

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE**  
**DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO**  
**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA**  
**PÚBLICA “JULIACA”**



**JUEGOS VERBALES APLICADOS EN LOS ESTUDIANTES DEL**  
**PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN PRIMARIA**  
**70541 “VIRGEN DE FÁTIMA” DE LA CIUDAD**  
**DE JULIACA**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

**PRESENTADO POR:**

**HILDA SUAÑA QUISPE**

**ORCID** <https://orcid.org/0009-0008-0735-0464>

**ASESOR:** Prof. Ciro Anatolio Ramos

**ORCID** <https://orcid.org/0009-0007-9144-4449>

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE**  
**BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**SAN MIGUEL – SAN ROMÁN – PERÚ**

**2024**

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR  
PEDAGÓGICA PÚBLICA "JULIACA"**

**PROGRAMA DE ESTUDIOS:  
EDUCACIÓN PRIMARIA**

**JUEGOS VERBALES APLICADOS EN LOS ESTUDIANTES  
DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN PRIMARIA  
70541 "VIRGEN DE FÁTIMA" DE LA CIUDAD  
DE JULIACA**

**TRABAJO DE INVESTIGACION**


**PRESENTADA POR:**

**HILDA SUAÑA QUISPE**

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE  
BACHILLER EN EDUCACIÓN**

**APROBADO POR:**


**PRESIDENTE DEL JURADO :**

  
Augusto Edgar Paredes Astrulla

**SECRETARIO :**

  
Yolanda Jesus Florez de Sanabria

**VOCAL :**

  
Carlos Ricardo Arias Lizares

**ASESOR(A) DE TESIS :**

  
Ciro Anatolio Ramos Jara

**AREA :**

Comunicación

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN :**


Competencia comunicativa

**DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD DEL TRABAJO DE  
INVESTIGACIÓN**

**PÁGINA DE CONFORMIDAD DEL ASESOR**

Yo, **CIRO ANATOLIO RAMOS JARA**, docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca, asesor (a) del **Trabajo de Investigación** titulada: **JUEGOS VERBALES APLICADOS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA 70541 “VIRGEN DE FÁTIMA” DE LA CIUDAD DE JULIACA, HILDA** constato que la investigación tiene un índice de similitud. He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender el trabajo de investigación / trabajo de investigación cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca. 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 vigentes de la EESPPJ y de normas penales legales vigentes.


San Miguel, 2 de diciembre del 2024

Apellidos y nombres del asesor: Prof. CIRO ANATOLIO RAMOS JARA
DNI 02272073
ORCID 0009-0007-9144-4449
FIRMA 

## DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, **HILDA SUAÑA QUISPE**, con **DNI: 45465085** egresado(a) del programa de estudios de Educación Primaria de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan al Trabajo de Investigación titulado: **JUEGOS VERBALES APLICADOS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA 70541 “VIRGEN DE FÁTIMA” DE LA CIUDAD DE JULIACA**. Es de mi autoría, por lo tanto, declaro que el Trabajo de Investigación / Trabajo académico: 1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente. 2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes. 3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional. 4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados. 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 vigentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca y de las normas penales legales vigentes.

San Miguel, 2 diciembre del 2024

Apellidos y nombres del (a) autor (a): SUAÑA QUISPE HILDA
DNI 45465085
ORCID <a href="https://orcid.org/0009-0008-0735-0464">https://orcid.org/0009-0008-0735-0464</a>
FIRMA 



**MINISTERIO DE EDUCACIÓN**  
 DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y TÉCNICO PROFESIONAL  
 DIRECCIÓN DE FORMACIÓN INICIAL DOCENTE  
 DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN PUNO  
**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**  
**"JULIACA"**

CREADO EL 02 - 02 - 64 POR LEY N° 14859 - JULIACA - PERÚ  
 ACREDITADO POR RESOLUCIÓN DE PRESIDENCIA DEL CONSEJO DIRECTIVO - AD-HOC N° 073-2015-COSUSNEACE/CD/AD-P  
 INSTITUCIÓN LICENCIADA POR R.M. N° 507-2020-MINEDU



**RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 451-2024-MINEDU-DIFOID/DREP-ESSPPJ-DG**

San Miguel, 12 de diciembre del 2024

Vistos el Informe N° 069-2024-MINEDU- DREP-EESPPJ-JUA y el expediente N° 2506 de fecha 12 de DICIEMBRE del presente año, presentado por el Egresado: **SUAÑA QUISPE, HILDA** del programa de estudios de **EDUCACIÓN PRIMARIA**, por lo que se solicita nombramiento de jurados.

**CONSIDERANDO:**

Que, en cumplimiento de la Ley General de Educación N° 28044, Ley N° 30512 Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la Carrera Pública de sus docentes y su reglamento aprobado por DS. N° 010-2017-ED y sus modificatorias vigentes, RM. N° 507-2020-MINEDU, Ley 27444, Ley del Procedimiento Administrativo General y otras normas conexas vigentes referidas la obtención de grados y títulos en la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Juliaca".

**SE RESUELVE:**

**ARTÍCULO PRIMERO:** Designar al jurado EXAMINADOR que estará conformado por los siguientes docentes:

**PRESIDENTE** : Mg. PAREDES ASTRULLA, Augusto Edgar  
**SECRETARIO** : Lic. FLOREZ DE SANABRIA, Yolanda Jesus  
**VOCAL** : Bach. ARIAS LIZARES, Carlos Ricardo

Para la sustentación del informe de investigación pedagógica conducente a la obtención del Grado Académico de Bachiller en Educación Primaria, cuya denominación es: **JUEGOS VERBALES APLICADOS EN LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE LA INSTITUCIÓN PRIMARIA 70541 "VIRGEN DE FÁTIMA" DE LA CIUDAD DE JULIACA.**

**APELLIDOS Y NOMBRES:** *SUAÑA QUISPE, Hilda*

**ARTÍCULO SEGUNDO.** - Fijar la hora y fecha de la siguiente manera:

**DÍA DE SUSTENTACIÓN** : martes, 17 de diciembre del 2024  
**HORA** : 13:15 Hrs.  
**LUGAR** : Sala de Grados de la EESPP Juliaca  
**FECHA DE PUBLICACIÓN** : San Miguel, 12 de diciembre del 2024

*REGÍSTRESE Y COMUNÍQUESE*



Dr. YURI FIDEL TICHA PORTUGAL  
 CM N° 1002 28597  
 DIRECTOR GENERAL  
 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA

YFP/DG  
 hca/senr,  
 Arch.

**E**  
**E**  
**S**  
**P**  
**P**  
**J**

### **DEDICATORIA**

Gratificar profundamente a mi familia por su apoyo emocional y a mi querido esposo e hijos por sus incansables esfuerzos y sacrificios. A pesar de los desafíos que enfrentamos, Él siempre mostró Su amor y confianza. Asimismo, reconozco la relevancia de brindar la mejor educación posible a los infantes y niñas porque son ellos quienes liderarán el futuro de nuestra ciudadanía.

HILDA SUAÑA QUISPE

### **AGRADECIMIENTO**

Expreso mi agradecimiento a la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca en particular, programa de: Educación Primaria, por haberme guiado a la carrera académica, proporcionándome conocimientos y valores. También agradece al señor director por su constante apoyo y a las docentes por su paciencia y valioso conocimiento a lo largo de su trayectoria educativa.

**HILDA SUAÑA QUISPE**

## **ÍNDICE GENERAL**

DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE GENERAL.....	v
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
INTRODUCCIÓN.....	ix

### **CAPÍTULO I**

#### **ASPECTOS GENERALES**

1.1. TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN .....	1
1.1.1. Institución educativa donde se ejecutó la practica.....	1
1.1.2. Duración (fecha de inicio y fecha de término) .....	2
1.1.3. Sección y número de estudiantes.....	2
1.2. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	2
1.2.1. Justificación Teórica.....	2
1.2.2. Justificación Metodológica.....	2
1.2.3. Justificación Práctica .....	3
1.3. OBJETIVOS.....	3
1.3.1. Objetivos generales .....	3
1.3.2. Objetivos específicos.....	3

### **CAPÍTULO II**

#### **MARCO TEÓRICO**

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN .....	4
2.1.1. Antecedentes Internacionales .....	4
2.1.2. Antecedentes Nacionales.....	5
2.1.3. Antecedentes Locales .....	5
2.2. BASES TEÓRICAS .....	6
2.2.1. Teorías sobre el Juego .....	6
2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS .....	11

### **CAPÍTULO III**

#### **ASPECTOS PEDAGÓGICOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES.....	13
3.1.1. Unidad de aprendizaje .....	14



3.1.2. Sesiones de aprendizaje .....	19
3.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES .....	47
CONCLUSIONES.....	49
RECOMENDACIONES .....	50
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS .....	51
ANEXOS.....	53

## RESUMEN

El trabajo de investigación es titulado: Juegos verbales aplicados en los estudiantes del Primer Grado De La Institución Primaria 70541 “Virgen De Fátima” de la ciudad de Juliaca, tiene como finalidad principal definir el impacto de los juegos verbales en el desarrollo del lenguaje oral de los educandos. Se consideran aspectos como calificaciones, fluidez oral, pronunciación, vocabulario y comprensión auditiva.

Realizamos un estudio para alcanzar nuestro objetivo. Elegimos dos grupos de estudiantes. Un grupo jugó juegos de palabras estructurados como trabalenguas, rimas, acertijos y más. El otro grupo siguió haciendo lo mismo de siempre sin ningún cambio. Esto fue para ver cómo los juegos de palabras pueden ayudar a los estudiantes a involucrarse más en el aprendizaje.

Los resultados mostraron que la fluidez del habla y la comprensión auditiva del grupo experimental mejoró, como lo describe las evaluaciones previas y posteriores a la intervención.

En resumen, este estudio destaca la eficacia de los juegos verbales como herramienta educativa innovadora y dinámica para potenciar las habilidades de lenguaje en primer grado de primaria. Se recomienda implementarlo periódicamente en el aula en vista de que fomenta un aprendizaje más participativo, interactivo y eficaz.

**Palabras clave:** Juegos verbales, Educación primaria, Desarrollo del lenguaje oral.

## ABSTRACT

The research work is titled: Word games applied to students of the First Grade of the Primary Institution 70541 “Virgen De Fátima” of the city of Juliaca, and its main objective is to describe the impact of word games on the development of students' oral language. Aspects such as grades, oral fluency, pronunciation, vocabulary, and listening comprehension are considered.

We conducted a study to achieve our objective. We chose two groups of students. One group played structured word games such as tongue twisters, rhymes, riddles, and more. The other group continued doing the same thing as always without any changes. This was to see how word games can help students become more involved in learning.

The results showed that the experimental group's speaking fluency and listening comprehension improved, as described by the pre- and post-intervention assessments.

In summary, this study highlights the effectiveness of word games as an innovative and dynamic educational tool to enhance speaking skills in the first grade of primary school. It is recommended to implement it periodically in the classroom since it encourages more participatory, interactive and effective learning.

**Keyword:** Verbal games, Primary education, Oral language development.

## INTRODUCCIÓN

El lenguaje es una de las habilidades esenciales que desarrollan los infantes en sus primeros años de educación primaria, en vista de que es la base para la comunicación, el aprendizaje y la interacción social. Adicionalmente de ser esencial para la expresión personal, este proceso afecta directamente la adquisición de habilidades necesarias para el éxito académico y el desarrollo general de los educandos. Sin embargo, en muchos entornos educativos, los métodos de enseñanza tradicionales no siempre logran estimular eficazmente el progreso del lenguaje, especialmente en los inicios del año.

Los juegos verbales, como recurso didáctico, ofrecen una metodología lúdica y efectiva para fortalecer las competencias del lenguaje en los estudiantes. Estas actividades fomentan la creatividad, la interacción y la participación activa, permitiendo que los niños progreso de habilidades como la comprensión y el enriquecimiento del vocabulario. Asimismo, al incorporar dinámicas divertidas y participativas, los juegos verbales estimulan la motivación y el interés de los estudiantes por aprender, transformando el aula en un espacio de aprendizaje dinámico y significativo. (González & Martínez, 2020).

La Institución Educativa Primaria N.º 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca enfrenta retos comunes a muchas escuelas en el ámbito de la enseñanza del lenguaje. Entre estos desafíos se encuentran la necesidad de métodos que capten la atención de los estudiantes y que, a su vez, favorezcan un aprendizaje profundo y duradero. En este sentido, los juegos verbales representan una alternativa innovadora que puede ser integrada en el proceso educativo para superar estas dificultades y fortalecer el desarrollo lingüístico de los niños.

Este estudio analiza cómo los juegos de palabras ayudan a los alumnos de primer grado de esta escuela a mejorar su capacidad para hablar. A través de este estudio, se busca evaluar no solo los avances en competencias específicas como la comprensión, sino también identificar cómo estas estrategias contribuyen a mejorar la motivación, la confianza y el aprendizaje integral de los estudiantes.

En esta charla, vemos cómo los juegos de palabras se convirtieron en una nueva forma de ayudar a que el lenguaje crezca de forma clara, efectiva y proporcionar un ambiente propicio para el aprendizaje activo y significativo (Carrasco et al., 2021).

Además, este trabajo responde a la necesidad de incorporar enfoques pedagógicos que consideren las características y necesidades particulares en estudiantes de primer grado. Aplicar juegos verbales en el aula puede generar beneficios significativos no solo a nivel

académico, sino también en el desarrollo social y emocional de los niños, sentando las bases para su éxito en etapas educativas posteriores.

En este sentido, los juegos de lenguaje surgen como una herramienta didáctica innovadora que promueve el aprendizaje activo por intermedio de actividades divertidas y participativas y mejora habilidades como la fluidez oral, la pronunciación y la comprensión auditiva. Estas dinámicas no sólo enriquecen la experiencia de aprendizaje, sino que incluso permiten que los infantes interactúen y exploren el lenguaje en un ambiente seguro y estimulante.

En la institución de educación primaria 70541 “Virgen de Fátima” de la ciudad de Juliaca, se ha identificado la necesidad de implementar estrategias para hacer más dinámico y efectivo el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, la intención principal de este estudio es examinar el impacto de los juegos orales en el desarrollo del lenguaje en educandos de primer grado. Para ello, se diseñó un estudio experimental para comparar los resultados de un grupo de intervención que participó en actividades de juego verbal con un grupo de control que siguió métodos tradicionales.

Finalmente, esta investigación busca aportar soluciones prácticas y conocimiento teórico que puedan ser utilizados por docentes, directivos y responsables de políticas educativas. Los resultados obtenidos servirán para validar los juegos verbales como una herramienta efectiva y replicable en otros contextos educativos, contribuyendo al mejoramiento de la calidad de la educación inicial y primaria en Juliaca y más allá.

Se ha estructurado en capítulos las cuales responden a la sugerencia de la institución caso de la EESPP Juliaca.

# CAPÍTULO I

## ASPECTOS GENERALES

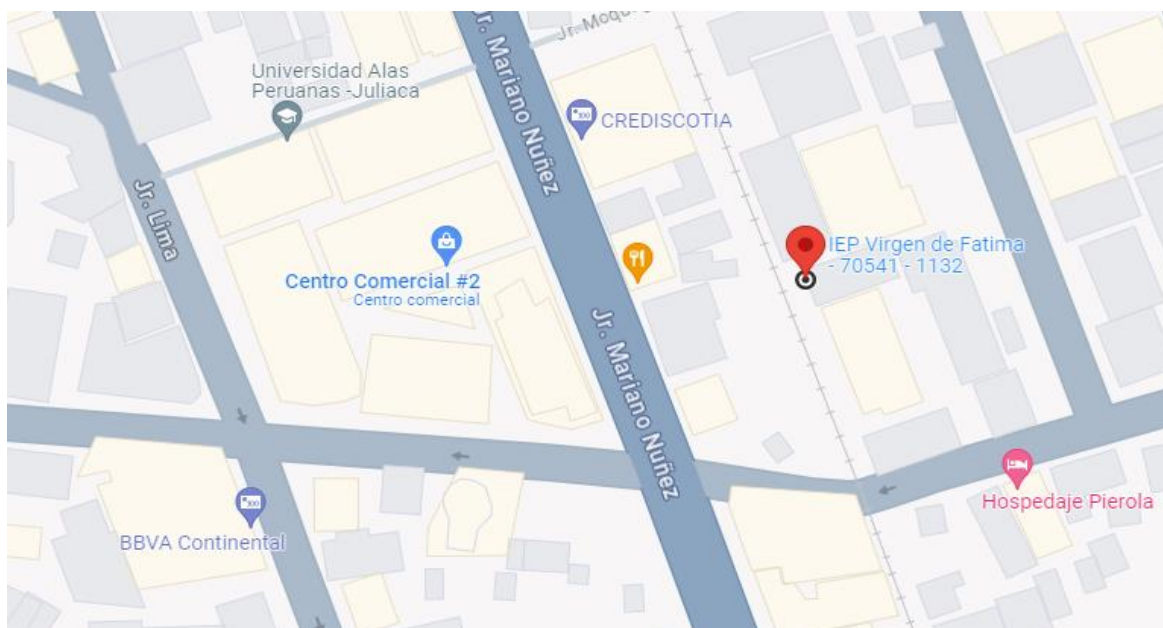
### 1.1. TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Juegos verbales aplicados en los estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Primaria 70541 “Virgen De Fátima” De la ciudad de Juliaca.

#### 1.1.1. Institución educativa donde se ejecutó la practica

La Institución Educativa Primaria 70541 "Virgen de Fátima", localizada en la región de Puno, provincia de San Román en el distrito de Juliaca, situada en el Jr, Piérola con N°227, la escuela tiene 894 estudiantes con 25 secciones durante el año 2023.

Fue creado mediante Resolución 1791 el 9 de mayo de 1965. Actualmente hay 894 educandos y 31 docentes. La institución educativa cuenta con todos los servicios básicos: agua potable, drenaje, electricidad, ambiente moderno, equipamiento deportivo y áreas verdes, los progenitores están incluidos en el comité de clase y en aglomerado forman APAFA, que cuenta con varios integrantes.



### **1.1.2. Duración (fecha de inicio y fecha de término)**

Los usos se iniciaron en el grado “D” IEP N°70541 “Virgen de Fátima” Juliaca (23). Las prácticas se realizaron a partir del noveno semestre, del 12 de septiembre al 9 de diciembre, durante cuatro días a la semana, y se fueron desvaneciendo en el décimo semestre del 3 de mayo al 28 de julio, donde los juegos verbales se aplicaron todos los lunes del 8 de mayo al 24 de julio.

### **1.1.3. Sección y número de estudiantes**

En la sección del turno de la mañana asignada a Olga E. Rivera Olivera se encontraba el Primer Grado de la sección “D”, donde había 31 niños, 16 niñas y 15 niños. Esta parte era supervisada por la instructora. Contando con estudiantes que demuestran un espectro de variaciones en sus ritmos y habilidades de aprendizaje.

## **1.2. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

### **1.2.1. Justificación Teórica**

Esta investigación tiene como objetivo aportar evidencia teórica sobre cómo los juegos de palabras influyen en el desarrollo de la capacidad de expresión oral de los estudiantes de primer grado, ya que el lenguaje sirve como herramienta que impulsa la interacción social y cumple un papel indispensable en la formación de habilidades cognitivas.

Los juegos verbales, como actividades lúdicas, se alinean con el enfoque constructivista, promoviendo el aprendizaje a través de la interacción, la creatividad y la participación activa. Este estudio aportará conocimiento sobre cómo estrategias lúdicas específicas pueden ser integradas en el proceso educativo para fortalecer competencias del lenguaje esenciales como la comprensión y la ampliación del vocabulario.

### **1.2.2. Justificación Metodológica**

La investigación adopta un enfoque cuantitativo, pero con el objetivo de crear una comprensión global del impacto de los juegos de palabras en el aprendizaje, cuyos enfoques cualitativos y cuantitativos se pueden encontrar. Además de los cambios mensurables en el rendimiento de los estudiantes, las percepciones de los profesores y los estudiantes sobre el éxito de las estrategias provocaron la elección de este enfoque, que necesitaba ser investigado.

La metodología permitirá identificar las dinámicas pedagógicas más efectivas, estableciendo un vínculo directo entre la aplicación de los juegos verbales y los resultados obtenidos en el aula. Este diseño metodológico garantiza la validez y fiabilidad de los datos, contribuyendo a generar recomendaciones aplicables en contextos educativos similares.

### **1.2.3. Justificación Práctica**

Para mejorar el aprendizaje de las habilidades comunicativas en clase, los juegos verbales es una opción útil y sencilla. Los resultados de este estudio se compartirán con los profesores del colegio "Virgen de Fátima" 70541, herramientas concretas y dinámicas para dar mejoría a las habilidades verbales de los educandos, especialmente en etapas claves como el primer grado, donde se sientan las bases del aprendizaje.

Además, al mejorar la expresión verbal y la comprensión, se espera un impacto positivo en la participación activa y la confianza de los estudiantes, fortaleciendo su desarrollo integral y contribuyendo a su éxito académico futuro.

## **1.3. OBJETIVOS**

### **1.3.1. Objetivos generales**

Entender como los niños de primer grado de primaria de la institución educativa “Virgen de Fátima”, 70541 Juliaca, 2023, utilizan los juegos verbales.

### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Observar cómo los estudiantes de primer grado de la institución educativa “Virgen de Fátima”, 70541 Juliaca, utilizan tácticas de juego verbal antes de la lectura y durante la lectura el discurso.
- Evaluar el uso de los juegos verbales en la lectura de los alumnos de primer grado de la institución educativa “Virgen de Fátima”, 70541 Juliaca.
- Describir la manera en que los alumnos del primer grado de la Institución Educativa “Virgen de Fátima”, 70541 Juliaca, emplean juegos verbales tras la lectura.



## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

##### **2.1.1. Antecedentes Internacionales**

Hurtado (2023) realizó un estudio llamado "Juegos de conversación y cómo ayudan a los bebés de 4 a 5 años a aprender sonidos". En él, analizó cómo estos juegos ayudan a los niños a mejorar esta habilidad. Se utilizó un enfoque de métodos mixtos con un diseño secuencial descriptivo. Los datos se recopilaron mediante entrevistas a maestros y observación directa de los infantes, seguidas de triangulación y análisis estadístico. Los resultados exhiben que el juego verbal desempeña un rol relevante en el desarrollo de la conciencia fonémica, el desarrollo del vocabulario y ayuda a los infantes a identificar fonemas y letras, lo cual es esencial para la adquisición temprana de la lectura. Después de investigar, descubrieron que jugar con palabras es una buena manera de ayudar a los niños pequeños a hablar mejor.

Tigre y Carpio (2024) estudiaron la vinculación entre el juego y el desarrollo del lenguaje oral en educandos de primaria de la institución educativa Zulima Vaca Rivera. Utilizaron métodos correlacionales cuantitativos para recopilar datos por intermedio de entrevistas a maestros y listas de verificación administradas a 94 infantes. Los resultados mostraron que las habilidades para hablar disminuyeron debido a la falta de actividades recreativas. Como solución propusieron una guía didáctica con juegos para mejorar el dictado y el aprendizaje.

Jaime y Castro (2024) titulado "Limitaciones en el desarrollo de la expresión oral en infantes de primaria" desarrollaron una estrategia de enseñanza basada en juegos verbales para dar mejoría a la expresión oral de los infantes de la escuela de educación básica "Trece De". "Utilizaron un enfoque mixto, descriptivo y no experimental, utilizando fichas de observación y encuestas con ocho infantes y sus progenitores. Los resultados resaltan la necesidad de una reforma educativa desde edades tempranas, sin embargo, señalan particularmente la falta de expresión del lenguaje. Entorno rural.

### **2.1.2. Antecedentes Nacionales**

Fierro (2018) en su trabajo titulado “Los juegos orales en la expresión oral de infantes y niñas de primaria de Soccoñacancha - Andahuaylas” estudió el impacto de los juegos orales desarrollados por la Universidad José Carlos Maritigo. Expresiones verbales de 22 infantes de 5 años. Utiliza un diseño cuasiexperimental con un grupo control y experimental y evalúa el lenguaje por intermedio de encuestas específicas. La investigación demostró que los juegos de palabras ayudan a las personas a hablar mejor, con una mejora del 49% en comparación con la limitada mejora conseguida con los métodos tradicionales.

Constantino (2020): En su estudio “I.E.I. No. 421 'Laguna Huanama' - Salas, Lambayeque 2019 Lenguaje Hablado de Estudiantes de 5 Años”. El estudio destaca que las estrategias educativas implementadas son insuficientes para satisfacer las necesidades del lenguaje en los educandos y por ello propone formas innovadoras de impulsar la expresión oral en el aula.

Barnabel, (2019). "Desarrollo del lenguaje hablado en infantes de 6 años de una escuela primaria pública del Callao". Para comprobar cómo evoluciona el lenguaje infantil, lo estudiamos utilizando la prueba de juegos verbales. Los resultados mostraron que un gran número de infantes tenían un bajo dominio del lenguaje, lo que destaca la necesidad de intervenciones específicas para dar mejoría a las habilidades lingüísticas.

Según Kenny (2020) en su artículo titulado “Juegos verbales como estrategia de enseñanza para dar mejoría a la expresión oral de educandos de tercer grado en la Institución Educativa Adventista Maranatha, Pakalpa”, Nuestro objetivo era averiguar si los juegos de lenguaje ayudan a los estudiantes a hablar mejor. Para ello, realizamos dos estudios con estudiantes de tercer año de la Institución Educativa Adventista Maranatha de Pucallpa para recopilar datos. La muestra estuvo compuesta por 15 educandos que utilizaron como herramienta de evaluación la Escala de Expresión Verbal y fueron analizados mediante SPSS 23.0 y SPSS. Prueba de Shapiro-Wilk.

### **2.1.3. Antecedentes Locales**

Laruta (2022), demostró que el juego verbal puede mejorar significativamente la expresión oral. Utilizando un diseño experimental preinfantil, se tomó como muestra a 28 bebés para realizar pruebas previas y posteriores. Los resultados mostraron que la fluidez, la coherencia y la capacidad de lenguaje mejoraron significativamente. Ancca (2020) Aplicación de juegos orales para dar mejoría a la comprensión y expresión oral de infantes de 6 años de la escuela primaria “San Juan Bautista” de Puno. Su investigación mostró que

los infantes que participaron más en actividades orales mostraron mejoras significativas en sus habilidades lingüísticas.

Quispe (2023) Observando cómo los juegos verbales nos ayudan a aprender nuevas palabras y la expresión oral en infantes de 6 años en un estudio realizado en el distrito de Juliaca. Los resultados mostraron que al implementar juegos estructurados, los educandos mejoraron su capacidad para expresar palabras e ideas con mayor claridad.

La investigación titulada “Efectos de la aplicación de juegos recreativos en la práctica de la higiene oral en estudiantes de quinto grado de II. E. de Juli, 2016” realizada por la investigadora Pérez (2019), el análisis de este impacto se realizó para esta investigación con el fin de determinar si jugar juegos recreativos puede ayudar a los niños con dentición mixta a mejorar sus hábitos de higiene bucal. Para este estudio, queríamos probar algo nuevo, así que se unieron 45 estudiantes. Los dividimos en dos grupos al azar. Algunos entraron en el grupo en el que estábamos probando cosas y otros en un grupo normal para ver la diferencia. Se utilizó un enfoque cuantitativo y se aplicaron juegos lúdicos para enseñar higiene bucal de manera interactiva, con el propósito de mejorar la comprensión y la práctica del cepillado dental. La técnica de recolección de datos fue la observación directa mediante el instrumento Jhos para valorar la calidad del pincel. Los resultados mostraron que, aunque no hubo diferencias significativas al inicio, al final de la intervención el grupo experimental presentó un 55.56% de estudiantes con una calificación "buena" en el índice Jhos, frente al 44.44% en el grupo control, necesitamos pensar en formas divertidas de enseñar a los niños pequeños para que puedan aprender hábitos saludables para toda la vida.

## **2.2. BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1. Teorías sobre el Juego**

#### **Teoría estructuralista de Piaget.**

Piaget y Vygotsky son los dos pilares de la teoría del desarrollo cognitivo. Piaget enfatizó la relevancia del juego en el desarrollo intelectual y señaló que, por intermedio del juego simbólico, los infantes comienzan a internalizar las reglas del lenguaje y las estructuras cognitivas necesarias para una comunicación efectiva. Vygotsky enfatizó el papel social del lenguaje y cómo los juegos verbales como actividad social pueden apoyar a los infantes a desenvolverse dentro de la zona de desarrollo próximo (ZDP) y impulsar la comunicación con compañeros y adultos (Vygotsky, 1978).

#### **Teoría del Aprendizaje Significativo (Ausubel)**

La teoría sugiere que el aprendizaje es más eficaz cuando los nuevos conocimientos se conectan con conceptos previamente adquiridos. Los juegos verbales, actividades

divertidas que implican interacción y repetición, permiten a los infantes conectar palabras y estructuras del lenguaje con situaciones reales, promoviendo un aprendizaje más significativo y duradero (Ausubel, 2000).

### **El Juego como Herramienta Pedagógica**

Según Huizinga (1938), el juego es una actividad esencial para el desarrollo humano porque promueve la creatividad, la resolución de inconvenientes y la interacción social. Los juegos de lenguaje incluyen actividades como trabalenguas, rompecabezas, rimas y juegos de palabras que no sólo fomentan la interacción social sino que incluso permiten a los infantes experimentar con el lenguaje de una manera divertida sin la presión del aprendizaje tradicional.

### **El Desarrollo del Lenguaje Oral en la Primera Infancia**

El lenguaje oral es una habilidad esencial en la primera infancia. Según la investigación sobre el desarrollo infantil (Burke, 2013), el lenguaje hablado permite a los infantes expresar sus pensamientos, sentimientos e ideas, lo cual es esencial para su éxito académico y social. La práctica continua con actividades del lenguaje, como juegos verbales, puede fortalecer áreas clave como la fluidez oral, la pronunciación, el vocabulario y la comprensión auditiva.

### **El juego y sus principios teóricos.**

Al jugar, los niños pueden utilizar mucho su imaginación creativa. Esto se debe a que el juego es una parte importante del crecimiento y los ayuda mucho.

### **"El juego de ejercicio".**

Se desarrolla en la infancia entre los 2 y 4 años como un proceso de paso de una etapa de regulación sensoriomotora a un pensamiento simbólico. Consiste en la imitación del infante con la ayuda de "objetos simbólicos" que reemplazan o representan imágenes de la realidad.

### **"El juego simbólico"**

Piaget dijo: el juego simbólico es una forma de pensamiento infantil que refleja cómo los infantes interpretan y reconstruyen la realidad. En este tipo de juego dominan la imaginación y la integración: los infantes utilizan objetos o situaciones para darles su propio significado, que muchas veces difiere de su función real. A través de este proceso, los infantes no sólo observan el mundo, sino que participan activamente en él, ya sea reviviendo experiencias, dominándolas o incluso remediando situaciones que quieren comprender o controlar.

### **Finalmente trata sobre, el "juego de reglas"**

Según Piaget, el juego se desarrolla por etapas. Desde los primeros meses, los bebés participan en juegos sensoriomotores, que implican movimientos y funciones corporales básicos. Alrededor de los dos años surge el juego simbólico, donde los infantes utilizan su imaginación para representar situaciones.

Entre los cuatro y los seis años, y en una etapa más compleja entre los seis y los once años, surgen una serie de reglas. Combinan habilidades físicas (como correr o lanzar) con habilidades mentales (como el ajedrez) y son competitivos. Las reglas pueden ser formales o detalladas y se utilizan para regular actividades colectivas. Según Piaget, las reglas son esenciales porque representan la organización social del juego a diferencia de los símbolos y los simples movimientos físicos.

### **JUEGOS VERBALES**

Los juegos verbales son instrumentos pedagógicos fundamentales que potencian habilidades del lenguaje, como la articulación, la fluidez y la expresión verbal. Según UNICEF, estos juegos no solo fortalecen la comunicación, sino que también mejoran la capacidad de colaboración y empatía, aspectos esenciales del desarrollo socioemocional en los niños. Este tipo de actividades promueve un aprendizaje activo y lúdico, ayudando a los niños a expresarse mejor y a interactuar de manera más efectiva en el entorno escolar.

Por otro lado, la Asociación Americana del Habla-Lenguaje-Audición (ASHA) señala que el habla incluye elementos como la pronunciación correcta y la fluidez, habilidades que los juegos verbales pueden reforzar. Estos juegos ayudan a los niños a mejorar su vocabulario y a desarrollar patrones de conversación más claros y eficaces, aspectos clave para superar dificultades del lenguaje y mejorar la comunicación oral.

Los juegos verbales promueven un aprendizaje significativo, enriqueciendo el vocabulario y mejorando la adaptación en los estudiantes para desenvolverse en diversos contextos. A través de la repetición y el uso creativo del lenguaje, los estudiantes internalizan nuevas palabras y estructuras, mejorando su pronunciación y comprensión. Además, estos juegos fomentan un ambiente colaborativo en el que los estudiantes interactúan, desarrollando habilidades sociales y comunicativas. Al involucrar a los estudiantes en actividades grupales, se promueve el respeto, la cooperación y la escucha activa, lo que fortalece la confianza desenvolverse activamente y intercambios de ideas

### **Importancia de los Juegos Verbales**

Los juegos verbales son fundamentales en la educación, ya que no solo son herramientas pedagógicas efectivas, sino que también favorecen el desarrollo integral de los estudiantes. En

las instituciones educativas promueve la socialización y la interacción entre los estudiantes, creando un ambiente activo y dinámico durante el proceso de aprendizaje.

Según Fingerman (1970), argumento que los juegos son esenciales para la socialización, permitiendo la práctica de aspectos sociales y fomentando la unión y solidaridad en los grupos. Esto facilita la comunicación y cooperación entre los estudiantes, desarrollando habilidades sociales que van más allá del aula.

Estos juegos también permiten recuperar y preservar aspectos culturales de la tradición lingüística, lo que los convierte en valiosas herramientas para el aprendizaje. Actividades como rimas, adivinanzas y trabalenguas no solo proporcionan diversión, sino que también estimulan la creatividad de los estudiantes al inventar y practicar nuevas expresiones verbales. A través de estas actividades, los estudiantes mejoran su competencia aumentando su fluidez, comprensión y entonación, mientras enriquecen su vocabulario.

Además, los juegos verbales favorecen el desarrollo de habilidades de lectura, ya que requieren que los estudiantes presten atención y comprendan los textos. Esta práctica refuerza su capacidad para interpretar y comunicar ideas de manera efectiva. En resumen, los juegos verbales enriquecen el proceso educativo al combinar el desarrollo cognitivo, social y cultural de los estudiantes, promoviendo tanto su aprendizaje lingüístico como su interacción social en un ambiente participativo y lúdico.

### **Orientaciones para el trabajo de juegos verbales**

Los juegos verbales no solo mantienen a los estudiantes motivados, sino que también fomentan un ambiente de aprendizaje activo y participativo. Al involucrar a los alumnos en actividades lúdicas, se despierta en ellos el deseo de explorar, investigar y experimentar, lo que contribuye a fortalecer su creatividad y capacidad de expresión. Estos juegos permiten que los estudiantes se involucren en el proceso de aprendizaje de una manera más dinámica, alejándose de la enseñanza tradicional, y promoviendo la autonomía y libertad de pensamiento. Al fomentar la autonomía, los estudiantes se sienten más seguros para tomar decisiones, proponer ideas y asumir roles activos en las interacciones grupales, lo que facilita su desarrollo tanto intelectual como social.

Existen diferentes tipos de juegos verbales que pueden adaptarse a los diversos contextos y necesidades educativas. Algunos ejemplos incluyen rimas, trabalenguas, adivinanzas, juegos de palabras y cuentos colaborativos, entre otros. La elección del tipo de juego verbal dependerá del grado de interés y del perfil del grupo de estudiantes, ya que es fundamental que los juegos sean apropiados para el nivel cognitivo y emocional de los alumnos. Además, estos juegos deben estar diseñados para permitir una interacción fluida y respetuosa entre los estudiantes,

promoviendo la socialización y el trabajo en equipo. La interacción entre los estudiantes, en un ambiente distendido y lúdico, potencia habilidades sociales como la escucha activa, la empatía, el respeto y la colaboración, que son esenciales para el desarrollo de competencias comunicativas.

Al aplicar juegos verbales, es necesario tener en cuenta algunas recomendaciones clave para que estas actividades sean efectivas. En primer lugar, es importante crear un ambiente de confianza y apertura donde los estudiantes se sientan cómodos participando sin miedo a cometer errores. Esto les permite experimentar con el lenguaje de manera más libre y sin inhibiciones. Además, los docentes deben seleccionar juegos que sean esencial para el beneficio de los estudiantes y que promuevan la inclusión de todos los participantes, evitando que algunos queden al margen de la actividad. Es fundamental que los juegos estén orientados a alcanzar objetivos educativos claros, como mejorar la fluidez verbal, ampliar el vocabulario y fomentar la creatividad, asegurándose de que el juego sea tanto divertido como educativo. Por último, los docentes deben guiar y moderar las actividades, ofreciendo retroalimentación constructiva y asegurándose de que cada estudiante tenga la oportunidad de expresarse y participar activamente.

### **Dimensiones de juegos verbales**

Los juegos verbales son herramientas esenciales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que facilitan la socialización y estimulan la creatividad, dos elementos clave en una sesión educativa. Por esta razón, representan un recurso valioso para los docentes interesados en potenciar la habilidad del lenguaje en los estudiantes.

Entre ellos tenemos:

#### **- Trabalenguas:**

Los trabalenguas son frases o versos complicados de pronunciar, ya que combinan palabras con sonidos similares o repetitivos. Esto hace que resulten difíciles tanto al decirlos como al leerlos. Además, suelen tener finales que riman, lo que los hace divertidos y desafiantes.

#### **- Adivinanzas:**

Una adivinanza es un tipo de acertijo estrechamente relacionado con una rima. Para llegar a la solución, es importante incorporar una descripción que lleve al final a la respuesta correcta. Estas frases pueden describir desde personas hasta animales y cosas. Las adivinanzas son juegos que atraen la atención de los jóvenes y también unas herramientas eficaces que se pueden utilizar en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

### - **Rimas.**

La rima es una forma de composición literaria que se utiliza comúnmente en poemas o canciones, caracterizada por la repetición de sonidos similares, especialmente en las últimas sílabas o vocales de los versos. Esta repetición de sonidos no solo aporta musicalidad y ritmo a la obra, sino que también ayuda a crear una estructura coherente y fluida en la expresión verbal. Las rimas pueden adoptar diversos patrones, tales como rima consonante o asonante, dependiendo de la coincidencia de las consonantes o vocales en las sílabas finales de los versos.

La rima está vinculada estrechamente con la métrica, que se refiere a la medida y disposición de las sílabas en los versos de un poema. La métrica estudia cómo se combinan los versos para lograr una estructura armónica, y su correcta utilización es clave para la calidad de una composición poética. La rima y la métrica, cuando se emplean adecuadamente, ayude a los poetas a compartir sus sentimientos, ideas e historias de una manera que suene hermosa y despierte emociones. Debido a su naturaleza, los poemas que utilizan rima y métrica suelen pertenecer al género lírico, un género literario que se centra en la expresión de sentimientos y pensamientos subjetivos, a menudo de manera personal e introspectiva.

### **2.3. DEFINICIÓN DE TÉRMINOS**

**Juegos Verbales:** Una serie de juegos y actividades lúdicas enfocadas en el lenguaje y la utilización de signos lingüísticos orales, diseñadas para potenciar la habilidad para expresarse verbalmente en diversas circunstancias.

#### **Desarrollo del lenguaje oral:**

El aprendizaje del lenguaje oral es esencial en el desarrollo, dado que impacta en el rendimiento correcto de diferentes aspectos, como la regulación cognitiva, social, emocional y del comportamiento. En este contexto, el lenguaje es esencial para el aprendizaje de los niños, ya que fomentaremos nuestra comunicación verbal y este carácter comunicativo nos facilitara la expresión e interacción con los demás.

#### **Antes de la lectura:**

Durante este periodo de lectura, es crucial que el lector demuestre disposición e interés por asimilar el texto. Además, es el momento de prepararse para la lectura, es crucial poner en marcha los saberes previos vinculados al tema y esto surge del título o portada del relato, comunicando de esta manera el objetivo del texto. El lenguaje es un instrumento esencial para el aprendizaje de los niños facilitara la expresión e interacción con los demás.



**Durante la lectura:**

Durante este instante de lectura, el lector lee de manera activa el texto para posteriormente vincular la imagen con el texto, formula pronósticos y formula preguntas que le facilitan expandir su vocabulario y potenciar su creatividad e imaginación.

**Después de la lectura:**

En este punto de la lectura, el lector construye una percepción integral y particular de la historia al identificar a los personajes principales y secundarios del relato, señalar los contextos donde ocurren los sucesos y manifestar sus experiencias y sentimientos acerca del asunto que ha leído.

**Etapas del desarrollo del lenguaje:**

El progreso del lenguaje sucede de manera gradual. En este procedimiento, los niños adquieren conocimientos de manera acumulativa. Esto significa que obtienen saberes que, gradualmente, se fusionan para crear el lenguaje. Esta evolución se produce en dos fases; la fase prelingüística y la fase lingüística.

**Dimensiones del lenguaje oral:**

El lenguaje oral es un código para transmitir información que pertenece al sistema cognitivo de todo ser humano. Esto significa que el habla se desarrolla de forma evolutiva, conforme el niño se desarrolla.

**actores que influyen en el desarrollo del lenguaje:**

El aprendizaje del habla es un logro relevante y perceptible durante la temprana infancia. En un breve lapso de tiempo, sin una educación formal, los niños pasan de emplear palabras sueltas con recelo a construir frases fluidas y de poseer un léxico restringido a uno en crecimiento constante, con cerca de seis palabras nuevas diariamente. Este reciente dominio del idioma ofrece nuevas posibilidades para entender el ambiente social, descubrir el mundo y compartir experiencias, felicidades y requerimientos.

## CAPÍTULO III

### ASPECTOS PEDAGÓGICOS DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

#### 3.1. PLANIFICACIÓN Y EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES

Para lograrlo, en función de completar el trabajo académico, se requirió de una cuidadosa reflexión y atención en el diseño e implementación de una serie de actividades educativas. En ellas, el desempeño en la práctica docente se evidenció mediante la elaboración de una sistematización que contempló la cronología exacta de todas las acciones que se desarrollaron de la siguiente manera:

Actividades realizadas		Horas programadas	Cronograma por mes					
			Mes 1	Mes 2	Mes 3	Mes 4	Mes 5	Mes 6
Coordinación con el docente practica		2	X			X		
Coordinación con el docente de aula		5	X			X		
Presentación a los alumnos		6	X			X		
Actividad de aprendizaje	1	2						
	2	2				X		
	3	2						
	4	2				X		
	5	2						
	6	2					X	
	7	2						
	8	2					X	
	9	2						
	10	2						X
	11	2						
	12	2						

Presentación del informe de practica	5 días						X
Sistematización para el trabajo académico	2 meses						X

### 3.1.1. Unidad de aprendizaje

Elaboramos un plan para enseñar mejor las cosas y asegurarnos de que los docentes hagan un buen trabajo cuando enseñan. Este plan nos ayuda a realizar actividades de aprendizaje.

## UNIDAD DE APRENDIZAJE

### UNIDAD DE APRENDIZAJE

NOMBRE DE LA UNIDAD: JUEGO CON RIMAS Y ADIVINANZAS PARA ESTAR CONTENTOS

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL : SAN ROMÁN
- 1.2 INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA : VIRGEN DE FÁTIMA 70541
- 1.3 GRADO Y SECCIÓN : 1RO “D”
- 1.4 DIRECTOR(A) : MARÍA SALOME GONZALES CUTIPA
- 1.5 DOCENTE DE AULA : OLGA E. RIVERA OLIVERA

#### II. PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES SUGERIDAS	EVIDENCIAS	INST. DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna. <ul style="list-style-type: none"> <li>Obtiene información del texto escrito.</li> <li>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> <li>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.</li> </ul>	Adapta su discurso oral a la condición de comunicación y a las personas con las que interactúa, teniendo en cuenta el objetivo	Disfruta con sus compañeros de juegos de palabras, al escuchar una rima. Identificar palabras que suenan similares.	Compartimos rimas	Usa el lenguaje oral para presentar sus rimas en situaciones lúdicas.	Lista de cotejo

	<p>hablador. Emplea gestos, movimientos corporales y su propia experiencia, además del tipo de texto, para enriquecer la comunicación</p> <p>Participa en diálogos formulando. Formula preguntas relevantes sobre temas de atención, proporciona respuestas y realiza comentarios pertinentes, todo dentro del marco de las normas de cortesía apropiadas</p>				
<p>Lee variedad de textos escritos en su idioma nativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Recuperar información de un texto escrito.</li> <li>❖ Valora e interpreta información contenida en textos escritos.</li> <li>❖ Reflexionar y valorar la forma, contenido y contexto de textos escritos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Observa características de personajes, animales, objetos y espacios, además de relaciones de causa y efecto que resultan claras a partir de la relevancia ofrecida en la revelación.</li> <li>❖ Identifica información explícita puede diferenciarse fácilmente de otra información</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Crea sus propias adivinanzas de manera creativa.</li> <li>❖ Usa un tono de voz adecuado durante la lectura.</li> <li>❖ Ubica información que se encuentra en las rimas</li> <li>❖ Da tu opinión sobre el contenido del poema leído.</li> <li>❖ Explica el contenido principal de este pasaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Nos divertimos con las adivinanzas</li> <li>❖ Lee y escribimos palabras con la grafía “s”</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Lee adivinanzas para disfrutar en aula y con sus familiares en casa.</li> <li>❖ Lee un texto para conocer las rimas y comparte con sus compañeros.</li> <li>❖ Reconoce y lee palabras con la grafía “s”.</li> </ul>	<p>Lista de cotejo</p>

	debido a que está asociada a términos bien conocidos o porque contiene material textual que es bien conocido.	❖ Con base en lo que leíste, da tu opinión, por qué se colocaron estas imágenes en el texto y por qué las recomiendas.			
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna. ❖ Adaptar el texto a la situación comunicativa. ❖ Organiza y desarrolla ideas de manera coherente. ❖ Utiliza apropiadamente las convenciones del lenguaje escrito. ❖ Reflexionar y valorar la forma, contenido y contexto de textos escritos.	❖ Revisa el texto con la ayuda del maestro para determinar si es apropiado para el propósito y la audiencia, o si permanece dentro del tema para mejorar. ❖ Adaptar el texto a la situación de la comunicación, considerar el propósito de la comunicación y el destinatario, y utilizar su experiencia para escribir.	❖ Conecta imágenes usando conectores “Y”. ❖ Utilice palabras comúnmente utilizadas por los lectores. ❖ Planifica tu escritura, decide qué escribirás y para quién. Comprobar con ayuda que se comprende la idea del texto y explicar qué se intenta transmitir.	❖ ¿Cómo enlazamos palabras o ideas? ❖ Escribimos palabras con la consonante “m” ❖ Escribimos palabras con la consonante “p” de Papá	❖ Utilizan el conector “y” en sus escritos. ❖ Escriben rimas a partir de imágenes. ❖ Escriben palabras con la consonante “m” ❖ Escriben textos con la consonante “p”	Lista de cotejo

### ENFOQUE TRANSVERSAL:

	Valores	Acciones o actitudes observables
Enfoque de atención a la diversidad	Respeto	Tanto instructores como alumnos muestran apertura, tolerancia y respeto hacia cada individuo, evitando cualquier tipo de diferenciación basada en prejuicios relacionados con la apariencia física, gustos, preferencias y habilidades durante su participación en múltiples operaciones

Enfoque de búsqueda de la excelencia	Confianza en la persona	Tanto instructores como alumnos muestran capacidad para atender y ajustarse a diferentes condiciones, con el objetivo de mejorar tanto a nivel individual como grupal.
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Tanto instructores como alumnos muestran capacidad para atender y ajustarse a diferentes condiciones, con el objetivo de mejorar tanto a nivel individual como grupal.

### III. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En el aula del primer grado sección “D” de la Institución Educativa, se presenta una problemática significativa relacionada con el bajo nivel de desarrollo de las habilidades del lenguaje en estudiantes, específicamente en su expresión oral. Esta limitación dificulta que los niños interactúen de manera autónoma en contextos educativos reales, afectando su capacidad de comunicarse de forma efectiva. A través de los juegos verbales, potencien sus habilidades comunicativas. Actividades como la creación y práctica de trabalenguas y rimas se proponen como oportunidades significativas de aprendizaje, ya que estimulan su habla y fomentan la creatividad, la confianza y la autonomía en los estudiantes.

Esta unidad de aprendizaje tiene como objetivo diseñar y aplicar un enfoque basado en el desarrollo de un producto concreto, donde los propios niños creen sus propios trabalenguas y rimas, promoviendo así un aprendizaje activo y participativo. La iniciativa busca no solo abordar las dificultades del lenguaje observadas, sino también generar un impacto positivo en la interacción social y el desempeño educativo de los infantes, contribuyendo a su formación integral y al desarrollo de sus competencias comunicativas.

### IV. SECUENCIA DE SESIONES DE APRENDIZAJE

<p>Sesión 1; COMUNICACIÓN</p> <p>Creamos trabalenguas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>En esta sesión, los niños y las niñas leerán diversos textos de trabalenguas.</li> </ul>	<p>Sesión 2; COMUNICACIÓN</p> <p>Creamos y aprendemos rimas.</p> <p>En esta sesión los niños y niñas redactan rimas considerando su objetivo de comunicación, potencian su expresión</p>
<p>Sesión 3; COMUNICACIÓN</p>	<p>Sesión 4; COMUNICACION</p> <p>Adivina vidente.</p>

“describe a personas, animales y objetos al mencionar las adivinanzas”	
Sesión 5 ; COMUNICACIÓN Escribimos trabalenguas.	Sesión 6; COMUNICACION “Expone sus rimas creadas y aprendidas”
Sesión 7; COMUNICACION “Menciona con fluidez los trabalenguas”	Sesión 9; COMUNICACIÓN “Trabalenguas aprendidos con facilidad”
Sesión 8; COMUNICACIÓN “Vocaliza trabalenguas ayudado de imágenes”	

#### V. MATERIALES Y RECURSOS BÁSICOS PARA EL USO:

- Modelos de la biblioteca del aula – MINEDU
- Textos de matemática, comunicación, P.S, ciencia y tecnología- MINEDU Material de escritorio, lápiz, reglas, tijeras, plumones, papelotes, etc.
- Material concreto, estructurado y no estructurado.
- Libros de ciencia y tecnología – editorial Santillana- MINEDU
- Cuadernillos de trabajo- editorial Santillana - MINEDU

#### VI. FUENTE REFERENCIAL

- Ministerio de educación – programa curricular - 2019
- Ministerio de educación – currículo nacional
- Matriz de competencias, capacidades y desempeños del grado.
- Calendarización del año escolar 2023. ...., de.....del 2023

\_\_\_\_\_  
Lic.....  
PROFESOR DEL AULA

\_\_\_\_\_  
Lic.....  
DIRECTOR(A)

### 3.1.2. Sesiones de aprendizaje

#### 1. SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 1

#### 2. DATOS INFORMATIVOS:

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA</b>	<b>N.º 70541 “VIRGEN DE FÁTIMA”</b>
<b>DOCENTE DE AULA</b>	<b>OLGA E. RIVERA OLIVERA</b>
<b>DOCENTE EN FORMACIÓN</b>	<b>HILDA SUAÑA QUISPE</b>
<b>GRADO Y SECCIÓN</b>	<b>PRIMERO “D”</b>
<b>ÁREA</b>	<b>COMUNICACIÓN</b>
<b>LUGAR Y FECHA</b>	<b>JULIACA</b>

#### 3. TÍTULO DE LA SESIÓN:



“creamos trabalenguas”



#### Propósitos de aprendizaje y evidencias de aprendizaje

Área	Competencias y Capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<b>C O M U N I C A C I O N</b>	<b>Se comunica oralmente en su lengua materna.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica gestos y tonos de voz de manera estratégica</li> <li>• Se comunica estratégicamente con diferentes personas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza gestos, movimientos corporales y una pronunciación clara para respaldar lo que comunica mientras participa en juegos de hablas en situaciones informales de comunicación</li> <li>- Toma parte en distintas conversaciones planteando preguntas sobre lo que le interesa saber acerca del trabalenguas, ofreciendo respuestas y realizando comentarios pertinentes sobre el tema. Además,</li> </ul>	Contribuye al desarrollo y elaboración de trabalenguas, con pronunciación precisa y entonación.



		emplea normas y modos de cortesía adecuados a partir del ámbito sociocultural.	
ENFOQUES TRANSVERSALES		ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque de atención a la diversidad.		Tanto los docentes como los alumnos demuestran una postura de tolerancia, apertura y respeto hacia cada persona, evitando cualquier forma de discriminación fundamentada en prejuicios relacionados con diferencias físicas, preferencias, gustos y competencias durante su involucramiento en diversas labores.	

### Preparación de la sesión

¿Qué se debe hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales utilizarán en la sesión?
Elabora actividades y anexos y fotocópioslos para entregar a todos.	Libro de Comunicación del MED Hoja bond, imágenes, caja.

### Momentos y tiempos de la sesión

INICIO	TIEMPO APROXIMADO: 10 MIN
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se motiva con el juego de palabras se presenta un papelote con dos ejemplos como:</li> <li>- CLA, CLE, CLI, CLO, EN LA CLASE ESTOY YO, - CLA, CLE, CLO, CLI, MUY CONTENTO ESTOY AQUÍ.</li> <li>- Se forma grupos y continúan con el trabalenguas</li> <li>- Responden las preguntas: ¿Cómo empezó el texto?, ¿Cuál es el sonido que más se repite?, ¿les gusto participar en el juego de palabras? ¿Cómo se llamará al texto en donde se repiten palabras?</li> <li>- Se provoca el conflicto cognitivo con las preguntas: ¿Has e ¿Cómo se llama?, ¿Qué sabes de los trabalenguas?</li> <li>- Comunicamos el propósito de la sesión:</li> </ul> <p>Proponemos normas de convivencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchar al compañero cuando habla.</li> </ul> <p>scuchado algún texto parecido?</p>	
<b>Desarrollo</b>	<b>Tiempo aproximado: 70 min</b>

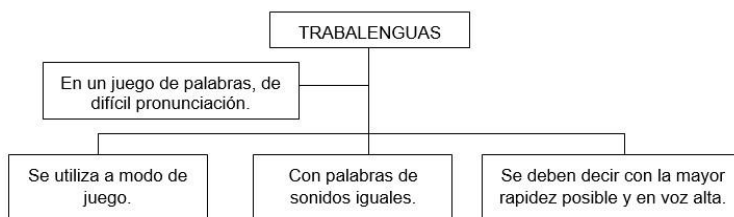
### Antes de la presentación del trabalenguas

Se presenta un papelote con el siguiente trabalengua

Leen el trabalengua en voz alta pronunciando claramente, con la entonación adecuada.

Buscan y destacan todo o el abecedario "C" presentes en el texto.

Luego, contestan las siguientes dudas ¿Fue sencillo pronunciar el trabalenguas? ¿Por qué sí o por qué no? ¿Qué obstáculos encontraron? Se explica sobre los trabalenguas:



### En equipos de trabajo

Organizan establece equipos de dos miembros para aprender y desarrollar trabalenguas. Se proporcionan insignias con expresiones idiomáticas. Su desafío consistirá en adquirirlo entre sus compañeros y compañeras.

Es posible que escriban el trabalenguas diseñado de acuerdo a su nivel de escritura en un papelito.

Practican los juegos que eligieron y los que crearon. Primero lo cantan de manera suave y después incrementan la rapidez, modificando la melodía.

Escogen a dos integrantes de cada equipo para que brinden su vocabulario.

Le aconsejamos que, al expresar sus dialectos, es crucial que pronuncien sus voces adecuadamente y empleen una entonación adecuada, de esta forma todos podrán oír y comprender lo que están expresando.

### Durante la presentación del trabalenguas

Un colaborador guía la exposición del trabalenguas.

Un facultativo sugiere la presentación de los juegos de trabalenguas.

Primero presentarán el trabalenguas que leyeron y aprendieron, y luego el trabalenguas que crearon.

Salen los representantes de cada grupo y comparten el trabalenguas que aprendieron y también el que crearon.

Al finalizar su trabalenguas se les motiva Las formulaciones utilizadas por los alumnos después de la presentación del trabalenguas incluyen frases como "¡Excelente!", "¡Fantástico!", entre otras.

Eligen democráticamente, Se pregunta a los alumnos cuál trabalenguas les gustó más y se les pide que expliquen su elección. Se espera que proporcionen razones para su selección.: "por ser divertido...", "por ser fácil de pronunciar...", "por rápido de aprender..." ser etc. Ubican los trabalenguas creados en un lugar visible para todos y los copian en sus cuadernos.

### CIERRE

**TIEMPO APROXIMADO: 10  
MIN**

Se realiza un recuento de las actividades realizadas y dialoga con ellos acerca de cómo aprendieron y crearon su trabalenguas.

Responden las interrogantes: ¿Les gusto aprender trabalenguas? ¿qué actividades realizaron para aprender el trabalenguas?, ¿Tuvieron dificultades para crear su trabalenguas? ¿Cuáles? ¿Para qué les servirá aprender trabalenguas?

### REFLEXIONES

¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?

¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?

¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?

¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

### Anexo

Compadre, cómprame un  
coco. Compadre, no compro  
coco.  
Como poco coco como  
poco coco compro.

Poco a poco  
Pico pica con el pico.  
Pico pica con el pico poco  
a poco.

Nos dedicamos a la lectura y estudio de trabalenguas. Cada alumno recita en voz alta a sus compañeros de equipo.

Poquito a poquito,  
Copete empaqueta  
poquitas copitas en este  
paquete.

En un plato de trigo  
comen tres tristes tigres



Pepín, pon pan. Para papá pon  
pan.



### TRABALENGUAS PARA NIÑOS

Juan tuvo un tubo,  
y el tubo que tuvo se le rompió,  
y para recuperar el tubo que tuvo,  
tuvo que comprar un tubo  
igual al tubo que tuvo.



[www.Abcfichas.com](http://www.Abcfichas.com)

### TRABALENGUAS PARA NIÑOS

Tres tristes tigres,  
tragaban trigo en un trigal,  
en tres tristes trastos,  
tragaban trigo tres tristes tigre



[www.Abcfichas.com](http://www.Abcfichas.com)



LISTA DE COTEJO					
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.		Criterios de evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Obtiene información del texto escrito.</li> <li>❖ Infiere e interpreta información del texto escrito.</li> <li>❖ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>		Crea sus propias adivinanzas de manera creativa.		Usa un tono de voz adecuado durante la lectura.	
Nº	Nombres y apellidos de los(as) estudiantes	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
01	AGRAMONTE VALENCIA, Alessandra	x		x	
02	AQUISE CANAZA, Yamira Lizeth	x		x	
03	ARACAYO CONDORI, Massiel Luciana	x		x	
04	BELLIDO CHOQUE, Maria Ivanna	x		x	
05	CAZO ARACAYO, Mikela Mery	x		x	
06	CHOQUEHUANCA RAMOS, Xabi Alexis	x		x	
07	CHUQUITARQUI TICONA, Itzel Lia Emily	x		x	
08	COILA MESCCO, Yoselyn Blanca	x		x	
09	CRUZ SANCHO, Lía Mileth	x		x	
10	FABIAN QUISPE, Liam Maycol	x		x	
11	FLORES COLQUE, Milan Paul	x		x	
12	FLORES ZELA, Caleb Anderson	x		x	
13	LAURA QUISPE, Grecia Tania	x		x	
14	MACEDO CHACON, Jheferson Ronald Neymar	x		x	
15	MACEDO QUISPE, Jose Luis	x		x	
16	MACHICADO COLLANQUI, Nicol Luana	x		x	
17	MAMANI CRUZ, Yair Omar	x		x	
18	MAMANI FLORES, Diego Yahir	x		x	
19	MAMANI ORTIZ, Milan Jhony	x		x	
20	MAMANI YANA, Dyland Thiago	x		x	
21	MAMANI YUCRA, David Fernando		x	x	
22	MOROCCO RAMOS, Bryana Mayte	x		x	
23	PORTADA OJEDA, Milán Evans	x		x	
24	QUISPE APAZA, Shantal Briana	x		x	
25	QUISPE AQUISE, Kalessy Shanthal	x		x	
26	QUISPE TURPO, Anghy Aracely	x		x	
27	RIOS BENAVENTE, Yony Brahyan	x		x	
28	TINTAYA TINTAYA, Lian Grimer	x		x	
29	TURPO VILCA, Krayg Rodrigo	x		x	
30	ZAPANA CUEVA, Alexandra Estrella Ginebra	x		x	
31	ZELA MONTALVO, Shame Mikela	x		x	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 2

### DATOS INFORMATIVOS:

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA</b>	N.º 70541 “VIRGEN DE FÁTIMA”
<b>DOCENTE DE AULA</b>	OLGA E. RIVERA OLIVERA
<b>DOCENTE EN FORMACIÓN</b>	HILDA SUAÑA QUISPE
<b>GRADO Y SECCIÓN</b>	PRIMERO “D”
<b>ÁREA</b>	COMUNICACIÓN
<b>LUGAR Y FECHA</b>	JULIACA

### 4. TÍTULO DE LA SESIÓN:



“creamos y aprendemos con rima”



### Propósitos de aprendizaje y evidencias de aprendizaje

Área	Competencias y Capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
COMUNICACIÓN	<b>Se comunica oralmente en su lengua materna.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplica gestos y tonos de voz de manera estratégica</li> <li>• Se comunica estratégicamente con diferentes personas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza gestos, movimientos corporales y una pronunciación clara para respaldar lo que comunica mientras participa en juegos de hablas en situaciones informales de comunicación</li> <li>- Toma parte en distintas conversaciones planteando preguntas sobre lo que le interesa saber acerca del trabalenguas, ofreciendo respuestas y realizando comentarios pertinentes sobre el tema. Además, emplea normas y modos de cortesía adecuados a partir del ámbito sociocultural.</li> </ul>	Participa expresando y creando trabalenguas, con pronunciación clara y entonación.

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de atención a la diversidad.	Tanto los instructores como los educandos muestran una actitud de tolerancia, apertura y respeto hacia cada individuo, evitando cualquier tipo de discriminación basada en prejuicios sobre diferencias físicas, gustos, preferencias y habilidades durante su participación en una variedad de trabajos.

### Preparación de la sesión

¿QUÉ SE DEBE HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES UTILIZARÁN EN LA SESIÓN?
Lee la sesión. Prepara en un papelote los carteles con las rimas Ten listas las fichas de trabajo	- Papelote - Cuaderno - Libro o cuadernos del MED

### Momentos y tiempos de la sesión

INICIO	TIEMPO APROXIMADO: 10 MIN
<p><b>En grupo clase</b></p> <p>Solicita a los pequeños que hagan discursos breves sobre la descripción que han hecho de sus compañeros, y que algunos presenten sus comentarios leyéndolos en voz alta</p> <p>Hoy les presentaré lo que vamos a aprender: crearemos rimas que usaremos tanto para juegos como para compartirlas con nuestros amigos</p> <p>Les propongo la agenda para hoy: primero, exploraremos algunas rimas para dividirnos en grupos de trabajo. Luego, leeremos y aprenderemos más rimas para compartirlas entre nosotros. Por último, organizaremos nuestra propia maratón de rimas</p> <p>Mostramos a los niños una gran hoja con la imagen de Pinocho y una rima, utilizando</p> <div data-bbox="616 1424 860 1668" data-label="Image"> </div> <p>Este juego nos permitirá asociarnos para divertirnos en el grupo de trabajo. Recalcar siempre nuestras normas de aula.</p>	
DESARROLLO	TIEMPO APROXIMADO: 70 MIN
<p><b>Antes de la lectura</b></p> <p><b>En grupo</b></p> <p><b>Leemos rimas</b></p> <div data-bbox="732 1856 831 1989" data-label="Image"> </div>	

Solicita a cada grupo que memorice la rima asignada y que cree un dibujo relacionado con ella.

### **En grupo clase mostramos las rimas**

Reúne a los pequeños en un círculo y da instrucciones para que cada grupo presente la rima asignada y hable sobre el dibujo que han creado **Creamos rimas**

Presenta a los pequeños un juego: lanza la pelota a uno de ellos en el aula. Cuando lo reciba, ese niño o niña dice su nombre y una palabra que rime con él. Por ejemplo:

Soy Carina y disfruto de la mandarina.  
Me llamo Carlos y me encanta tomar jugos.  
Me llaman Camilo y bebo agua de tilo.

Instruye al niño o niña que ha compartido la rima con su nombre vuelva a tirar la pelota y diga el nombre de otro compañero o compañera. Recuerda que tú debes dar el modelo primero, diciendo tu nombre y una frase que rime con él.

Nos unimos al concurso de rimas

Haz un sorteo entre los grupos y dales las tarjetas que preparaste con distintos temas relacionados con animales, objetos y lugares

Proporciona un tiempo adecuado para que creen una o dos rimas utilizando la temática sugerida

Pueden escribir la rima en un papel grande.

### **CIERRE**

**TIEMPO APROXIMADO: 10  
MIN**

Solicita a los niños y niñas que compartan las rimas que han creado, y bríndales sugerencias sobre cómo mejorar la pronunciación, entonación y volumen de su voz.

Pon las rimas que han creado en un lugar destacado del aula. Puedes invitar a los estudiantes del III ciclo o a los padres para que lean las rimas que han creado

### **Actividad para realizar en el hogar**

Solicita a los estudiantes que encuentren rimas que consideren atractivas y entretenidas, y luego les pides que aprendan algunas para compartirlas en clase

### **REFLEXIONES**

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
  - ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
  - ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?



## Anexo

# Rimas con nuestros nombres



1. **Observa** las imágenes y **lee** con apoyo de tu profesora o profesor.



2. **Responde**, en forma oral, las siguientes preguntas:

- ¿De qué están hablando las niñas y los niños?
- ¿Sabes qué es una rima?
- ¿Te gustaría hacer rimas con nombres de tus amigas y amigos?

Treinta y siete

37



Los invito a leer los siguientes textos.



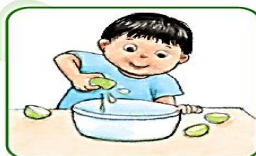
3. **Observen** las imágenes y los textos. **Respondan** oralmente.

- ¿Para qué leerán los textos?
- ¿De qué creen que tratarán los textos?

4. **Escuchen** cómo la profesora o el profesor lee las rimas. **Acompañen** la lectura señalando con su dedo cada palabra.



Yo soy **Susana**  
y me gusta  
la **manzana**.



Yo soy **Ramón**  
y me gusta  
el **limón**.



Yo soy **Marcelo**  
y me gusta  
el **caramelo**.

LISTA DE COTEJO					
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.		Criterios de evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Obtiene información del texto escrito.</li> <li>❖ Infiere e interpreta información del texto escrito.</li> <li>❖ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>		Ubica información que se encuentra en las rimas		Opina sobre el contenido de las rimas que lee.	
01	AGRAMONTE VALENCIA, Alessandra	x		x	
02	AQUISE CANAZA, Yamira Lizeth	x		x	
03	ARACAYO CONDORI, Massiel Luciana	x		x	
04	BELLIDO CHOQUE, Maria Ivanna	x		x	
05	CAZO ARACAYO, Mikela Mery	x		x	
06	CHOQUEHUANCA RAMOS, Xabi Alexis	x		x	
07	CHUQUITARQUI TICONA, Itzel Lia Emily	x		x	
08	COILA MESCCO, Yoselyn Blanca	x		x	
09	CRUZ SANCHO, Lía Mileth	x		x	
10	FABIAN QUISPE, Liam Maycol	x		x	
11	FLORES COLQUE, Milan Paul	x		x	
12	FLORES ZELA, Caleb Anderson	x		x	
13	LAURA QUISPE, Grecia Tania	x		x	
14	MACEDO CHACON, Jheferson Ronald Neymar	x		x	
15	MACEDO QUISPE, Jose Luis	x		x	
16	MACHICADO COLLANQUI, Nicol Luana	x		x	
17	MAMANI CRUZ, Yair Omar	x		x	
18	MAMANI FLORES, Diego Yahir	x		x	
19	MAMANI ORTIZ, Milan Jhony	x		x	
20	MAMANI YANA, Dyland Thiago	x		x	
21	MAMANI YUCRA, David Fernando	x		x	
22	MOROCO RAMOS, Bryana Mayte	x		x	
23	PORTADA OJEDA, Milán Evans	x		x	
24	QUISPE APAZA, Shantal Briana	x			
25	QUISPE AQUISE, Kalessy Shanthal	x		x	
26	QUISPE TURPO, Anghy Aracely	x		x	
27	RIOS BENAVENTE, Yony Brahyan	x		x	
28	TINTAYA TINTAYA, Lian Grimer	x		x	
29	TURPO VILCA, Krayg Rodrigo	x		x	
30	ZAPANA CUEVA, Alexandra Estrella Ginebra	x		x	
	ZELA MONTALVO, Shame Mikela	x		x	

### SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 3

#### DATOS INFORMATIVOS:

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA</b>	<b>N.º 70541 “VIRGEN DE FÁTIMA”</b>
<b>DOCENTE DE AULA</b>	<b>OLGA E. RIVERA OLIVERA</b>
<b>DOCENTE EN FORMACIÓN</b>	<b>HILDA SUAÑA QUISPE</b>
<b>GRADO Y SECCIÓN</b>	<b>PRIMERO “D”</b>
<b>ÁREA</b>	<b>COMUNICACIÓN</b>
<b>LUGAR Y FECHA</b>	<b>JULIACA</b>

#### 5. TÍTULO DE LA SESIÓN:



Describe a personas, animales y objetos al mencionar las adivinanzas



#### Propósitos de aprendizaje y evidencias de aprendizaje


Área	Competencias y Capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?	Inst de evaluación
<b>C O M U N I C A C I O N</b>	<p>Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto escrito.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Identifica información explícita que es claramente distinguible de otra porque la relaciona con palabras conocidas o porque conoce el contenido del texto.</li> <li>❖ Deduce características de personajes, animales, objetos y lugares, así como relaciones lógicas de causa efecto que se puedan establecer fácilmente a partir de información explícita del texto.</li> </ul> <p>Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo y el destinatario, recurriendo a su experiencia para escribir.</p>	Lee adivinanzas para disfrutar en aula y con sus familiares en casa.	Lista de cotejo

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de atención a la diversidad.	Los estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.

### Preparación de la sesión

¿QUÉ SE DEBE HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES UTILIZARÁN EN LA SESIÓN?
<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Leer la sesión</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Escribir en papelotes las adivinanzas</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Imprimir las imágenes</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Preparar la proyección del video</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Fotocopiar el anexo para cada estudiante...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Papelotes</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Plumones</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Proyector multimedia.</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Cuadernos</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Accesorios</li> <li>Maquetas</li> </ul>

### Momentos y tiempos de la sesión

INICIO	TIEMPO APROXIMADO: 10 MIN
<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Saludo a mis estudiantes con afecto y les doy la bienvenida a la clase del día.</li> <li>☞ Formamos grupos de cuatro niños y niñas con una dinámica (la bolsa misteriosa)</li> <li>☞ Señalo qu  r el juego “la bolsa misteriosa” (donde habrá peluches de animales, objetos de uso cotidiano y otros menos usuales).</li> <li>☞ Indico las reglas del juego:</li> <li>☞ Cada grupo deberá elegir dos representantes.</li> <li>☞ Uno de ellos extraerá un objeto y lo mostrará a los integrantes del grupo.</li> <li>☞ El otro representante deberá permanecer de espaldas al objeto y a la bolsa, de tal forma que no vea el objeto que extrajo su compañero.</li> <li>☞ Cada integrante del grupo dirá una característica del objeto para que el representante que no lo ha visto, adivine.</li> <li>☞ Comunico el propósito de la sesión: Hoy leeremos y aprenderemos adivinanzas para compartir con los demás.</li> <li>☞ Proponen dos normas de convivencia:</li> <li>☞ Respetar las opiniones del compañero.</li> <li>☞ Evitar gritar en aula.</li> </ul>	
DESARROLLO	TIEMPO APROXIMADO: 70 MIN
<p><b>Antes de la lectura</b></p> <p>Invito a observar a los estudiantes el título:</p> <p>Invito a describir las características de lo que observan en la imagen y deducen lo que dice ahí.</p>	

## Adivina, adivinador, ¿Qué será?

Luego responde las siguientes preguntas:

¿Qué dice?

¿De qué creen se trata el texto que leeremos?

¿Qué tipo de texto será?

En seguida muestro un papelote con el texto pido que observen con atención.



### Durante la lectura

- ✍ Se asigna la tarea a un estudiante de leer línea por línea, marcando un enfoque en la lectura detallada y participativa.
- ✍ Se solicita a los niños y niñas que centren su atención en las palabras que señalan las características durante la actividad, promoviendo la observación detallada y la identificación de rasgos específicos.
- ✍ Al escuchar las diferentes respuestas pregunto ¿es esa la respuesta de la adivinanza?, ¿cómo lo saben?, ...
- ✍ Explico que esas características nos darán las pistas para descubrir la respuesta.

### Después de la lectura

- ✍ Ahora, dialogamos con los niños acerca de lo que dice el texto:

#### ¿De qué trata el texto?, ¿Para qué se habrá escrito este texto?

- ✍ Formulo otras preguntas: ¿Qué características encuentro?, ¿Cómo se dieron cuenta?
  - ✍ ¿De quién trata?
  - ✍ Encierra y colorea la imagen de la respuesta correcta.
  - ✍ Contrasta estas respuestas con las que te dieron antes de leer el texto.
  - ✍ Indico que ahora desarrollaremos en el cuaderno de trabajo
- 1er grado paginas 29-31
- ✍ Formalizo el aprendizaje recordando lo aprendido anteriormente sobre este tipo de texto:



**CIERRE****TIEMPO APROXIMADO:  
10 MIN**

✍ Promuevo la metacognición a través de preguntas:

- ♦ ¿Qué aprendieron hoy?
- ♦ ¿Para qué han leído las adivinanzas?

¿Qué los ayudó a saber cómo es una adivinanza? **Asignación para realizar en casa.**

Les invito a que, con la ayuda de sus padres u otros familiares, creen nuevas adivinanzas y luego los memoricen para compartirlos con sus compañeros en nuestra próxima sesión

**REFLEXIONES**

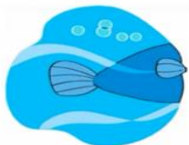
- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
  - ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
  - ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

**Anexos****¡Qué risa!****Después de la lectura:**

TIENE OJOS DE GATO  
Y NO ES GATO,  
OREJAS DE GATO  
Y NO ES GATO  
PATITAS DE GATO  
Y NO ES GATO,  
RABO DE GATO  
Y NO ES GATO.



SOY CHIQUITO  
Y PUEDO NADAR,  
VIVO EN LOS RÍOS  
Y TAMBIÉN EN EL MAR.



SOY DE COLOR VERDE,  
ME GUSTA SALTAR,  
JUGAR EN EL CHARCO  
Y TAMBIÉN CROAR.



BLANCA POR DENTRO, VERDE  
POR FUERA. SI QUIERES QUE  
TE LO DIGA, ESPERA.

**Relaciona con el animal**

Puede subir pero no tiene escalera.



Puede lavar pero no tiene manos.





LISTA DE COTEJO					
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.		Criterios de evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Obtiene información del texto escrito.</li> <li>❖ Infiere e interpreta información del texto escrito.</li> <li>❖ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul>		Crea sus propios chistes de manera creativa.		Usa un tono de voz adecuado durante la lectura.	
N°	Nombres y apellidos de los(as) estudiantes	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
01	AGRAMONTE VALENCIA, Alessandra	x		x	
02	AQUISE CANAZA, Yamira Lizeth	x		x	
03	ARACAYO CONDORI, Massiel Luciana	x		x	
04	BELLIDO CHOQUE, Maria Ivanna	x		x	
05	CAZO ARACAYO, Mikela Mery	x		x	
06	CHOQUEHUANCA RAMOS, Xabi Alexis	x		x	
07	CHUQUITARQUI TICONA, Itzel Lia Emily	x		x	
08	COILA MESCCO, Yoselyn Blanca	x		x	
09	CRUZ SANCHO, Lía Mileth	x		x	
10	FABIAN QUISPE, Liam Maycol	x		x	
11	FLORES COLQUE, Milan Paul	x		x	
12	FLORES ZELA, Caleb Anderson	x		x	
13	LAURA QUISPE, Grecia Tania	x		x	
14	MACEDO CHACON, Jheferson Ronald Neymar	x		x	
15	MACEDO QUISPE, Jose Luis	x		x	
16	MACHICADO COLLANQUI, Nicol Luana	x		x	
17	MAMANI CRUZ, Yair Omar	x		x	
18	MAMANI FLORES, Diego Yahir	x		x	
19	MAMANI ORTIZ, Milan Jhony	x		x	
20	MAMANI YANA, Dyland Thiago	x		x	
21	MAMANI YUCRA, David Fernando		x	x	
22	MOROCO RAMOS, Bryana Mayte	x		x	
23	PORTADA OJEDA, Milán Evans	x		x	
24	QUISPE APAZA, Shantal Briana	x		x	
25	QUISPE AQUISE, Kalessy Shanthal	x		x	
26	QUISPE TURPO, Anghy Aracely	x		x	
27	RIOS BENAVENTE, Yony Brahyan	x		x	
28	TINTAYA TINTAYA, Lian Grimer	x		x	
29	TURPO VILCA, Krayg Rodrigo	x		x	
30	ZAPANA CUEVA, Alexandra Estrella Ginebra	x		x	
	ZELA MONTALVO, Shame Mikela	x		x	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 4

### DATOS INFORMATIVOS:

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA</b>	N.º 70541 “VIRGEN DE FÁTIMA”
<b>DOCENTE DE AULA</b>	OLGA E. RIVERA OLIVERA
<b>DOCENTE EN FORMACIÓN</b>	HILDA SUAÑA QUISPE
<b>GRADO Y SECCIÓN</b>	PRIMERO “D”
<b>ÁREA</b>	COMUNICACIÓN
<b>LUGAR Y FECHA</b>	JULIACA

### 6. TÍTULO DE LA SESIÓN:



“adivina vidente”



### Propósitos de aprendizaje y evidencias de aprendizaje

Área	Competencias y Capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?	Inst de evaluación
C O M U N I C A C I O N	<p>“Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtiene información del texto escrito.</li> <li>• Infiere e interpreta información del texto.</li> </ul>	<p>Identifica detalles explícitos que se encuentran en diferentes partes del texto y distingue entre ellos, como las características de dos personajes o la elección entre dos datos sobre un animal. También organiza la secuencia de los textos que lees, ya sean instrucciones, historias o noticias, utilizando palabras conocidas e ilustraciones.</p> <p>Infiere rasgos no explícitos de la gente, animales, objetos y lugares; comprende el significado de palabras según el contexto y realiza comparaciones; además, identifica relaciones lógicas como causa-efecto,</p>	<p>Leen textos lúdicos para expresarse en situaciones relacionadas con la presentación de adivinanzas</p>	<p>Lista de cotejo</p>



		semejanza-diferencia y lecciones y propósitos a partir de información explícita en el texto.	
--	--	--	--

ENFOQUES TRANSVERSALES	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de atención a la diversidad.	Tanto instructores como alumnos muestran tolerancia, apertura y respeto hacia todos, evitando cualquier tipo de discriminación basada en prejuicios relacionados con aspectos físicos, gustos, preferencias y habilidades al participar en una variedad de actividades.

### Preparación de la sesión

¿QUÉ SE DEBE HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES UTILIZARÁN EN LA SESIÓN?
Adquiere una bolsa de color negro y varios objetos comunes y otros menos convencionales, como una cuchara, un botón, una regla, un cuaderno, un plátano, una pera, un cepillo de dientes, entre otros.	Consigue lápices, hojas y un borrador. También plumones, papel grande y cinta adhesiva. Además, necesitarás una bolsa negra y objetos comunes y poco comunes. Por último, prepara un papel grande con adivinanzas.

### Momentos y tiempos de la sesión

INICIO	TIEMPO APROXIMADO: 10 MIN
<p><b>En grupo clase</b></p> <p>Solicita a los niños y niñas que describan de manera concisa la actividad que llevaron a cabo en la sesión anterior: aprender chistes para presentar en el Festival de Talentos. Luego, guía su atención hacia el cuadro de planificación de actividades de la unidad y pregunta: ¿Qué actividades hemos completado hasta ahora? ¿Qué actividades nos quedan por hacer? Registra sus respuestas en la pizarra.</p> <p><b>En grupos de cuatro</b></p> <p>Organiza equipos de cuatro niños y niñas utilizando una dinámica que esté familiarizado. Explica que van a participar en el juego "La Caja Misteriosa", donde encontrarán objetos comunes y otros menos convencionales.</p> <p>Explica las normas del juego:</p> <p>Cada equipo tiene que seleccionar a dos integrantes que actuarán como representantes. Uno de los representantes tomará un objeto de la caja y lo exhibirá ante los otros miembros del equipo.</p>	

El otro encargado tendrá que permanecer de espaldas al objeto y a la caja, de modo que no pueda ver lo que su compañero ha sacado.

Cada miembro del equipo mencionará una característica del objeto para que el representante que no lo ha visto intente adivinar de qué se trata. Por ejemplo, si es una pelota: es redonda, tiene colores, rebota, etc.

Observa detenidamente cómo se desarrolla el juego en cada grupo. Al concluir, pregunta: ¿Qué opinan del juego? ¿Les gustó? ¿Entendieron de qué se trataba? ¿Han jugado este juego con otro nombre? ¿Qué saben sobre las adivinanzas? Anota sus respuestas en la pizarra.

Hazles saber que has estado observando cómo se desenvolvía el juego y has notado que les ha gustado mucho.

Hoy les comunico el objetivo de nuestra sesión: vamos a leer y aprender adivinanzas para luego compartirlas con nuestros amigos.

Pídeles que seleccionen una o dos reglas de convivencia para aplicarlas durante nuestra sesión de hoy. Registra estas reglas en la pizarra para que podamos evaluarlas al finalizar.

## DESARROLLO

## TIEMPO

APROXIMADO: 70 MIN

### En grupo clase

Invita a los niños y niñas a compartir de manera breve lo que hicieron en la sesión anterior: aprender chistes para presentar en el Festival de Talentos. Luego, dirige su atención hacia el cuadro de planificación de actividades de la unidad y pregunta: ¿Qué actividades hemos completado hasta ahora? ¿Qué actividades nos falta abordar? Toma nota de sus respuestas en la pizarra.

### En equipos conformados por cuatro personas.

Organiza equipos de cuatro niños y niñas utilizando alguna dinámica que esté familiarizado. Explícales que van a participar en el juego "La Bolsa Misteriosa", donde encontrarán objetos comunes y otros menos convencionales.

Explica las normas del juego.

Cada equipo debe seleccionar a dos integrantes.

Uno de los representantes sacará un objeto de la bolsa y lo exhibirá ante los demás miembros del grupo.

El otro representante debe permanecer de espaldas al objeto y a la bolsa, de modo que no pueda ver lo que su compañero ha sacado.

Cada miembro del grupo mencionará una característica del objeto para que el representante que no lo ha visto intente adivinar de qué se trata. Por ejemplo, si es una pelota: es redonda, tiene colores, rebota, etc.

Observa detenidamente cómo avanza el juego en cada uno de los grupos. Al concluir, pregunta: ¿Qué opinaron del juego? ¿Les gustó? ¿Entendieron de qué se trataba? ¿Conocen este juego con otro nombre? ¿Qué saben sobre las adivinanzas? Anota sus respuestas en la pizarra.

Hazles saber que estuviste observando cómo se desarrollaba el juego y notaste que les gustó mucho.

Hoy quiero comunicarles el objetivo de nuestra sesión: vamos a leer y aprender adivinanzas para luego compartirlas en el Festival de Talentos.

Pídeles que seleccionen una o dos reglas de convivencia para aplicarlas durante nuestra sesión de hoy. Anota estas reglas en la pizarra para que podamos evaluarlas al finalizar.

## **CIERRE**

**TIEMPO APROXIMADO: 10 MIN**

Propón a los estudiantes las siguientes interrogantes: ¿Cuál es el propósito de haber leído las adivinanzas? ¿Qué conocimientos adquirieron hoy? ¿Qué aspectos les permitieron comprender cómo funciona una adivinanza? ¿Qué reglas hemos seguido durante la actividad?

Registra en la pizarra lo que compartan sobre lo que han aprendido.

Hoy hemos explorado dos adivinanzas, donde identificamos palabras que nos invitan a descubrir algo a través de una pregunta, nos describen actividades y características de las personas, así como también sus relaciones entre sí.

Para concluir, menciona que en la próxima sesión tendrán la oportunidad de poner en práctica todo lo que han aprendido hoy.

### **Asignación para realizar en el hogar**

Solicita a los pequeños que seleccionen a un amigo o amiga, lo representen mediante un dibujo y describan sus características y cualidades.

## **REFLEXIONES**

- ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

### Anexos 4

Lee en silencio las siguientes adivinanzas.

<p>Soy un mamífero marino, grande y poderoso, salto y juego en el océano. ¿Qué animal soy?</p>	 <p>Abeja</p>	<p>Soy un animal pequeño y peludo, duermo durante el día y salgo a buscar comida en la noche, ¿Quién soy?</p>
 <p>Ballena</p> <p><b>Después de la lectura:</b></p>	<p>Soy un insecto famoso, siempre construyo colmenas, produzco miel y tengo un agujón. ¿Quién soy?</p>	<p>Murciélago</p> 

Conversen y respondan las siguientes preguntas.

¿Qué hicieron para encontrar la respuesta?

**Competencia:** “Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna”

“Capacidades: Obtiene información del texto escrito.”

## LISTA DE COTEJO

Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.		Criterios de evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Obtiene información del texto oral.</li> <li>❖ Infiere o interpreta información del texto oral.</li> <li>❖ Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>❖ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</li> <li>❖ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.</li> </ul>		Disfruta con sus compañeros al escuchar las adivinanzas.		Identifica las respuestas.	
		Nº	Nombres y apellidos de los(as) estudiantes	Lo hace	No lo hace
01	AGRAMONTE VALENCIA, Alessandra	x		x	
02	AQUISE CANAZA, Yamira Lizeth	x		x	
03	ARACAYO CONDORI, Massiel Luciana	x		x	
04	BELLIDO CHOQUE, Maria Ivanna	x		x	
05	CAZO ARACAYO, Mikela Mery	x		x	
06	CHOQUEHUANCA RAMOS, Xabi Alexis	x		x	
07	CHUQUITARQUI TICONA, Itzel Lia Emily	x		x	
08	COILA MESCCO, Yoselyn Blanca	x		x	
09	CRUZ SANCHO, Lía Mileth	x		x	
10	FABIAN QUISPE, Liam Maycol	x		x	
11	FLORES COLQUE, Milan Paul	x		x	
12	FLORES ZELA, Caleb Anderson	x		x	
13	LAURA QUISPE, Grecia Tania	x		x	
14	MACEDO CHACON, Jheferson Ronald Neymar	x		x	
15	MACEDO QUISPE, Jose Luis	x		x	
16	MACHICADO COLLANQUI, Nicol Luana	x		x	
17	MAMANI CRUZ, Yair Omar	x		x	
18	MAMANI FLORES, Diego Yahir	x		x	
19	MAMANI ORTIZ, Milan Jhony	x		x	
20	MAMANI YANA, Dyland Thiago	x		x	
21	MAMANI YUCRA, David Fernando	x		x	
22	MOROCCO RAMOS, Bryana Mayte	x		x	
23	PORTADA OJEDA, Milán Evans	x		x	
24	QUISPE APAZA, Shantal Briana	x		x	
25	QUISPE AQUISE, Kalessy Shanthal	x		x	
26	QUISPE TURPO, Anghy Aracely	x		x	
27	RIOS BENAVENTE, Yony Brahyan	x		x	
28	TINTAYA TINTAYA, Lian Grimer	x		x	
29	TURPO VILCA, Krayg Rodrigo	x		x	
30	ZAPANA CUEVA, Alexandra Estrella Ginebra	x		x	
	ZELA MONTALVO, Shame Mikela	x		x	

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N.º 5

### DATOS INFORMATIVOS:

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA</b>	<b>N.º 70541 “VIRGEN DE FÁTIMA”</b>
<b>DOCENTE DE AULA</b>	<b>OLGA E. RIVERA OLIVERA</b>
<b>DOCENTE EN FORMACIÓN</b>	<b>HILDA SUAÑA QUISPE</b>
<b>GRADO Y SECCIÓN</b>	<b>PRIMERO “D”</b>
<b>ÁREA</b>	<b>COMUNICACIÓN</b>
<b>LUGAR Y FECHA</b>	<b>JULIACA</b>

### 7. TÍTULO DE LA SESIÓN:



“Escribimos trabalenguas”



### Propósitos de aprendizaje y evidencias de aprendizaje

Área	Competencias y capacidades	Desempeños	¿qué nos dará evidencias de aprendizaje?	Inst de evaluación
<b>C O M U N I C A C I O N</b>	Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna. Adecua el texto a la situación comunicativa. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente	Utiliza tus conocimientos previos para ajustar el texto según la situación de comunicación, teniendo en cuenta tanto el propósito de la comunicación como la audiencia a la que va dirigido. Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (por ejemplo, las mayúsculas y el punto final) Utiliza recursos retóricos para dar coherencia y cohesión a tu texto. Incluye fórmulas para señalar el inicio y el cierre en tus narraciones, y crea rimas y juegos de palabras para añadir creatividad y diversión.	Planifican la adivinanza teniendo en cuenta el destinatario.	Escala de valoración
<b>ENFOQUES TRANSVERSALES</b>		<b>ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES</b>		

Enfoque de atención a la diversidad	Tanto los profesores como los alumnos muestran tolerancia, apertura y respeto hacia todos, evitando cualquier tipo de discriminación basada en prejuicios relacionados con aspectos físicos, gustos, preferencias y habilidades mientras participan en diversas actividades.
-------------------------------------	--

### Preparación de la sesión

¿QUÉ SE DEBE HACER ANTES DE LA SESIÓN?	¿QUÉ RECURSOS O MATERIALES UTILIZARÁN EN LA SESIÓN?
Consigue una bolsa negra y algunos objetos de uso corriente y otros menos usuales: cuchara, balón, regla, cuaderno, plátano, regla, lentes, etc.	Lápiz, hojas y borrador. Plumones, papelotes y cinta adhesiva. Bolsa negra y objetos usuales y menos usuales. Papelote con adivinanzas.

### Momentos y tiempos de la sesión

INICIO	TIEMPO APROXIMADO: 10 MIN
Saludo cordialmente a los niños y niñas, luego leo lo siguiente:	
	
Luego formulo preguntas: ¿Qué sabemos del trabalenguas?, ¿dónde los hemos escuchado?, ¿saben alguno ustedes?, ¿los trabalenguas nos pueden ayudar a mejorar nuestra dicción?,...	
Comunico el propósito de la sesión: hoy escribiremos trabalenguas utilizando nuestra imaginación. Pido que propongan tres normas de convivencia para la sesión para poder trabajar mejor en el aula.	
DESARROLLO	TIEMPO APROXIMADO: 70 MIN



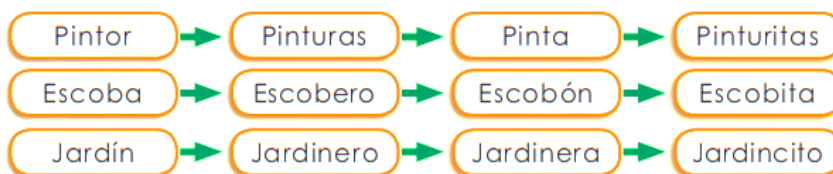
- ✍ Pido a los niños que formen grupos de 4 estudiantes, luego presento un trabalenguas para que aprendan:

"Traca, traca, la matraca con su travesa alaraca. Triqui, triqui, los trineos, patinando sobre el hielo. Trucu, trucu, trucu, tru, se traslada el caracol"

- ✍ Menciono que escribiremos trabalenguas divertidas.

### Planificación

- ✍ Antes de escribir, leen en coro las siguientes palabras:




- ✍ Eligen una fila de palabras, luego conversamos sobre: ¿para qué vamos a escribir trabalenguas?, ¿quién las va a leer?, ¿cómo lo vamos a escribir?, ...


### Textualización.

- ✍ Escriben un trabalenguas con las palabras elegidas, por ejemplo:

Por ejemplo:



El pintor pinta pinturitas con pinturas de muchos colores. Con pinturas de muchos colores pinta pinturitas el pintor.



- ✍ Se monitorea el trabajo de los niños y niñas realizando la retroalimentación en lo que se requiera sobre los trabalenguas.

### Revisión

- ✍ Pido que me entreguen sus trabalenguas, las leo en grupo clase, luego realizo algunas correcciones necesarias a través de la siguiente ficha:

En mi trabalenguas:	Sí	No
¿Las palabras elegidas comienzan igual?		
¿Usé otras palabras para completar el texto?		
¿Utilicé mayúscula al comenzar el trabalenguas?		
¿Coloqué punto final?		

- ✍ Después de revisar y corregir pido escriban la versión final de su trabalenguas, se ayudan de un dibujo.



	_____
	_____
	_____
	_____
	_____

- ✍ Finalmente practican sus trabalenguas que realizaron.
- ✍ Menciono que, para que puedan pronunciar mejor realicen los siguientes ejercicios con la lengua:



Realizan un mural con los trabajos de trabalenguas.

**CIERRE**

**TIEMPO APROXIMADO: 10  
MIN**

Se formula las siguientes preguntas de metacognición:

¿Cómo nos hemos sentido durante esta sesión?

¿Qué aprendieron?, ¿para qué aprendieron?

¿Qué dificultades han tenido?

¿Lo aprendido es útil para sus vidas?

### REFLEXIONES

- ❖ ¿Qué avances tuvieron mis estudiantes?
- ❖ ¿Qué dificultades tuvieron mis estudiantes?
- ❖ ¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?
- ❖ ¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?

## Anexo 5

Compadre, cómprame un coco.  
 Compadre, no compro coco.  
 Como poco coco como,  
 poco coco compro.



En un plato de trigo  
 comen tres tristes tigres.

Pepín, pon pan.  
 Para papá pon pan.



### Pepe Pecas

Pepe Pecas pica papas con un pico,  
 con un pico pica papas Pepe Pecas.  
 Si Pepe Pecas pica papas con un  
 pico, ¿dónde está el pico con que  
 Pepe Pecas pica papas?



### Un dicho

Han dicho que he dicho un dicho,  
 tal dicho no lo he dicho yo.  
 Porque si yo hubiera dicho el dicho,  
 bien dicho habría estado el dicho,  
 por haberlo dicho yo.

## LISTA DE COTEJO

Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna. ❖ Obtiene información del texto escrito. ❖ Infiere e interpreta información del texto escrito. ❖ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.		Criterios de evaluación			
		Crea sus propias adivinanzas de manera creativa.		Usa un tono de voz adecuado durante la lectura.	
N°	Nombres y apellidos de los(as) estudiantes	Lo hace	No lo hace	Lo hace	No lo hace
01	AGRAMONTE VALENCIA, Alessandra	x		x	
02	AQUISE CANAZA, Yamira Lizeth	x		x	
03	ARACAYO CONDORI, Massiel Luciana	x		x	
04	BELLIDO CHOQUE, Maria Ivanna	x		x	
05	CAZO ARACAYO, Mikela Mery	x		x	
06	CHOQUEHUANCA RAMOS, Xabi Alexis		x		x
07	CHUQUITARQUI TICONA, Itzel Lia Emily	x		x	
08	COILA MESCCO, Yoselyn Blanca	x		x	
09	CRUZ SANCHO, Lía Mileth	x		x	
10	FABIAN QUISPE, Liam Maycol	x		x	
11	FLORES COLQUE, Milan Paul	x		x	
12	FLORES ZELA, Caleb Anderson	x		x	
13	LAURA QUISPE, Grecia Tania	x		x	
14	MACEDO CHACON, Jheferson Ronald Neymar	x		x	
15	MACEDO QUISPE, Jose Luis	x		x	
16	MACHICADO COLLANQUI, Nicol Luana	x		x	
17	MAMANI CRUZ, Yair Omar	x		x	
18	MAMANI FLORES, Diego Yahir	x		x	
19	MAMANI ORTIZ, Milan Jhony	x		x	
20	MAMANI YANA, Dyland Thiago	x		x	
21	MAMANI YUCRA, David Fernando	x		x	
22	MOROCCO RAMOS, Bryana Mayte	x		x	
23	PORTADA OJEDA, Milán Evans	x		x	
24	QUISPE APAZA, Shantal Briana	x		x	
25	QUISPE AQUISE, Kalessy Shanthal	x		x	
26	QUISPE TURPO, Anghy Aracely	x		x	
27	RIOS BENAVENTE, Yony Brahyan	x		x	
28	TINTAYA TINTAYA, Lian Grimer	x		x	
29	TURPO VILCA, Krayg Rodrigo	x		x	
30	ZAPANA CUEVA, Alexandra Estrella Ginebra	x		x	
	ZELA MONTALVO, Shame Mikela	xx		x	

### **3.2. RESULTADOS DE LAS ACTIVIDADES**

Según las sesiones efectuadas y el desarrollo de las mismas, se han llevado a cabo las siguientes acciones obtenidos los siguientes resultados:

Se ha logrado conocer que los alumnos en su comunicación todavía presentan problemas, para solucionar la situación problemática se implementaron los siguientes: Juegos verbales como método de enseñanza, de esta manera, mejoraron su eficacia, de manera significativa su expresión oral mediante la utilización de estas actividades recreativas que se registraron durante las sesiones de enseñanza.

Este estudio demuestra que los juegos de palabras son buenos para mejorar las habilidades básicas del lenguaje. Se analizó la utilidad de estos juegos para los estudiantes de primer año del colegio "Virgen de Fátima" de Juliaca 70541. El objetivo era ver qué tan efectivos pueden ser los juegos de palabras. En particular, los educandos experimentaron mejoras significativas en entonación, fluidez, coherencia, vocabulario y entonación, lo que demuestra la relevancia de este método de preparación para el desenvolvimiento.

La implementación de dinámicas como adivinanzas y juegos interactivos fomentó una participación activa en los estudiantes, quienes demostraron entusiasmo al trabajar en equipo y compartir ideas. Estas actividades no solo incentivaron la interacción entre los participantes, sino que también promovieron la autoconfianza al permitir que expresaran sus pensamientos en un ambiente de apoyo mutuo. Además, la motivación generada por estos ejercicios ayudó a crear una atmósfera de aprendizaje lúdica, donde los alumnos participaron sin temor a equivocarse, lo que fortaleció su oralidad y creatividad.

Las actividades colaborativas propiciaron espacios donde los estudiantes aprendieron a respetar las opiniones de sus compañeros, fomentando valores como la tolerancia y la empatía. El trabajo en grupo les permitió comprender la importancia de seguir normas de convivencia para alcanzar objetivos comunes, promoviendo el desarrollo de una comunidad de aprendizaje armónica. Esta práctica reforzó habilidades sociales clave, como la comunicación asertiva y la resolución de conflictos, que no solo beneficiaron su desempeño en el aula, sino también en otros contextos sociales.

Identificar y aplicar una variedad de juegos verbales en el aula puede mejorar la pronunciación, la comprensión y la fluidez oral de los educandos. Los juegos incluyen trabalenguas, rompecabezas, rimas y actividades interactivas, creando un ambiente divertido y participativo que anima a los educandos. Esto pone de relieve la relevancia de integrar estrategias de juego en el currículo escolar desde el primer año (educación primaria).

Antes y después de la intervención, analizamos los resultados. Descubrimos que los estudiantes mejoraron su capacidad para compartir sus pensamientos de una manera fácil de entender y bien conectada. Los educandos del grupo experimental que participaron en juegos verbales estructurados obtuvieron mayores avances en habilidades de comunicación que los educandos del grupo de control que continuaron usando métodos de enseñanza tradicionales. Este estudio destaca la eficacia de los juegos verbales como herramienta didáctica que no sólo mejora la fluidez y la pronunciación, sino que incluso fomenta la formación dinámica y participativo. La interacción verbal es particularmente alta, lo que mejora significativamente su desarrollo del lenguaje.

En conclusión, los resultados de este estudio resaltan que los juegos orales son una estrategia educativa efectiva para dar mejoría a las habilidades del lenguaje en el primer grado de la escuela primaria y pueden usarse en el aula para mejorar el aprendizaje del lenguaje de los educandos, y se recomienda implementarlos periódicamente.

## CONCLUSIONES

- Primera:** Los resultados exhiben que los juegos verbales son muy efectivos para dar mejoría a las habilidades del lenguaje de los educandos de primer grado. Estas actividades fortalecen aspectos clave del lenguaje, fluidez, coordinación, vocabulario y tono. Esto es consistente con investigaciones anteriores que destacan la utilidad de los métodos de juego en el proceso de enseñanza, con un impacto significativo en la calidad de la educación.
- Segunda:** Identificar juegos verbales específicos nos permite ver mejoras significativas en la pronunciación, comprensión y fluidez de los educandos. Actividades como trabalenguas, acertijos e historias participativas son particularmente efectivas, enfatizando la necesidad de elegir estrategias interesantes en función de las características y necesidades del grupo de estudio.
- Tercera:** El análisis de impacto muestra que los juegos verbales no sólo mejoran las habilidades del lenguaje, sino que incluso promueven el aprendizaje activo y participativo. Los educandos exhiben más confianza para expresarse y sus habilidades comunicativas mejoran significativamente. Este enfoque confirma la relevancia de implementar estrategias didácticas innovadoras que incluyan el juego como elemento clave del proceso educativo.

## RECOMENDACIONES

- Primera:** Los juegos verbales deben implementarse regularmente en el plan de estudios escolar, especialmente en los grados inferiores. Los profesores deben aprender a utilizar los juegos de palabras, ya que ayudan mucho con el aprendizaje y la enseñanza. Monitorear y valorar periódicamente el uso de estas estrategias para identificar áreas de mejora y ajustes.
- Segunda:** Se recomienda desarrollar una variedad de juegos verbales como trabalenguas, rimas y juegos de palabras sencillos, en función de las necesidades específicas de los grupos de educandos. Incluir actividades culturalmente relevantes para los educandos, utilizando el contexto local para fortalecer las conexiones con el aprendizaje. Pilot prueba una variedad de juegos para determinar cuáles producen los mejores resultados en áreas como fluidez, fluidez y comprensión.
- Tercera:** Se sugiere promover investigaciones adicionales que midan los efectos longitudinales de estas estrategias en el desarrollo del lenguaje oral en diferentes niveles educativos. Crear un espacio de retroalimentación con educandos y profesores para ajustar y mejorar continuamente la implementación de juegos verbales. Promover la colaboración entre instituciones educativas para compartir experiencias, resultados y buenas prácticas relacionadas con el uso de estas herramientas educativas.

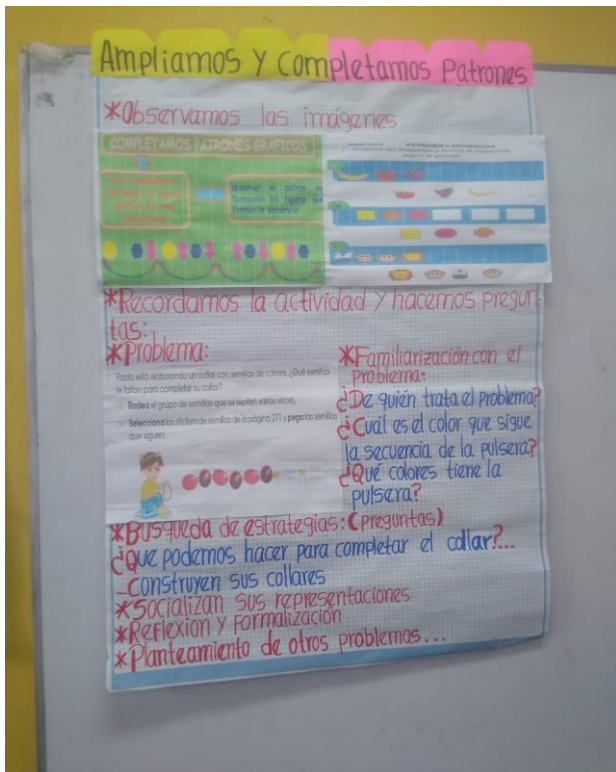
## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Aliaga, M. (2016). “Estimulación del desarrollo de la expresión y comprensión oral, a través de la aplicación de un programa de juegos verbales en los niños y niñas de cuatro años de la I. E. I. Santa Mónica del distrito de Arequipa” (Tesis de maestría). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Santa Mónica – Arequipa.
- Álvarez. R (2015) “Fortalecimiento de la expresión oral en un contexto de interacción comunicativa” (Tesis de maestría). Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Tunja – Colombia
- Ancca Sánchez, N. (2020). *Aplicación de juegos verbales para fortalecer la comprensión y expresión oral de niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial "San Juan Bautista", Puno* [Tesis de maestría, Universidad de Puno]. Repositorio institucional.
- Ausubel, D. P. (2000). *El aprendizaje significativo*. McGraw-Hill.
- Berk, L. E. (2013). *Desarrollo del niño y del adolescente*. Pearson.
- Bernabel, S. (2019). Desarrollo del lenguaje oral en niños de 5 años en una institución educativa inicial pública del Callao [Tesis de licenciatura, Universidad de Ciencias y Humanidades]. Repositorio institucional de la UCV.
- Carrasco, M., López, R., & Varela, S. (2021). *El impacto de estrategias lúdicas en el desarrollo del lenguaje infantil*. Revista Iberoamericana de Educación, 45(2), 115-130.
- Cassany, D. (1994). Enseñar lengua. Barcelona: Grado.
- Condemarín, M. (2009). Evaluación auténtica del lenguaje y la comunicación. España: Editorial. Cepe S.A.
- Constantino, M. (2020). *Lenguaje oral en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 421 'Laguna Huanama' – Salas, Lambayeque 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad de Lambayeque]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. <https://repositorio.unprg.edu.pe>
- Fierro, L. (2018). Juegos verbales en la expresión oral en niños y niñas de la institución educativa inicial N° 295 de Socñaacancha – Andahuaylas 2017 (Tesis de Maestría). Universidad José Carlos Mariátegui, Moquegua.
- Fingerman, G, (1970). “El juego y sus proyecciones sociales”. Buenos Aires: Ateneo.
- González, A., & Martínez, P. (2020). *Desarrollo del lenguaje en la educación primaria: un enfoque práctico*. Editorial Educación Contemporánea.

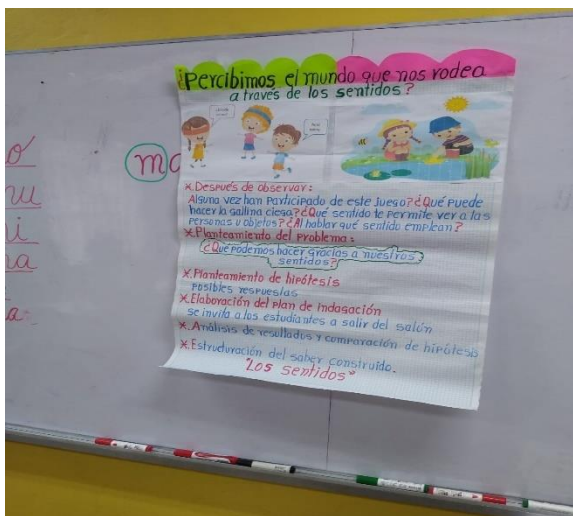


- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens: El juego como elemento de la cultura*. Editorial Fondo de Cultura Económica.
- Hurtado Yáñez, G. N. (2023). Los juegos verbales y el desarrollo de la conciencia fonológica en niños de 4 a 5 años de edad (Bachelor's thesis, Carrera de Educación Inicial). Universidad técnica de Amabato. Ecuador. URI: <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/37460>
- Jaime Reyes, T. V., & Castro Bermúdez, I. E. (2024). Estrategia didáctica basada en juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños de preparatoria. *Maestro Y Sociedad*, 21(2), 763–773. Recuperado a partir de <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/6442>
- Kany, M. (2020). Los juegos verbales como estrategia didáctica para mejorar la expresión oral en los estudiantes del 3er grado de la Institución Educativa Adventista Maranatha, Pucallpa. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Ucayali]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional de Ucayali.
- Laruta Mamani, S. S. (2022). *Los juegos verbales como estrategia para mejorar la expresión oral en niños de cuatro años de la Institución Educativa Inicial 40, Azángaro, Puno-2020* [Tesis de maestría, Universidad de Puno]. Repositorio institucional.
- Mamani, Z. (2021). *Aplicación de juegos verbales como estrategia para mejorar la comunicación de estudiantes de primer grado en la I.E. "Santa María", Puno* [Tesis de maestría, Universidad de Puno]. Repositorio institucional.
- Piaget, J. (1961) “La formación del símbolo en el niño”. México: F.C.E. pág.205.
- Pérez (2019). *Efectos de la aplicación de los juegos lúdicos en la práctica de higiene bucal en los estudiantes del quinto grado de las Instituciones Educativas Primarias de Juli, 2016* [Tesis de maestría, Universidad de Puno]. Base de datos o repositorio institucional.
- Quispe, J. C. (2023). *Impacto de los juegos verbales en el desarrollo del vocabulario y la expresión oral de niños de 6 años en el distrito de Juliaca* [Tesis de maestría, Universidad Nacional del Altiplano de Puno]. Repositorio institucional.
- Tigre Orellana, D. G., & Carpio Cedillo, L. S. (2024). Importancia del juego para mejorar el lenguaje oral en niños de educación inicial, subnivel II del cantón Pasaje, 2023 (Bachelor's thesis, Machala: Universidad Técnica de Machala). URI <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/22879>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Pensamiento y lenguaje*. MIT Press.

# **ANEXOS**











*"Año de la Unidad, la Paz y el Desarrollo"*

San Miguel, 03 de mayo del 2023

**OFICIO N°076 - 2023 – MED - DIFOID - DREP/DGIESPP-J.**

**SEÑOR** : María Salome Gonzales Cutipa  
DIRECTOR (a) DE LA I.E.P. N° 70541- "Virgen de Fátima"  
Juliaca- San Román.

**ASUNTO** : Solicita Practica Pre Profesionales.

Mediante el presente me dirijo a Usted para saludarlo y a la vez solicitarle Prácticas Pre profesionales para los estudiantes del X Ciclo del Programa de Estudios de Educación Primaria de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Juliaca, en cumplimiento al Diseño Curricular Básico nacional de Educación Primaria, a las RVM N° 177-2021-MINEDU y Orientaciones para el servicio educativo en los centros de educación superior y el Marco de la Emergencia Sanitaria por COVID-19, los Lineamientos del Área de Practica para las instituciones de Formación Inicial Docente y la Directiva N° 001-2023-I-MINEDU-DREP-DGEESPPJ-JUA EESPPJ.

Asimismo, debo manifestarle que según los documentos emanados por la Dirección de Formación Inicial Docente y la EESPPJ, los estudiantes practicantes del X ciclo académico, deben desarrollar experiencias de aprendizaje, sesiones de aprendizaje y/o actividades de aprendizaje asimismo desarrollar la investigación aplicada en las Instituciones Educativas de la Región de Puno; según su especialidad, certificadas por la Institución Educativa Primaria en la cual los estudiantes desarrollaran las practicas pre profesionales.

En tal sentido solicito practicas pre profesionales para el dictado de sesiones y/o actividades de aprendizaje para los estudiantes del X ciclo de educación primaria, por el periodo comprendido del 03 de mayo al 26 de Julio del año en curso, los días lunes, martes, miércoles y jueves de cada semana.

Sin otro particular, aprovecho la ocasión para reiterarle las consideraciones más distinguidas y de estima personal.

Atentamente,

c.c. Arch.  
LIL



*[Handwritten Signature]*  
Do Balvino Arias Quiroz  
DIRECTOR GENERAL  
ESCUELA DE EDUC. SUP. PEDAGÓGICA PÚBLICA  
JULIACA

