



UNIVERSIDAD NACIONAL

**TORIBIO RODRIGUEZ DE MENDOZA
DE AMAZONAS**

FACULTAD DE EDUCACION

**INFORME DE EXAMEN DE SUFICIENCIA
PROFESIONAL**

**EFFECTOS DEL JUEGO EN LA
PRODUCCION DE TEXTOS EN LOS NIÑOS
DEL CUARTO GRADO DE EDUCACION
PRIMARIA DEL CENTRO EDUCATIVO
18068 QUINJALCA CHACHAPOYAS 2010.**

**PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO
EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTOR:

Bach. Carmela Mas Trigoso

JURADO:

Mg. Edward Rojas de la Fuente	: Presidente
Lic. Cesar Zúñiga Quiñones	: Secretario
Lic. Waltina Condori Vargas	: Vocal

CHACHAPOYAS - AMAZONAS- PERÚ

2010

A mis padres y demás
Familiars por su ayuda
Moral y económica,
quienes me impulsaron el
anhelo incesante de
superación, para cumplir
mis metas de ser
profesional.

Carmela

AGRADECIMIENTO

Manifiesto un sincero agradecimiento y eterna gratitud a Dios y a todas las personas que de una u otra forma, contribuyeron para culminar con éxito la presente investigación, muy en especial:

- Al señor director Ferdinand Negrón Riva, y a los estudiantes de la institución educativa 18068 Quinjalca, puesto que todos ellos me brindaron facilidades y apoyo desinteresado para la ejecución de la presente investigación.
- Con mucha gratitud, a los docentes de la Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas, especialmente a la facultad de Educación, quienes con su experiencia y conocimiento lograron una formación científica y humanística en mi persona. Por lo que me siento agradecido y orgulloso de ser egresada de la UNAT_A.
- A mis amigos (as) y compañeros (as) de estudio por su apoyo y amistad incondicional, con quienes compartimos conocimientos, experiencias gratas e inolvidables, las cuales siempre las llevaré en mi memoria.

La autora

**PÁGINA DE AUTORIDADES
UNIVERSITARIAS**

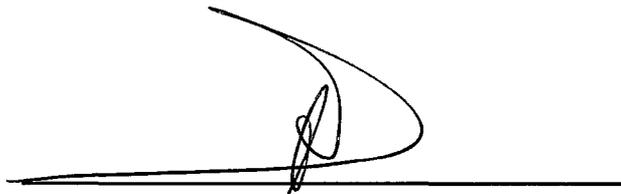
UNIVERSIDAD NACIONAL TORIBIO RODRIGUEZ DE MENDOZA DE AMAZONAS	
Dr. Vicente Marino Castañeda Chávez	Rector
Ing. Miguel Ángel Barrena Gurbillón	Vicerrector Académico

FACULTAD DE EDUCACIÓN	
Mg. Ever Salomé Lázaro Bazán	Presidente del Consejo de Facultad

Chachapoyas – Noviembre - 2010

**PÁGINA DEL JURADO DE EXAMEN DE
SUFICIENCIA PROFESIONAL**

El jurado de examen de suficiencia Profesional, ha sido designado según el Art. 92 del REGLAMENTO PARA EL OTORGAMIENTO DEL GRADO DE BACHILLER Y EL TÍTULO DE LICENCIADO (RESOLUCION DE FACULTAD N° 271-2010- UNAT-A-VRAC/FE) el mismo que esta conformado por:



MG. EDWARD ROJAS DE PUENTE
Presidente



LIC. CÉSAR ZUÑIGA QUIÑONES
Secretario



LIC. WALTINA CONDORI VARGAS
Vocal

CHACHAPOYAS- NOVIEMBRE- 2010

TABLA DE CONTENIDOS

DEDICATORIA		iii
AGRADECIMIENTO		iv
PÁGINA DE LAS AUTORIDADES UNIVERSITARIAS		v
PAGINA DEL EXAMEN DE SUFICIENCIA PROFESIONAL		vi
TABLA DE CONTENIDOS		vii
RESUMEN		viii
I. INTRODUCCIÓN		09
1.1 Realidad problemática.....		09
1.2 Formulación del problema.....		10
1.3 Justificación del problema.....		10
1.4 Objetivos de la investigación.....		11
1.5 Hipótesis.....		12
1.6 Sistematización De Variables.....		12
1.7 Marco teórico.....		13
1.8 Bases teóricas.....		16
II. MATERIALES Y MÉTODOS		24
2.1 Diseño de investigación.....		24
2.2 Población y muestra.....		24
2.3 Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos.....		25
2.4 Análisis de datos.....		27
III. RESULTADOS		27
IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS		30
V. CONCLUSIONES		31
VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS		33
ANEXOS		34

RESUMEN

El presente trabajo de investigación es un aporte que trata sobre los juegos lingüísticos y los beneficios que este tiene para mejorar la producción de textos en la educación básica regular más específicamente en el nivel primario orientada a través de la siguiente interrogante: ¿De qué manera los juegos lingüísticos influyen en la producción de textos del área de comunicación integral en los niños del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Nro. 18068 de Quinjalca provincia de Chachapoyas en el 2010?

En la investigación la población estuvo conformada como lo menciona la interrogante por los niños del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Nro. 18068 de Quinjalca cuyos datos han sido recolectados mediante diferentes instrumentos de investigación que permiten identificar el punto de inicio del que comenzamos antes de aplicar nuestro estímulo para así luego de este poder analizar y comprobar si se logró mejorar o no nuestra variable dependiente en que en este caso sería mejorar la producción de textos en nuestra muestra.

Al haber ya cumplido con nuestra investigación podemos afirmar con toda seguridad que los juegos lingüísticos son muy importantes dentro de la enseñanza aprendizaje para mejorar en los niños o estimular en ellos la producción de textos de una manera más activa y de mayor interés para ellos. Se pude mencionar también que no solo se puede aplicar estos juegos para mejorar la producción de textos, sino también en sí el hecho de estar hablando del juego, este desarrolla un papel muy importante dentro de la educación ya que es una actividad placentera para el que lo realiza haciendo del sujeto un ser más creativo y activo para desarrollar cualquier tipo de actividad.

Podemos decir también gracias a los resultados obtenidos, que los juegos lingüísticos en los niños que lo practican desarrollan diferentes capacidades y además les permite perder la timidez al desenvolverse o al interactuar ante otras personas que no conocen por lo que se recomienda su aplicación dentro de la actividad pedagógica ya que son muchos los beneficios que aporta a la educación.

I. INTRODUCCIÓN

1.1 REALIDAD PROBLEMÁTICA

En la actualidad no se concibe a una Institución Educativa específicamente del nivel primario donde no existan las condiciones y medios necesarios que faciliten el desarrollo integral de los mismos, por medio de juegos y experiencias, orientados a la construcción de su saber, y establecer su propio pensamiento sobre bases sólidas, único fundamento válido de una personalidad y un razonamiento sano.

Las recientes investigaciones efectuadas sobre la pedagogía y el aprendizaje, han demostrado que estos se basan en el juego. Numerosas etapas correspondientes a la evolución del pensamiento deben sucederse hasta llegar a una auténtica educación; pero cabe destacar el hecho que, en los primeros grados de escolaridad, se tiene que utilizar el juego organizado, cuyo material especialmente concebido para ello, y las primeras reglas e instrucciones que se utilizan, sirven de instrucción a las disciplinas de orden intelectual.

Los métodos tradicionales centran la educación en el maestro. Él es quien se prepara para enseñar sin considera al juego que va aprender como una persona con sus propios intereses, limitaciones y potencialidades. Como consecuencia de esto, se presentan los resultados que actualmente se tratan de corregir, esto es, el elevado número de repitencia, la deserción escolar, el analfabetismo, etc.

Tomando en consideración los postulados de la pedagogía moderna, en el sentido de que no se aprende por medio de un material especialmente creado para permitirle evolucionar en base a sus propias experiencias, formulo la siguiente interrogante:

1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA:

¿De qué manera los juegos lingüísticos influyen en la producción de textos del área de comunicación integral en los niños del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Nro. 18068 de Quinjalca provincia de Chachapoyas en el 2010?

1.3 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

El juego en la acción educativa permite al niño su adaptación a los elementos de su medio ambiente que se relacionan con la vida actual con el desarrollo y la disciplina integral de sus capacidades, tanto física como psíquica, para que las use eficaz y propiamente, como individuo y como miembro eficiente de la colectividad, esto es, para la solución de sus problemas personales y los de la sociedad.

Para las pedagogías modernas, el niño representa un ser respetable, que no constituye un adulto en miniatura, sino, un ser con personalidad y leyes de comportamiento propias. Es un autónomo con carácter específico, en quien el juego puede constituir una de las actividades más naturales y espontaneas, acorde con la metodología de la comunicación integral en los primeros grados de la educación primaria.

En cuanto a la importancia que representa el juego infantil durante la sociabilidad, no cabe duda que represente un hecho biológico, algo así como un instinto básico predominante en esta etapa y aun después. El juego del niño es, en esencia, una actividad de interés colectivo, una expresión natural y dominante en los grupos infantiles que, con toda seguridad, favorece la construcción de los conocimientos del niño.

El formador debe estar a la expectativa de cumplir con la obligación de formar un hombre de amplios ideales de sentir simpatías y afinidades, capaz de ser influenciado por aspiraciones elevadas y de sacrificarse por el triunfo de nobles intereses; que posea independencia de carácter y sea amante de la verdad, la justicia, la armonía, la proporción, en todo orden de cosas; tener confianza en sí mismo, ser moderado, valiente, con capacidad

de anhelo de llegar a ser un buen ciudadano. Estos valores son practicables durante el juego orientado al mejoramiento de la capacidad de producción de textos.

1.4 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN:

1.4.1 OBJETIVO GENERAL:

- Determinar la influencia que ejerce los juegos lingüísticos en la producción de textos en el área de comunicación integral, en los niños del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Nro. 18068 de Quinjalca provincia de Chachapoyas en el 2010.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Validar la teoría del juego como medio en el proceso enseñanza aprendizaje del área de comunicación integral.
- Comprobar si mediante los juegos lingüísticos los niños del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Nro. 18068 de Quinjalca, pueden producir textos con mayor facilidad y creatividad.
- Incrementar el rendimiento académico en los niños del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Nro. 18068 de Quinjalca, utilizando el juego en el área de comunicación integral.

1.5 HIPÓTESIS:**1.5.1 HIPÓTESIS ALTERNA:**

Si se aplica un módulo didáctico de juegos lingüísticos mejora la producción de textos en el área de comunicación integral en los niños de educación primaria de la Institución Educativa Nro. 18068 de Quinjalca en el 2010.

1.5.2 HIPÓTESIS NULA:

Si se aplica un módulo didáctico de juegos lingüísticos no mejora la producción de textos en el área de comunicación integral en los niños de educación primaria de la Institución Educativa Nro. 18068 de Quinjalca en el 2010.

1.6 SISTEMATIZACIÓN DE VARIABLES:**1.6.1 VARIABLE INDEPENDIENTE:**

- **JUEGOS LINGÜÍSTICOS**

1.6.2 VARIABLE DEPENDIENTE:

- **PRODUCCIÓN DE TEXTOS:**

1.7 MARCO TEÓRICO:**1.7.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA:**

De la revisión bibliográfica se ha logrado rescatar los siguientes antecedentes:

La tesis de grado titulado *“Influencia del juego de roles como agente motivador para mejorar el rendimiento académico en los alumnos del segundo ciclo de educación primaria de Colcamar”* (Chachapoyas – 1999); presentado por Chuquipiondo Occ, Roger, Rojas Mori, Lino y Vargas Chuquipiondo, Luis A. concluye afirmando que: El juego de roles permitió incrementar el rendimiento académico en alumnos del cuarto grado de educación primaria.

La tesis de grado *“Aplicación de juegos metodológicos en el mejoramiento de las cualidades motrices en niños del quinto grado del nivel primaria de centros educativos de la zona periférica de la ciudad de Chachapoyas”* (Chachapoyas – 1999); presentado por Rojas Santillán Wilder, Tenorio Trigoso Jorge A. y Vera Torres, Guillermo. Afirman que: El juego metodológico eleva significativamente el desarrollo de las habilidades cognitivas y motrices.

1.7.2 DEFINICIÓN DE TERMINOS:**DEFINICIÓN DE JUEGO:**

Actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.

Características del juego.

1. Es una actividad placentera
2. El juego debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario
3. El juego tiene un fin en sí mismo

4. El juego implica actividad
5. El juego se desarrolla en una realidad ficticia
6. Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal
7. El juego es una actividad propia de la infancia
8. El juego es innato
9. El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña
10. El juego permite al niño o la niña afirmarse
11. El juego favorece su proceso socializador
12. El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora
13. En el juego los objetos no son necesarios

Clasificación del los juegos:

Juegos psicomotores	- Conocimiento corporal- Motores- Sensoriales.
Juegos cognitivos	- Manipulativos (construcción)- Exploratorio o de descubrimiento- De atención y memoria- Juegos imaginativos- Juegos lingüísticos
Juegos sociales	- Simbólicos o de ficción- De reglas- Cooperativos.
Juegos afectivos	- De rol o juegos dramáticos- De autoestima.

OTRAS CLASIFICACIONES:

- Según la libertad del juego
- Según el número de individuos
- Según el lugar
- Según el material
- Según la dimensión social.

PRODUCCIN DE TEXTOS

Se promueve el desarrollo de la capacidad de escribir; es decir, producir diferentes tipos de textos en situaciones reales de comunicación, que respondan a la necesidad de comunicar ideas, opiniones, sentimientos, pensamientos, sueños y fantasías entre. Esta capacidad involucra la interiorización del proceso de escritura y sus etapas de planificación, textualización, revisión y reescritura. Incluye la revisión de la tipología textual para la debida comprensión de sus estructuras y significados y el uso de la normativa – ortografía y gramática funcionales. En este proceso es clave la escritura creativa que favorece la originalidad de cada estudiante requiriendo el acompañamiento responsable y respetuoso de su proceso creativo.

PRODUCCIÓN DE TEXTOS EN EL IV CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Produce con seguridad, textos informativos, instructivos, poéticos y dramáticos a través de los cuales expresa sus ideas, intereses, sentimientos, necesidades y emociones, haciendo uso reflexivo de los elementos lingüísticos y no lingüísticos que favorecen la coherencia de los textos.

1.8 BASES TEORICAS

1.8.1 LOS JUEGOS:

EVOLUCION HISTORICA:

El juego es una actividad humana y su manifestación se remonta a muchos siglos atrás, desde los tiempos griegos, fue Arquímedes el que construyó los primeros juguetes, modificando la vida de los niños. No se pueden dejar de mencionar el camino que ha seguido el pensar sobre el particular “Los dioses han hecho a los hombres, el regalo de la música y la gimnasia, no con el objeto de cultivar el alma y el cuerpo, sino para cultivar el alma sólo y perfeccionar en ellas la sabiduría, como y también el valor.” (Hidalgo, O.)

La concepción idealista de Platón, le obliga a dar prioridad el espíritu antes que la materia. Esta prioridad esta lograda en armonía no en oposición, de ahí que se quiere perfeccionar el alma con la música y el cuerpo con la gimnasia. Prácticamente Quintiliano le otorga al juego el valor pedagógico y didáctico, como también un medio para educar al niño hacia el futuro, como el advenimiento de la educación.

Sistemáticamente ha tomado nuevos giros, aparecen pensadores como San Agustín “El juego ha adquirido su mayor importancia con la aparición de la Nueva Educación en el siglo XIX, en EEUU, Inglaterra, Francia, Alemania, cuyas influencias llegaron a nosotros.

Para los pedagogos actuales son muy necesarios los juegos didácticos a la hora de enseñar con maneras más lúdicas que las ya conocidas. Es por eso que se ha implementado estos métodos con los pedagogos ayudándolos con su tarea de educar, ofreciendo toda clase de juegos didácticos, software educativo, programas de educación, material didáctico, material educativo y materiales para enseñar. Es muy importante para los docentes replantearse los modos educativos a la hora de enseñar, puesto que la tecnología avanza rápidamente y es por eso que es necesario también que la docencia vaya a la par de los avances tecnológicos usando nuevas formas a la hora de educar a los niños y jóvenes. Para eso también es necesario profundizar en los hábitos de estudio, y lograr así la aplicación de juegos didácticos.

En la actualidad los pedagogos para resolver tareas adicionales, consecuencia de los problemas sociales, económicos y pedagógicos que influyen sobre el estudiante en la educación primaria, tienen su fe puesta en los métodos activos y en particular los juegos didácticos, juegos creativos, y de otros tipos que contribuyen a perfeccionar la organización del proceso de enseñanza, elevar el trabajo independiente de los niños y resolver situaciones problemáticas en la actividad práctica. La importancia que reviste el planteamiento de tareas docentes problemáticas está en que en el mismo proceso de solución implica la autoinformación y la organización de todas las relaciones colectivas sobre la única base de estas tareas, por lo que dejan de ser formales y se hacen directamente vitales, lo que compromete a cada participante integralmente, influyendo plenamente en el contenido objeto de estudio. EL juego didáctico puede llegar a ser un método muy eficaz de la enseñanza problemática. Hay distintas variantes de tipo competitivo (encuentros de conocimientos, olimpiadas), de tipo profesional (análisis de situaciones concretas de los servicios, análisis de casos, interpretaciones de papeles, simulación).

El juego didáctico puede ser definido como el modelo simbólico de la actividad de los niños, mediante el juego didáctico y ocupacional y otros métodos lúdicos de enseñanza, es posible contribuir a la formación del pensamiento teórico y práctico del niño y a la formación de las cualidades que deben reunir para el desempeño de sus funciones: capacidades para dirigir y tomar decisiones.

JUEGOS INFANTILES A TRAVÉS DE LA HISTORIA:

Los orígenes del juego: el juego ha existido a lo largo de la historia de la humanidad, lo evidencian pruebas de estudios de las culturas antiguas.

El juego en la época clásica: tanto en Grecia como en Roma el juego infantil era una actividad que estaba presente en la vida cotidiana de los pequeños.

El juego del mundo medieval: los juegos representan figuras animales o humanas. En la Edad Media la clase social más elevada elaboraba juguetes para sus niños/as.

El juego en la etapa moderna:

- En el siglo XVII surge el pensamiento pedagógico moderno, que concibe el juego educativo como un elemento que facilita el aprendizaje.
- En el siglo XVIII el juego como instrumentos pedagógico se impone con fuerza entre los pensadores. La búsqueda del sistema educativo útil y agradable se convirtió en una obsesión para los responsables de la educación, que mayoritariamente era impartida por la iglesia.

El juego a partir del siglo XIX: con la revolución industrial en marcha, los niños y niñas tiene poco tiempo para jugar. Sin embargo, surgen un gran número de juguetes que ampliará las propuestas de juego.

CONCEPCIONES TEÓRICAS SOBRE EL JUEGO EN EL SIGLO XIX

TEORÍA DE LA POTENNCIA POTENCIA SUPERFLUA. F. V. SCHILLER

Friedrich Von Schiller es el primer autor destacable del siglo XIX. Escribió la teoría de las necesidades o de la potencia superflua (1795).

Esta teoría explica que el juego permite disminuir la energía que no consume el cuerpo al cubrir las necesidades biológicas básicas. Para Schiller el juego humano es un fenómeno ligado en su origen a la aparición de las actividades estéticas, por lo que va más allá de la superfluidad del juego físico.

Además, el juego es un auténtico recreo, al que los niños se entregan para descansar tanto su cuerpo como su espíritu.

TEORÍA DE LA ENERGÍA SOBRANTE. H. SPENCER

Herbert Spencer, en su libro Principios de psicología, expone su teoría de la energía sobrante (1855), basada en la idea expresada por Schiller unos años antes.

Según Spencer, los seres vivos tienen una cantidad limitada de energía para consumir diariamente, pero no todas las especies la gastan en la misma proporción.

Las especies inferiores necesitan consumir la mayor parte de su energía para cubrir las necesidades básicas, pero a medida que las especies van ascendiendo en su complejidad, necesitan menos energía de la que poseen para satisfacer estas necesidades, por lo que la energía sobrante está disponible para ser utilizada en otras actividades.

TEORÍA DE LA RELAJACIÓN. M. LAZARUS

Moritz Lazarus, tratando de rebatir la teoría de Spencer, propuso la teoría de la relajación (1883).

Para Lazarus, el juego no produce gasto de energía sino al contrario, es un sistema para la relajar a los individuos y recuperar energía en un momento de decaimiento o fatiga.

TEORÍA DE LA RECAPITULACIÓN. S. HALL

Según Stanley Hall, profesor americano de psicología y pedagogía, fija la causalidad del juego en los efectos de actividades de generaciones pasadas.

La Teoría de la Recapitulación, se basa en la memorización y reproducción a través del juego tareas de la vida de sus antepasados.

Años más tarde, Hall renuncia a su teoría y la completa defendiendo que las actividades lúdicas sirven también de estímulo para el desarrollo.

TEORÍA DEL EJERCICIO PREPARATORIO O PREEJERCICIO. K. GROSS

Según Gross, las personas y los animales tienen dos tipos de actividades que realizar en las primeras etapas de vida:

Las dirigidas a cubrir las necesidades básicas.

Las que tienen como objetivo que los órganos adquieran un cierto grado de madurez mediante la práctica, en este punto se ubica el juego.

TEORÍA DEL JEUGO EN EL SIGLO XX

TEORÍA GENERAL DEL JUEGO DE BUYTENDIJK

Marca 4 condiciones que posibilitan el juego en la infancia:

- La ambigüedad de los movimientos.
- El carácter impulsivo de los movimientos.
- La actitud emotiva ante la realidad.
- La timidez y la presteza en avergonzarse.

Señaló 3 impulsos iniciales que conducen al juego:

- El impulso de libertad, pues el juego satisface el deseo de autonomía individual.
- El deseo de fusión, de comunidad con el entorno, de ser como los demás.
- La tendencia a la reiteración, o a jugar siempre a lo mismo.

TEORÍA DE LA FICCIÓN DE CLAPERÉDE

Claperède afirma que el movimiento se da también en otras formas de comportamiento que no se consideran juegos.

La clave del juego es su componente de ficción, su forma de definir la relación del sujeto con la realidad en ese contexto concreto.

Gross y Claperède establecieron una categoría llamada juegos de experimentación, en la que agrupan los juegos sensoriales, motores, intelectuales y afectivos.

TEORÍA DE FREUD

Freud habla del juego como un proceso interno de naturaleza emocional. El juego como un proceso análogo de realización de deseos insatisfechos y como una oportunidad de expresión de la sexualidad infantil (sentimientos inconscientes).

TEORÍA DE VYGOTSKI

Vygotski creó la teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores:

a. El juego como valor socializador

El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive.

Socialización: contexto familiar, escolar, amigos...

Considera el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella se transmiten valores, costumbres...

b. El juego como factor de desarrollo

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

La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico. Además, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP).

ZDP: es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie (Zona de Desarrollo Real), y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz (Zona de Desarrollo Potencial).

OTRAS TEORÍAS

TEORÍA ANTROPOLÓGICA. K. BLANCHARD Y A. CHESKA

Estudia el juego y el deporte describiendo los espacios, la localización, los contenidos, los grupos y tipos de personas que participan, incluyendo aspectos como la edad, la clase social, el sexo, costumbre...

TEORÍA PRAXIOLÓGICA. PIERRE PARLEBAS

Trata de desarrollar un objeto de estudio el gran conjunto de las actividades físicas, analizando desde una perspectiva sistémica y estructuralista, los diversos juegos en relación con la sociedad y la cultura donde se realizan.

BENEFICIOS DEL JUEGO LINGÜÍSTICOS EN LOS NIÑOS Y LA EDUCACIÓN

Entre los beneficios que traen consigo la enseñanza y práctica de los juegos lingüísticos en relación al proceso de lectura y escritura, encontramos:

- Desarrollan la conciencia fonológica y la percepción auditiva, debido a la discriminación de sonidos iniciales o finales de una determinada palabra.
- Revaloración de la cultura oral, ya que se favorece la recuperación de juegos lingüísticos tradicionales.
- Desarrollan la creatividad al establecer relaciones con palabras poco usuales.
- Desarrollan la memoria al retener series de palabras.
- Generan mayor fluidez en la expresión oral a través de los trabalenguas.
- Aumenta el vocabulario, ya que, en ocasiones deben mencionar series de palabras relacionadas en aspectos fonológicos o semánticos.
- Favorecen el desarrollo cognitivo, al organizar el vocabulario en categorías y desarrollan un lenguaje inquisitivo, al ejercitar la formulación de preguntas en los juegos de adivinanzas.

- Estimula el proceso de investigación e indagación, al tener que buscar en libros, revistas o diccionarios, palabras con sonidos iniciales o finales semejantes.
- Estimulan la lectura de los distintos juegos verbales utilizados.
- Favorece el desarrollo de la escritura manuscrita, de la ortografía y la redacción a través de las múltiples situaciones que invitan a escribir los juegos verbales.
- Estimula el acto de escribir con un propósito definido: periódico mural, recopilación de juegos lingüísticos, etc.

II. MATERIAL Y MÉTODOS

2.1 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN:

El diseño de investigación que se empleará para controlar la hipótesis planteada en la investigación, ha sido el diseño experimental con un solo grupo, cuyo esquema se representa de la siguiente manera:

$$O_1 \text{ ——— } X \text{ ——— } O_2$$

LEYENDA:

O₁: Pre test.

O₂: Post test.

X: Variable independiente (juegos lingüísticos)

2.2 POBLACIÓN Y MUESTRA:

2.2.1 POBLACIÓN:

La población o universo de esta investigación está formado por todos los niños del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Nro. 18068 de Quinjalca, con un total de 38 niños repartidos en dos secciones “A” y “B” respectivamente.

2.2.2 MUESTRA:

Se ha considerado como muestra para realizar la investigación a los niños del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Nro. 18068 de Quinjalca, constituido por 20 niños que representan el 50% más 1 de la población total.

2.3 MÉTODOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS:

Los métodos a emplear en el presente trabajo de investigación será:

La observación: para controlar el desarrollo de los objetivos determinados.

La experimentación: para manejar y controlar la variable independiente (juegos lingüísticos)

La evaluación: se utilizará antes y después del experimento para conocer su capacidad de producción de textos de los niños.

Fase inicial: Aplicaré un test a todos los estudiantes del grado en estudio, con el cual identificaré las dificultades que tienen los niños para producir textos en el área de comunicación integral. Luego solicitaré el registro de evaluaciones del profesor para relacionarlo con los resultados obtenidos en esta competencia.

Fase de proceso: Administraré como estímulo el módulo de juegos lingüísticos.

Fase final: Administraré el post test al grupo en estudio, midiendo de este modo a la variable dependiente para conocer si se mejoró la producción de textos luego de haber aplicado el módulo de juegos lingüísticos.

Entre las técnicas e instrumentos que utilizaremos son: lecturas motivadoras, dibujos con personajes diversos, el juego de roles para incentivar al niño al desenvolvimiento grupal y social, bibliografía especializada, etc.

LISTA DE ESTUDIANTES QUE CONFORMAN LA MUESTRA

Nº DE ESTUDIANTES	APELLIDOS Y NOMBRES
01	ACUÑA PINEDO, Alan
02	ALVARADO MEJIA, Alan
03	CLADERON MAS, Jamer
04	CANLLA MIRANO, Milagros Esther
05	DAMACEN LOPEZ, Leidy
06	EPIQUIEN CANLLA, Rodin
07	GOÑAS MAS, Lourdes Emily
08	GOÑAS SOPLA, Carlos Enrique
09	MAS LOPEZ, Clever
10	MAS PÉREZ, Ingri
11	MAS PINEDO, Karen
12	MAS MAS, Fátima del Carmen
13	MAS MIRANO, Julio José
14	MAS TRIGOSO, Antony
15	PINEDO LLAJA, Marlon
16	PIZARRO CAMUS, Jheison
17	SOPLA CALDERON, Roxana
18	VARGAS CULLQUI, Claudia
19	VALLE MAS, Maycol
20	VILLEGAS MAS, Elena Alejandra

2.4 ANÁLISIS DE LOS DATOS:

Los datos serán procesados y analizados teniendo en cuenta los siguientes procedimientos:

Presentación de la tabla número con la escala de notas y su representación literal, presentación de la tabla y gráfico número 2 con los resultados obtenidos en el pre test, presentación de la tabla y gráfico número 3 con los resultados obtenidos en el post test luego de haber aplicado la variable independiente (juegos lingüísticos)

RESULTADOS**TABLA Nro. 01: ESCALA DE NOTAS Y REPRESENTACIÓN LITERAL**

ESCALA DE NOTAS	REPRESENTACION LITERAL
(16 – 20)	AD (LOGRO DESTACADO)
(11 – 15)	A (LOGRO PREVISTO)
(06 – 10)	B (EN PROCESO)
(00 – 05)	C (EN INICIO)

TABLA Nro. 02: RESULTADOS DEL PRE TEST

TOTAL DE ALUMNOS	NOTAS
3	(16 - 20)
6	(11 - 15)
7	(06 - 10)
4	(00 - 05)

GRÁFICO Nro. 02: REPRESENTACIÓN LITERAL DEL PRE TEST

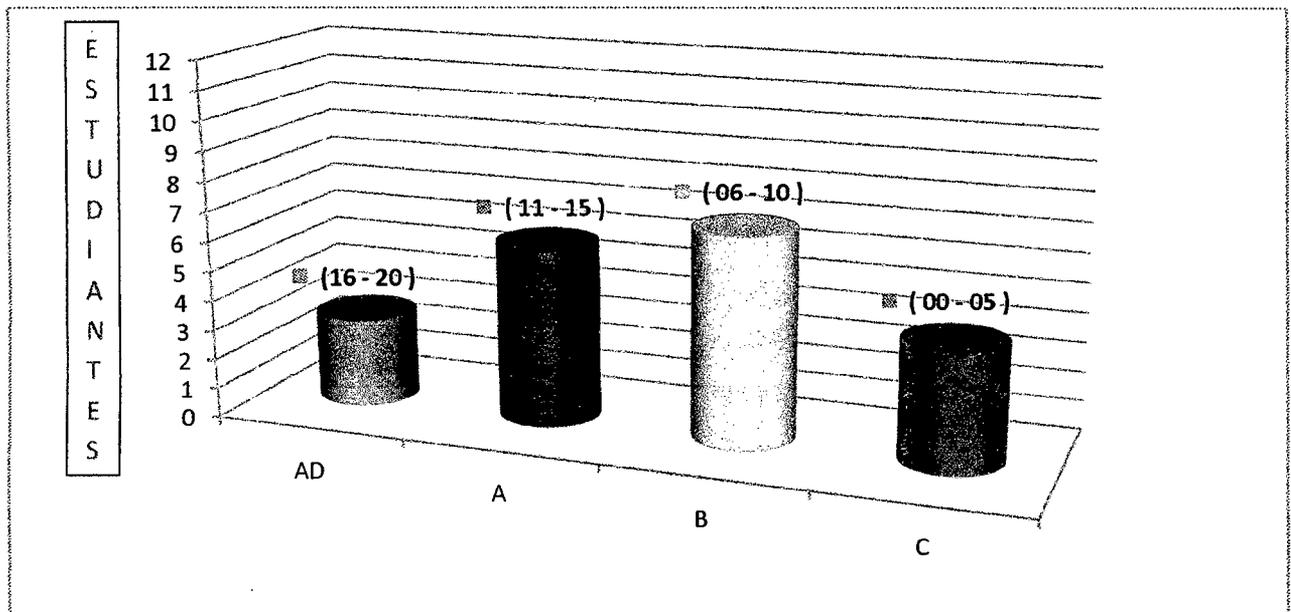
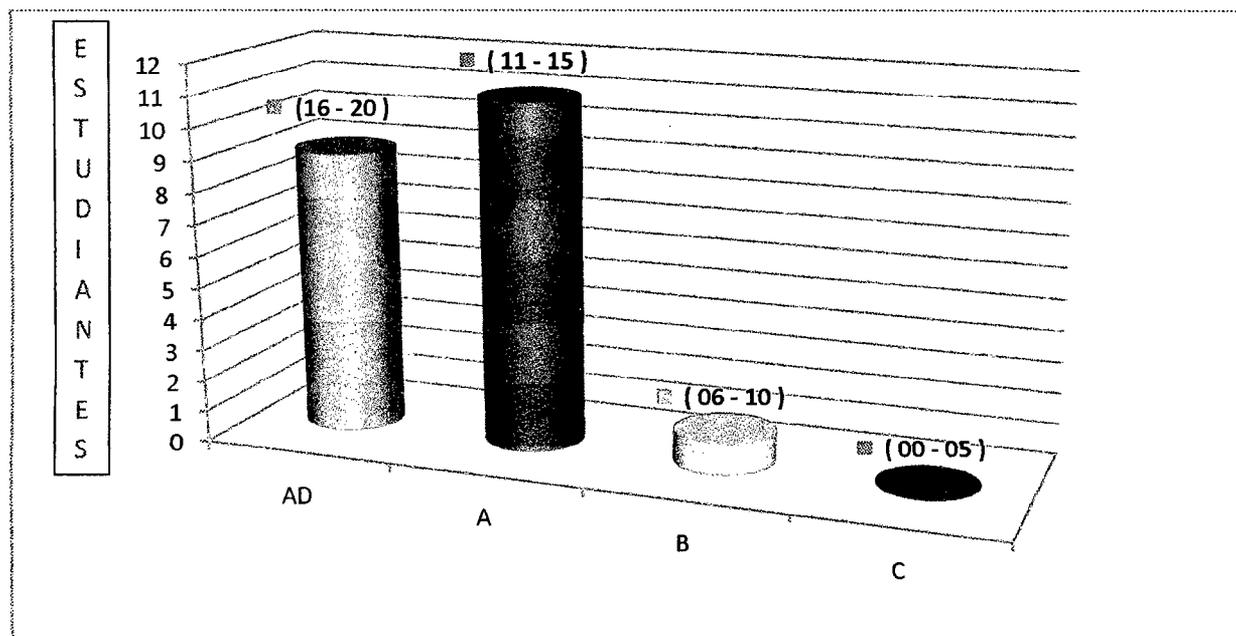


TABLA Nro. 03: RESULTADO DEL POST TEST

TOTAL DE ALUMNOS	NOTAS
9	(16 - 20)
11	(11 - 15)
0	(06 - 10)
0	(01 - 05)

GRAFICO Nro. 03: REPRESENTACIÓN LITERAL DEL POST TEST



III. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Concluido el análisis de los resultados, después de haber aplicado los procesos de recolección de datos, en los niños del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Nro. 18068 de Quinjalca podemos afirmar que:

- La producción de textos en los niños pasaron de ser textos realistas y referenciales, a ser textos imaginarios bien sea por la visión personal que expresa el texto o porque los textos se despegan de la descripción de lo concreto, de la enunciación o de la narración realista.
- Si se considera que la originalidad es sinónimo de novedad vemos que el módulo aplicado surtió efecto pues los juegos lingüísticos y estímulos sensoriales ayudaron a los alumnos a escribir textos inesperados, capaces de producir sorpresa en el lector. En efecto, los textos producidos por los niños en el post test parecen inventados, marcados por un carácter particular que hace que no se parezcan a otros conocidos, de tal manera que pueden ser catalogados de inéditos y únicos.
- Los niños mejoraron la organización textual, como lo muestran sus producciones ya que se puede observar un orden en lo que quieren dar a conocer o contar partiendo de un punto simple a concluir en hechos secuenciales con gran sentido armónico y creativo.
- La producción de textos en los niños del nivel primario es una actividad que transporta a estos a vivir experiencias inimaginables, ya que mediante su capacidad creativa pueden dar vida a seres extraordinarios, a lugares pictóricos, etc. Es decir, los productores de los textos disfrutaban escribiendo y practican mediante ellos infinitos valores cuyos mensajes transmiten sus obras.

Hasta aquí hemos podido comprobar que hubo una mejora en la producción de textos en los niños del cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa Nro. 18068 de Quinjalca por efecto de la aplicación del módulo didáctico de juegos lingüísticos como lo muestra el análisis y representación de datos.

IV. CONCLUSIONES

- La investigación realizada demostró que la aplicación de un módulo didáctico basada en juegos lingüísticos, ayuda a mejorar en los niños de educación primaria la estructura narrativa de sus producciones textuales, así como incrementa la creatividad verbal y gráfica en sus creaciones.
- La experiencia permitió corroborar que para mejorar cualquier actividad o potenciar cualquier habilidad en los niños no es suficiente con crear un ambiente de libertad, se necesita también brindar las condiciones pedagógicas para la creación, es decir, planificar cuidadosamente las experiencias de aula para estimular a los alumnos mediante ejercicios que trasciendan los usos de la lengua a los que están acostumbrados en la escuela. En efecto, en la primera parte de esta investigación se diseñaron experiencias lúdicas que permitieron los juegos con el lenguaje tales como lectura y creación de versos, rimas, adivinanzas, trabalenguas, invención de palabras y de significados, todo esto acompañado de lecturas de un alto nivel literario. Ello estimuló tanto la expresión oral como la escrita. Los niños participaban espontáneamente, en un principio sus intervenciones eran tímidas y muy sencillas, casi limitadas a la cotidianidad, pero a medida que avanzaba la experiencia se observó naturalidad y fluidez en sus participaciones, especialmente cuando lo hacían por escrito, donde demostraban gran capacidad creativa y de pensamiento a la hora de componer. Además se propusieron ejercicios que permitieron a los niños imaginar y al mismo tiempo experimentar diversas sensaciones y percepciones ante distintos estímulos, por ejemplo cuando se trabajó con las voces de la naturaleza los niños se vieron precisados a establecer relaciones entre sensaciones auditivas, olfatorias táctiles, visuales y simultáneamente tenían que activar el uso del lenguaje para poner en palabras sus vivencias, pues muchas veces debían inventar sonidos y palabras para participar de los

ejercicios. Por otro lado se trabajaron distintos ejercicios que requerían de los participantes el establecimiento de relaciones que se salen de la lógica lo cual exige el uso de relaciones en el lenguaje figurado. Así la creatividad se transforma en un proceso consciente.

- En otra parte del trabajo, la realización de actividades para hacer consciente la estructura narrativa permitió escribir cuentos conocidos al revés, sin ninguna otra explicación, lo que produjo la creación de versiones que respondían a las distintas interpretaciones de la expresión “al revés” esto es empezar por el final, convertir los personajes buenos en malos o viceversa, cambiar el ambiente o el tiempo en que ocurre la historia, claro está, todas esas versiones eran válidas. En los textos producidos por los participantes se observó que además de conocer la estructura narrativa, manejaban la magia de las palabras al utilizar distintas figuras retóricas como la fantasía, la personificación, el epíteto y otras, lo que demostró lo fructífera que fue esta experiencia.
- Según los resultados, los criterios utilizados resultaron adecuados para trabajar en el mejoramiento de la producción de textos escritos por niños, tanto en el plano del lenguaje como en el plano del texto en su conjunto. En efecto demostraron un alto nivel porque así lo reflejan las producciones creadas, que a la vez permitieron ver distintos aspectos relacionados con la creatividad.
- En definitiva, se puede concluir que los juegos lingüísticos ayudan a mejorar la producción de textos así como la creatividad verbal, les permite a los niños enriquecer su pensamiento, su manera de expresarse y les proporciona herramientas para interpretar el mundo desde distintos ángulos.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. BULER, Carlota. (1987) "Conciencia social del juego" Lima.
2. CALERO PEREZ, Mavilo. (2001) "Educar jugando" Edit. San Marcos. Perú.
3. CALERO PEREZ, Mavilo. (1993) "Constructivismo" Edit. San Marcos. Perú.
4. FERNÁNDEZ, Rosario. (2000) "Juegos de Dramatización" Edit. San Marcos. Perú
5. GARCIA, Aurora. (1997) "psicología pedagógica" Edit. Publicaciones Cultural S.A Pág. 519
6. HIDALGO OYOLA, V. (1987) "Armonía en el juego" Lima.
7. MORALES, V. (1976) "El rendimiento escolar" Lima – Perú.
8. VALBUENA, A. (1999) "Rendimiento escolar" Lima. Pág. 17
9. ROSADO SANTIAGO Gonzalo. (1996) "El constructivismo en el aula" Edit. Trillas. México.
10. TINEO CAMPOS Luis. (2003) "Juegos educativos con una estrategia metodológica activa y dinámica" Lima.
11. TORRANCE E. Paul y Myers. (1979) "Enseñanza creativa" España.
12. XESUS R. Jares (1998) "El placer de jugar juntos" Madrid – España.

ANEXOS

ANEXO

FICHA PERSONAL.

Nombres.

Apellidos. :

Edad :

Grado :

Descripción :

. Describe un paisaje :

. Narra verbal o escrituralmente sucesos :

. Reconoce verbos en tiempos diferentes.

. gusta escribir y reescribir

. Le apasiona escribir jugando.

. Conoce estructuras de textos infantiles y signos de puntuación.

. Es indiferente a la producción de textos :

Listado de juegos infantiles para producir textos

Técnica de la Isopraxis.

Técnica del texto iconográfico..

Técnica de Atga Marina.

🕒 Realizar "escrituras rápidas" como reacción a algún suceso importante.

▮ Realizar crucigramas.

▮ En pequeños grupos, hacer una presentación, entre ellos, acerca de un tema.

▮ Crear palabras clave o frases para cada contenido de la hoja al releer.

▮ Usar una palabra que presente un concepto amplio, como libertad, para escribir un frase con cada letra de la palabra.

▮ Escribir un diario.

▮ Crear una charla en un programa de radio.

▮ Crear un boletín informativo, folleto o diccionario sobre una fecha cívica.

▮ Inventar un lema.

▮ Conducir una entrevista sobre..... con...

▮ Escribir una carta sobre.... a

▮ Usar la tecnología para escribir....

▮ Escribir la biografía de

▮ Escribir un informe de un libro de.....

▮ Dar o sugerir ideas acerca de.....

- ▮ *Usar el humor.*
- ▮ *Dar un discurso sobre.....*
- ▮ *Investigar en la biblioteca acerca de*
- ▮ *Contar un cuento sobre...*
- ▮ *Leer individualmente.*

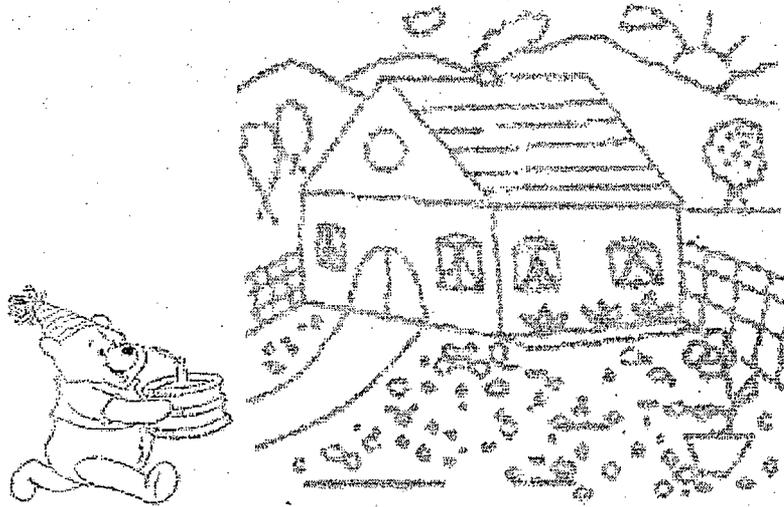
Entrevista Estructurada:

Nombre y Apellidos :

Edad :

Sexo :

A continuación observamos un dibujo : ¿Qué título le pondrías ?



crea un cuento con las siguientes palabras:

Naranja , cofre , cristal , alfombra azul , nube , viento elefante , cocodrilo
 , camino , bosque y niño.

Posee actividades motivadoras a partir de :

El niño era tan grande como el
 árbol.....

.....
.....

.....
.....
*Una vez un zorro se hallaba en cazando a un conejo y de pronto
apatació.....*

.....
.....
.....
.....
Todo el pueblo se unió para perseguir a este feroz animal e incluso

.....
.....
Todo terminó de manera fin.

Preguntas : conoces los pronombres personales.....

Sabes en qué tiempo está el verbo había.....

Sabes qué indica esta palabra : Comido ,vencido ,corrido ido etc

*Sabes qué indican estas palabritas : comiendo ,venciendo ,corriendo
yendo*

*Entrevista aplicado por : Mg. Edward Rojas de la Fuente para el Centro
Educativo Uvilón de la Jalca Grande.*

Las Historias de los Ladinos

Había una vez dos hombres mal vestidos que aparecieron por unos caminos donde una viejita los encontró y les preguntó: ¿qué hacen por ahí vestidos así? y les dijeron que ellos iban buscando la riqueza de poco momento empezaron a bajar un derriumbó y ellos bajaron la riqueza y se fueron por el agua y desaparecieron. fin

Cuento el zorro y el pozo

Roymen

Dice que una vez el zorro estaba paseando por el camino muy triste porque no encontraba su presa y de tanto estar andando se encontró con un conejo que estaba debajo de una peña y de pronto llegó el zorro y el conejo le preguntó al zorro ¿por qué estás triste? y el zorro respondió porque tengo hambre y no encuentro que comer y el conejo dijo al zorro esperame arrimando a esta peña porque se va a caer y yo voy a traer la presa y el conejo se escapó porque tenía miedo que le iba a comer y de tanto estar esperando al conejo el zorro se cansó de estar arrimando la peña le dejó y se fue en busca del conejo para que lo coma porque le había engañado y le pescó la tarde y se oscureció y estaba la noche de luna llena y de tanto estar andando llegó en un pozo y miró ~~por~~ ~~la~~ ~~luz~~ hacia dentro al retrato de la luna pues el zorro dijo aquí tengo un queso para sacar voy tomar el agua para comer al queso pues comenzó a tomar el agua hasta que le pasó por el culo y no había cuando se secó el pozo y se hincho la panza y el zorro murió con colorado el cuento ha terminado

El Campesino el Perro y las dos Culebras

Un día un campesino con su perro se fueron a su chacra y encontraron a dos culebras y el perro les corrió y las culebras se fueron y al siguiente día el campesino se estaba yendo a su chacra y vuelta les encontró a las dos culebras y el campesino dijo que queran queramos que nos deen a tu perro no dijo el campesino y la culebra dijo entreganos a tu perro y solo comeras carne no andaras trabajando y el campesino acepto y lo entrego a su perro y ahora el campesino no se va a la chacra ahora esta feliz casi todos los dias se va a veritab a su perro
fin.

Pedro Ordinales

Cuento

HABIA una vez un Señor y una Señora que
vian solamente los dos y que querian un criado
y el señor desido ir a una ciudad seccion
para buscar a un muchacho y cuando llega
a la ciudad en una esquina encontro
a un muchacho parado y le preguntó
que se llamaba y el le contestó Pedro
luego el señor se acordó de que se esposa
le avia dicho que cualquier otro nombre
menos Pedro y lo dejó se fue por otra calle
a buscar otro muchacho pero Pedro se avia
parado en llegar a la esquina y cuando el señor
llegó y le preguntó otrave le contestó ya Pedro
asi pasa por tantas veces el señor sin encontrar
otro muchacho con otro nombre se le fue a Pedro
Pero cuando llegaron a su casa Pedro le dijo al
Señor y les acompañara hasta cuando su patrona
oble en la fin y el señor no sabía porque el
muchacho desia eso pero al siguiente dia el señor
le dijo bueno a la chacha y si cuando se estaban
quedo Pedro le dijo a su patrona me avia
obligó el muchacho pero Pedro me se avia olvidado
cuando solo se regreso porque sabía que su patrona
lo engañaba a su patrona con otro nombre y
fue así cuando regreso a la esquina al dueño que
se avia escondido con un papete

La hormiga y la cigarra

Durante el verano una hormiga muy trabajadora recogía alimentos para el invierno.

Ferco de ell, la cigarra miraba trabajar a la hormiga. La cigarra descansaba bajo la sombra de un árbol sin preocuparse del invierno.

Pasaron unos días. De pronto empezó a haber frío. La cigarra se dio cuenta que no tenía nada que comer y fue a pedir ayuda a la hormiga.

La hormiga le preguntó:

por qué no tienes comida?

Estuve descansando. No pensé que me quedaría

sin comida ahora estoy hambrienta y triste.

Esta vez te ayudaré pero, pero el próximo verano trabajaremos juntas. Espero que hayas

aprendido la lección. x

Los tres zorros y los tres zorros

Había una vez tres zorros que eran hermanos y la mayor se llamaba Gacinta, la segunda se llamaba Pancracio y la última se llamaba Rosa y estaban paseando por el campo ^{aprovechándose} de su hermana y burlándose de los demás ^{de} y donde; corcujas, haciendo sobre las hierbas, en ese momento aparecieron tres zorros muy astutos que al ver a los ^{zo} zorros se emocionaron de ellos y hasta llegaron a enamorarse tuvieron sus hijos al cual uno nació sin robo y Gacinta le dijo a su esposo ¿por qué nuestro hijo nació sin robo? pero como Gacinta era hija mayor les dijo a sus ^{dos} hermanos por la envidia que tenía que se certarían el robo y así podrían tener hijos compañeros pero los dos hermanos menores fueron muy astutos que le contestaron: hacer si quieres que nos certemos el robo contate tú primero.

Esto

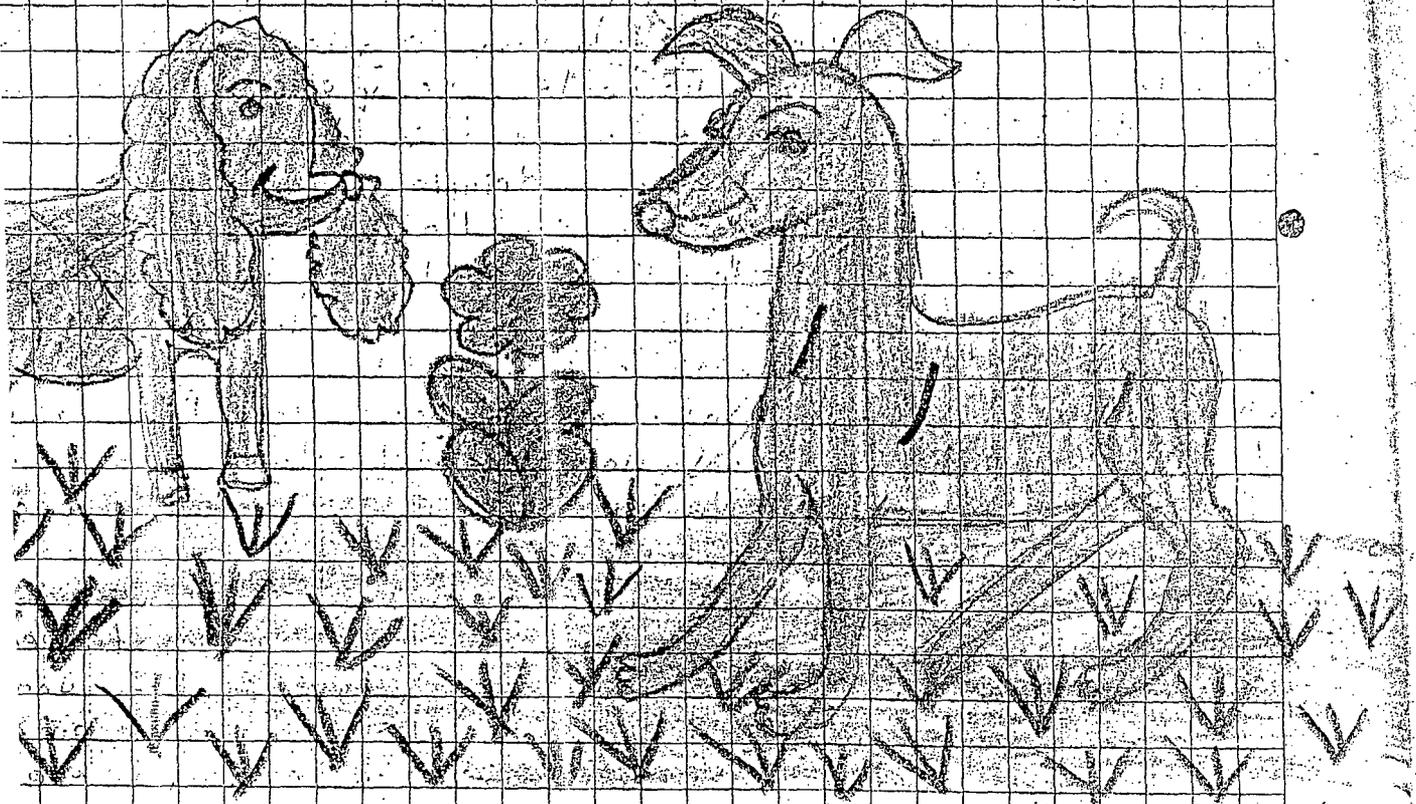
Moraleja
No te burlas de los demás porque
en la misma trampa caerás

Autor: Juan

La Dama y el Bagabundo

Avia una vez dos perros el uno era macho y el otro era hembra un día cuando la dueña de la perrita llamada Reinita salio de viaje y encargaron a Reinita en su tía Sara y cuando llego don Sara trajo con ella dos gatos bravos al igual que don Sara Reinita salio a dar un paseo por toda la casa y se encontro con los dos gatos y los gatos traviesos comenzaron a hacer desorden por toda la casa Reinita los ladro entonses los gatos tumbaron una mesa y una caca tina encima de Reinita y comenzaron a maullar don Sara corrio y grito a Reinita diciendo perra mala como te atreves a hacer desorden sal afuera Reinita salio muy triste de la casa y vio a un ratón y comenzo a ladrar por eso don Sara le grito diciendo callate no molestes entonses ella salio a la calle y se encontro con un perro llamado Bagabundo por que no tenia dueño y tambien cono sia a un perro llamado triste pero Reinita no quiso ablar muy triste se fue entonses don Sara encontro a Reinita y le puso una cadena pero de pronto Bagabundo llego y le ayudo a escapar entonses llegaron a un Sologico y avia un letrero que desia en este Sologico no se permite la entrada de perros Bagabundo vio cuando un hombre salia del Sologico entonses le hizo pelea con el policia que cuidaba la puerta del Sologico y asta que ellos peleen Bagabundo y Reinita entraron a un Sologico y de pronto Bagabundo vio a un cocodrilo y le dijo oye cocodrilo ayudame a quitar esta cadena pero el cocodrilo quiso comer a Reinita entonses se fueron a buscar a un castor pero el castor estaba ocupado y no quiso ayudarlos de pronto Bagabundo tubo una idea y le dijo al castor usted quiere rodar ese tronco para que el agua no se desparrame? pues como usted quiere rodar ese tronco aqui le presento el recogedor de troncos diseñado por Reinita y a cuanto me va a bender dijo el castor yo no le cobrare nada solo tiene que morder el collar y listo el castor rapidamente mordio el collar y Reinita quedo libre entonses el castor pudo rodar el tronco y Bagabundo y Reinita salieron del Sologico y se fueron a casa de Reinita y vieron a un ratón y comenzaron a seguirle y dentro de la casa mataron al ratón pero don Sara llamo al dueño de una perrera para que llevara a Bagabundo a la perrera y a Reinita la

enseñó a un cuervo al ratón. Luego Linda, la dueña de Reinita
Reinita comenzó a ladrar para que la saque del
arto Linda sacó a Reinita ella corrió y les mostró al ratón
lento. Entonces Linda se fue a la sa perreca y sacó a vagabundo
semanas después Reinita tuvo 6 crías 5 de ellos eran
bravas y se parecían a su mamá uno de ellos era macho
viejo y juguetón como su papá desde ese momento
vagabundo y Reinita y sus hijos vivieron felices para
empre



EL REY Y EL CAZADOR

Había una vez un hermoso y admirable Castillo en el cual gobernaba un guapo rey llamado David que soñaba con ser un gran cazador.

Pero en una aldea apartada del reino vivía un cazador que soñaba con ser un gran rey.

Cuando un día el cazador salió a cazar en un bosque lejano de su aldea. Mató 2 venados y 3 majaces. El cazador dijo hoy me toca un buen día pues ya tengo comida para mi familia. Cuando quiso regresar a casa no se acordó el camino. Caminó una noche entera; al amanecer vio muchas luces muy lejos de él. Él se preguntó ¿qué era eso? El cazador esperó que amaneciera para darse cuenta que era eso. Pero cuando amaneció vio que era un enorme castillo.

enseñó un buen rato y dijo me vine y los contare
que me sucedió y les pedí ayuda

Los cazadores ya llegados al reino las hijas lo
estubieron pensando que era uno de los espías de
los otros reinos pero él dijo que soy un pobre cazador
que me perdí en el bosque, al escuchar eso
llevaron inmediatamente a la sala de vista del reino,
el rey lo recibió muy alegre porque él quería a
sus cazadores y el rey dijo hagamos un trato el cazador
yo que trato será

que has soñado con ser dijo el rey El contesto
que he soñado con ser un gran rey entonces estaremos en
eso yo me voy a cazar y tu te quedas con el reino
pero con una condición que si no me sacas de aquí
de este reino. El cazador acepto el trato
después de quedarse con el reino mando traer
su esposa de su aldea.

El rey se quedó con sus señas el cazador
también y así vivieron felices cada uno con sus sueños

EL CUENTO

Cierta día, el gallo sintió hambre. Fue a la hormiga y le dijo:
Tengo hambre vecina (...) tu tienes muchos granos de trigo.

Podrías ayudarme.

La hormiga repuso:

¿Quién te dijo a ti que del cielo cae trigo? Me he pasado varios meses esforzándome y cansándome para reunir el trigo que yo necesitaba. Estoy dispuesta a ayudar a los que trabajan y pasan las mismas fatigas que yo, pero sería tonta si ayudase a alguien tan vago como tu.

Avergonzado el gallo se alejó de la hormiga.

Atormentado por el hambre grito pidiendo auxilio:

¡Kikirikiii!

Un hombre oyó su grito y tuvo compasión de él.

Se le acercó y pregunto solicito:

¿Qué pasa gallo?

El gallo contestó:

Que tengo hambre.

El hombre sonrió y dijo:

Es natural el que no trabaja no come

El gallo dijo:

Yo si quiero trabajar, pero no se que hacer. No se ni que profesión elegir:
el hombre pensó unos instantes. Luego le pregunto al gallo:

¿Verdaderamente quieres trabajar?

El gallo dijo:

Sí, sí que quiero.

Entonces trabajarás en mi casa y ya no pasaras hambre.

Curioso e impaciente, preguntó el gallo:

¿Y de qué voy a trabajar, si lo único que hago bien, como tú sabes, es cantar?

El hombre se echó a reír y le dijo:

Los sabios todavía no han inventado los relojes. En un futuro lograrán inventarlos. Tu trabajo consistirá en despertarme con tus gritos cada día, por la mañana temprano.

El gallo aceptó, lleno de regocijo, y desde ese día se dedicó a cacarear antes de la salida del sol.

ÍTEMES QUE MIDE LA COMPRENSIÓN Y EXPRESIÓN ORAL

1.- CAPACIDAD DE HABLA (6 puntos)

- ✓ Describe lo que observas, en general.
- ✓ Responde oralmente las siguientes interrogantes de manera detallada.
 - a. ¿A quiénes observo en la imagen?
 - b. ¿En qué lugar se desarrollan los hechos?
 - c. ¿Qué acciones realizan?
 - d. ¿Cómo beneficia a la comunidad el trabajo de cada persona?
 - e. ¿cómo trabajan los niños?

2.-CAPACIDAD DE DIÁLOGO (6 puntos)

- ✓ Comentar en equipo en referencia al gráfico observado.
 - a. Comenten sobre los aspectos positivos y negativos que percibo en el gráfico.
 - b. Comenten y descubran el tipo de texto
 - c. Describan el lugar y el comportamiento de los personajes que observan
 - d. Qué significado tiene para ustedes la palabra cuento?
 - e. ¿Qué valor pueden encontrar en la imagen?
 - f. ¿Qué opinan sobre la acción de la hormiga?

3.-CAPACIDAD DE EXPOSICIÓN (8puntos)

- ✓ Exponer su trabajo realizado en equipo teniendo en cuenta los siguientes.
 - a. Buena vocalización.
 - b. Ejemplificación.
 - c. Capacidad de convencimiento.
 - d. Dominio del tema.

ÍTEMES QUE MIDE COMPRENSIÓN DE TEXTOS

4.-CAPACIDAD DE VOCABULARIO (4 puntos)

4.1.-Clasifica estas palabras. Puedes consultar tu diccionario. (2 puntos c/u)

Zángano	carnavalero	halago	alabanza	labor	ocupación
Holgazán	zalamero	perezoso	casamiento	tarea	esfuerzo
Indolente	gandul	laborioso	fiesta	fauna	profesión

Palabras que significan lo mismo que vago:

Palabras que significan lo mismo que trabajo:

5.-CAPACIDAD LITERAL (4 puntos)

5.1.- señala con una X el título que más te gusta. (1/2 punto)

El gallo encuentra comida El gallo encuentra trabajo

El gallo encuentra un amigo El gallo encuentra a la hormiga

5.2.- Copia en el cuadro el título que mejor resuma el cuento. (1/2 punto)

5.3.-Responde. (1/3 puntos)

✓ ¿Qué personajes intervienen?

✓ Cuándo ocurrieron los hechos que se relata?

✓ ¿Dónde sucede la historia?

✓ ¿Quién cuenta lo que pasó? _____

✓ ¿Qué le pasaba al gallo? _____

✓ ¿Por qué no quiso ayudarle la hormiga?

✓ ¿Quién le ayudó? _____

✓ ¿Cómo le ayudó? _____

✓ ¿En qué consistía el trabajo del gallo?

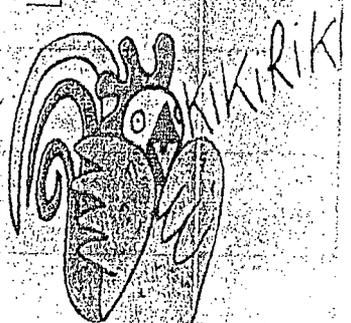
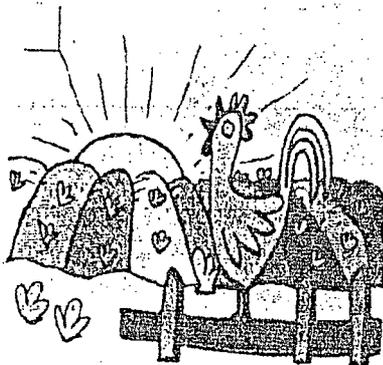
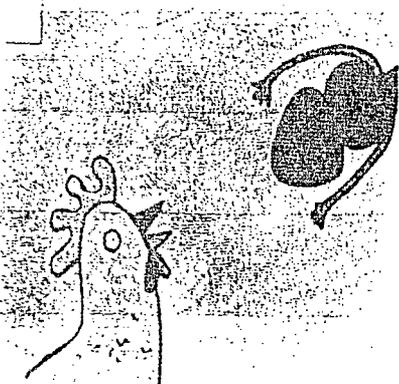
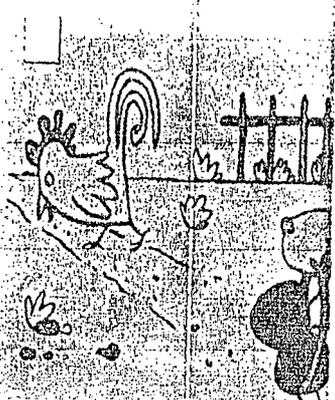
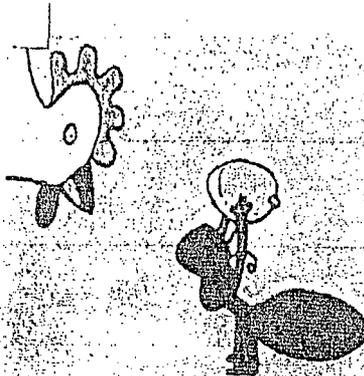
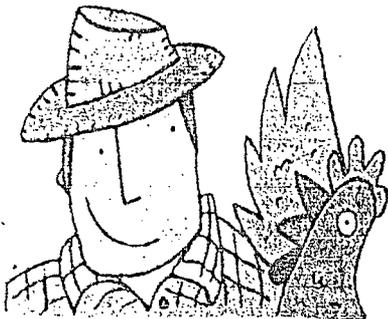
6.- CAPACIDAD INFERENCIAL (4 puntos)

6.1.- Responde. (1/2 punto c/u)

✓ ¿Crees que es posible que sucediera lo que se cuenta?

✓ ¿Por qué?

6.2.- Numera estas escenas según el orden del cuento. (1/2 punto c/u)



7.-NIVEL ANALÍTICO (4 puntos)

7.1.- Relaciona estas oraciones con la parte del cuento correspondiente. (1/4 punto c/u.)

- ✓ Un hombre oyó su grito y tuvo compasión. INICIO
- ✓ No sé qué profesión elegir.
- ✓ Entonces trabajarás en mi casa, y ya no pasarás hambre. NUDO
- ✓ Tengo hambre, vecina.
- ✓ Desde ese día se dedicó a cacarear antes de la salida del sol.
- ✓ Avergonzado, el gallo se alejó de la hormiga. DESENLACE

Los cuentos son narraciones fantásticas que tienen los mismos elementos y partes que cualquier narración, pero los hechos que relatan no son reales.

7.2.-Completa la ficha sobre el cuento del gallo. (2 y 1/2 puntos)

TÍTULO: "EL GALLO ENCUENTRA TRABAJO"

Personajes: _____
Tiempo en que transcurre la acción: _____
Lugar donde transcurre la acción: _____

INICIO O PRESENTACIÓN

Un día, un gallo que tenía hambre le pidió un poco de _____ a la _____
Pero la hormiga le contestó _____
Porque _____

NUDO

El gallo gritó y un _____ que le oyó se compadeció de él. Cuando el hombre supo el problema del gallo, le preguntó si de verdad, _____.
Como el gallo contestó que _____ el hombre le ofreció _____.

DESENLACE

El final del cuento _____

8.-CAPACIDAD DE CRÍTICA (4 puntos)

8.1.-: Responde con tus propias palabras las siguientes interrogantes. (1/2 punto c/u)

- ✓ ¿Es necesario e importante aprender el tema del cuento y su estructura?
¿Por qué?

✓ ¿Alguna vez as narrado un cuento? ¿Cómo lo narraste?

✓ ¿Qué opinas del comportamiento de la hormiga?

✓ ¿Te parece correcta la actitud del hombre? ¿Por qué?

8.2.- Completa las oraciones según tu opinión. (1 punto c/u)

✓ La hormiga no ayudo al gallo porque,

✓ La actitud del hombre fue muy _____, porque hizo que el gallo

8.3.-Subraya la oración que no se relaciona al cuento. (1 punto)

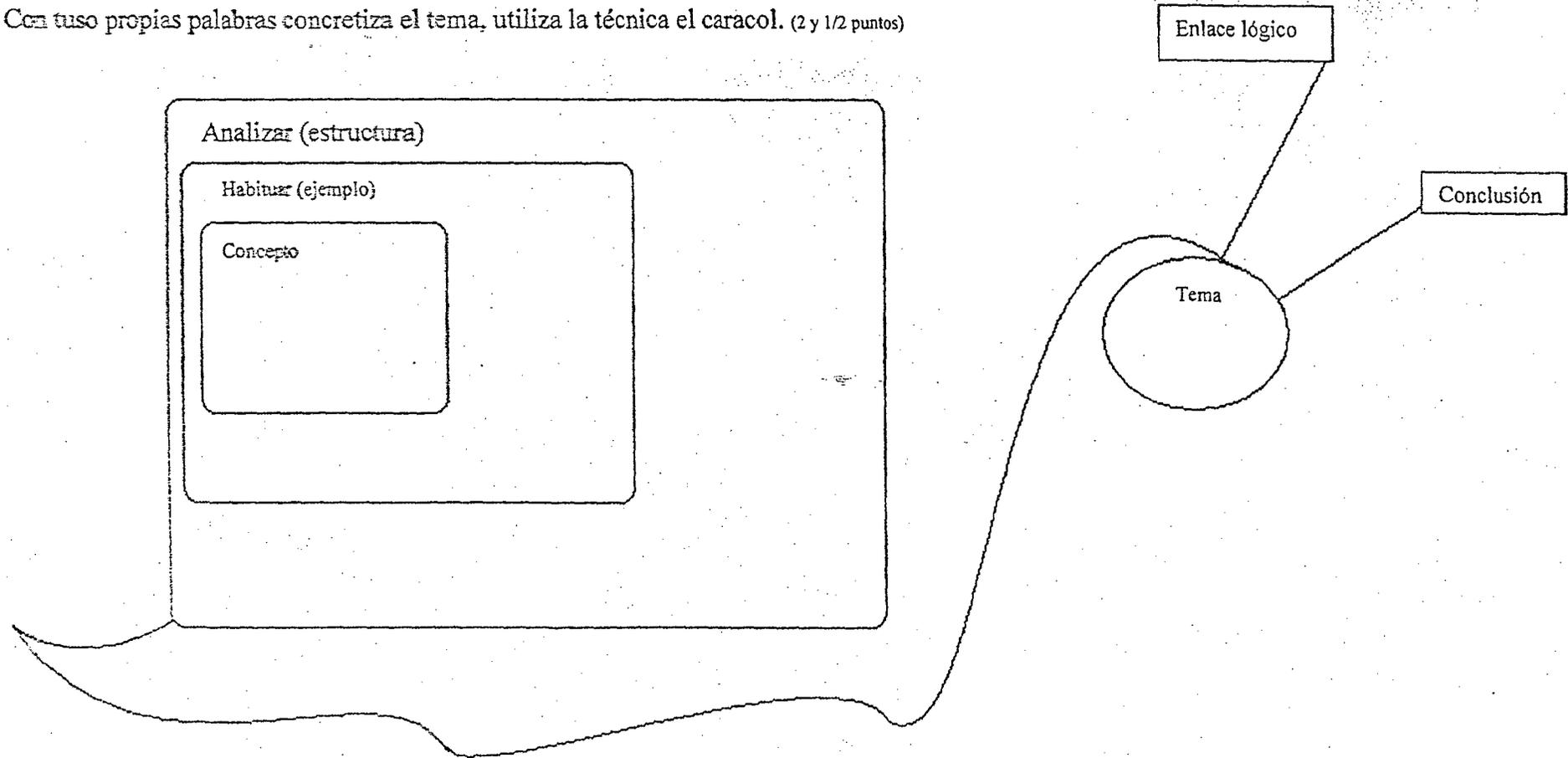
✓ El gallo tenía hambre por que no trabajaba.

✓ La hormiga no ayudó al gallo porque era mala y egoísta.

✓ El gallo encontró trabajo gracias a la bondad del hombre

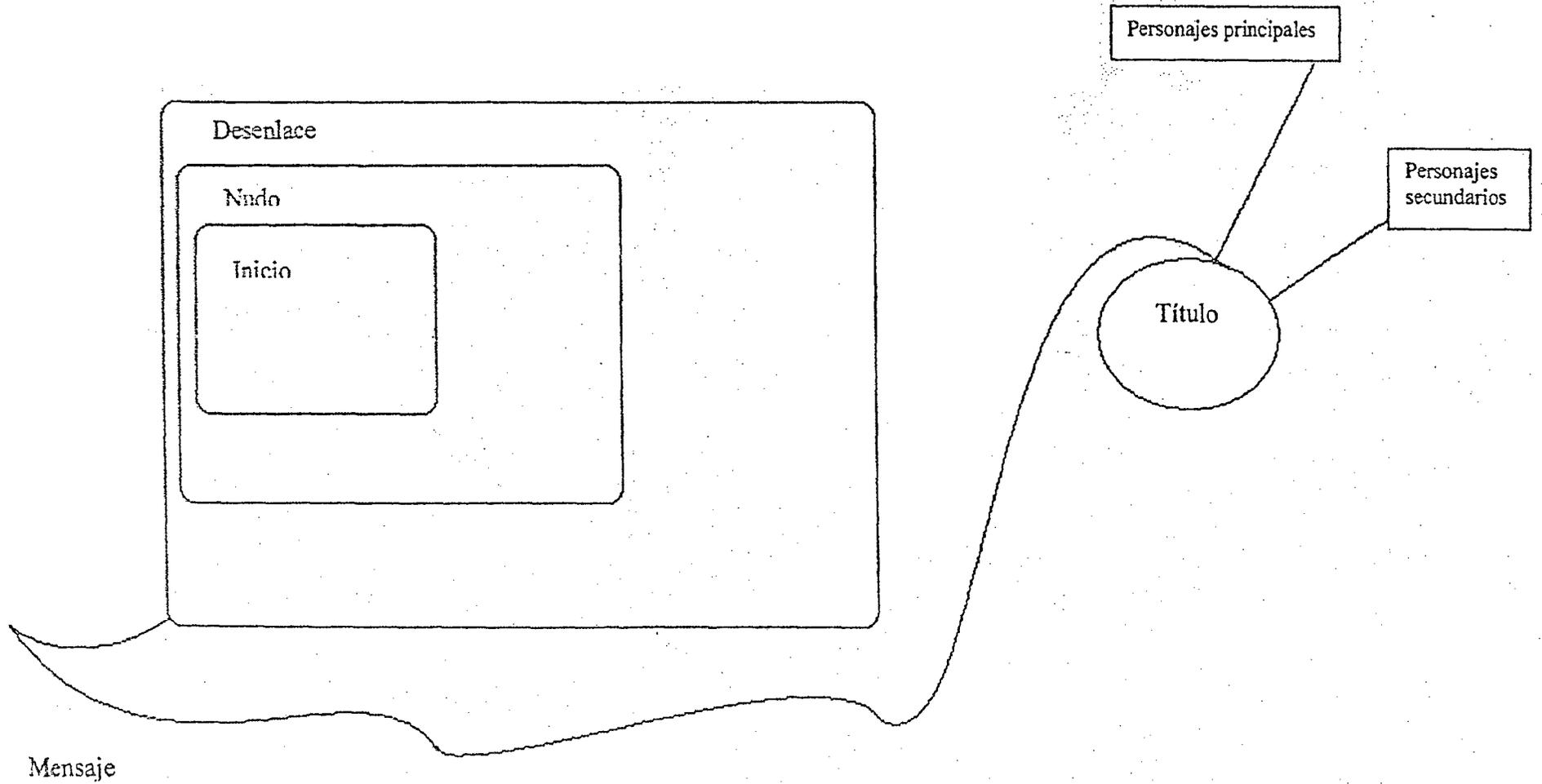
10.-CAPACIDAD DE SÍNTESIS (5 puntos)

10.1 Con tus propias palabras concretiza el tema, utiliza la técnica el caracol. (2 y 1/2 puntos)



Acción crítica (Qué opinas del tema)

10.2.-Con tus propias palabras argumenta la estructura del cuento mediante la técnica el caracol. (2 y 1/2 puntos)



11.-CAPACIDAD DE CONCEPTUALIZAR (6 puntos)

11.1.- Con tus propias palabras, define ¿Qué es el cuento? (3 puntos)

11.2.-Con tus propias palabras, define ¿Qué es la narración? (3 puntos)

12.-CAPACIDAD DE CREAR (5 puntos)

12.1.-Crea oraciones con las siguientes palabras. (2 y1/2 puntos c/u)

✓ gallo, hormiga, trabajo y hambre.

✓

✓

✓

✓

12.2.- Inventa y escribe un breve cuento que sea continuación del anterior. (1/2 puntos c/u)

Un día después de mucho tiempo, el gallo se encontró con la hormiga.

-Buenos días, vecina – saludó al gallo.

- Vaya _ dijo la hormiga _, te veo más contento que la última vez.

Estando seguro de que has respondido correctamente me despido deseándote muchos éxitos

Atentamente

Tu profesor

Creando mi Trabalengua

En la ciudad de Pamplona
hay una plaza
en la plaza, hay una esquina
en la esquina, hay una casa
en la casa, hay una pieza
en la pieza, hay una cama
en la cama, hay una estera
en la estera, hay una vara
en la vara, hay una lora

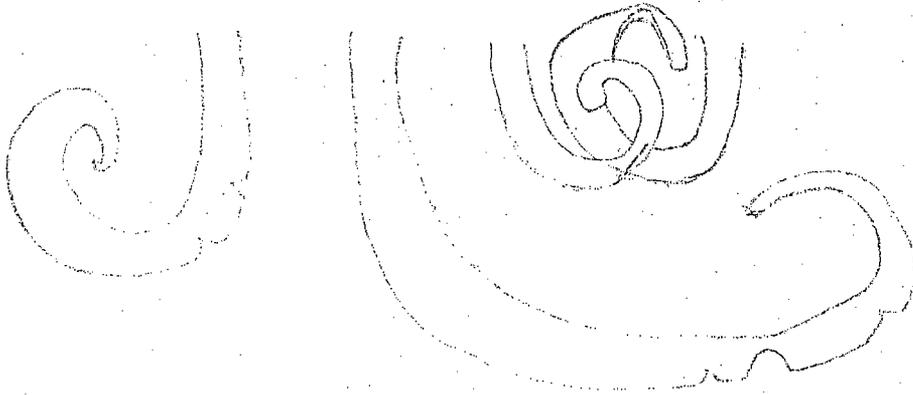
La lora en la vara
la vara en la estera
La estera en la cama
la cama en la pieza
la pieza en la casa
la casa en la esquina
la esquina en la plaza
la plaza en la ciudad de Pamplona



ADIVINANZAS

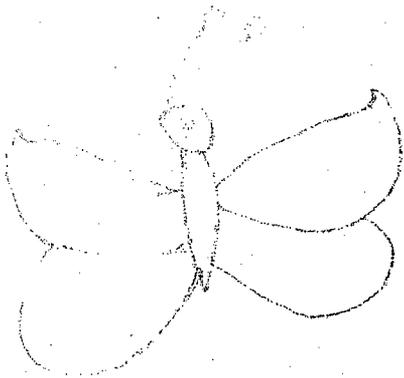
Ayer vinieron,
hoy han salido,
Venarán mañana.
Con mucho ruido.

(Las olas)



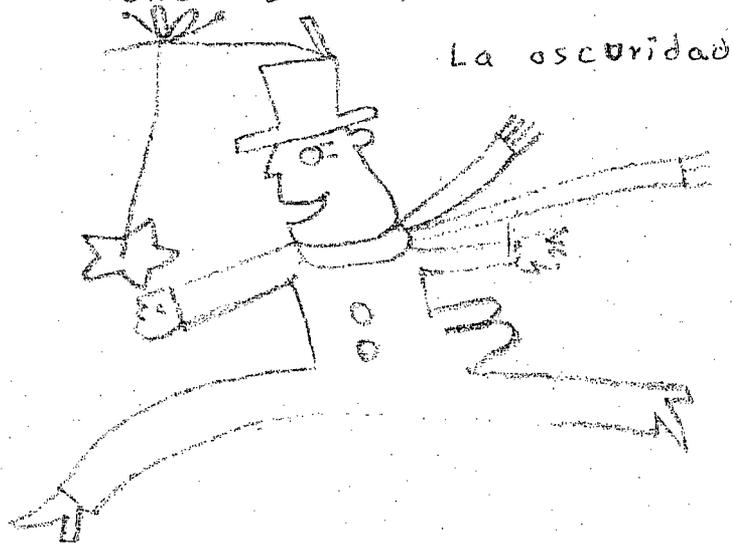
Vuela sin alas,
silba sin boca
pega sin manos
y no se toca.

(El viento)



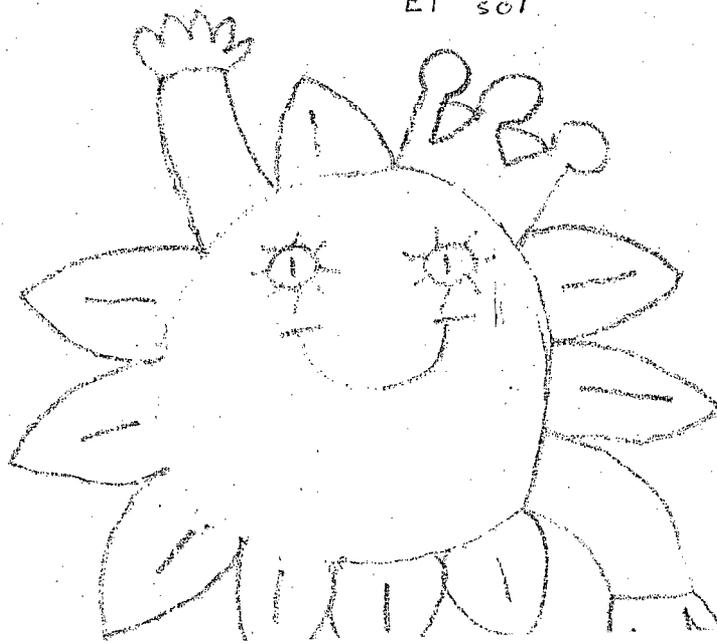
Adivinanzas

Patparla con las manos
no puede ser,
y cuanto más grande es,
menor se ve.



La oscuridad

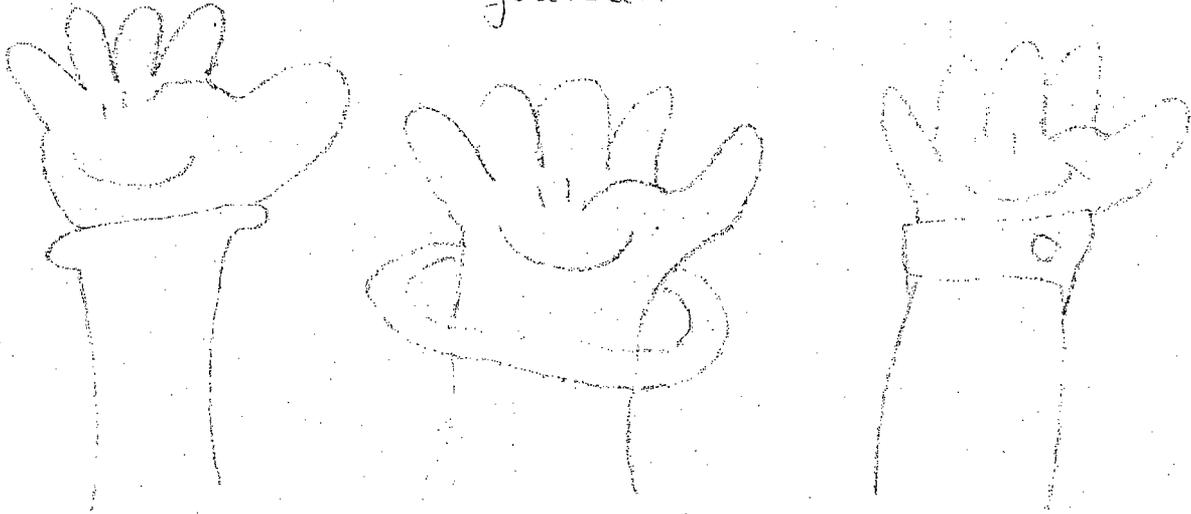
Dicen que soy rey,
y no tengo reino,
dicen que soy rubio
y no tengo pelos,
afirman que ando
y no me mecho,
aviegle relojes,
sin ser relojero.



El sol

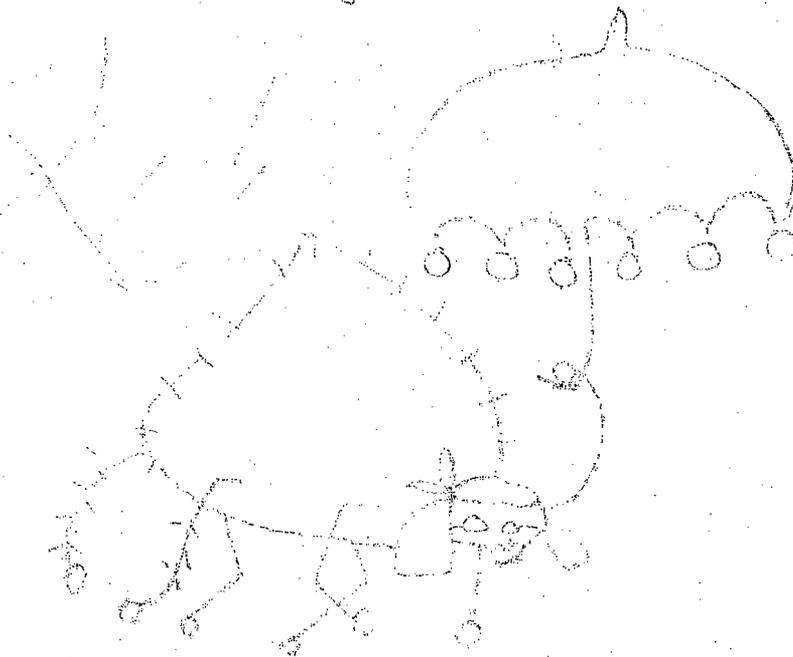
Canções

SACO MIS MANITOS
Saco mis manitos,
Las pongo a bailar,
Las abro, las cierro,
Las vuelvo a guardar.



DOÑA ARAÑA

Doña araña salió a pescar,
hizo un hilo y se puso a trepar,
Vino el viento y la hizo bailar,
Vino la tormenta y la hizo bajar.

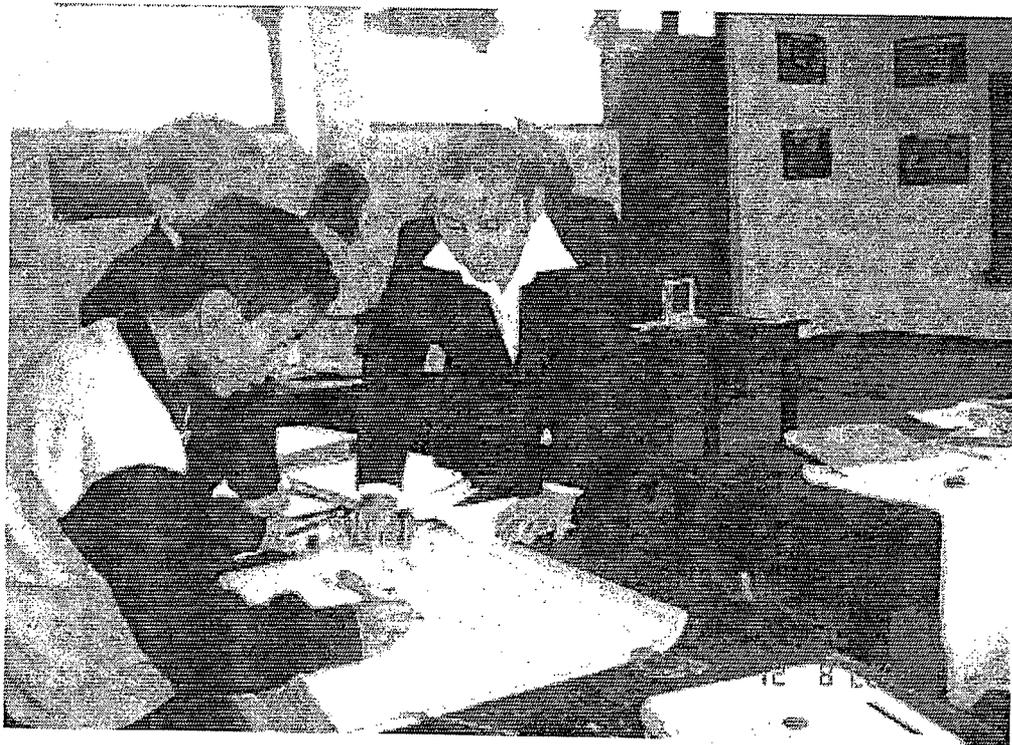


REALIZANDO TALLERES EN LA I.E.18068- QUINJALCA



CONOCIENDO SOBRE JUEGOS LUDICOS MEDIANTE LA LAPTOP

CREANDO CUENTOS EN GRUPOS.



JUGANDO CON LOS ESTUDIANTES

