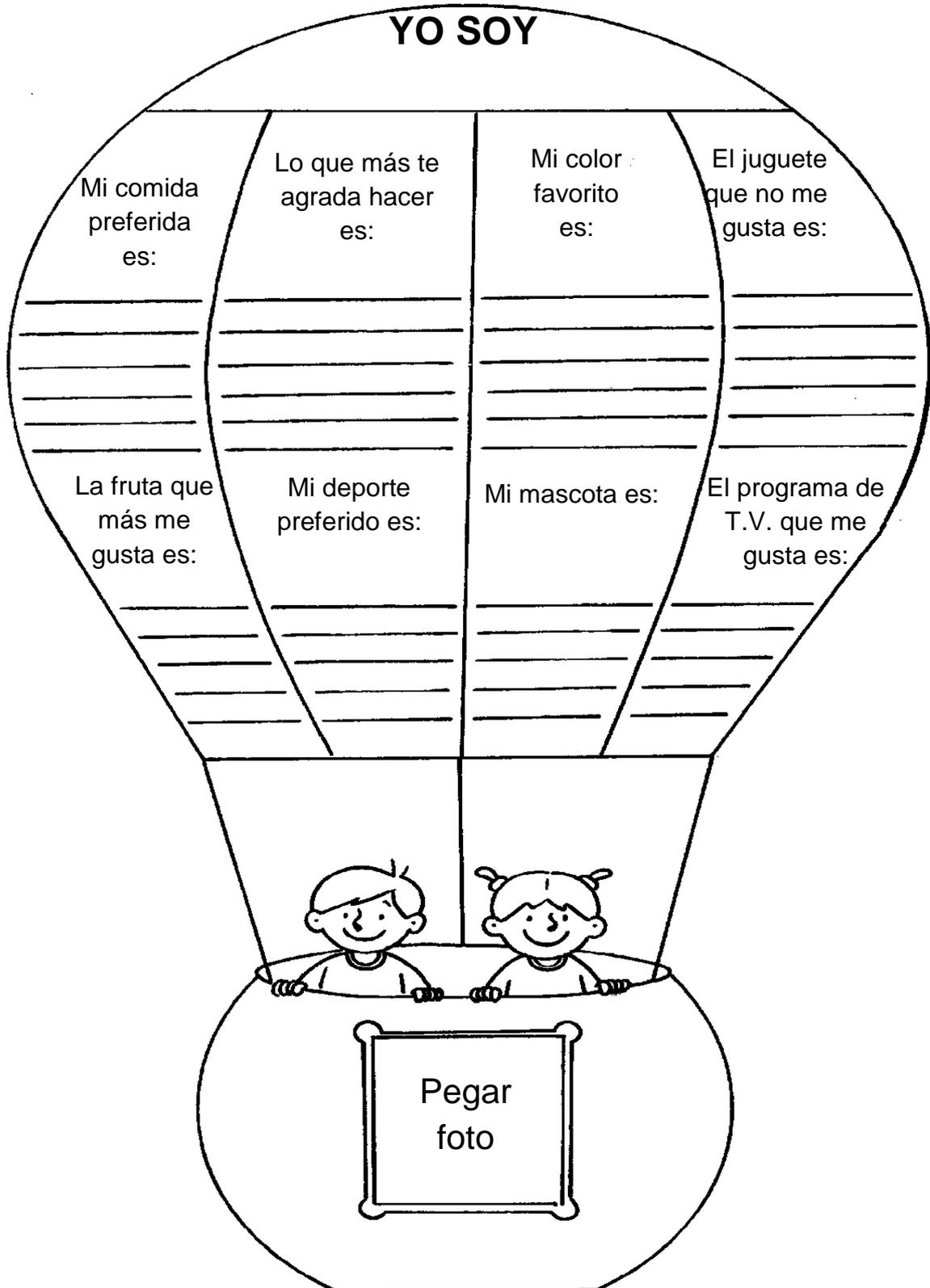
TAREA PARA CASA

I. **Escribe** tu nombre, y llévalo a casa para que junto con tus papás lo completes.

YO SOY

Mi comida preferida es: _____ _____ _____	Lo que más te agrada hacer es: _____ _____ _____	Mi color favorito es: _____ _____ _____	El juguete que no me gusta es: _____ _____ _____
La fruta que más me gusta es: _____ _____ _____	Mi deporte preferido es: _____ _____ _____	Mi mascota es: _____ _____ _____	El programa de T.V. que me gusta es: _____ _____ _____

Pegar foto



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 06

I. **DENOMINACIÓN:** Rotulando nuestros objetos de clase.

II. **FECHA:** 09/09/2016

III. **SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Produce textos escritos.	Se apropia del sistema de escritura.	Elabora rótulos para los objetos de clase de manera creativa.	<ul style="list-style-type: none">• Lista de cotejo.• Guía de observación.

IV. **SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN:**

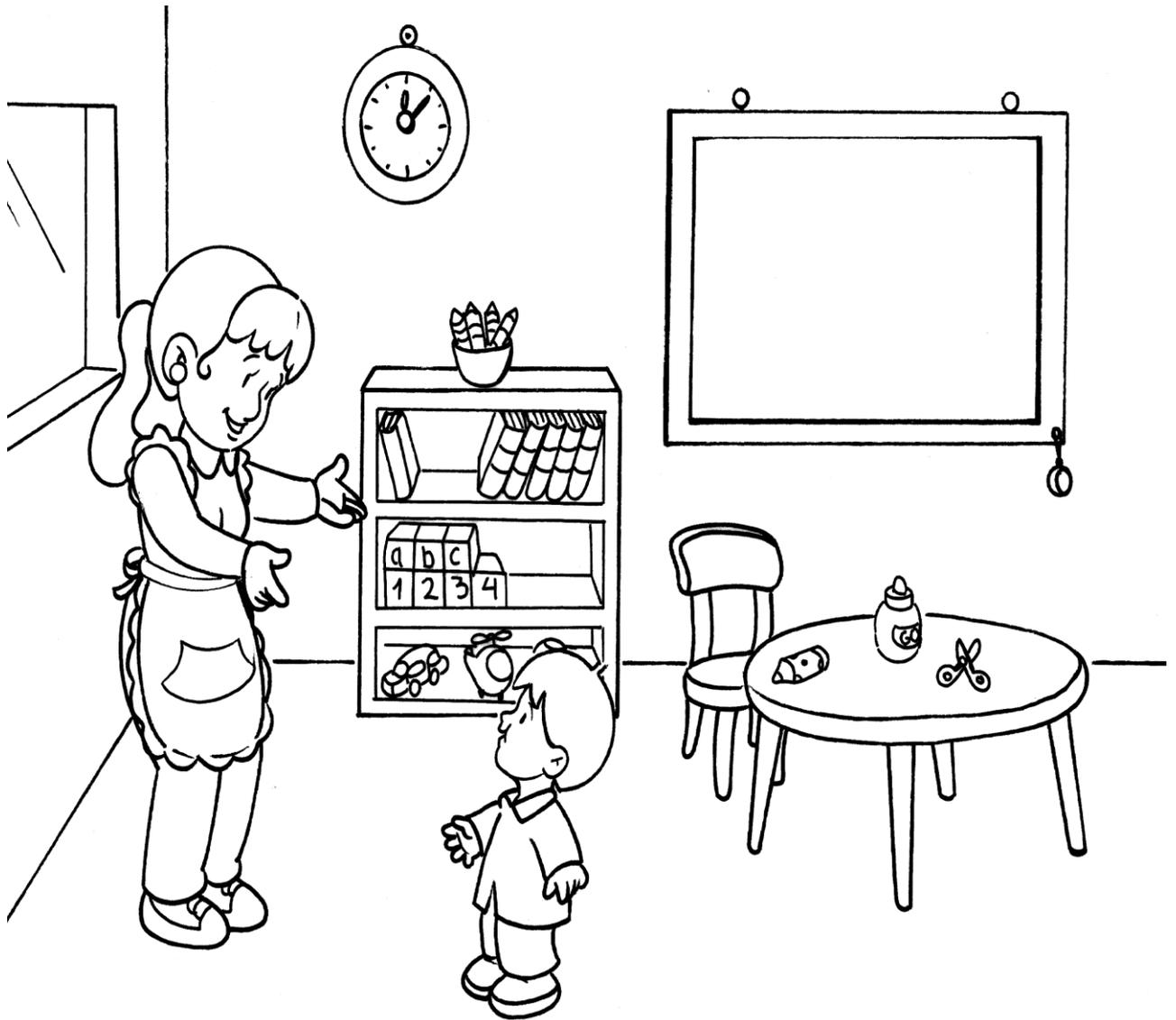
MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none">• La docente empieza la clase formando equipos de trabajo para realizar el juego “La cajita mágica” que consiste en entregar una caja de cartón a cada grupo, donde colocaran los objetos que observan en el aula y les pide que pongan el nombre a cada uno de los objetos que han puesto dentro de la caja. <p><u>Recojo de saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Posteriormente la docente pregunta a los estudiantes: ¿Qué hay dentro de la caja?, ¿Qué observas de los objetos? <p><u>Conflicto cognitivo</u></p> <ul style="list-style-type: none">• La docente les pregunta a los estudiantes: ¿Es importante colocar en orden los objetos del aula? ¿Cómo	<p>Juego “La cajita mágica”</p> <p>Carteles con preguntas</p>

	<p>ordenarías los objetos dentro de la caja? ¿El poner nombre a los objetos te ayudó a ordenar los objetos de tu aula? La docente plasma las apreciaciones de los alumnos en la pizarra.</p> <p><u>Declaración de la sesión</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente declara el nombre de la sesión, la forma en como trabajarán y cómo serán evaluados para posteriormente comunicar el propósito de la sesión diciéndoles: Hoy día ordenaremos nuestros objetos de aula poniéndoles nombre. 	<p>Hoja con propósito</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p><u>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias.</u></p> <p>Planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta a los estudiantes ¿Qué escribiremos?, ¿Para qué escribiremos?, ¿Quién lo escribirá?, ¿Dónde lo vamos a escribir? • Los niños señalan que es lo que más les gusta de poner el nombre a los objetos. • La docente escribe las ideas de los niños en un papelote <p>Textualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente solicita que transcriban lo que observan en el papelote. • Luego reparte papel lustre con el que forrarán la caja y tiras de colores para que coloquen los nombres de los objetos que tienen dentro de la caja. <p>Revisión</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente revisa los escritos y señala los errores; luego en otra hoja hace que 	

	<p>los niños realicen las correcciones para pegarlo en cada objeto.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pide opiniones para ponerle un título al sector donde se colocará sus cajitas creadas. <p><u>Sistematización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente realizará la sistematización de la clase a través de un organizador gráfico. 	Organizador gráfico
CIERRE	<p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa el progreso del niño a través de una lista de cotejo. • Se realiza el cartel de coevaluación. • La docente realiza la metacognición, señalando las preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Qué hicimos para aprender?, ¿Cómo se han sentido? <p>Tarea para casa</p> <p>Preguntar a sus familiares la importancia de tener ordenados nuestros objetos</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Cartel de coevaluación.</p> <p>Dado metacognitivo</p> <p>Hoja de trabajo</p>

V. BIBLIOGRAFÍA:

- Rutas de aprendizaje. Unidades de aprendizaje III ciclo – Primaria (2016). Minedu. Perú. pág. 40.



OBSERVAR Y RESPONDER

¿Cómo se llaman los objetos que encontraste en tu aula?

Elabora una lista de útiles escolares.

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

En las etiquetas de color, escribe el nombre que le colocarás a cada objeto de clase de manera creativa.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 07

I. **DENOMINACIÓN:** Escribimos el nombre de nuestro grupo.

II. **FECHA:** 15/09/2016

III. **SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Produce textos escritos	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos escritos.	Menciona lo que ha escrito en su texto y lo justifica a partir de los grafismos o letras que ha usado.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo. • Guía de observación.

IV. **SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><u>Motivación</u></p> <p>La docente empieza la clase sacando a los niños y niñas al patio para realizar el juego “El rey manda” que consiste en que la docente dará indicaciones que el estudiante debe realizar como:</p> <p>El rey manda que formen grupos de 6. El rey manda que pongan nombre a su grupo. El rey manda que todos los grupos corran. El rey manda que el grupo de los sabios salten en un pie. (Mientras los niños realizan estas acciones, la docente registrará lo observado en la guía de observación).</p> <p><u>Recojo de saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta a los estudiantes: *¿Te gustó jugar en grupo? 	<p>Juego “EL REY MANDA”</p>

	<p>*¿Cuántos grupos formaron? *¿Qué hizo el equipo de “los sabios”? La docente escribe las respuestas de los estudiantes en la pizarra.</p> <p><u>Conflicto cognitivo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •Posteriormente pregunta: ¿Saben qué es un grupo?,¿Por qué creen que se pondrá un nombre a cada equipo? <p><u>Declaración de la sesión</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente declara el nombre de la sesión, la forma en como trabajarán y cómo serán evaluados para posteriormente comunicar el propósito de la sesión diciéndoles: Hoy planificaremos como escribir el nombre de nuestro grupo. 	<p>Carteles con preguntas</p> <p>Hoja con propósito</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p><u>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias.</u></p> <p>Planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta a los niños: ¿Qué escribiremos?, ¿Quién lo escribirá?, ¿Dónde lo escribiremos?, ¿Cómo trabajaremos? • Los niños y niñas dan sus ideas y la docente las apunta en un papelote. <p>Textualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente comienza con la actividad “Así quiero que se llame mi grupo” y les entrega a cada grupo tiras de papel en la cual pondrán el nombre de cada grupo. • Luego les reparte una hoja de trabajo donde escribirán correctamente el nombre que han decidido para su grupo. •La profesora solicita los escritos de cada grupo. 	<p>Tiras de color</p> <p>Papelógrafo</p> <p>Hoja de trabajo</p>

	<p>Revisión</p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente revisa los escritos y señala los errores; luego en otra hoja hará que los niños realicen las correcciones. • Luego la docente entrega una ficha a los niños donde escribirán las actividades que realizaron y cómo se sintieron trabajando en grupo. <p><u>Sistematización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente realizará la síntesis de la clase a través de un organizador gráfico. 	<p>Ficha de trabajo</p> <p>Organizador gráfico</p>
<p>CIERRE</p>	<p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente evalúa el progreso del niño a través de una lista de cotejo. • Luego realiza el cartel de coevaluación. •La docente realiza la metacognición, señalando las preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Qué hicimos para aprender?, ¿Cómo se han sentido? 	<p>Lista de cotejo</p> <p>Cartel de coevaluación.</p> <p>Dado metacognitivo</p>

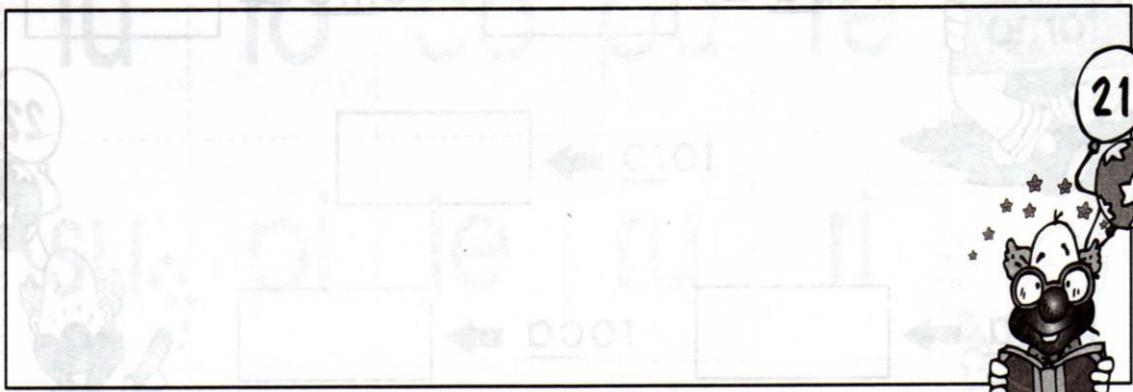
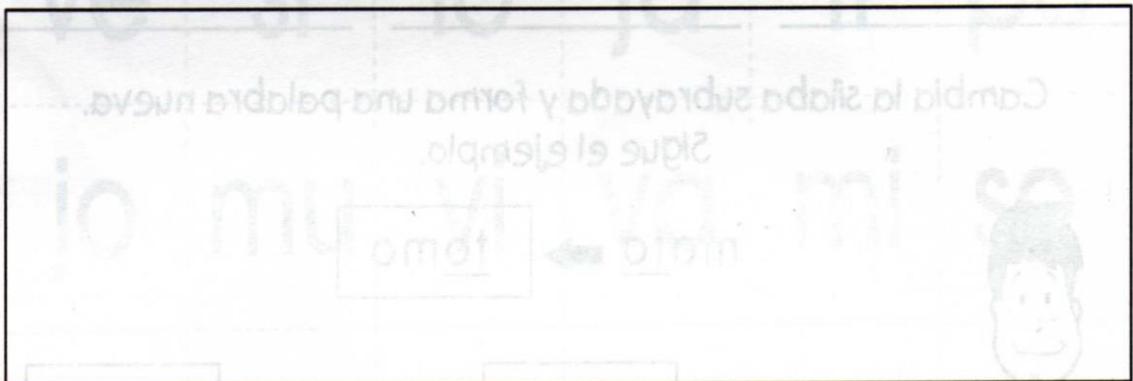
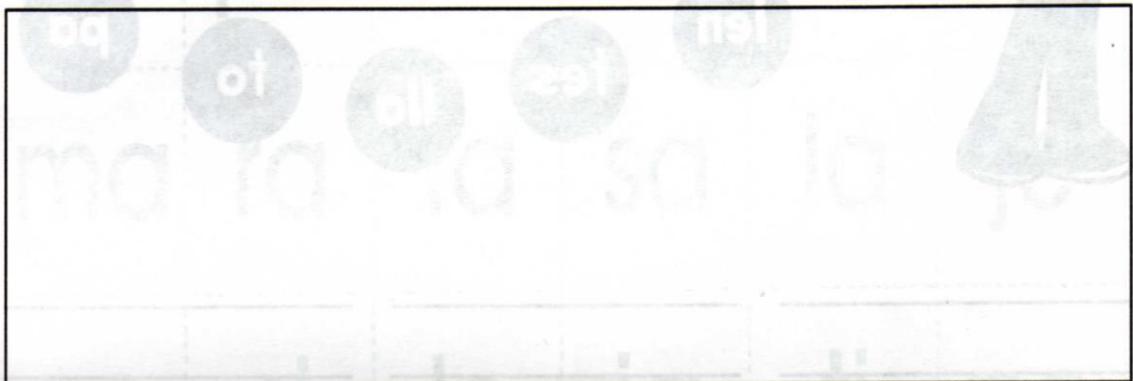
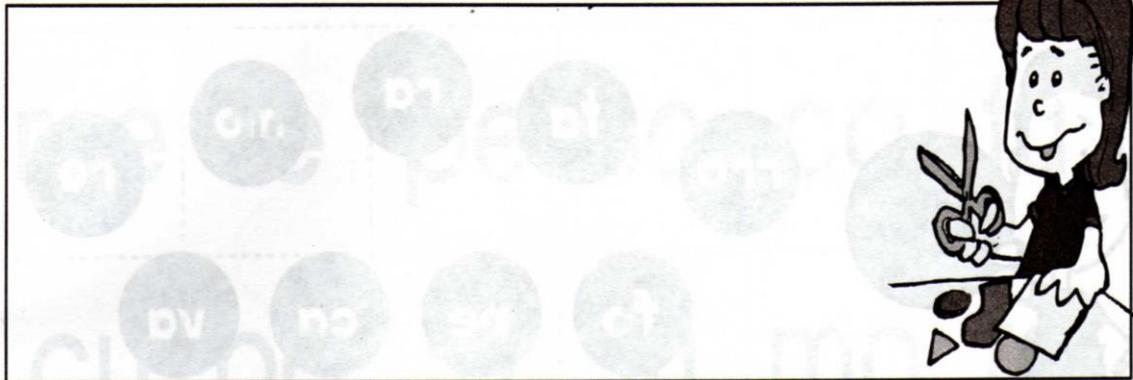
V. BIBLIOGRAFÍA:

- Rutas de aprendizaje. Unidades de aprendizaje III ciclo – Primaria (2016). Minedu. Perú. pág.45.

MI GRUPO SE LLAMA



Escribe dentro del rectángulo las actividades que realizaron y cómo se sintieron trabajando en grupo.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 08

I. **DENOMINACIÓN:** Escribimos un texto al logo de cada grupo.

II. **FECHA:** 16/09/2016

III. **SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Produce textos escritos.	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos escritos.	Relaciona grafía – sonido según su nivel de escritura.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo. • Guía de observación.

IV. **SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente empieza la clase realizando un juego titulado “El teléfono malogrado” que consiste en formar dos grupos, donde se elegirá a una persona para que sea quien comunique la palabra (docente) mientras el resto está unido en ronda, uno por uno se irá diciendo en el oído la palabra y el último integrante del grupo será quien escriba la palabra que escucho en la pizarra y así ir colocando puntos y saber el equipo ganador. <p><u>Recojo de saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Te gusta el nombre de tu grupo?, ¿Por qué le pusieron ese nombre? ¿Por qué eligieron esa imagen para que represente a su grupo? 	<p style="text-align: center;">Juego “El teléfono malogrado”</p> <p style="text-align: center;">Carteles con preguntas</p>

	<p>La docente anota las respuestas de los estudiantes en la pizarra.</p> <p><u>Conflicto cognitivo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente les pregunta a los estudiantes: ¿Será lo mismo decir equipo que decir grupo? ¿Qué cualidades debemos considerar para trabajar en grupo? <p><u>Declaración de la sesión</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente declara el nombre de la sesión, la forma en como trabajarán y cómo serán evaluados para posteriormente comunicar el propósito de la sesión diciéndoles: Hoy escribiremos un texto utilizando la imagen que representa a cada grupo. 	<p>Pizarra</p> <p>Hoja con propósito</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p><u>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias.</u></p> <p>Planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta a los estudiantes: ¿Qué haremos?, ¿Para qué escribiremos?, ¿A quién escribiremos? La docente anota la respuesta de los estudiantes en un papelote. <p>Textualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente entrega una hoja a los niños en grupos previamente establecidos resaltando las cualidades para que luego ellos señalen que cualidad deben de tener el grupo. • La docente entrega una ficha de trabajo por grupo donde escribirán el nombre de su grupo y las cualidades que tienen. 	<p>Papelógrafo</p> <p>Ficha de trabajo</p> <p>Hoja de trabajo</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Luego entrega una hoja de trabajo donde de acuerdo a la imagen que representa a su grupo crearan un texto. <p>Revisión</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente revisa los escritos y señala los errores; luego en otra hoja hará que los niños realicen las correcciones. • La docente ira dando ideas para poner el título al sector donde serán colocadas las hojas de trabajo. <p><u>Sistematización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente sistematiza la clase a través de un organizador gráfico. 	Organizador gráfico
CIERRE	<p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa el progreso del niño a través de una lista de cotejo. •Se realiza el cartel de coevaluación. • La docente realiza la metacognición, señalando las preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Qué hicimos para aprender?, ¿Cómo se han sentido? 	Lista de cotejo Cartel de coevaluación Dado metacognitivo.

V. BIBLIOGRAFÍA:

- Rutas de aprendizaje. Unidades de aprendizaje III ciclo – Primaria (2016). Minedu. Perú. pág.47

MIS CUALIDADES

AMIGABLE

SENCILLO



SINCERO

AMABLE

Escribe el nombre de tu equipo y las cualidades que tienen.

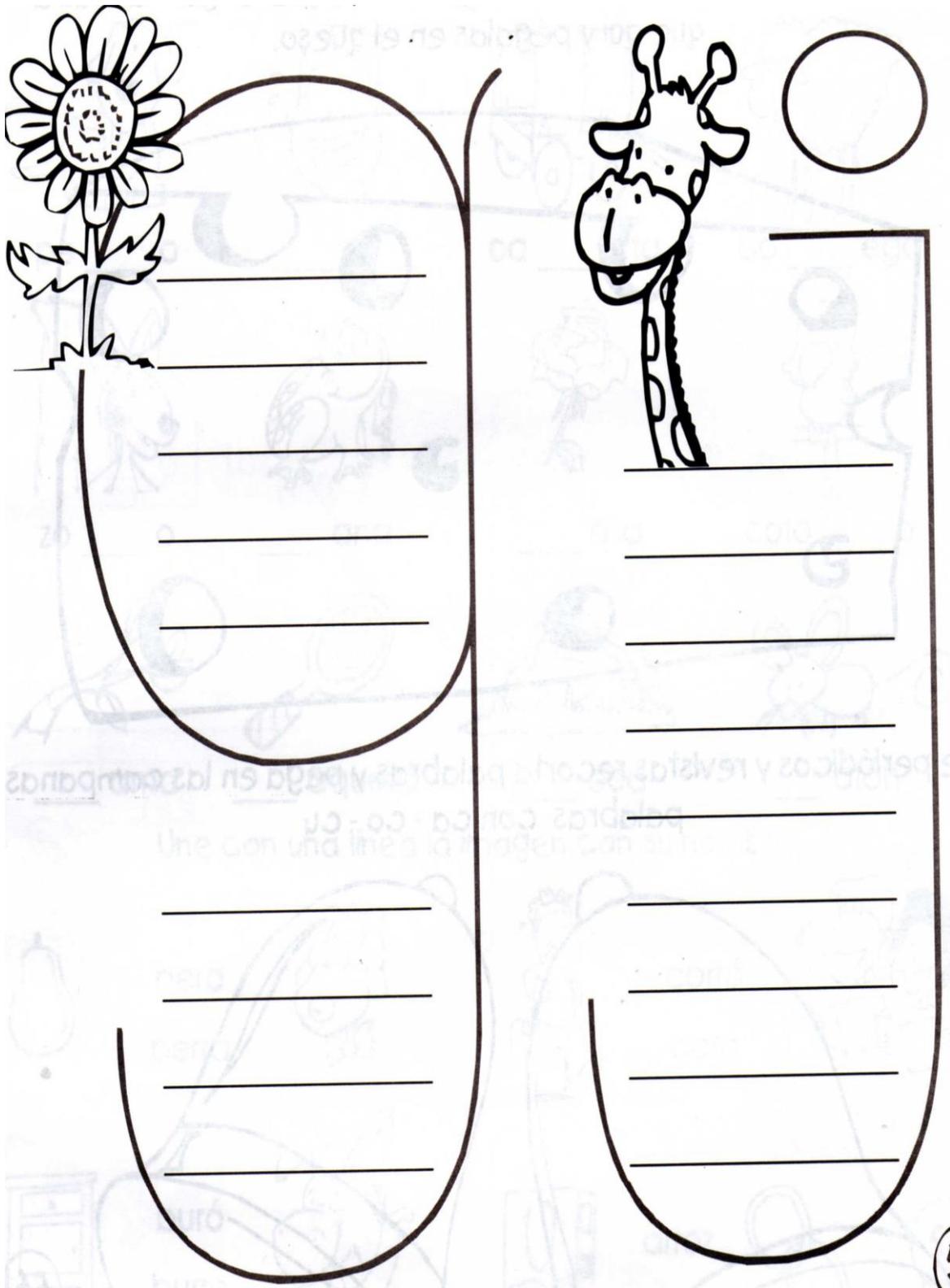
The worksheet is designed for a team-building activity. At the bottom, there is a cartoon illustration of a girl with a striped shirt and a skirt, smiling and waving. Above her is a large rectangular area for drawing, surrounded by several crayons. To the left of the drawing area is a table with five columns labeled 1 through 5 and three rows. The word "Nombres" is written vertically in the middle of the table. To the right of the table is a box with two horizontal lines for writing, and below it, the word "Cualidad" is written above three horizontal lines for writing.

1	2	3	4	5

Nombres

Cualidad

CREA UN TEXTO SEGÚN LA IMAGEN QUE REPRESENTA TU GRUPO.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 09

I. **DENOMINACIÓN:** Mis responsabilidades.

II. **FECHA:** 29/09/2016

III. **SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Produce textos escritos	Se apropia del sistema de escritura.	Planifica sus responsabilidades por equipos de trabajo.	<ul style="list-style-type: none">• Lista de cotejo.• Guía de observación.

IV. **SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none">• La docente empieza la clase con el juego de “La Ruleta” que consiste en girarla y según el número que salga se realizará una pregunta, quien levante su manito sin gritar y la respuesta correctamente tendrá un premio. <p><u>Recojo de saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none">• La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué grupos se formaron?, ¿Cuántos grupos son? ¿Cómo podemos saber el nombre de cada grupo? ¿Para qué usaremos los nombres de los grupos?, La docente anota las respuestas de los estudiantes en la pizarra. <p><u>Conflicto cognitivo</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Ya tenemos los grupos formados y ahora, ¿Qué actividades podrían hacer los	<p>Juego “La Ruleta”</p> <p>Carteles con preguntas</p>

	<p>grupos en el aula?, ¿Sabes qué son responsabilidades?, ¿Cuáles son las responsabilidades que pueden tener en el aula?</p> <p><u>Declaración de la sesión</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente declara el nombre de la sesión, la forma en como trabajarán y cómo serán evaluados para posteriormente comunicar el propósito de la sesión diciéndoles: Hoy planificaremos las responsabilidades de cada grupo. 	<p>Pizarra</p> <p>Hoja con propósito</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p><u>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias.</u></p> <p>Planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta a los estudiantes: ¿Qué haremos?, ¿Para qué planificaremos?, ¿Qué actividades realizaremos? • Luego toma nota en la pizarra acerca de las tareas que se deberían compartir con los otros estudiantes y con el docente. <p>Textualización</p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente comenta a los estudiantes que lo escrito en la pizarra les servirá para escribir la lista de tareas que luego distribuirán en los grupos. •Luego la docente entrega una ficha de trabajo a los niños donde observarán una imagen y escribirán que responsabilidad se está cumpliendo. •Sucesivamente la docente entrega una hoja de trabajo donde escribirán el nombre de su grupo y dentro de uno de los globos la responsabilidad que les tocó. <p>Revisión</p>	<p>Papelógrafo</p> <p>Pizarra</p> <p>Ficha de trabajo</p>



OBSERVA LA IMAGEN Y ESCRIBE LA RESPONSABILIDAD QUE SE ESTÁ CUMPLIENDO.

Escribe el nombre de tu grupo y dentro del globo la responsabilidad que les tocó.



TAREA PARA CASA

PLANIFICAMOS NUESTRA RESPONSABILIDAD EN GRUPO



CONTESTO:

1.- ¿Qué es responsabilidad?

2.- ¿Cuál es mi compromiso dentro del aula?

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. **DENOMINACIÓN:** Embellecemos el aula con los sectores.

II. **FECHA:** 30/09/2016

III. **SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Produce textos escritos	Se apropia del sistema de escritura.	Escribe rótulos para el grupo, desde su nivel de escritura en situaciones comunicativa.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo. • Guía de observación.

IV. **SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><u>Motivación</u></p> <p>La docente empieza la clase formando a los estudiantes según los grupos ya establecidos y les pide que recuerden las responsabilidades y las tareas que asumieron por grupo, las cuales los ayudará a ordenarse mejor, porque realizaran un juego titulado “Formación de palabras” que consiste en que la docente escribirá en la pizarra palabras que estarán incompletas y es ahí donde los niños y niñas deben asignarles las letras que piensen que falta para completar la palabra y el que sepa la respuesta antes de completarla puede alzar su mano y decirla. Gana el grupo con mayores aciertos.</p> <p><u>Recojo de saberes previos</u></p>	<p>Juego “Formación de palabras”</p>

	<ul style="list-style-type: none"> •La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Les gustó el juego?, ¿Qué palabras formaron?, ¿Recuerdan los títulos que hemos puesto a cada sector donde van colocados sus trabajos?, ¿Conocen los sectores de su aula? ¿Cómo están ubicado los sectores? La docente anota las respuestas de los estudiantes en la pizarra. <p><u>Conflicto cognitivo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ya tenemos los grupos formados y ahora, ¿Qué significa rotular?, ¿Para qué sirven esos rótulos?, ¿En qué lugares de su aula usaron rótulos? ¿Pueden leer lo que dice en cada rótulo? <p><u>Declaración de la sesión</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente declara el nombre de la sesión, la forma en como trabajarán y cómo serán evaluados para posteriormente comunicar el propósito de la sesión diciéndoles: Hoy conoceremos los sectores de aula y cómo podemos embellecerlos. 	<p>Carteles con preguntas</p> <p>Pizarra</p> <p>Hoja con propósito</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p><u>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias.</u></p> <p>Planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta a los estudiantes: ¿Qué haremos?, ¿Para qué planificaremos?, ¿Dónde escribiremos? • Luego la docente toma nota de las respuestas de los estudiantes. <p>Textualización</p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente les pide a los niños que observen todo lo que hay dentro del aula, y lo anoten en una hoja bond para luego 	<p>Papelógrafo</p> <p>Pizarra</p> <p>Ficha de trabajo</p>

I. Escribe el nombre de tus sectores de aula.





Observa y describe la imagen

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I. **DENOMINACIÓN:** Creamos oraciones con las palabras encontradas.

II. **FECHA:** 06/10/2016

III. **SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Produce textos escritos.	Infiere el significado de los textos orales	Escribe en una línea horizontal de izquierda a derecha, empleando signos arbitrarios.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo. • Guía de observación.

IV. **SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><u>Motivación</u></p> <p>La docente saca a los niños y niñas al patio y empieza la sesión realizando un juego titulado “El barquito” que consiste en formar dos equipos donde el primer equipo se encargará de formar las palabras mientras el otro equipo se encargará de ir caminando por la línea conforme las palabras vayan aumentando, el equipo que se salga de línea automáticamente perderá pues eso significaría que el barquito se ha hundido.</p> <p><u>Recojo de saberes previos</u></p> <p>•La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Les gustó el juego?, ¿Qué palabras formaron?, ¿Lograron permanecer todos en la misma línea?,</p>	Juego “El barquito”

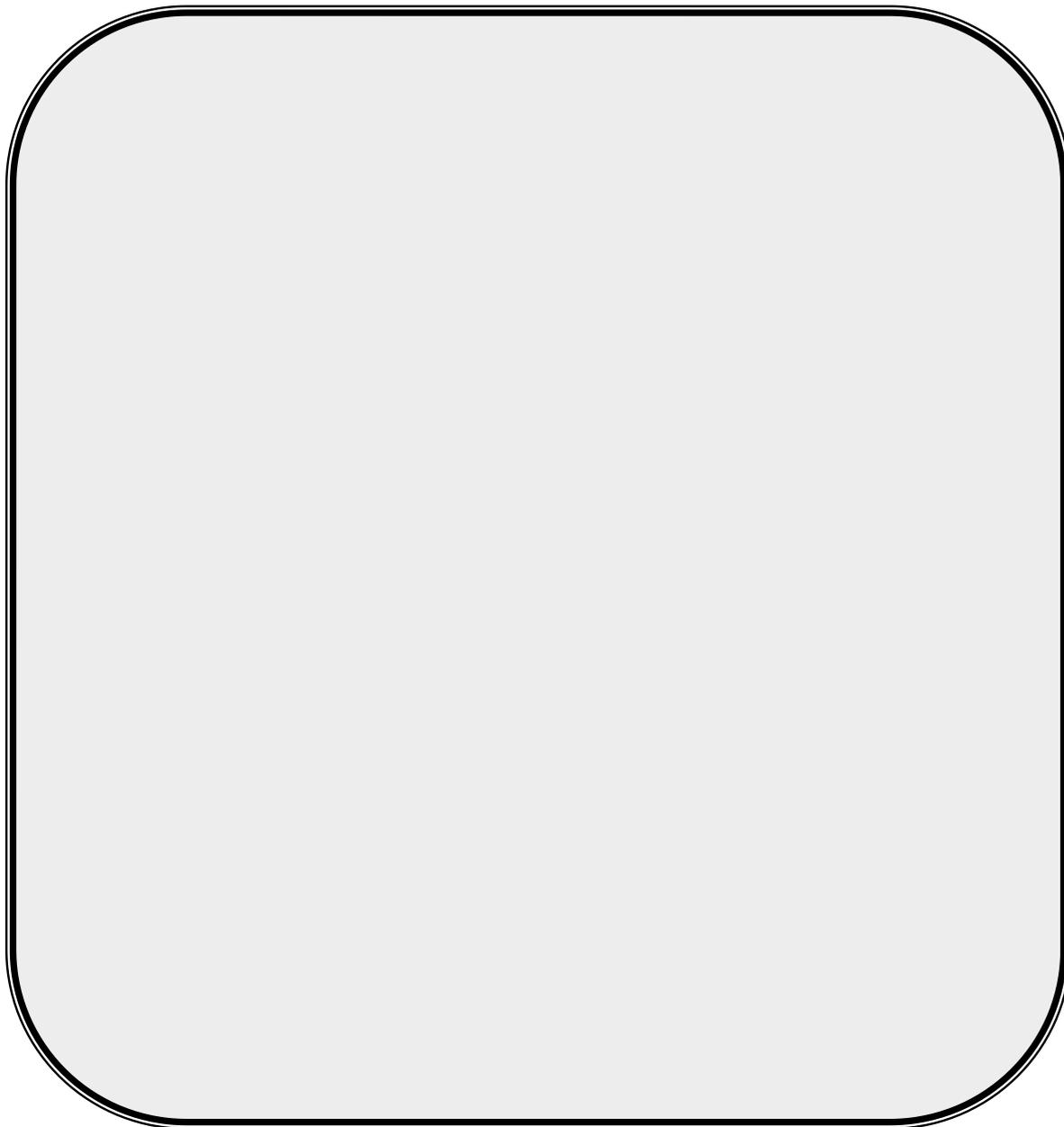
	<p>¿En qué dirección caminaron, derecha o izquierda? ¿Fue fácil o difícil? La docente anota las respuestas de los estudiantes en la pizarra.</p> <p><u>Conflicto cognitivo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Sabes cómo se hace una oración? ¿Podrán escribir una oración con las palabras que formaron? <p><u>Declaración de la sesión</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente declara el nombre de la sesión, la forma en como trabajarán y cómo serán evaluados para posteriormente comunicar el propósito de la sesión diciéndoles: Hoy crearemos oraciones con las palabras que formamos. 	<p>Carteles con preguntas</p> <p>Pizarra</p> <p>Hoja con propósito</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p><u>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias.</u></p> <p>Planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta a los estudiantes: ¿Qué haremos?, ¿Para qué escribiremos?, ¿Dónde escribiremos? • Luego la docente toma nota de las respuestas de los estudiantes. <p>Textualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente entrega una ficha de trabajo donde escribirán las palabras que formaron en el juego “El barquito” • La docente escribe en la pizarra las palabras que han escrito los niños y les pide que verifiquen si está escrito igual como en la pizarra. • Luego la docente distribuye hojas de trabajo para que escriban en ella las oraciones. 	<p>Papelógrafo</p> <p>Pizarra</p> <p>Ficha de trabajo</p> <p>Hoja de trabajo</p>

	<p>Revisión</p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente revisa los escritos de los estudiantes y señala los errores para que luego en otra hoja realicen las correcciones. <p><u>Sistematización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente sistematiza la clase a través de un organizador gráfico. 	<p>Organizador gráfico</p>
<p>CIERRE</p>	<p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa el progreso del niño a través de una lista de cotejo. •Se realiza el cartel de coevaluación. • La docente realiza la metacognición, señalando las preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Qué hicimos para aprender?, ¿Cómo se han sentido? <p>Tarea para casa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con ayuda de tus padres, crea un cuento con las palabras que formaste. 	<p>Lista de cotejo</p> <p>Cartel de coevaluación</p> <p>Dado metacognitivo</p> <p>Hoja de trabajo.</p>

V. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas de aprendizaje. Unidades de aprendizaje III ciclo – Primaria (2016). Minedu. Perú. pág.85, 88.

I. Escribe las palabras que formaste en el juego “El barquito”



NOMBRE Y APELLIDOS:

II. Escribe oraciones con las palabras que formaste.

[Empty rectangular box for writing]



[Empty rectangular box for writing]

[Empty rectangular box for writing]



[Empty rectangular box for writing]

[Large empty rectangular box for writing]

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. **DENOMINACIÓN:** Hagamos lista de libros.

II. **FECHA:** 07/10/2016

III. **SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:**

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Produce textos escritos	Planifica la producción de diversos textos escritos.	Reconoce que las cadenas de letras son objetos sustitutos que representan nombres de objetos del mundo, personas, animales, etc	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo. • Guía de observación.

IV. **SECUENCIA DIDÁCTICA DE LA SESIÓN:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><u>Motivación</u></p> <p>•La docente empieza la clase realizando el juego “El caramelo escondido” que consiste en tener tres vasitos boca abajo sobre una mesa y en cualquiera de ellos poner una imagen, para que al momento de que el niño o la niña escoja uno de ellos, se muestre la imagen y digan el nombre de lo que creen que observan. La docente anotará las respuestas de los estudiantes en un papelote, mientras los estudiantes lo transcriben.</p> <p><u>Recojo de saberes previos</u></p> <p>•La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Les gustó el juego?, ¿Cómo</p>	<p>Juego “El caramelo escondido”</p>

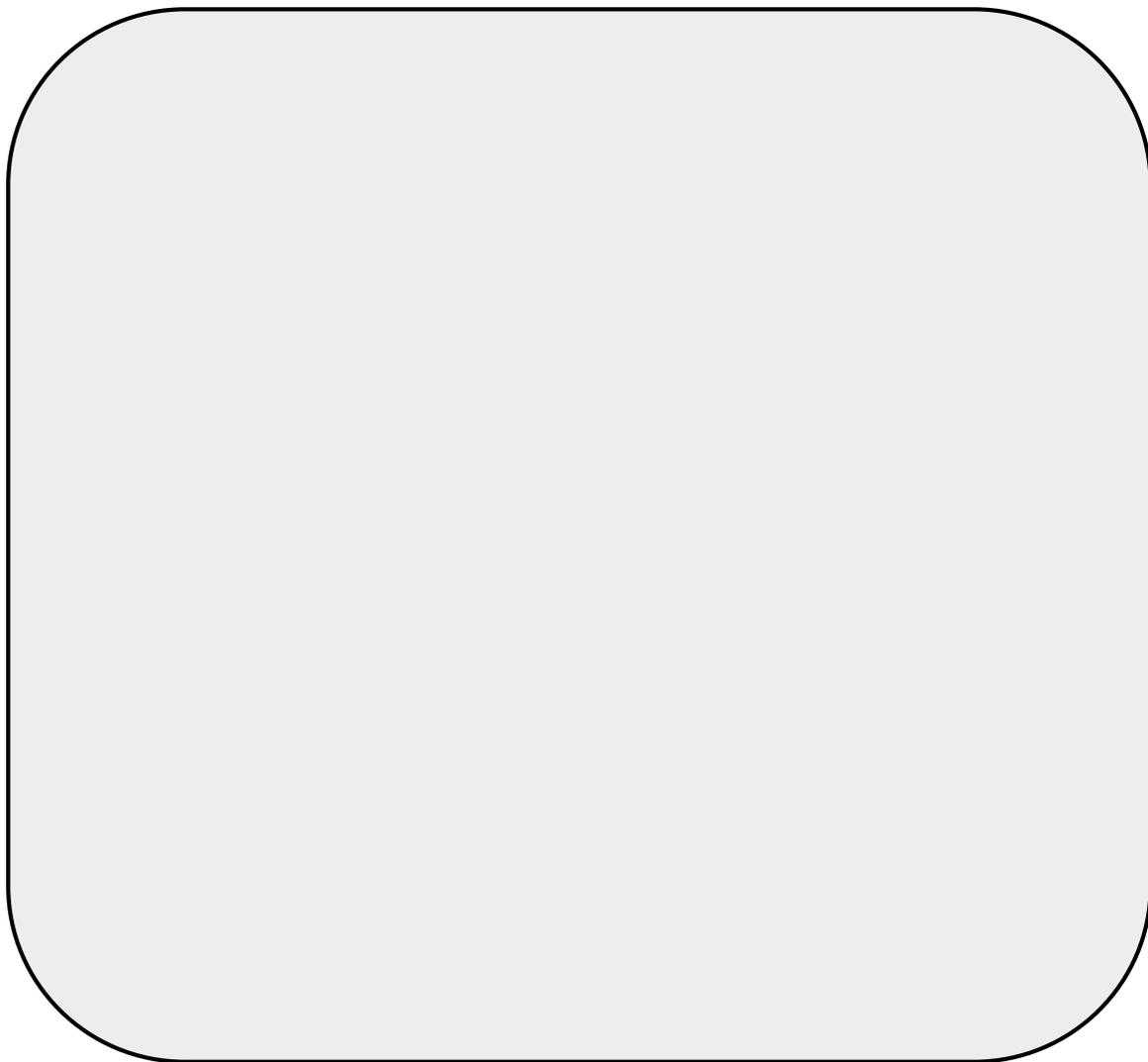
	<p>se llamaba el juego?, ¿Qué fue lo que hicieron con las imágenes que les tocó?, La docente anota las respuestas de los estudiantes en la pizarra.</p> <p><u>Conflicto cognitivo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Saben cómo se hace una lista? ¿Cómo podrían elaborar una lista de libros? <p><u>Declaración de la sesión</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente declara el nombre de la sesión, la forma en como trabajarán y cómo serán evaluados para posteriormente comunicar el propósito de la sesión diciéndoles: Hoy elaboraremos una lista de libros haciendo uso de las imágenes que tenemos. 	<p>Carteles con preguntas</p> <p>Pizarra</p> <p>Hoja con propósito</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p><u>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias.</u></p> <p>Planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta a los estudiantes: ¿Qué haremos?, ¿Para qué escribiremos?, ¿Dónde escribiremos? ¿Qué usaremos? • Luego la docente toma nota de las respuestas de los estudiantes. <p>Textualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta a los estudiantes cómo se llaman sus libros favoritos y los escribe en la pizarra. Les pregunta: ¿Habremos creado una lista? ¿Por qué? • Luego entrega una ficha de trabajo donde habrán diversos libros a los cuáles le pondrán un título y les comenta que ahora serán ellos quienes crearán su lista de libros. 	<p>Papelógrafo</p> <p>Pizarra</p> <p>Ficha de trabajo</p>

	<p>Revisión</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente revisa los escritos de los estudiantes y señala los errores para que luego en otra hoja realicen las correcciones. <p><u>Sistematización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente sistematiza la clase a través de un organizador gráfico. 	Organizador gráfico
CIERRE	<p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa el progreso del niño a través de una lista de cotejo. •Se realiza el cartel de coevaluación. • La docente realiza la metacognición, señalando las preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Qué hicimos para aprender?, ¿Cómo se han sentido? <p>Tarea para casa</p> <ul style="list-style-type: none"> •Con ayuda de tus padres, crea un cuento con las palabras que formaste. 	<p>Lista de cotejo</p> <p>Cartel de coevaluación</p> <p>Dado metacognitivo</p> <p>Hoja de trabajo.</p>

V. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas de aprendizaje. Unidades de aprendizaje III ciclo – Primaria (2016). Minedu. Perú. pág. 97.

Crea un cuento con las palabras que formaste durante el juego “El caramelo escondido”:



NOMBRE Y APELLIDOS:

Escribe a estos libros un título

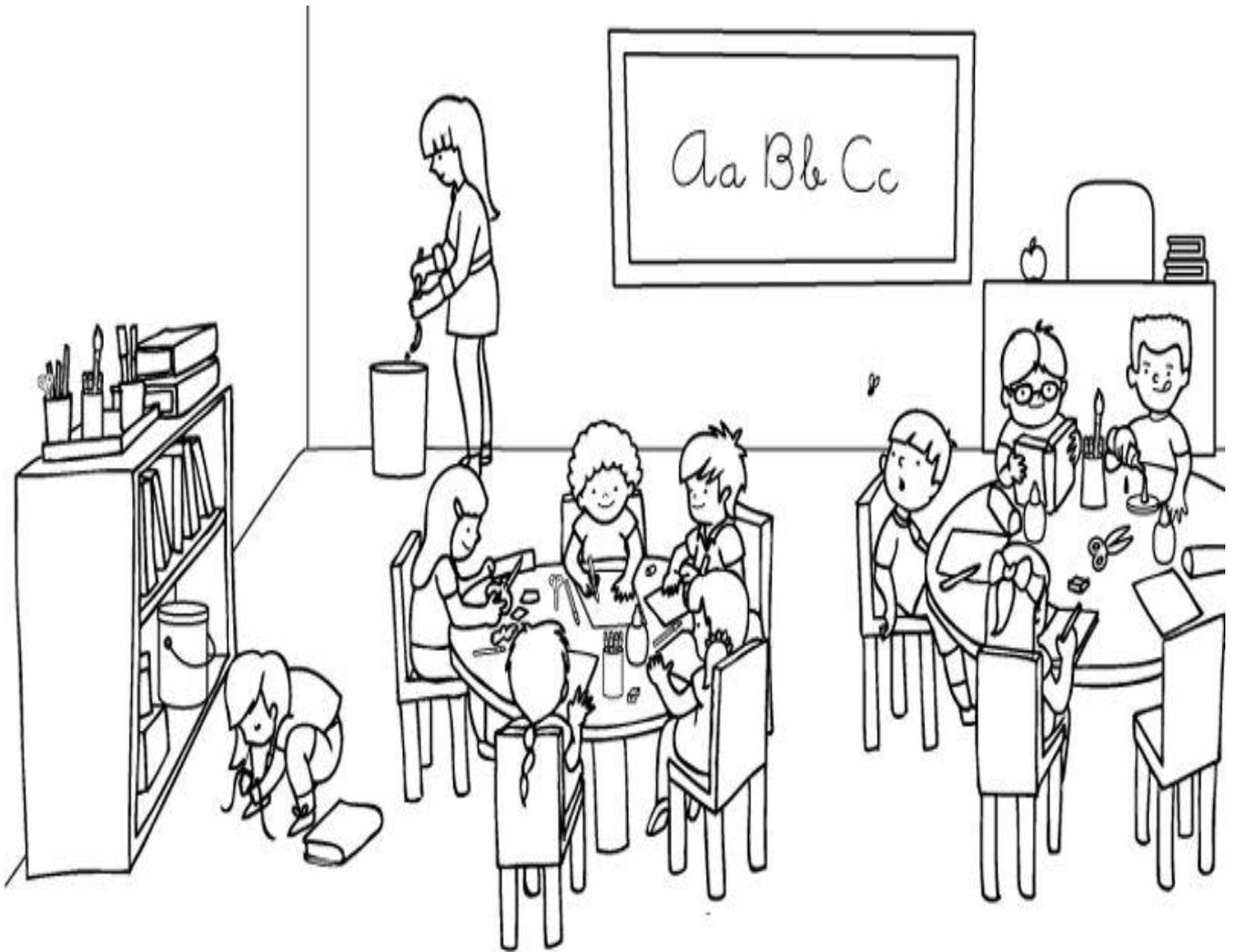








Escribe el nombre de tus libros favoritos



	<p><u>Declaración de la sesión</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente declara el nombre de la sesión, la forma en como trabajarán y cómo serán evaluados para posteriormente comunicar el propósito de la sesión diciéndoles: Hoy planificaremos como realizar un archivo. 	<p>Hoja con propósito</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p><u>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias.</u></p> <p>Planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta a los estudiantes: ¿Qué haremos?, ¿Para qué lo realizaremos?, ¿Qué usaremos? • Luego la docente toma nota de las respuestas de los estudiantes. <p>Textualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta a los estudiantes recuerdan los trabajos que hemos venido realizando, por ejemplo: Realizamos una lista de libros, Creamos oraciones, Embellecemos los sectores del aula, etc • Luego entrega a los estudiantes tiras de color donde escribirán cada uno de los trabajos que recuerdan haber realizado. • También reparte pedazo de cartulina donde pondrán el nombre de su archivo e imágenes para que puedan adornarlo. <p>Revisión</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente revisa los escritos de los estudiantes y señala los errores para que luego en otra hoja realicen las correcciones. <p><u>Sistematización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente sistematiza la clase a través de un organizador gráfico. 	<p>Papelógrafo</p> <p>Tiras de color</p> <p>Cartulina</p> <p>Goma</p> <p>Tijeras</p> <p>Imágenes</p> <p>Hoja bond</p> <p>Organizador gráfico</p>

<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa el progreso del niño a través de una lista de cotejo. • Se realiza el cartel de coevaluación. • La docente realiza la metacognición, señalando las preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Qué hicimos para aprender?, ¿Cómo se han sentido? 	<p>Lista de cotejo</p> <p style="text-align: center;">Cartel de coevaluación</p> <p style="text-align: center;">Dado metacognitivo.</p>
--	--	---

V. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas de aprendizaje. Unidades de aprendizaje III ciclo – Primaria (2016). Minedu. Perú. pág.101.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 14

I. **DENOMINACIÓN:** Jugamos a los mensajitos.

II. **FECHA:** 14/10/2016

III. **SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:**

IV. **DIMENSIÓN:** Busca diferencias gráficas en los escritos.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Produce textos escritos	Se apropia de su sistema de escritura.	Escribe un mensaje según su nivel de escritura en situaciones comunicativas.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo. • Guía de observación.

V. **SECUENCIA DIDÁCTICA LA DE SESIÓN:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><u>Motivación</u></p> <p>•La docente empieza la clase realizando un juego titulado “El mensajito” que consiste en entregar papelitos de colores a los estudiantes para que escriban lo que ellos desean decir al compañero o compañera elegida para dedicar el mensaje.</p> <p><u>Recojo de saberes previos</u></p> <p>•La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué escribieron?, ¿Les gusta escribir mensajes?, ¿Te gustó el mensaje que te escribieron?</p> <p>La docente anota las respuestas de los estudiantes en la pizarra.</p> <p><u>Conflicto cognitivo</u></p>	<p style="text-align: center;">Juego “El caramelo escondido”</p> <p style="text-align: center;">Carteles con preguntas</p> <p style="text-align: center;">Pizarra</p>

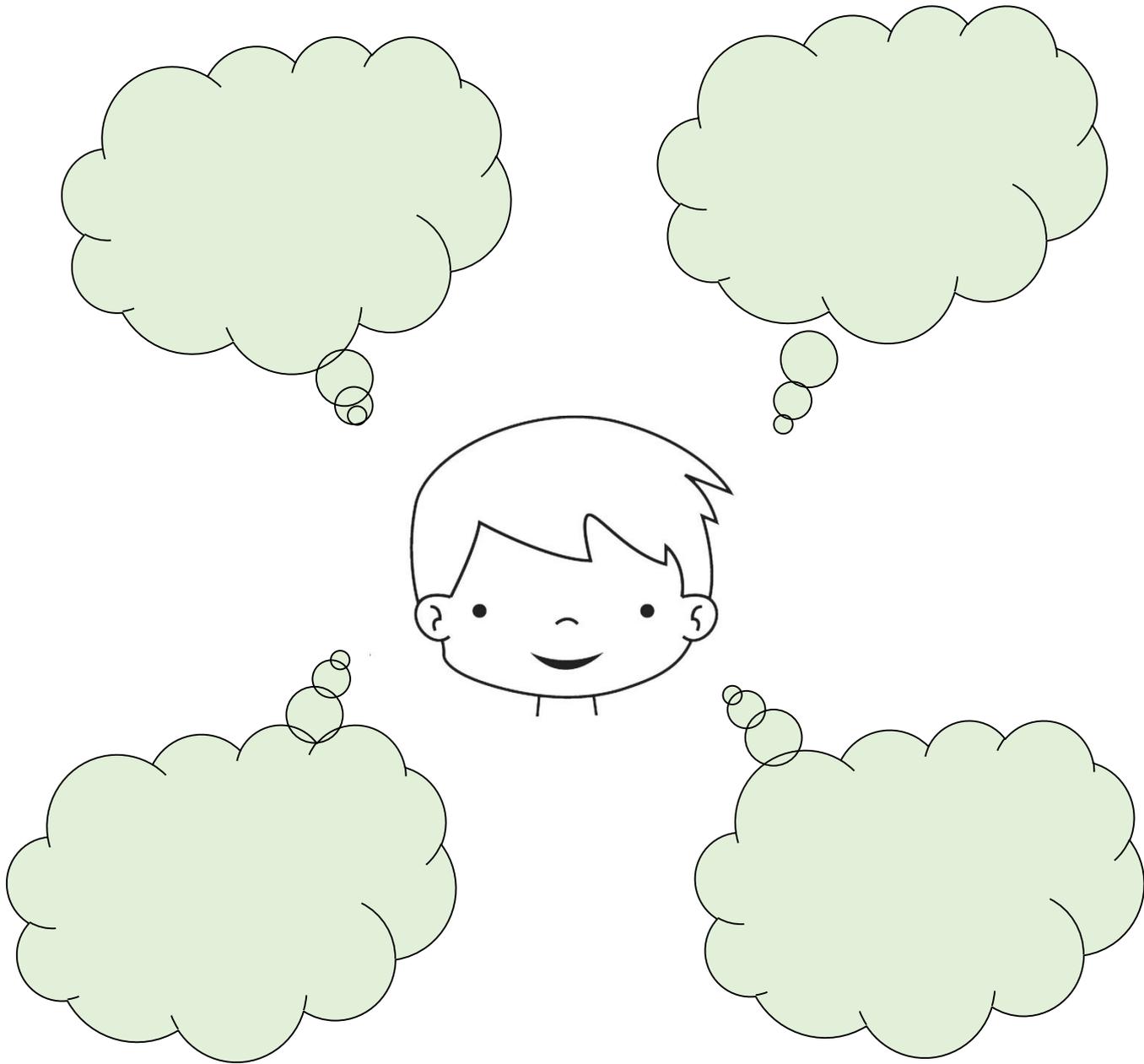
	<ul style="list-style-type: none"> • Saben ¿Qué es un mensaje? ¿Por qué crees que es importante un mensaje? <p><u>Declaración de la sesión</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente declara el nombre de la sesión, la forma en como trabajarán y cómo serán evaluados para posteriormente comunicar el propósito de la sesión diciéndoles: Hoy día aprenderemos a escribir mensajes. 	<p>Hoja con propósito</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p><u>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias.</u></p> <p>Planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta a los estudiantes: ¿Qué haremos?, ¿A quién escribiremos?, ¿Dónde lo escribiremos? • Luego la docente toma nota de las respuestas de los estudiantes. • La docente les pide a los estudiantes que elijan a qué persona quieren escribirle un mensaje, por ejemplo: papá, mamá, abuelo, etc. <p>Textualización</p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente muestra un ejemplo de mensaje para explicarles a los niños y niñas que partes debe tener en cuenta su mensajito (Fecha, Destinatario, Contenido, Remitente). • Luego entrega una ficha de trabajo donde se les solicita que escriban las partes de un mensaje. • Después se les reparte una hoja bond para que escriban su mensaje. <p>Revisión</p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente revisa los escritos de los estudiantes y señala los errores para que 	<p>Papelógrafo</p> <p>Tiras de color</p> <p>Cartulina</p> <p>Goma</p> <p>Tijeras</p> <p>Imágenes</p> <p>Hoja bond</p>

	<p>luego en otra hoja realicen las correcciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se les entrega un sobre donde guardarán su mensaje para ser entregado al destinatario. <p><u>Sistematización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente sistematiza la clase a través de un organizador gráfico. 	Organizador gráfico
CIERRE	<p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa el progreso del niño a través de una lista de cotejo. •Se realiza el cartel de coevaluación. • La docente realiza la metacognición, señalando las preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Qué hicimos para aprender?, ¿Cómo se han sentido? 	<p>Lista de cotejo</p> <p>Cartel de coevaluación</p> <p>Dado metacognitivo.</p>

VI. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas de aprendizaje. Unidades de aprendizaje III ciclo – Primaria (2016). Minedu. Perú. pág.106.

QUE PARTES TIENE UN MENSAJE



NOMBRE Y APELLIDOS:

Elige a una persona y **escribele** un mensaje.

FECHA:

DESTINATARIO:

CONTENIDO:

REMITENTE:

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 15

I. **DENOMINACIÓN:** Jugamos al patito feo escribiendo mensajes de afecto.

II. **FECHA:** 20/10/2016

III. **SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:**

IV. **DIMENSIÓN:** Compone palabras con letras móviles.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Produce textos escritos	Se apropia del sistema de escritura.	Compone palabras con letras móviles de manera autónoma.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo. • Guía de observación.

V. **SECUENCIA DIDÁCTICA LA DE SESIÓN:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><u>Motivación</u></p> <p>•La docente empieza la clase realizando el juego titulado “Descubriendo la imagen” que consiste en que la docente entregará letras móviles a cada grupo para que formen la palabra que se les dicte mientras el representante de cada grupo lo escribe en la pizarra para ir pegando cada ficha de la imagen hasta descubrirla.</p> <p><u>Recojo de saberes previos</u></p> <p>•La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Les gusto el juego?, ¿Qué palabras formaron? ¿Qué imagen descubrieron? ¿Recuerdan el cuento del patito feo?</p> <p>La docente anota las respuestas de los estudiantes en la pizarra.</p>	<p>Juego “Descubriendo la imagen”</p> <p>Carteles con preguntas</p> <p>Pizarra</p>

	<p><u>Conflicto cognitivo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué son mensajes de afecto? ¿Podrías darme un ejemplo? <p><u>Declaración de la sesión</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente declara el nombre de la sesión, la forma en como trabajarán y cómo serán evaluados para posteriormente comunicar el propósito de la sesión diciéndoles: Hoy día recordaremos el cuento del patito feo y escribiremos mensajes de afecto. 	<p>Hoja con propósito</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p><u>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias.</u></p> <p>Planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta a los estudiantes: ¿Qué escribiremos?, ¿A quién escribiremos?, ¿Dónde lo escribiremos? • Luego la docente toma nota de las respuestas de los estudiantes. <p>Textualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente les narra el cuento del patito feo y hace un PARE cuando mencionan que el patito feo esta triste para preguntarle ¿Qué podemos hacer para alegrar al patito? ¿Qué les parece si le escribimos mensajes de afecto? • Luego entrega hojas bond a los niños y las niñas para que con ayuda de las letras móviles formen y escriban sus mensajes de afecto, por ejemplo: Eres lindo, ¡Tú puedes!, Te quiero, ¡Eres único!, etc. <p>Revisión</p>	<p>Papelógrafo</p> <p>Cuento “Patito feo”</p> <p>Hojas bond</p> <p>Ficha de trabajo</p>

	<ul style="list-style-type: none"> •La docente revisa los escritos de los estudiantes y señala los errores para que luego en la ficha de trabajo realicen las correcciones. <p><u>Sistematización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente sistematiza la clase a través de un organizador gráfico. 	Organizador gráfico
CIERRE	<p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa el progreso del niño a través de una lista de cotejo. •Se realiza el cartel de coevaluación. • La docente realiza la metacognición, señalando las preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Qué hicimos para aprender?, ¿Cómo se han sentido? 	<p>Lista de cotejo</p> <p>Cartel de coevaluación</p> <p>Dado metacognitivo.</p>

VI. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas de aprendizaje. Unidades de aprendizaje III ciclo – Primaria (2016). Minedu. Perú. pág.115.

I. ESCRIBE EL TÍTULO DEL CUENTO Y DIBUJA.

TÍTULO:

II. ESCRIBE LOS MENSAJES DE AFECTO QUE DEDICASTE AL PATITO.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 16

I. **DENOMINACIÓN:** Usamos la lista de palabras o frases de afecto.

II. **FECHA:** 00/07/2016

III. **SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:**

IV. **DIMENSIÓN:** Se puede comprender lo que escribe.

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Produce textos escritos	Se apropia del sistema de escritura.	Escribe un texto en nivel alfabético, o próximo al alfabético, en situaciones comunicativas.	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo. • Guía de observación.

V. **SECUENCIA DIDÁCTICA LA DE SESIÓN:**

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><u>Motivación</u></p> <p>•La docente empieza la clase realizando el juego titulado “Vistiendo al payasito” que consiste en que la docente escribirá en la pizarra las frases o palabras de afecto de la sesión anterior pero dejando espacios para que los estudiantes puedan adivinar que letras faltan para completar la frase o palabra y así ir vistiendo al payasito.</p> <p><u>Recojo de saberes previos</u></p> <p>•La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Cómo se llamó el juego? ¿Fue fácil completar las palabras? ¿Qué decían las frases que completaron? La docente anota las respuestas de los estudiantes en la pizarra.</p>	<p>Juego “Vistiendo al payasito”</p> <p>Carteles con preguntas</p> <p>Pizarra</p>

	<p><u>Conflicto cognitivo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué son importantes las frases de afecto? <p><u>Declaración de la sesión</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente declara el nombre de la sesión, la forma en como trabajarán y cómo serán evaluados para posteriormente comunicar el propósito de la sesión diciéndoles: Hoy día usaremos la lista o palabras de afecto para escribir a nuestros familiares. 	<p>Hoja con propósito</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p><u>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias.</u></p> <p>Planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente pregunta a los estudiantes: ¿Qué escribiremos?, ¿A quién escribiremos?, ¿Dónde lo escribiremos? • Luego la docente toma nota de las respuestas de los estudiantes. <p>Textualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente les entrega letras móviles para que formen las palabras o frases de afecto que dedicarán a sus familiares como mamá, papá, etc. • Luego entrega una hoja bond donde escribirán las frases o palabras de afecto. <p>Revisión</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente revisa los escritos de los estudiantes y señala los errores para que luego en la ficha de trabajo realicen las correcciones. 	<p>Papelógrafo</p> <p>Letras móviles</p> <p>Hojas bond</p> <p>Ficha de trabajo</p>

	<ul style="list-style-type: none"> •La docente da ideas para el título del sector donde serán colocadas las hojas de trabajo. <p><u>Sistematización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente sistematiza la clase a través de un organizador gráfico. 	Organizador gráfico
CIERRE	<p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa el progreso del niño a través de una lista de cotejo. •Se realiza el cartel de coevaluación. • La docente realiza la metacognición, señalando las preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Qué hicimos para aprender?, ¿Cómo se han sentido? 	Lista de cotejo Cartel de coevaluación Dado metacognitivo.

VI. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas de aprendizaje. Unidades de aprendizaje III ciclo – Primaria (2016). Minedu. Perú. pág. 122.

FRASES DE AFECTO A MIS PADRES

A spiral-bound notebook with a black metal spiral binding on the left side. The notebook is open to a page with horizontal ruling lines. The page is blank, intended for writing phrases of affection for parents.

FRASES DE AFECTO A MIS HERMANITOS

A spiral-bound notebook with a black metal spiral binding on the left side. The notebook is open to a page with horizontal ruling lines. The page is blank, intended for writing phrases of affection for siblings.

SESIÓN DE APRENDIZAJE Nº 17

I. DENOMINACIÓN: Buscamos nuestro tesoro y escribimos lo que encontramos.

II. FECHA: 27/10/2016

III. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS Y CAPACIDADES:

IV. DIMENSIÓN: Establece correspondencia entre fonema-grafía (sonido-letra).

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Produce textos escritos	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos escritos.	Establece correspondencia entre fonema-grafía (sonido-letra).	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo. • Guía de observación.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA LA DE SESIÓN:

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	MEDIOS Y MATERIALES
INICIO	<p><u>Motivación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente empieza la clase realizando el juego titulado “Buscamos nuestro tesoro” que consiste en que la docente les presentará a los niños un tesoro dónde ellos buscarán y todo lo que encuentren lo apuntarán en la pizarra como ellos puedan. <p><u>Recojo de saberes previos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente realiza las siguientes preguntas: ¿Qué encontraron? ¿Cada palabra estará escrita como se escucha al pronunciarla? ¿Les fue fácil reconocer la imagen y escribirla como se pronuncia? <p>La docente anota las respuestas de los estudiantes en la pizarra.</p> <p><u>Conflicto cognitivo</u></p>	<p>Juego “Buscamos nuestro tesoro”</p> <p>Carteles con preguntas</p>

	<p><u>Sistematización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente sistematiza la clase a través de un organizador gráfico. 	Organizador gráfico
CIERRE	<p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa el progreso del niño a través de una lista de cotejo. • Se realiza el cartel de coevaluación. • La docente realiza la metacognición, señalando las preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Qué hicimos para aprender?, ¿Cómo se han sentido? 	<p>Lista de cotejo</p> <p>Cartel de coevaluación</p> <p>Dado metacognitivo.</p>

VI. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas de aprendizaje. Unidades de aprendizaje III ciclo – Primaria (2016). Minedu. Perú. pág. 118.

ESCRIBE LO QUE ENCONTRASTE EN EL TESORO Y DIBUJA.

BUSCANDO EL TESORO ENCONTRE:

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____



ESCRIBE DENTRO DEL RECUADRO LAS PALABRAS QUE TE DICTA TU PROFESORA.

NOMBRE Y APELLIDOS:

A large, empty rounded rectangular box with a black border and a light gray fill, intended for the student to write the words dictated by the teacher.

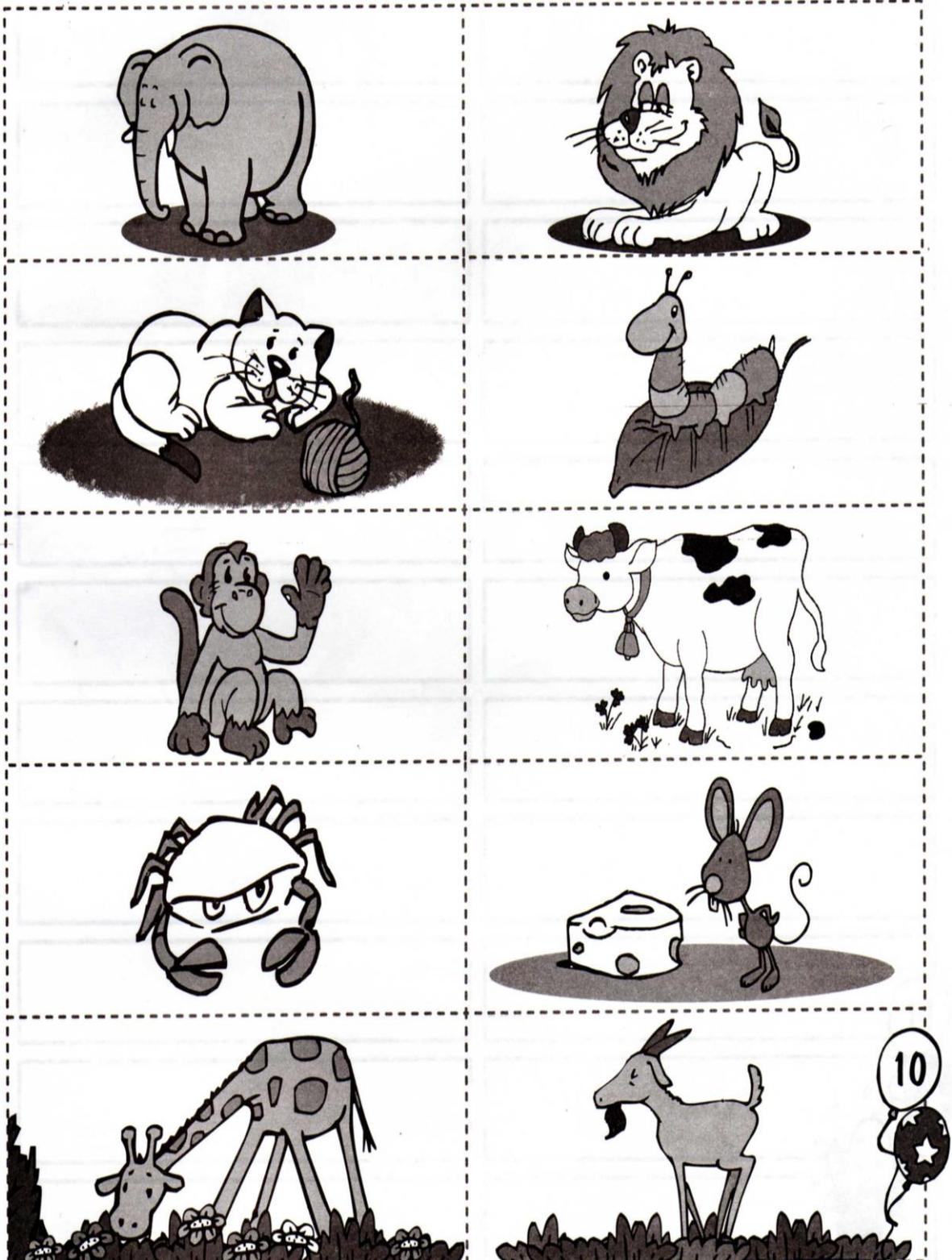
	<p>comprado? ¿Qué hay dentro de los álbumes?</p> <p><u>Declaración de la sesión</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente declara el nombre de la sesión, la forma en como trabajarán y cómo serán evaluados para posteriormente comunicar el propósito de la sesión diciéndoles: Hoy día escribirán los títulos de todas sus producciones para elaborar un álbum personal. 	<p>Hoja con propósito</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p><u>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias.</u></p> <p>Planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente entrega a cada grupo de niños un álbum para que observen y dialoguen sobre sus características, cómo está organizado, donde se ubica el título, etc. • Luego planifica con los niños lo que harán en clase a través de preguntas como: ¿Qué escribiremos?, ¿Para qué escribiremos?, ¿Dónde lo escribiremos? • Luego la docente toma nota de las respuestas de los estudiantes. <p>Textualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente solicita a los estudiantes que les dicten títulos que podrían colocar para cada una de sus producciones mientras la docente los va anotando en un papelote. • Después la docente les informa a los estudiantes que los álbumes serán vistos por ellos y por otras personas. • Sucesivamente se les entregara a los niños y niñas tiras de papel de colores para que escriban en ellas el nombre de 	<p>Papelógrafo</p> <p>Papelote</p> <p>Tiras de papel de colores</p>

	<p>sus producciones y lo peguen en su álbum.</p> <p>Revisión</p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente revisa los escritos de los estudiantes pues si algún estudiante altera el orden de las letras u omite otras, les hace notar su error para que pueda corregirlo. • Asimismo señala los errores haciendo uso de las letras móviles o sino una hoja bond para que junto con el niño escriban la palabra y puedan ubicar el error. • Cuando esté listo los estudiantes pegan las tiras de colores en su álbum de producciones y se les entrega cartulina para que elaboren la tapa de su álbum decorándolo a su gusto. <p><u>Sistematización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente sistematiza la clase a través de un organizador gráfico. 	<p>Letras móviles</p> <p>Hojas bond</p> <p>Cartulina</p> <p>Organizador gráfico</p>
<p>CIERRE</p>	<p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa el progreso del niño utilizando una lista de cotejo. • Se realiza el cartel de coevaluación. • La docente realiza la metacognición, señalando las preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Qué hicimos para aprender?, ¿Cómo se han sentido? 	<p>Lista de cotejo</p> <p>Cartel de coevaluación</p> <p>Dado metacognitivo.</p>

VI. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas de aprendizaje. Unidades de aprendizaje III ciclo – Primaria (2016). Minedu. Perú. pág.122.

IMÁGENES QUE PUEDEN PEGAR EN LA CARÁTULA DE SU ÁLBUM



PRESENTACIÓN DE MI ÁLBUM



Así soy

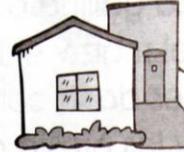
Mi nombre es:

[Empty space for writing the name]



Vivo en:

[Empty space for writing the address]



Mis papás se llaman:

[Empty space for writing parents' names]



Mis juegos favoritos son



Me gusta comer:

[Empty space for writing favorite foods]



Mis amigos son:



	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Recuerdan qué es un cuento? ¿Qué crees que pasará si le cambiamos el final al cuento? <p><u>Declaración de la sesión</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente declara el nombre de la sesión, la forma en como trabajarán y cómo serán evaluados para posteriormente comunicar el propósito de la sesión diciéndoles: Hoy día crearemos otro final al cuento de la cenicienta. 	<p>Hoja con propósito</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p><u>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias.</u></p> <p>Planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente planifica con los niños lo que harán en clase a través de preguntas como: ¿Qué escribiremos?, ¿Para qué escribiremos?, ¿Dónde lo escribiremos? • Luego la docente toma nota de las respuestas de los estudiantes. <p>Textualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente les recuerda el cuento de la Cenicienta narrándoselos y al finalizar les pregunta: ¿Quiénes son los personajes? ¿Cómo termina el cuento? • Después la docente les entrega a los estudiantes unas fichas de trabajo donde escribirán otro final al cuento. • Sucesivamente se solicita los escritos de los niños y niñas. <p>Revisión</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente revisa los escritos de los estudiantes pues si algún estudiante altera el orden de las letras u omite otras, 	<p>Papelógrafo</p> <p>Papelote</p> <p>Letras móviles</p>

	<p>le hará notar su error para que pueda corregirlo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asimismo señala los errores haciendo uso de las letras móviles o sino una hoja bond para que junto con el niño escriban la palabra y puedan ubicar el error. <p><u>Sistematización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente sistematiza la clase a través de un organizador gráfico. 	<p>Hojas bond</p> <p>Organizador gráfico</p>
CIERRE	<p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa el progreso del niño utilizando una lista de cotejo. • Se realiza el cartel de coevaluación. • La docente realiza la metacognición, señalando las preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Qué hicimos para aprender?, ¿Cómo se han sentido? 	<p>Lista de cotejo</p> <p>Cartel de coevaluación</p> <p>Dado metacognitivo.</p>

VI. BIBLIOGRAFÍA

- Rutas de aprendizaje. Unidades de aprendizaje III ciclo – Primaria (2016). Minedu. Perú. pág.130.

CUENTO "LA CENICIENTA"

Hubo una vez, hace mucho, mucho tiempo una joven muy bella, tan bella que no hay palabras para describirla. Se llamaba Cenicienta.

Cenicienta era pobre, no tenía padres y vivía con su madrastra, una mujer viuda muy cascarrabias que siempre estaba enfadada y dando órdenes gritos a todo el mundo.

Con la madrastra también vivían sus dos hijas, que eran muy feas e insoportables. Cenicienta era la que hacía los trabajos más duros de la casa, como por ejemplo limpiar la chimenea cada día, por lo que sus vestidos siempre estaban sucios o manchados de ceniza, por eso las personas del lugar la llamaban cenicienta. Cenicienta apenas tenía amigos, solo a dos ratoncitos muy simpáticos que vivían en un agujero de la casa.



Un buen día, sucedió algo inesperado; el Rey de aquel lugar hizo saber a todos los habitantes de la región que invitaba a todas las chicas jóvenes a un gran baile que se celebraba en el palacio real.

El motivo del baile era encontrar una esposa para el hijo del rey; el príncipe! para casarse con ella y convertirla en princesa. La noticia llegó a los oídos de cenicienta y se puso muy contenta.

Por unos instantes soñó con que sería ella, la futura mujer del príncipe. La princesa! Pero por desgracia, las cosas no serían tan fáciles para nuestra amiga cenicienta. La madrastra de cenicienta le dijo en un tono malvado y cruel: - Tú Cenicienta, no irás al baile del príncipe, porque te quedarás aquí en casa fregando el suelo, limpiando el carbón y ceniza de la chimenea y preparando la cena para cuando nosotras volvamos.

Cenicienta esa noche lloró en su habitación, estaba muy triste porque ella quería ir al baile y conocer al príncipe. Al cabo de unos días llegó la esperada fecha: el día del baile en palacio. Cenicienta veía como sus hermanastras se arreglaban y se intentaban poner guapas y bonitas, pero era imposible, porque eran muy feas de tan malas que eran pero sus vestidos eran muy bonitos!

Al llegar la noche, su madrastra y hermanastras partieron hacia el palacio real, y cenicienta, sola en casa, una vez más se puso a llorar de tristeza. Entre

llanto y llanto, dijo en voz alta: - ¿Por qué seré tan desgraciada? Por favor, si hay algún ser mágico que pueda ayudarme.. decía cenicienta con desesperación.



De pronto, sucedió algo increíble; se le apareció un hada Madrina muy buena y muy poderosa. Y con voz suave, tierna y muy agradable le dijo a cenicienta; - No llores más, te ayudaré. De verdad? dijo cenicienta un poco incrédula pero como vas a ayudarme ? no tengo ningún vestido bonito para ir al baile y mis zapatos están todos rotos!

La hada madrina sacó su varita mágica y con ella tocó suavemente a cenicienta, y al momento oh!, que milagro! un maravilloso vestido apareció en el cuerpo de cenicienta, así como también unos preciosos zapatos.

Ahora ya puedes ir al baile de palacio cenicienta, pero ten en cuenta una cosa muy importante: tu vestido a las 12 de la noche volverá a ser los harapos que llevas ahora.

Hay algo más que debes saber, delante de la casa te espera un carruaje que te llevará al gran baile en palacio, pero a las 12 de la noche, se transformará en una calabaza!. Bien, dijo cenicienta, ya soy feliz, solo por poder ir al baile.

Cuando cenicienta llegó al palacio, causó mucha impresión a todos los asistentes, nadie nunca había visto tanta belleza, cenicienta estaba preciosa!
El príncipe, no tardó en darse cuenta de la presencia de esa joven tan bonita. Se dirigió hacia ella y le preguntó si quería bailar.



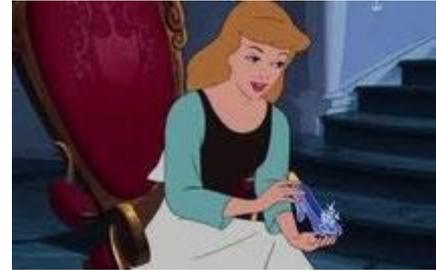
Cenicienta, dijo sí!, claro que sí! Y estuvieron bailando durante horas y horas. Las hermanastras de cenicienta no la reconocieron, debido a que ella siempre iba sucia y llena de ceniza, incluso se preguntaban quién sería aquella chica tan preciosa.

Pero de repente oh!, dijo cenicienta, son casi las 12 de la noche, mi vestido está a punto de convertirse en una ropa sucia, y el carruaje se transformará en una calabaza!

- ¡Oh, Dios mío! ¡Tengo que irme! le dijo al príncipe que estaba en sus brazos

bailando.

Salió a toda prisa del salón de baile bajó la escalinata hacia la salida de palacio perdiendo en su huida un zapato, que el príncipe encontró y recogió.



A partir de ese momento, el príncipe ya sabía quién iba a ser la futura princesa la joven que había perdido el zapato!, pero caramba!, exclamo el príncipe, pero si no se ni como se llama, y mucho menos donde vive!

Para encontrar a la bella joven, el príncipe ideó un plan. Se casaría con aquella que pudiera calzarse el zapato.

Envió a sus sirvientes a recorrer todo el reino. Todas las jóvenes, chicas y mujeres se probaban el zapato, pero no había ni una a que pudiera calzarse el zapato.

Al cabo de unas semanas, los sirvientes de palacio llegaron a casa de Cenicienta.

La madrastra llamó a sus feas hijas para que probasen el zapato, pero evidentemente no pudieron calzar el zapato.

Uno de los sirvientes del príncipe vio a cenicienta en un rincón de la casa, y exclamo: -eh!, tú también tienes que probarte el zapato!

La madrastra y sus hijas dijeron: -por favor!, como quiere usted que cenicienta sea la chica que busca el príncipe?, ella es pobre, siempre está sucia y no fue a la fiesta de palacio!

Pero cuando cenicienta se puso el zapato y le encajo a la perfección, todos los presentes se quedaron de piedra!, -oooh!, es ella! la futura princesa!

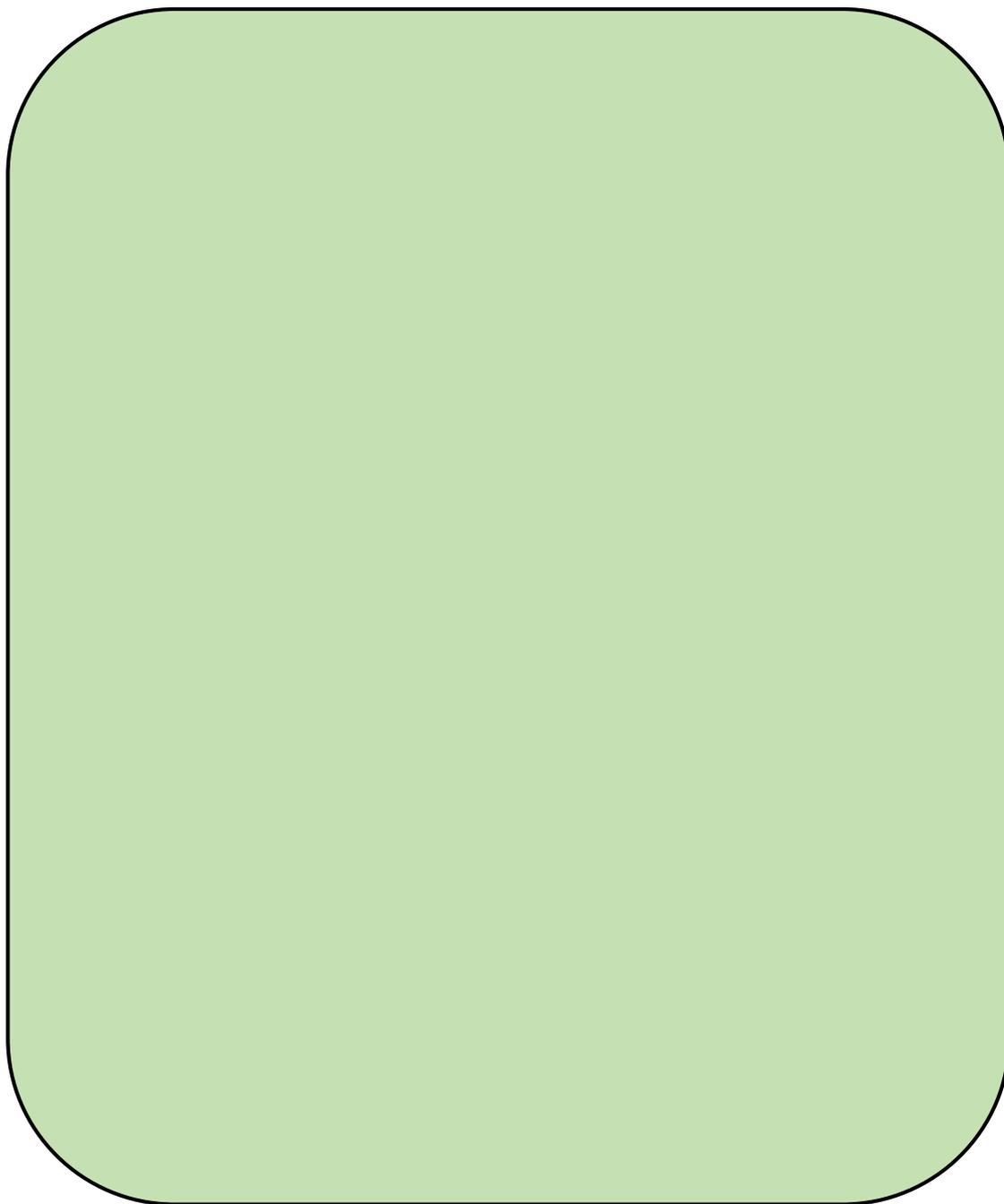


Inmediatamente la llevaron a palacio y a los pocos días se casó con el príncipe, por lo que fue una princesa!

Nunca más volvió con su madrastra, vivió feliz en palacio hasta el último de sus días.

FIN

ESCRIBE OTRO FINAL AL CUENTO “LA CENICIENTA”.



NOMBRE Y APELLIDOS:



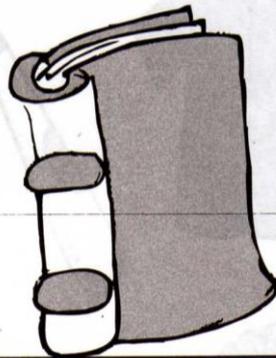
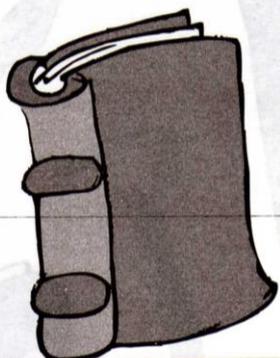
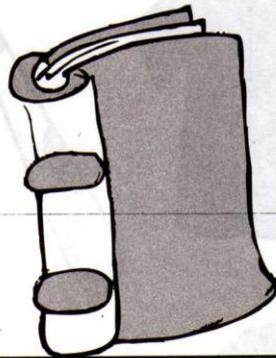
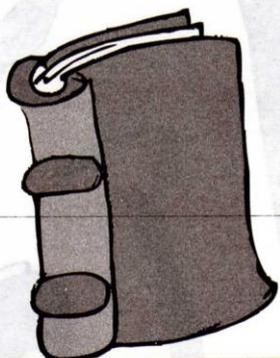
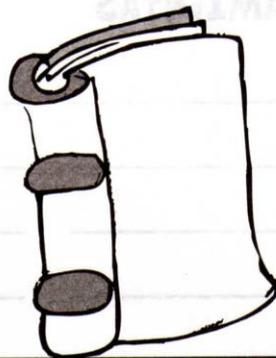
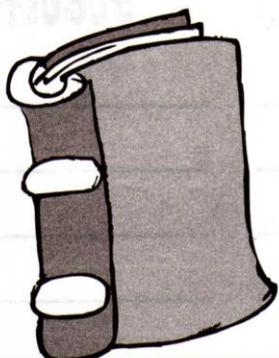
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Saben cómo se crea un cuento? ¿En qué consiste el valor de La honradez? <p><u>Declaración de la sesión</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente declara el nombre de la sesión, la forma en como trabajarán y cómo serán evaluados para posteriormente comunicar el propósito de la sesión diciéndoles: Hoy día escribiremos un cuento sobre la honradez. 	<p>Hoja con propósito</p>
<p>DESARROLLO</p>	<p><u>Gestión y acompañamiento del desarrollo de competencias.</u></p> <p>Planificación</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente planifica con los niños lo que harán en clase a través de preguntas como: ¿Qué escribiremos?, ¿Para qué escribiremos?, ¿Dónde lo escribiremos? • Luego la docente toma nota de las respuestas de los estudiantes. <p>Textualización</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente les entrega una ficha de trabajo para que escriban todas las ideas que tengan acerca de La honradez. • Después la docente les entrega a los estudiantes unas fichas de trabajo donde escribirán su cuento alusivo al valor de La honradez. • Sucesivamente se solicita los escritos de los niños y niñas. <p>Revisión</p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente revisa los escritos de los estudiantes pues si algún estudiante altera el orden de las letras u omite otras, 	<p>Papelógrafo</p> <p>Papelote</p> <p>Letras móviles</p> <p>Hojas bond</p>

	<p>le hará notar su error para que pueda corregirlo.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Asimismo señala los errores haciendo uso de las letras móviles o sino una hoja bond para que junto con el niño escriban la palabra y puedan ubicar el error. <p><u>Sistematización</u></p> <ul style="list-style-type: none"> •La docente sistematiza la clase a través de un organizador gráfico. 	Organizador gráfico
CIERRE	<p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La docente evalúa el progreso del niño utilizando una lista de cotejo. •Se realiza el cartel de coevaluación. • La docente realiza la metacognición, señalando las preguntas: ¿Qué aprendimos el día de hoy?, ¿Qué hicimos para aprender?, ¿Cómo se han sentido? <p>Tarea para casa</p> <p>Pregunta a tus familiares o amigos ¿Qué es la honradez? y escribe cada opinión dentro de las nubes.</p>	<p>Lista de cotejo</p> <p>Cartel de coevaluación</p> <p>Dado metacognitivo.</p> <p>Hoja de trabajo</p>

VI. BIBLIOGRAFÍA

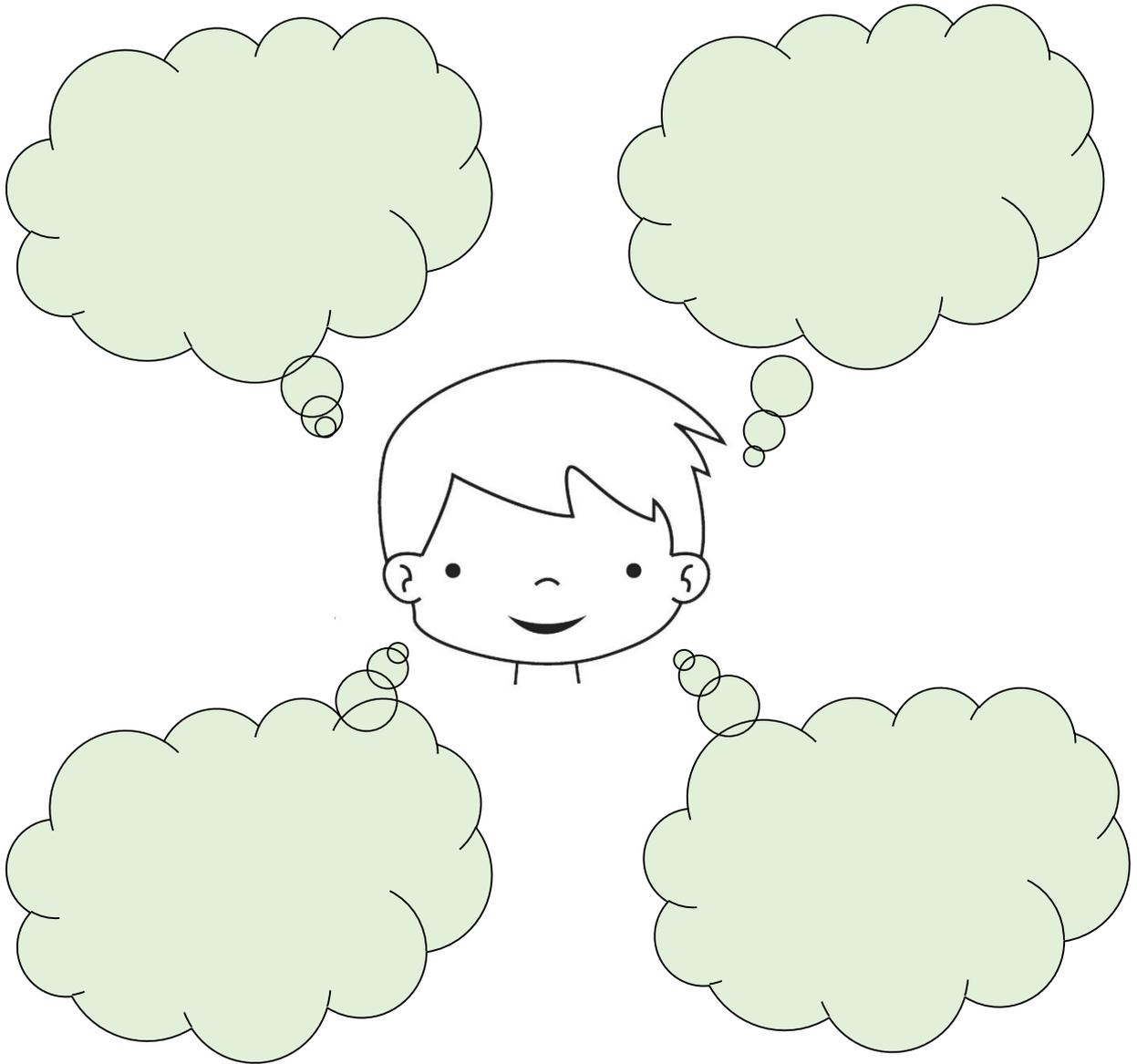
- Rutas de aprendizaje. Unidades de aprendizaje III ciclo – Primaria (2016). Minedu. Perú. pág.124.

ESCRIBE LAS IDEAS QUE TENGAS ACERCA DE LA HONRADEZ



TAREA PARA CASA

¿QUÉ ES HONRADEZ?



NOMBRE Y APELLIDOS:

EVIDENCIA



El estudiante está escribiendo características de su antigua escuela desde su nivel de escritura.



Los estudiantes están uniendo graffias para formar una palabra, en este caso juegan a encontrar nombres de personas de acuerdo al propósito de la Sesión de aprendizaje N° 03.



El niño está escribiendo los nombres que se asignó a los útiles escolares de aula que se mencionaron al jugar con la cajita mágica que le tocó a cada equipo de trabajo.



Se evidencia a una de los estudiantes que se encuentra feliz aprendiendo a través del armado de un rompecabezas.



Motivando a mi grupo experimental antes de salir al patio de la institución, a realizar el juego "¿Lobo estas?"