



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
VICERRECTORADO DE POSGRADO E INVESTIGACIÓN**

INSTITUTO DE POSGRADO

**TESIS PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL GRADO DE MAGISTER EN
EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO ARTE Y APRENDIZAJE**

TEMA

**EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA
FONOLÓGICA DE NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA
YARUQUÍES DEL CANTÓN RIOBAMBA PROVINCIA DE
CHIMBORAZO.**

AUTORA

María de los Angeles Maygualema León

TUTOR

Dr. Oliver Jara Montes

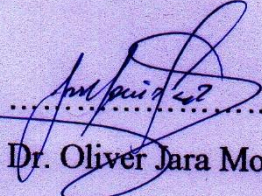
**RIOBAMBA - ECUADOR
2018**

CERTIFICACIÓN

Certifico que el siguiente trabajo de investigación previo a la obtención del grado de Magister EN EDUCACIÓN PARVULARIA MENCIÓN JUEGO ARTE Y APRENDIZAJE con el tema:EL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA FONOLÓGICA DE NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA YARUQUÍES DEL CANTÓN RIOBAMBA PROVINCIA DE CHIMBORAZO. , ha sido elaborado por María de los Angeles Maygualema León, con el asesoramiento permanente de mi persona en calidad de tutor, por lo que certifico que se encuentra apto para su presentación y defensa respectiva.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad.

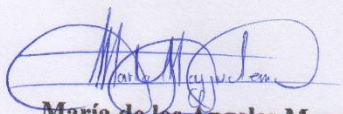
Riobamba,


.....
Dr. Oliver Jara Montes, Mgs.

TUTOR

AUTORÍA

Yo, María de los Angeles Maygualema León, con cédula de identidad N° 0602682783 soy responsable de las ideas, doctrinas, resultados y propuesta realizadas en la presente investigación y el patrimonio intelectual del trabajo investigativo pertenece a la Universidad Nacional de Chimborazo.



María de los Angeles Maygualema León

N° 0602682783

AGRADECIMIENTO

Ofrezco esta investigación a la Unidad Educativa Yaruquies , a mis queridos niños que son el eje en mi vida profesional del cual estoy orgullosa de ser docente parvularia .Con mi guía didáctica que elaborado ,propongo un cambio en el diario trabajo con nuestros párvulos ,para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea de alegría ,diversión y gusto por aprender ,ya que el mundo de las rimas ,trabalenguas ,adivinanzas ,loterías y el juego del dado le transfiere al niño a un mundo de diversión y fantasía.

A la Universidad Nacional de Chimborazo por haberme dado la oportunidad de ver más allá de mis anhelados sueños de aprender y seguir aprendiendo por nuestros niños que son el presente y futuro del Ecuador y al estimado tutor Dr. Oliver Jara por su acertada dirección y asesoramiento.

María de los Angeles Maygalema León

DEDICATORIA

Quiero dar gracias a Dios quien guía mi vida, a mi querido esposo fortaleza en mi diario vivir y profesionalismo, a mis hijos adorados Leidy y Luis mi razón de triunfar a mis padres Humberto y Blanca corazón de mi existencia, ellos han sido el empuje de alcanzar mi anhelado sueño.

María de los Angeles Maygalema León

ÍNDICE GENERAL

CERTIFICACIÓN.....	1
AUTORÍA	¡Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTO	3
DEDICATORIA.....	4
ÍNDICE GENERAL.....	5
RESUMEN.....	9
SUMMARY	¡Error! Marcador no definido.
INTRODUCCIÓN.....	10
CAPÍTULO I.....	13
1. MARCO TEÓRICO	13
1.1. ANTECEDENTES	13
1.2. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA	15
1.2.1. Fundamentación Filosófica.....	15
1.2.2. Fundamentación Epistemológica	15
1.2.3. Fundamentación Psicológica.....	16
1.2.4. Fundamentación Pedagógica.....	16
1.2.5. Fundamentación Legal	16
1.2.6. Fundamentación Teórica.....	17
1.2.6.1. Los Juegos	17
1.2.6.2. Juegos Cognitivos.....	18
1.2.6.3. Rima	18
1.2.6.4. Trabalenguas	19
1.2.6.5. Adivinanzas	19
1.2.6.6. Grafema	20
1.2.6.7. Vocales.....	21
1.2.6.8. SONIDO	24
1.2.6.9. Conciencia Fonológica	24
1.2.6.10. Lotería De Palabras	25
1.2.6.11. Dados.....	26
CAPÍTULO II.....	28
2. METODOLOGÍA	28
2.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	28

2.2.	TIPO DE INVESTIGACIÓN	28
2.3	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	28
2.4	MUESTRA	28
2.5	MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN	29
2.6.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOPIACIÓN DE DATOS	29
2.7.	TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS PARA EL ANÁLISIS RESULTADOS ..	29
	CAPÍTULO III	31
3.	LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS.....	31
3.1	TEMA	31
3.2	PRESENTACIÓN	31
3.3	FUNDAMENTACIÓN	32
3.4	CONTENIDO	33
3.5	OPERATIVIDAD	34
	CAPÍTULO IV.....	35
4.	EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	35
4.1	ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	35
4.2	COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS	78
4.2.1	Comprobación de la hipótesis específica 1	78
4.2.2	Comprobación de la hipótesis específica 2	81
4.2.3	Comprobación de la hipótesis específica 3.....	
	CAPÍTULO V	86
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	86
5.1	CONCLUSIONES.....	86
5.2	RECOMENDACIONES.....	86
	BIBLIOGRAFÍA	87

ANEXOS

ÍNDICE DE CUADROS

Tabla 1 Tono de voz, gestos, entonación, vocabulario	35
Tabla 2 Escuchar textos literarios con disfrute de las palabras y las ideas	36
Tabla 3 Acompañar el lenguaje oral utilizando audiovisuales	37
Tabla 4 Registrar, expresar ideas con sus propios códigos	43
Tabla 5 Asocia ideas y palabras	51
Tabla 6 Reconocer palabras y expresiones con su significado	60
Tabla 7 Diferenciar entre imagen y texto impresos del entorno	61
Tabla 8 Construir significados entre el contenido del texto y la experiencia personal	62
Tabla 9 Explorar la formación de palabras y oraciones utilizando la conciencia fonológica	69
Tabla 10 Elaborar significados de un texto con la activación de los conocimientos previos.....	70
Tabla 11 Comparación de los juegos cognitivos rimas, trabalenguas, adivinanzas	59
Tabla 12 Comparación de los juegos cognitivos de loterías de palabras	68
Tabla 13 Comparación de los juegos cognitivos de los dados	77

ÍNDICE DE GRÁFICO

Grafico 1 Tono de voz, gestos, entonación, vocabulario	35
Grafico 2 Escuchar textos literarios con disfrute de palabras y las ideas.....	36
Grafico 3 Acompañar el lenguaje oral utilizando audiovisuales.....	37
Grafico 4 Registrar, expresar ideas con sus propios códigos	43
Grafico 5 Asocia ideas y palabras	51
Grafico 6 Reconoce palabras y expresiones con su significado.....	60
Grafico 7 Diferencias entre imagen y texto del entorno	61
Grafico 8 Construir significados entre el contenido del texto y la experiencia personal	62
Grafico 9 Explorar la formación de palabras y oraciones utilizando la conciencia fonológica .	69
Grafico 10 Elaborar significados de un texto con la activación de los conocimientos previos..	70

RESUMEN

La investigación con el tema el juego en el desarrollo de la conciencia fonológica de niños y niñas de primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Yaruquíes del cantón Riobamba provincia de Chimborazo se creó con objetivo de determinar cómo los juegos cognitivos desarrollan la conciencia fonológica de los niños y niñas de 1 año de Educación General. Se fundamenta filosóficamente en el constructivismo de Piaget, en el desarrollo pre operaciona. La fundamentación teórica se construye en base las variables de estudio: el juego y el desarrollo de la conciencia fonológica. La investigación es de diseño cuasi experimental, de tipo aplicada, de laboratorio y descriptiva, el método utilizado es el deductivo para el informe y para el cumplimiento del análisis e interpretación de resultados el método deductivo. Se trabajó con 20 niños: 6 niñas y 14 niños. Para la solución del problema se plantea una guía La guía didáctica “JUEGO Y APRENDO” está diseñada con rimas, trabalenguas, adivinanzas, loterías de palabras, dados de imágenes para desarrollar la conciencia fonológica. Una vez aplicada la guía y utilizando la ficha de observación se analiza e interpreta los resultados, haciendo uso del Chi cuadrado se comprueba las hipótesis específicas. Se concluye que con esta investigación la incrementación del lenguaje se debe a que se empleó actividades que como eje principal es el juego. El alto porcentaje de aprendizaje en cada hipótesis se debe a que se utilizó material didáctico, recursos audiovisuales para una enseñanza rápida y alegre y el niño aprende con el juego y la interrelación con sus compañeros.

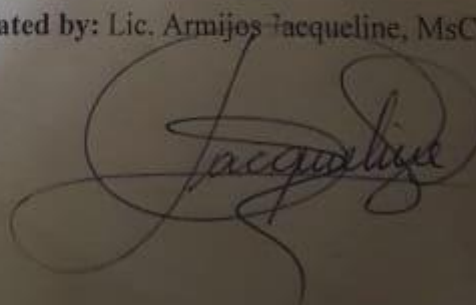
Palabras claves: juego, desarrollo, conciencia fonológica

SUMMARY

Games for developing phonological awareness among children of the first year of Basic elementary education in Educational unit "Yaruquíes", from Riobamba canton, Chimborazo province. The aim of this research was to determine how cognitive games develop phonological awareness among children who were studying in Elementary education at first year. Philosophically speaking, this research is based on Piaget's constructivism, specifically under pre operational development stage. Its theoretical framework is constructed under the studied variables: Games and phonological awareness development. Additionally, it is a quasi-experimental research since it is applicable, descriptive in a lab condition. Deductive method has been used in order to write the report, analysis accomplishment and result interpretation. There were 20 children as part of the population. 6 girls and 14 boys. For solving the problem, a teaching-learning booklet is proposed "I PLAY AND LEARN". It includes rhymes, tongue-twisters, guessing games, riddles, words lotteries, dices with images for developing phonological awareness. After having employed the booklet and the observation sheet the results were analyzed and interpreted by using the Chi square. Consequently, the specific hypotheses were tested out. Eventually, it can be concluded that the language improvement was closely related to the employed games. The high learning percentage in each hypothesis is due to the employed of teaching-learning materials such as audiovisual aids which faster and promote joy to the learner while playing and interacting with their classmates.

Key words: game, development, phonological awareness

Reviewed and translated by: Lic. Armijos Jacqueline, MsC.



INTRODUCCIÓN

El presente trabajo investigativo tiene por objetivo realizar un estudio que permite guiar al docentes de Educación Inicial con actividades a través del juego y entretenimiento con material didáctico.

El juego en el desarrollo de la conciencia fonológica de niños y niñas de primer año de educación general básica de la Unidad Educativa Yaruquíes del cantón Riobamba provincia de Chimborazo, período marzo-junio.

El estudio va acompañado de una guía didáctica que contribuya a través de actividades de juegos cognitivos que potencian habilidades cognitivas, procedimentales, motrices, tiene como objetivo desarrollar la conciencia fonológica y una integración social mediante el juego.

"El juego potencia el desarrollo del lenguaje. Por un lado, están los juegos lingüísticos (desde las vocalizaciones del bebé a los trabalenguas, canciones...). Por otro lado, el hecho de que para jugar el niño necesita expresarse y comprender, nombrar objetos... Esto abre un enorme campo de expansión lingüística, sin desestimar el hecho de que los personajes implican formas de comportamiento verbal, lo que comporta un aprendizaje lingüístico." (Reveco, 20015)

Este trabajo investigativo está estructurado de 5 capítulos:

En el Capítulo I. Se encuentra el marco teórico, donde está la fundamentación científica, en el diferente ámbito filosófico, epistemológico, psicológico, pedagógico, que permitió seguir los lineamientos en todo su desarrollo, por otro lado, están los conceptos, principios y teorías que se sustenta las tres variables de investigación.

El Capítulo II. Está el marco metodológico el mismo que demuestra en forma sistemática el diseño y el tipo de investigación que corresponde este trabajo, posteriormente se encuentra los métodos y técnicas que facilitaron la recolección de la información y permitieron la comprobación de las hipótesis específicas, la población con la que se trabajó como los recursos que facilitaron su realización.

En el Capítulo III. Lineamientos alternativos, donde está la guía didáctica "Juego y Aprendo" distribuidas en tres unidades y actividades de apoyo planeadas con ejercicios de aplicación.

En el Capítulo IV se detalla la muestra y discusión de resultados, se expone el análisis e interpretación de resultados de la ficha de observación aplicada a los niños del primer año de educación básica de la Unidad Educativa Yaruquies antes y después de la aplicación de la Guía didáctica y la comprobación de la hipótesis.

En el Capítulo V conclusiones y recomendaciones, en las que se enuncia los avances realizados con la aplicación de la Guía didáctica. Se incorpora la bibliografía y los anexos respectivos de la investigación.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. ANTECEDENTES

Al revisar los archivos de investigaciones en las bibliotecas de las universidades de educación superior del país y fuera, encontramos las siguientes investigaciones relacionadas con el tema propuesto.

En el repositorio de la Universidad Nacional de Chimborazo se encontró la tesis:

Tema	Autores	Conclusiones
Elaboración y Aplicación de una guía didáctica de iniciación a la lectura “Leyendo voy creciendo” para el desarrollo de la conciencia fonológica en los niños y niñas de primer año general básico de la Unidad Educativa Riobamba parroquia Lizarzaburu, cantón Riobamba, provincia Chimborazo, período 2015-2016	Rocío Antonieta Cevallos Tufiño	Demuestra que la guía de iniciación a la lectura contribuyo a potenciar, desarrollo de aprendizajes significativos y así lograr que los educandos hayan participado activamente en cada una de las estrategias basadas en la actualización y fortalecimiento curricular.
“Elaboración y aplicación de una guía de técnicas de articulación escucho y hablo para estimular el desarrollo del lenguaje oral en los niños/as de 4 años	María Elena Duchi Mancheno	demuestra que los problemas de articulación de los fonemas /r/d/l, /están relacionados con el desarrollo motor de los niños, por ello es

<p>del centro de educación inicial “San Rafael”, ubicado en la ciudad Riobamba, durante el período lectivo 2013-2014</p>		<p>importante ejercitar la motricidad fina de los órganos de la articulación con la finalidad de que el niño/ adquiera agilidad y una adecuada coordinación para pronunciar correctamente</p>
<p>“Elaboración y aplicación de una guía didáctica de cuentos pictográficos “Chanita me cuenta” para el desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas de 2 a 3 años del centro infantil del buen vivir “Francisco Chiriboga” de la Parroquia Velasco, Provincia Chimborazo, período 2014 – 2015.”</p>	<p>Sandra Elizabeth Ruiz Cárdenas</p>	<p>demuestra conocer cuentos pictográficos, la misma que permitirá relacionar actividades lúdicas para el desarrollo del lenguaje oral en niños y niñas.</p>
<p>Rutas didácticas para el desarrollo del lenguaje comprensivo de los niños y niñas de 3 a 5 años del centro de Educación inicial Pekelandia en el período 2016. Riobamba 2017</p>	<p>Jenny Elizabeth Vinueza Zúñiga.</p>	<p>la autora recalca la importancia de desarrollar el lenguaje comprensivo en los niños y niñas, a través de cuentos, retahílas, trabalenguas y actividades lo que proporcionaron mayor seguridad y soltura al comunicarse. La expresión más elevada del desarrollo humano, pues sólo el juego construye la</p>

		expresión libre de lo que contiene el alma del niño y la niña y en él debe basarse todo aprendizaje
--	--	---

Fuente: Repositorio digital de la Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH, 2018)

1.2.1.2 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

1.2.1. Fundamentación Filosófica

La investigación se basa en la teoría constructivista que entrega a los párvulos las herramientas necesarias que les permite construir sus propios procesos para solucionar problemas. Este paradigma donde el proceso de enseñanza se lleva dinámicamente, participativo, donde el saber sea una autentica obra utilizada por la persona que aprende El paradigma propone que el salón de clase sea un lugar donde se aprenda a jugar y asimilar, pero sobre todo a entender el mundo, a vivir en la realidad y ajustarse a ella. Como figuras claves destacan principalmente el constructivismo que tiene su origen en materiales didácticos para que el niño toque, estimule sus sentidos y se desarrolle activamente (Díaz, 2010)

1.2.2. Fundamentación Epistemológica

La Epistemología (del griego episteme, que significa conocimiento, logos, teoría), es la rama de la filosofía que trata de los problemas filosóficos que rodean la teoría del conocimiento. La epistemología se ocupa de la definición del saber y de los conceptos relacionados, de las fuentes, criterios, tipos de conocimiento posible y el grado con el que cada uno resulta cierto; así como la relación exacta entre el que conoce y el objeto conocido. (Scheffler, 2011)

1.2.3. Fundamentación Psicológica

Piaget y sus 4 etapas del desarrollo cognitivo. Sensorio -motora o sensomotriz, pre operacional, operaciones concretas, operaciones formales en esta investigación daremos a dar a conocer la etapa pre operacional desde los 2 años a los 7 años el lenguaje es la expresión como usa símbolos (palabras) permite conocer sonidos que escucha en su medio ambiente repitiendo las palabras comprende que puede expresar sus deseos gran parte se adquiere mediante el juego y al repetir constantemente enriquece su experiencia y conocimiento esto se debe que hay niños que tienen bien desarrollada su pensamiento pre operacional y otros niños no esto se debe que hay muchos factores para esta desigualdad es por eso que emplearemos el juego para que todos los niños tengan desarrollado su pensamiento operacional mediante el lenguaje. (Brunnind, 2012)

1.2.4. Fundamentación Pedagógica

El uso de materiales didácticos puede llegar a ser utilizado mediante el juego libre o dirigido con metas claras y precisas, o, por lo contrario, permitiendo que el niño indague, descubra e investigue a través de juego y la interacción con sus semejantes; además, en la edad preescolar, la principal forma de aprendizaje en el niño es a través del juego, o sea que la relación entre juego y material didáctico puede ser amplia y profunda siendo a la vez de complemento. (Malagón, 2010)

En el aula debe haber material de rimas, adivinanzas, trabalenguas, loterías de palabras e imágenes, dado de vocales y fonema m, p, s para incrementar en los niños su lenguaje y comprensión para que desarrolle su pensamiento operacional a través del juego.

1.2.5. Fundamentación Legal

Esta investigación se fundamenta en los siguientes artículos:

El art. 26 de la Constitución de la República del Ecuador establece que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

El art. 27 de la Constitución vigente establece que la educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. (Asamblea Constituyente, 2008)

En art.344 determina que el sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato y estará articulado con el Sistema Educación Superior.

1.2.6. Fundamentación Teórica

1.2.6.1.Los Juegos

El término juego proviene del latín *iocus*, que significa algo así como *broma*, y es entendida como una actividad realizada por seres humanos (y en cierta forma también algunos animales), que involucra el desenvolvimiento de la mente y el cuerpo, con un sentido lúdico, de distracción, de diversión y aprendizaje.

Los juegos actúan como un estímulo para la actividad mental y el sentido práctico, en la medida que, en casi todos los casos, se presenta con la misma secuencia: el jugador está en una circunstancia y tiene que llegar a otra diseñando una estrategia mental, que luego llevará a la práctica. Esa estrategia está limitada por las reglas y pautas que presenta el juego.

Por esta forma en la que se desarrolla generalmente el juego es que adquiere su carácter educativo: el niño aprende no solo a desarrollar estrategias, sino a adaptarse a los recursos

y las condiciones con que cuenta y conoce de antemano. No es casualidad, entonces, que la transición del niño desde el seno familiar hacia las instituciones educativas se haga en el jardín de infantes, donde prima como actividad el juego. (María Eugenia Lasso y Alicia Rivera de Velasco, 2006)

Comentario Personal

El juego es importante en la preparatoria ya que el alumno aprende jugando sus diferentes destrezas estimula al cerebro, la docente enseña reglas para tener respeto con sus compañeros se adapta a diferentes recursos, espacios del aula, la maestra si empleara el juego para enseñar conocimientos, sería el aprendizaje rápido y evitaría el estrés en el párvulo en esa edad el niño está en la etapa de cambio de la casa a la escuela es por eso que debemos motivarlo a que se adapte a ese lugar nuevo utilizando las estrategias del juego para la diversión del niño /a .

1.2.6.2.Juegos Cognitivos

Los juegos cognoscitivos son aquellos juegos que se basan en realizar destrezas intelectuales como la memoria, las operaciones básicas y el lenguaje para solucionar diferentes situaciones. En estos juegos básicamente se siguen reglas complicadas o extensas y generalmente de fichas, tableros e instrumentos de Escritura. (Medinnus, 1990)

Comentario personal

En el nivel de preparatoria se utiliza material didáctico para las diferentes destrezas para que el niño manipule, explore y aprenda por medio de los sentidos es por eso que utilizamos juegos cognitivos para que el niño se divierta y juegue con el objetivo de que aprenda y tenga un fondo de experiencia en su cerebro y luego lo exponga en su diario aprendizaje, las funciones como es comer, respirar son funciones cognitivas la obtención del conocimiento y comprender bien las cosas es por eso que planteó que el niño comprenda y asocie la palabra con el dibujo desarrollando su lenguaje correctamente.

1.2.6.3.Rima

La rima suele verse como uno de los elementos esenciales o fundamentales del verso,

aunque en rigor, y en un sentido estricto, no lo es. Los elementos constituyentes del verso son el acento y el número de sílabas (Torre 1999:102; 2003:273)

Comentario Personal

En el aula de preparatoria la rima es empleada para pronunciar y acentuar de manera divertida, el niño escucha y repite lento, rápido enseñando la conciencia fonológica pronunciando y reconociendo el sonido las docentes utilizamos para que el niño conozca los diferentes sonidos por medio del juego y tenga conocimiento y lleve en su cerebro como una experiencia para que en algún momento lo utilice.

1.2.6.4.Trabalenguas

Un trabalenguas es una frase o un término cuya pronunciación es muy complicada (y, por lo tanto, “traba” la lengua de aquél que intenta expresarla). Suele utilizarse a modo de juego o como ejercicio para lograr una expresión o manera de hablar que resulte clara.

El trabalenguas, por lo tanto, debe ser un texto que, al ser pronunciado a viva voz, sea difícil de articular. Su dificultad radica en la presencia de rimas y aliteraciones a partir del uso de fonemas que resultan muy parecidos. (<https://definicion.de/trabalenguas/>)

Comentario Personal

Los trabalenguas son utilizados para la diversión del pronunciamiento de las palabras complejas y una fluidez en su lenguaje en forma divertida al trabarse las frases el niño practica una y otra vez hasta que lo diga bien se siente contento cuando lo logra, esto ha ayudado a los docentes a que se desarrolle el lenguaje en los niños de manera alegre en las aulas de preparatoria el juego es la base de aprender.

1.2.6.5.Adivinanzas

La noción de adivinanza puede hacer referencia a una adivinación (predecir el futuro, descubrir lo oculto, acertar lo que quiere decir un enigma) o a un acertijo (un enigma que se propone como pasatiempo).

Lo habitual es que la adivinanza, como acertijo, se enuncie en forma de rima. Por ejemplo: “Redondo, redondo, barril sin fondo... ¿qué es?” (un anillo), “Siempre quietas, siempre quietas: de día, dormidas; de noche, despiertas” (las estrellas).

Las adivinanzas suelen estar dirigidas a los niños para que deduzcan los nombres de animales, frutas, objetos, etc. En este sentido, las adivinanzas cuentan con un componente educativo más allá del lúdico, que busca el desarrollo mental de los más pequeños. El niño, ante una adivinanza, debe estar atento al enunciado, analizarlo y razonar para hallar la respuesta. La formulación en rima, por su parte, ayuda al aspecto lúdico. (<https://definicion.de/adivinanza/>)

Comentario Personal

Las adivinanzas son utilizadas en el aula para que el niño desarrolle el lenguaje y su creatividad son motivados por medio de los acertijos que escuche, razone y encuentre la respuesta a las adivinanzas planteadas manipulando el material didáctico el niño aprende de mejor manera con sus sentidos esto ayudará a que el párvulo se relacione con los objetos conocidos y aprendidos esto ira a su fondo de experiencia para que luego el niño asocie para solucionar los acertijos y mejore su lenguaje.

La adivinanza será un material de aprendizaje para el desarrollo de la memoria, atención, lenguaje y sobre todo para la alegría de los niños.

1.2.6.6.Grafema

Los grafemas (también llamados grafías o letras) son las unidades más pequeñas de escritura dentro de un idioma.

Los grafemas forman el alfabeto de un idioma y pueden tener diferentes formas:
Grafemas del alfabeto latino: a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, ñ, o, p, q, r

Los grafemas tienen su correspondencia con los fonemas y sus sonidos por lo que es importante distinguirlos bien:

- Fonema: es la imagen mental (abstracción) de los sonidos del habla.
- Sonido: fenómeno producido al vibrar las cuerdas vocales del aparato fonador.
- Grafema (grafía o letra): es la representación escrita letra de un sonido.
- Un fonema se puede corresponder con uno o varios grafemas:
- Fonema a: se corresponde con el grafema "a"(casa, mamá, ballena)
- Fonema b: se corresponde con los grafemas "b"y "v" (base, vaca, bien, vino)
- Fonema k: se corresponde con los grafemas" c "y "qu" "k"(casa queso kilo)
- A su vez un grafema se corresponde con diferentes sonidos que se producen al pronunciarlos mediante el habla .Según el idioma los grafemas se pronuncian con sonidos diferentes

Fuente: Gramaticas.net (2018). "Grafemas - Definición y Ejemplos".

Comentario personal

En el salón de clases de preparatoria los niños manejan su propio código para entender y que le comprendan lo que desean decir por ejemplo dibujan un plato eso significa sopa luego los garabateos al inicio de la escritura, al realizar el proceso de lecto escritura al niño le vamos interiorizando al mundo de la letras y sonidos es ahí que iniciamos la conciencia fonológica que es el cimiento del proceso de lectoescritura para los años escolares en el aula se debe utilizar material didáctico para que el niño juegue con el dado, loterías asociando el grafema ,sonido y desarrolle la fonología estos puntos de inicio ayuda a los años superiores a tener un proceso sólido y lograr la meta final que el niño aprenda a leer y escribir .

1.2.6.7.Vocales

Las vocales, plural de vocal, originada en el latín “vocalis”, deriva de “vox” cuyo significado es “sonido ejecutado con la boca”, más específicamente, por las cuerdas vocales laríngeas. Las cinco vocales castellanas son la A, la E, la I, la O y la U.

Las vocales originan sonidos simples que no necesitan ayuda de otras letras para pronunciarse, y junto a las consonantes conforman palabras. No existen palabras que puedan construirse sin vocales.

La cavidad bucal actúa como resonador, y produce, al variar su volumen, timbres diferenciados, lo que se complementa para pronunciar las diferentes vocales con las distintas posiciones que adoptan los labios y la lengua (si se levanta en la parte anterior y consecuentemente se acerca al paladar duro o si bien se alza en la zona posterior aproximándose al velo del paladar). Esto permite clasificar a las vocales en abiertas o fuertes (a, o, e) y cerradas o débiles (i, u) según haya mayor o menor distancia, respectivamente entre la lengua y el paladar. Cuando dos vocales se unen en una sola sílaba se dice que existe diptongo. Para ello deben reunirse dos vocales débiles no acentuadas, o una débil y una fuerte.

Comentario Personal

Un fonema es la unidad fonológica mínima que, en un sistema lingüístico, puede oponerse a otra unidad en contraste de sentido. Esto quiere decir que la definición de fonema puede ser formulada de acuerdo a la posición que el fonema ocupa en una palabra.

Nuestra experiencia de comunicación a partir del habla nos dice que las palabras son el resultado del engarzamiento de diferentes formas donde la unión de las mismas cobra un significado. Quienes estudian el lenguaje y estas formas utilizadas en el habla para expresar ideas o sentimientos, en el intento de abstraer los sonidos de nuestro lenguaje crearon el término fonemas, que consisten en un conjunto de símbolos que no se encuentran ligados a ningún sonido en particular puesto que se ubican en un análisis más abstracto. Por ejemplo el fonema /b/ representa el sonido del comienzo del término “bueno”, pero es sólo eso una representación, en sí mismo no tiene sonido.

Por ejemplo: el fonema /s/ puede oponerse al fonema /r/ en las palabras casa y cara, ya que el mensaje transmitido (significado) varía en cada una. Lo mismo ocurre con los fonemas /t/ y /v/ en lata y lava.

Puede calificarse al fonema como la unidad mínima del lenguaje oral, ya que se trata de los sonidos del habla que permiten diferenciar entre las palabras de una lengua: /t/ y /l/ en pata y pala, /a/ y /o/ en sal y sol, /r/ y /m/ en toro y tomo, etc.

Las palabras mencionadas tienen significados completamente distintos, aunque la pronunciación de cada una apenas difiere en los mencionados sonidos (fonemas).

Es importante señalar que si bien el fonema pertenece al ámbito de la lengua, y el sonido se incluye en el campo del habla, ambos elementos se encuentran íntimamente relacionados y condicionan el significado de los términos; sin embargo el fonema es un elemento que sirve para el análisis lingüístico, es decir que representa la abstracción de ese sonido al que se encuentra ligado.

Los sonidos de una palabra se conocen como alófonos. Un mismo fonema puede tener distintos alófonos, como /g/ en gato y genio. Hay ocasiones en que las letras coinciden con los fonemas (como A y /a/) y otras en que una letra suena como más fonemas (C puede sonar como /k/ en casa y como /z/ en cerebro).

Es importante tener en cuenta que los fonemas no son sonidos en cuanto a una entidad física, sino que se trata de una abstracción formal o de una huella psicológica de los sonidos del habla.

Fonemas, alófonos y notaciones fonéticas

Fonema.-Es importante señalar que, de acuerdo a una convención internacional, los fonemas se escriben entre barras a fin de ser fácilmente diferenciables de los grafemas o letras, los cuales suelen ir representados entre comillas (<>) o corchetes ([]). Esta formalidad en la representación de los fonemas fue impuesta por los lingüistas reunidos en torno a la Escuela de Praga durante el siglo XX.

El conjunto de fonemas que forman una lengua es limitado y cerrado y ha sido el resultado de una exhaustiva investigación en torno a las contraposiciones diversas de los grafemas en las palabras.

Es sumamente importante tener en cuenta que un fonema NO ES UN SONIDO sino una idealización de éstos que permite a su vez diversas formas de ser efectuado. Por ejemplo, /b/ es un fonema del español que puede representar dos variantes de sonidos: una de ellas

en la que los labios no llegan a cerrarse y se expira un poco de aire para que vibren las cuerdas y pronunciar palabras como tubo, alba o curva, y la otra los labios se cierran para cortar el paso del aire y liberarlo bruscamente para exclamar por ejemplo ¡Bien!. Estos sonidos se representan en la notación fonética como [β] la primera, y [b], la segunda, pero ambas son alófonos del fonema /b/. (Julián Pérez Porto y Ana Gardey. Publicado: 2009. Actualizado: 2013. Definicion.de: Definición de fonema (<https://definicion.de/fonema/>))

Comentario Personal

1.2.6.8.SONIDO

"El sonido no es otra cosa que la sensación producida en el oído por las variaciones de presión generadas por un movimiento vibratorio que se transmiten a través de medios elásticos .Dentro de ciertos límites, estas variaciones pueden ser percibidas por el oído humano"(Fernandez Diez, Martínez Abadía,1999).

Comentario Personal

En el aula fomentamos la discriminación auditiva dando a conocer los diferentes sonidos que distinguen para desarrollar su audición como es el sonido de los granos, objetos, madera, vidrio etc. En el patio con los juegos de la gallinita ciega que diferencien el sonido de la voz de los compañeros es un proceso a seguir luego fomentamos el sonido de los fonemas vamos enseñando por medio del juego la diferencia de ellos para eso utilizamos material audio visual que desarrolle con sus sentidos y tengan experiencia de aprendizaje para luego utilizar en el proceso de la relación: grafema, fonema, sonido.

1.2.6.9.Conciencia Fonológica

La conciencia fonológica es la conciencia explícita del hecho de que las palabras están formadas por fonemas y sílabas. El sujeto no logra en forma espontánea este conocimiento y por lo tanto éste debe ser enseñado. No es frecuente que en el jardín infantil y en la escuela básica se enseñe este conocimiento y en consecuencia el niño debe aprenderlo junto con el aprendizaje lector. Estos dos aprendizajes juntos son una gran carga para el aprendiz. Por eso es necesario enseñarlo durante la educación preescolar

(Orellana ,1996:217)

Conciencia Fonémica 5 a 6 años-Toma de conciencia que las sílabas están compuestas por fonemas

Diga al niño: vamos a jugar a adivinar la palabra oculta " yo te voy a decir sonidos y tú me dirás palabra. Por ejemplo: m/e/s/a

Reconocimiento del fonema inicial (complejidad: vocálicos y consonánticos)

La meta final es que el niño domine y aprenda la correspondencia Fonema –Grafema. Adquiere mayor relevancia durante el período de lectura inicial. (María Francisca Valenzuela H. Paula Yakuba V. 2012)

Comentario Personal

En preparatoria se debe empezar con la discriminación de sonidos el niño por medio del juego el habla y escucha a sus compañeros ya está ejercitando la conciencia fonológica hay niños que desde casa tiene un limitado vocabulario es ahí que en el patio en forma involuntaria el aprende de sus amigos nuevos términos y la función de la docente es reforzar relacionando el dibujo con la palabra para que en párvulo pueda asimilar en diferentes actividades en su diario aprendizaje

1.2.6.10. Lotería De Palabras

Lotería es una herramienta útil y divertida para niños en la cual se retoma la correspondencia letra-sonido, con énfasis en el sonido de cada una de las consonantes en combinación con las vocales, además de que la organización didáctica se sustenta en aspectos psicopedagógicos al reconocer el valor intelectual del niño y su capacidad de respuesta (Editorial Santillana 2016).

Comentario Personal

Con el juego el párvulo aprenda la escritura y lectura, consiste la lotería de fichas con imágenes de palabras de acuerdo a la creatividad del docente conseguimos que el niño

socialice, fomente las actividades grupales y el respeto iniciando la cooperación y el trabajo en grupo, con esta actividad para que desarrolle la discriminación visual y auditiva, memoria visual y auditiva, pareo, visual, coordinación motriz. La lotería infantil ayuda a los párvulos a tener como una tabla de juego que ayuda reforzar la expresión, beneficiando la coordinación visual, la atención y la tolerancia a perder que no siempre ganará, estimula el desarrollo cognitivo aprendiendo la semejanza y diferencia.

1.2.6.11. Datos

En Preescolar y primer ciclo de primaria los pequeños utilizan numerosos objetos con formas y volúmenes para la asimilación de los conceptos. Estas herramientas despiertan su curiosidad y estimulan su creatividad. Cuando les hacemos trabajar con asociaciones de ideas, además, les estamos ayudando a relacionarse con su entorno de una manera natural y progresiva. Si empleamos todos los medios a nuestro alcance para proporcionarles recursos de interrelación con lo que les rodea estaremos fomentando una magnífica base para su desarrollo cognitivo.

Los cubos, o dados, educativos son muy empleados en edades tempranas. Suelen usarse para la construcción de los primeros vocablos, en un principio simple y progresivamente más complejo. Pero los dados educativos van más allá de la formación de una palabra, ya que pueden emplearse también para las asociaciones de ideas, recurso muy empleado en la estimulación temprana como medio para mejorar el desarrollo de la lógica y la abstracción; las formas de estos objetos permiten, además, una experiencia sensorial enriquecedora (Generador de dados educativos-Formación y Recursos 2011)

Comentario Personal

Este juego ayuda a los niños a tener percepción sensorial y desarrollar su lenguaje mediante el reconocimiento de las vocales además ,ayuda a nuestros niños a estar concentrados , socializar con el resto de niños hacer respetuosos en sus turnos y tolerantes al equivocarse.

Nos ayuda en el aprendizaje a que el niño se divierta y encuentre gusto por aprender al

tirar el dado él está realizando motricidad fina, óculo manual y relaciona la vocal con el dibujo al asociar con el juego y la práctica él va ya teniendo un fondo de experiencia en su cerebro para luego ponerlo en práctica la destreza en los próximos años cuando necesite de ese conocimiento.

El dado es importante utilizar para la estimulación de los párvulos con los dibujos el relaciona con su diario vivir y entiende su significado asocia a su lenguaje y enriquece su dialecto esto ayuda a la docente a que formule oraciones oralmente con los dibujos.

CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA

2.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

El diseño de la investigación es Cuasi experimental.

El diseño cuasiexperimental consiste en la escogencia de los grupos, en los que se prueba una variable, sin ningún tipo de selección aleatoria o proceso de pre-selección.

2.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

- **Aplicada:** Damos solución al problema investigado
- **Investigación de laboratorio:** La investigación se realizó en el salón de clase de primer grado de la Unidad Educativa Yaruquíes del cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo.
- **Investigación Bibliográfica:** La investigación tiene una fundamentación teórica tanto para la guía didáctica como para las variables, el juego y la conciencia fonológica

2.3 POBLACIÓN Y MUESTRA

La población donde se realiza la investigación son los niños y niñas del primer grado paralelo “A” de la Unidad Educativa Yaruquíes.

NÓMINA	TOTAL	PORCENTAJE
Niñas	6	30%
Niños	14	70%
Total	20	100%

2.4 MUESTRA

No se calcula muestra porque la población es pequeña

2.5 MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación se realizó mediante el método deductivo en la cual se ejecuta la aplicación, comprensión y demostración.

2.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOPIACIÓN DE DATOS

Se aplicó la técnica de la observación para medir los resultados, utilizando como instrumento la ficha de observación.

2.7. TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS PARA EL ANÁLISIS DE RESULTADOS

Luego de la recolección de información se inicia con el procesamiento y posterior tabulación de la guía de observación para generar las tablas, gráficos estadísticos e interpretación de los resultados obtenidos.

2.8 HIPÓTESIS

2.8.1 Hipótesis General

Los juegos cognitivos desarrollan la conciencia fonológica de los niños y niñas de 1 año de educación general básica de la Unidad Educativa Yaruqués período marzo –junio del 2018 pronunciando los sonidos de manera correcta

2.8.2 Hipótesis Específicas

Los juegos cognitivos como rima, trabalenguas, adivinanzas desarrollan la conciencia fonológica de los niños y niñas de 1 año de educación general básica de la Unidad Educativa Yaruqués período marzo –junio del 2018, logra la fluidez del lenguaje.

Los juegos cognitivos de loterías de palabras desarrollan la conciencia fonológica de los niños y niñas de 1 año de educación general básica de la Unidad Educativa Yaruqués período marzo –junio del 2018 conoce el grafema y el sonido

Los juegos cognitivos de juegos del dado desarrollan la conciencia fonológica de los niños y niñas de 1 año de educación general básica de la Unidad Educativa Yaruquies período marzo –junio del 2018.Relacione la palabra con el dibujo

Los juegos cognitivos de juegos del dado desarrollan la conciencia fonológica de los niños y niñas de 1 año de educación general básica de la Unidad Educativa Yaruquies período marzo –junio del 2018.Relacione la palabra con el dibujo

CAPÍTULO III

3. LINEAMIENTOS ALTERNATIVOS

3.1 TEMA

Guía Juego y Aprendo

3.2 PRESENTACIÓN

La guía didáctica “JUEGO Y APRENDO” está diseñada con rimas, trabalenguas, adivinanzas, loterías de palabras, dado de imágenes para desarrollar la conciencia fonológica.

El niño debe tener un fondo de experiencia es decir debe conocer desde temprana edad que la imagen que se expone a él tiene un nombre y significado y eso se aprende jugando que pretendemos comprobar con la presente guía.

La presente guía ayudará a la docente a que el niño párvulo diferencie los sonidos que forman las palabras (fonemas) para luego enseñar las grafías, pero es necesario que el infante desarrolle mediante el juego para ello habrá una serie de actividades que serán de diversión y aprendizaje.

Es por eso que Vigotsky habla de la zona de desarrollo próximo su idea real son los compañeros del aula y su inter aprendizaje y el desarrollo potencial es bajo la guía de un adulto como son los juegos para que su aprendizaje sea agradable y feliz para el aprendizaje futuro.

Al realizar esta guía el niño juega, aprende y manipula los recursos didácticos desarrollando sus sentidos y sobre todo dando una sonrisa en cada actividad logrando que el docente refleje su trabajo de manera dinámica y creativa.

3.3 FUNDAMENTACIÓN

Conciencia fonológica.- Capacidad que tiene cada persona de reflexionar en torno a los sonidos de su propia lengua, implica la manipulación deliberada de los sonidos del lenguaje, es decir, de las palabras, sílabas y fonemas

La meta final es que el niño domine y aprenda la correspondencia FONEMA- GRAFEMA. Adquiere mayor relevancia durante el período de lectura inicial. (María Francisca Valenzuela H. Paula Yakuba V 2012.)

Rima.- Es la repetición de una secuencia de fonemas a partir de la sílaba tónica al final de dos o más versos. La rima se establece a partir de la última vocal acentuada, incluida ésta. (Wikipedia)

Trabalenguas.- Los trabalenguas, también conocidos por destrabalenguas, son útiles para ejercitar y mejorar la forma de hablar de los niños. ¿Quién no ha jugado alguna vez a repetir un trabalenguas con los hijos? Es uno de los juegos más educativos y creativos. Los trabalenguas son una herramienta muy usada para mejorar la dicción de los niños, así como su memoria, al mismo tiempo en que se entretienen (guíainfantil.com)

El juego de los trabalenguas consiste en pronunciar correctamente una frase o texto en voz alta. El desafío es que si bien en principio parece fácil, al decirlos en voz alta la lengua se traba y resultan mucho más difíciles de pronunciar de lo que se parecían el objetivo es decirlos con claridad aumentando cada vez más la velocidad con que se dicen sin dejar de pronunciar ninguna de las palabras y sin cometer errores. (A.M. Rothman 2017)

Adivinanzas. - Se tratan de enigmas sencillos en los que se describe una cosa de forma indirecta para que alguien lo adivine. En el enunciado se incluyen pistas para su solución. Muchas adivinanzas están dirigidas al público infantil, con un componente educativo, para representar tradiciones y conceptos básicos como animales, frutas o toda clase de objetos (Wikipedia)

Lotería de palabras. - Con el juego el párvulo aprenda la escritura y lectura, consiste la lotería de fichas con imágenes de palabras de acuerdo a la creatividad del docente conseguimos que el niño socialice, fomente las actividades grupales y el respeto iniciando la cooperación y el trabajo en grupo, con esta actividad para que desarrolle la discriminación visual y auditiva, memoria visual y auditiva, pareo, visual, coordinación motriz. La lotería infantil ayuda a los párvulos a tener como una tabla de juego que ayuda reforzar la expresión, beneficiando la coordinación visual, la atención y la tolerancia a perder que no siempre ganará, estimula el desarrollo cognitivo aprendiendo la semejanza y diferencia.

Dado.- Este juego ayuda a los niños a tener percepción sensorial y desarrollar su lenguaje mediante el reconocimiento de las vocales además ,ayuda a nuestros niños a estar concentrados , socializar con el resto de niños hacer respetuosos en sus turnos y tolerantes al equivocarse.

3.4 CONTENIDO

La Guía está organizada por tres unidades con actividades activas y metodológicas los juegos cognitivos rimas, trabalenguas, adivinanzas; loterías de palabras, dado.

Unidad 1:

Rima

Águila, escuela, Isabel, Olga, Úrsula, manzana, papá, Sisa

Trabalenguas

María, elefante, pajarito, oso, Ulises, Mariana, Panchita, sapo

Adivinanzas

a, e, i, o,u,mariposa,patito,sol

Unidad 2

Loterías de palabras

Avión, espada, iglesia, ojo, uña, m, p, s

Unidad 3

A a, E e, I i, O o, U u, mamá, pelota, silla

3.5 OPERATIVIDAD

TEMA	FECHA	RESPONSABLE
Rima		Docente
Águila, escuela, Isabel, Olga, Úrsula, manzana, papá, Sisa	02/Marzo /2018	
Trabalenguas		Docente
María, elefante, pajarito, oso, Ulises, Mariana, Panchita, sapo	09/Marzo /2018	
Adivinanzas	16/Marzo /2018	Docente
a, e, i, o,u,mariposa,patito,sol		
Unidad 2		Docente
Loterías de palabras	23/Marzo /2018	
Avión, espada, iglesia, ojo, uña, m, p, s		Docente
Unidad 3	30/Marzo /2018	
A a, E e, I i, O o, U u, mamá, pelota, silla	6/ abril 2018	Docente

Elaborado por María Maygualema

CAPÍTULO IV

4. EXPOSICIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

1. Adaptar el tono de voz, los gestos, la entonación y el vocabulario a diversas situaciones comunicativas, según el contexto y la intención

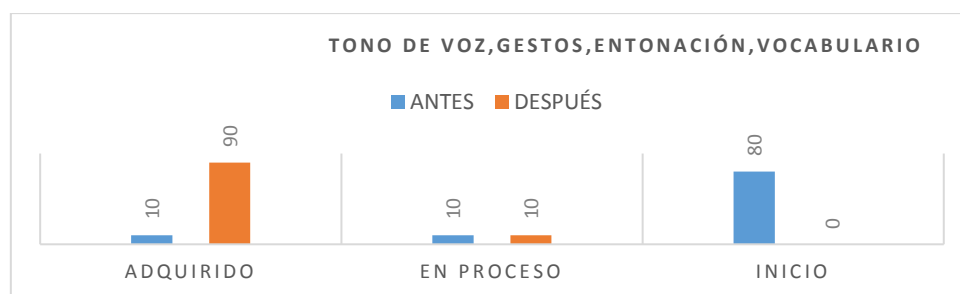
CUADRO N°4.1

Destreza 1 Tono de voz, gestos, entonación, vocabulario

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	2	10	18	90
EN PROCESO	2	10	2	10
INICIO	16	80	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruquies
Responsable: María Maygualema

Grafico 1 Tono de voz, gestos, entonación, vocabulario



Fuente: Cuadro N° 4.1
Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 80 % adapta el tono de voz, gestos, entonación, vocabulario en inicio, el 10% en proceso, el 10 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 90% de estudiantes presentaron adquirido, 10 % en proceso, 0 % en inicio

b) Interpretación

Mediante los juegos cognitivos de rimas los niños articulan correctamente pero necesitan del docente para seguir ejercitando su pronunciación y significado logrando de esta manera el enriquecimiento del lenguaje.

TEMA: escuela

2.-Escuchar textos literarios con disfrute de las palabras y las ideas

CUADRO N°4.2

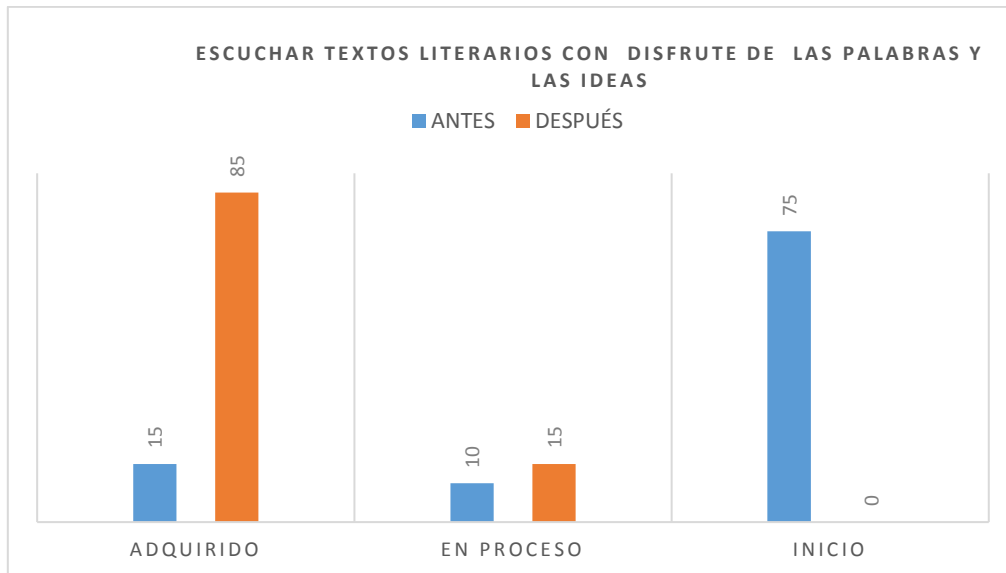
Destreza 2 Escuchar textos literarios con disfrute de las palabras y las ideas

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	3	15	17	85
EN PROCESO	2	10	3	15
INICIO	15	75	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruqués

Responsable: María Maygualema

Gráfico 2 Escuchar textos literarios con disfrute de palabras y las ideas



Fuente: Cuadro N° 4 .2

Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 75 % escucha textos literarios con disfrute de las palabras y las ideas en inicio, el 10% en proceso, el 15 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 85% de estudiantes presentaron adquirido, 15 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Al escuchar a la docente leer las rimas el niño disfruta de las palabras e ideas que se imaginan desarrollando su lenguaje esto ayuda a fomentar el vocabulario en los niños/as

Tema: Isabel

3. Acompañar el lenguaje oral, en situaciones de expresión creativa, utilizando recursos audiovisuales.

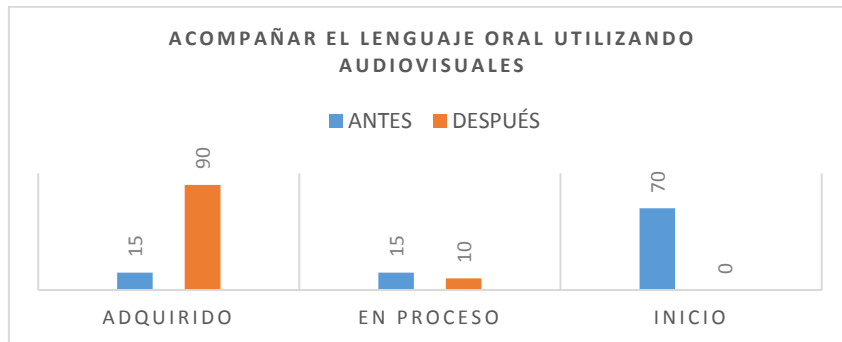
CUADRO N°4.3

Destreza 3 Acompañar el lenguaje oral utilizando audiovisuales

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	3	15	18	90
EN PROCESO	3	15	2	10
INICIO	14	70	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruquíes
Responsable: María Maygualema

Grafico 3 Acompañar el lenguaje oral utilizando audiovisuales



Fuente: Cuadro N° 4 .3
Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 70 % acompaña el lenguaje oral utilizando audiovisuales en inicio, el 15% en proceso, el 15 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 90% de estudiantes presentaron adquirido, 10 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Al utilizar recursos audiovisuales en los juegos cognitivos de rimas los niños han desarrollado sus sentidos para el aprendizaje de conocer nuevo vocabulario la docente tiene que utilizar este recurso para que los niños aprendan de forma rápida y alegre.

Tema: Olga

4. Adaptar el tono de voz, los gestos, la entonación y el vocabulario a diversas situaciones comunicativas, según el contexto y la intención

CUADRO N°4.4

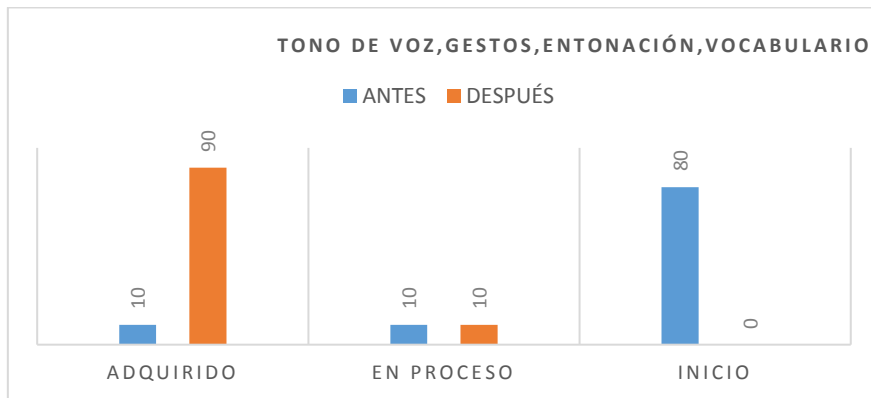
Destreza 4 Tono de voz, gestos, entonación, vocabulario

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	2	10	18	90
EN PROCESO	2	10	2	10
INICIO	16	80	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruquies

Responsable: María Maygualema

Grafico 4 Tono de voz, gestos, entonación, vocabulario



Fuente: Cuadro N° 4 .4

Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 80 % adapta el tono de voz, gestos, entonación, vocabulario en inicio, el 10% en proceso, el 10 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 90% de estudiantes presentaron adquirido, 10 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Mediante los juegos cognitivos de rimas los niños articulan correctamente pero necesitan del docente para seguir ejercitando su pronunciación y significado logrando de esta manera el enriquecimiento del lenguaje

Tema: Úrsula

5. Escuchar textos literarios con disfrute de las palabras y las ideas

CUADRO N°4.5

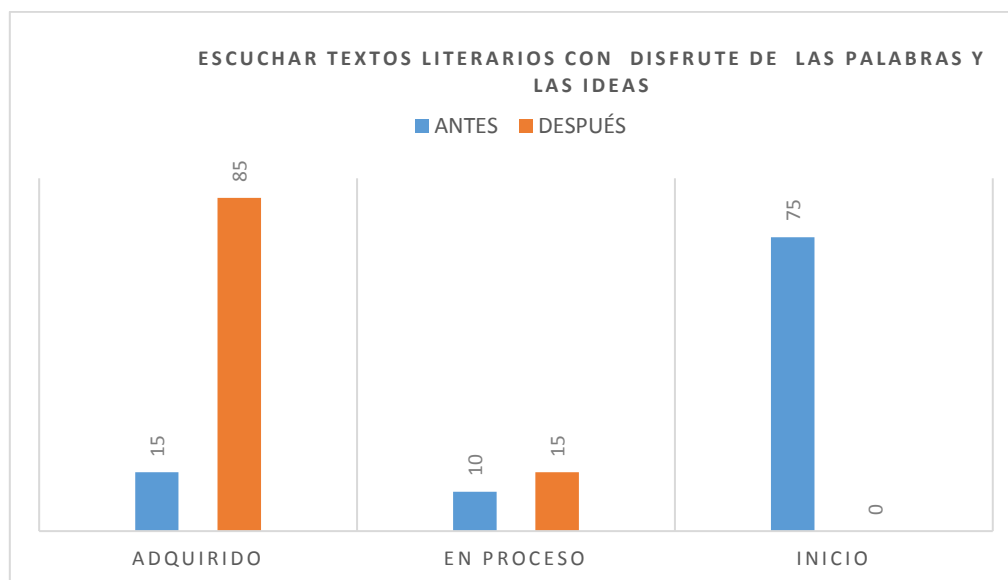
Destreza 5 Escuchar textos literarios con disfrute de las palabras y las ideas

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	3	15	17	85
EN PROCESO	2	10	3	15
INICIO	15	75	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruqués

Responsable: María Maygualema

Gráfico 5 Escuchar textos literarios con disfrute de palabras y las ideas



Fuente: Cuadro N° 4 .5

Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 75 % escucha textos literarios con disfrute de las palabras y las ideas en inicio, el 10% en proceso, el 15 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 85% de estudiantes presentaron adquirido, 15 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Al escuchar a la docente leer las rimas el niño disfruta de las palabras e ideas que se imaginan desarrollando su lenguaje esto ayuda a fomentar el vocabulario en los niños/as

Tema: Manzana

6. Acompañar el lenguaje oral, en situaciones de expresión creativa, utilizando recursos audiovisuales.

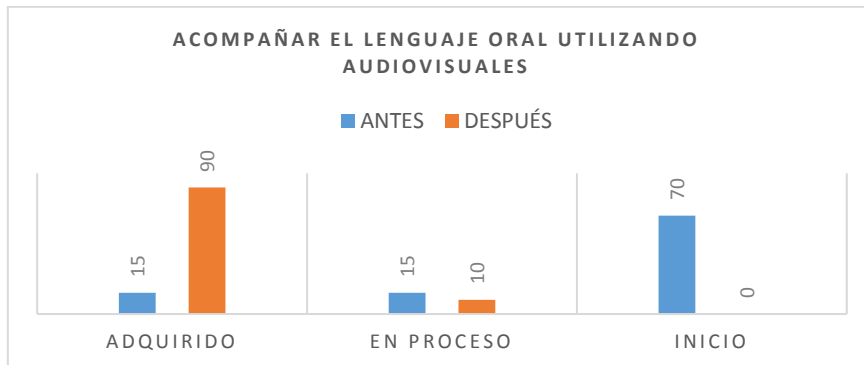
CUADRO N°4.6

Destreza 6 Acompañar el lenguaje oral utilizando audiovisuales

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	3	15	18	90
EN PROCESO	3	15	2	10
INICIO	14	70	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruquíes
 Responsable: María Maygualema

Gráfico 6 Acompañar el lenguaje oral utilizando audiovisuales



Fuente: Cuadro N° 4 .6
 Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 70 % acompaña el lenguaje oral utilizando audiovisuales en inicio, el 15% en proceso, el 15 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 90% de estudiantes presentaron adquirido, 10 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Al utilizar recursos audiovisuales en los juegos cognitivos de rimas los niños han desarrollado sus sentidos para el aprendizaje de conocer nuevo vocabulario la docente tiene que utilizar este recurso para que los niños aprendan de forma rápida y alegre

Tema: papá

7. Adaptar el tono de voz, los gestos, la entonación y el vocabulario a diversas situaciones comunicativas, según el contexto y la intención

CUADRO N°4.7

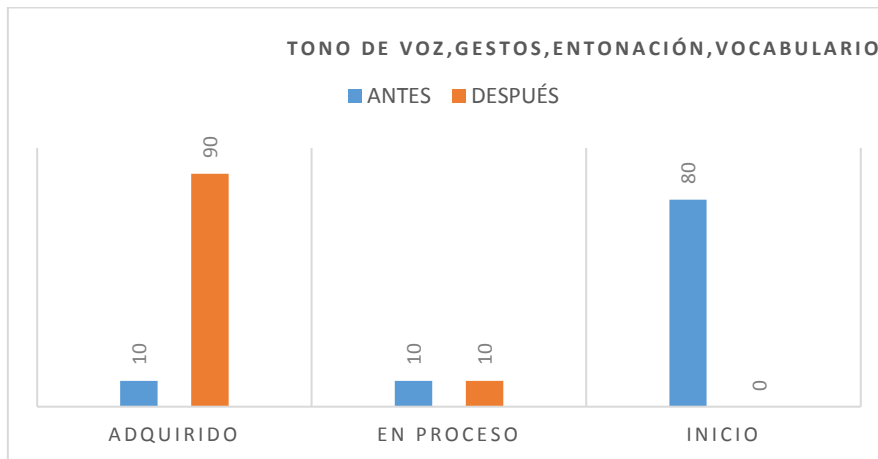
Destreza 7 Tono de voz, gestos, entonación, vocabulario

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	2	10	18	90
EN PROCESO	2	10	2	10
INICIO	16	80	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruquies

Responsable: María Maygualema

Gráfico 7 Tono de voz, gestos, entonación, vocabulario



Fuente: Cuadro N° 4.7

Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 80 % adapta el tono de voz, gestos, entonación, vocabulario en inicio, el 10% en proceso, el 10 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 90% de estudiantes presentaron adquirido, 10 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Mediante los juegos cognitivos de rimas los niños articulan correctamente pero necesitan del docente para seguir ejercitando su pronunciación y significado logrando de esta manera el enriquecimiento del lenguaje

Tema: Sisa

8. Escuchar textos literarios con disfrute de las palabras y las ideas

CUADRO N°4.8

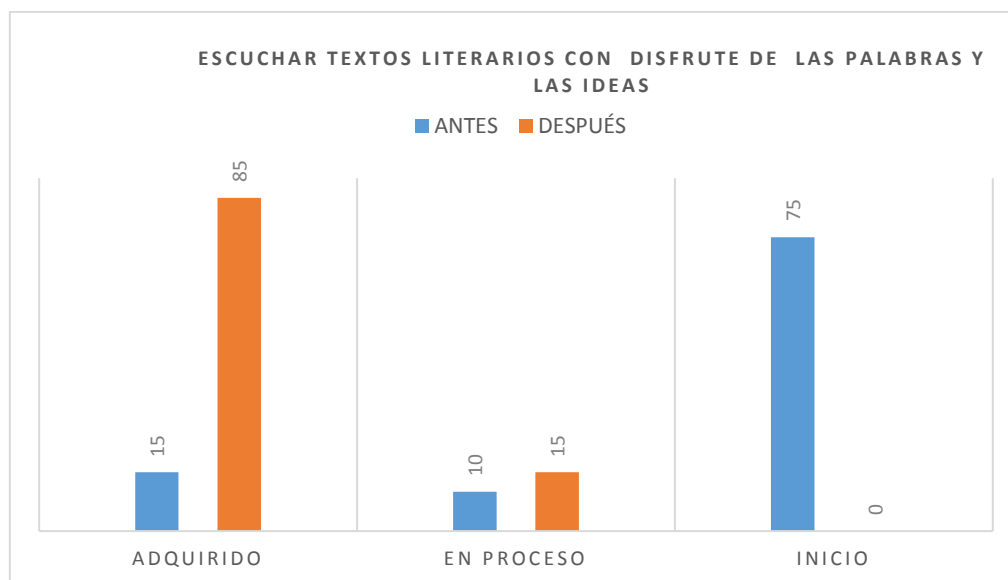
Destreza 8 Escuchar textos literarios con disfrute de las palabras y las ideas

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	3	15	17	85
EN PROCESO	2	10	3	15
INICIO	15	75	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruquies

Responsable: María Maygualema

Gráfico 8 Escuchar textos literarios con disfrute de palabras y las ideas



Fuente: Cuadro N° 4 .8

Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 75 % escucha textos literarios con disfrute de las palabras y las ideas en inicio, el 10% en proceso, el 15 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 85% de estudiantes presentaron adquirido, 15 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Al escuchar a la docente leer las rimas el niño disfruta de las palabras e ideas que se imaginan desarrollando su lenguaje esto ayuda a fomentar el vocabulario en los niños/as

Tema: María

9. Registrar, expresar y comunicar ideas, mediante sus propios códigos.

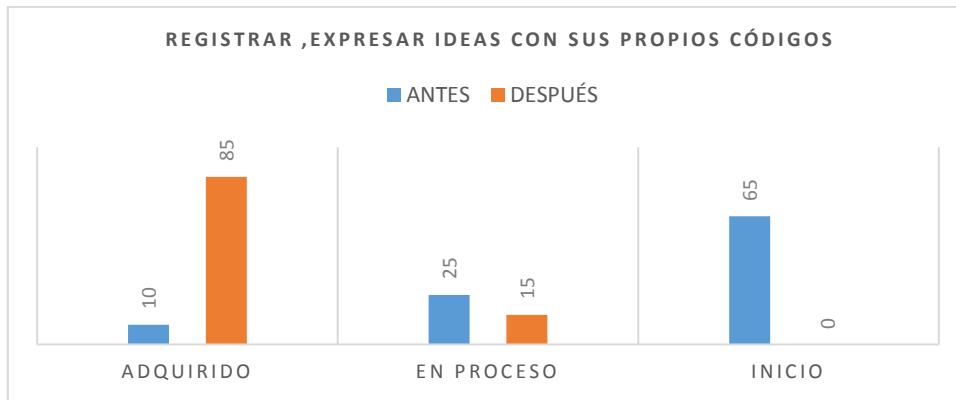
CUADRO N°4.9

Destreza 9 Registrar, expresar ideas con sus propios códigos

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	2	10	17	85
EN PROCESO	5	25	3	15
INICIO	13	65	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruqués
Responsable: María Maygualema

Grafico 9 Registrar, expresar ideas con sus propios códigos



Fuente: Cuadro N° 4 .9
Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 65 % registra, expresa ideas con sus propios códigos en inicio, el 25% en proceso, el 10 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 85% de estudiantes presentaron adquirido, 15 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Al trabajar con tarjetas, imágenes los niños desarrollan la memoria, la visión se concentran para memorizar frases y repetir los trabalenguas eso le causa felicidad y gusto por aprender la docente al ejecutar este juegos cognitivos los niños aprenderán correctamente el lenguaje en forma divertida.

Tema: elefante

10. Registrar, expresar y comunicar ideas, mediante sus propios códigos.

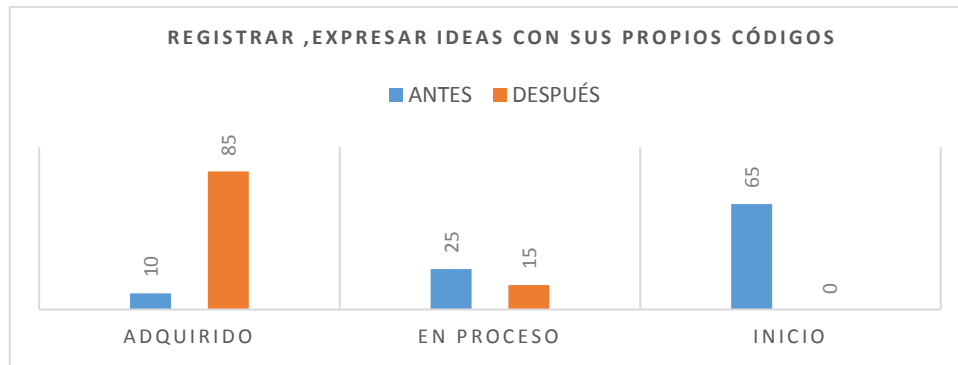
CUADRO N°4.10

Destreza 10 Registrar, expresar ideas con sus propios códigos

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	2	10	17	85
EN PROCESO	5	25	3	15
INICIO	13	65	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruqués
Responsable: María Maygualema

Gráfico 10 Registrar, expresar ideas con sus propios códigos



Fuente: Cuadro N° 4 .10
Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 65 % registra, expresa ideas con sus propios códigos en inicio, el 25% en proceso, el 10 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 85% de estudiantes presentaron adquirido, 15 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Al trabajar con tarjetas, imágenes los niños desarrollan la memoria, la visión se concentran para memorizar frases y repetir los trabalenguas eso le causa felicidad y gusto por aprender la docente al ejecutar este juegos cognitivos los niños aprenderán correctamente el lenguaje en forma divertida

Tema: pajarito

11. Registrar, expresar y comunicar ideas, mediante sus propios códigos.

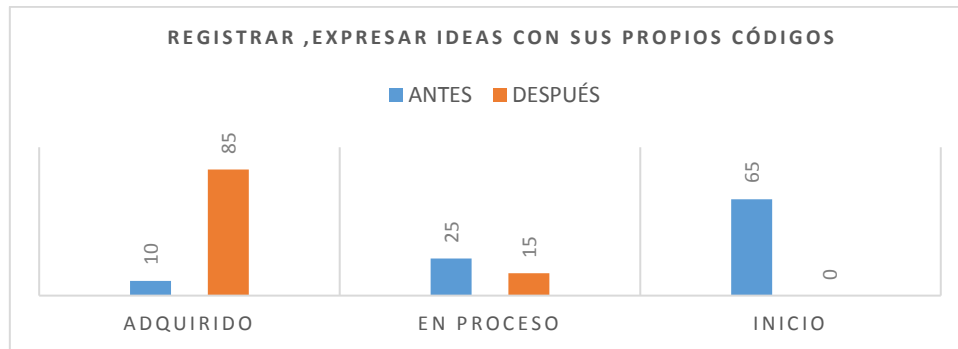
CUADRO N°4.11

Destreza 11 Registrar, expresar ideas con sus propios códigos

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	2	10	17	85
EN PROCESO	5	25	3	15
INICIO	13	65	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruqués
Responsable: María Maygualema

Gráfico 11 Registrar, expresar ideas con sus propios códigos



Fuente: Cuadro N° 4 .11
Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 65 % registra, expresa ideas con sus propios códigos en inicio, el 25% en proceso, el 10 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 85% de estudiantes presentaron adquirido, 15 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Al trabajar con tarjetas, imágenes los niños desarrollan la memoria, la visión se concentran para memorizar frases y repetir los trabalenguas eso le causa felicidad y gusto por aprender la docente al ejecutar este juegos cognitivos los niños aprenderán correctamente el lenguaje en forma divertida

Tema: oso

12. Registrar, expresar y comunicar ideas, mediante sus propios códigos.

CUADRO N°4.12

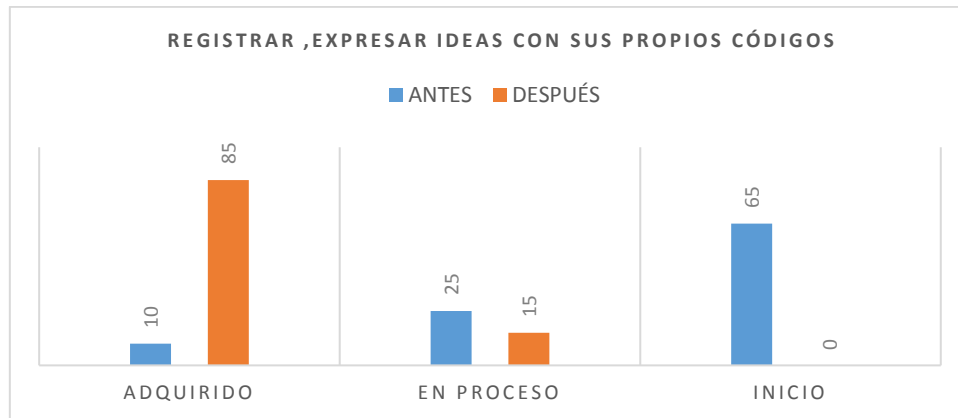
Destreza 12 Registrar, expresar ideas con sus propios códigos

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	2	10	17	85
EN PROCESO	5	25	3	15
INICIO	13	65	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruquies

Responsable: María Maygualema

Gráfico 12 Registrar, expresar ideas con sus propios códigos



Fuente: Cuadro N° 4 .12

Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 65 % registra, expresa ideas con sus propios códigos en inicio, el 25% en proceso, el 10 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 85% de estudiantes presentaron adquirido, 15 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Al trabajar con tarjetas, imágenes los niños desarrollan la memoria, la visión se concentran para memorizar frases y repetir los trabalenguas eso le causa felicidad y gusto por aprender la docente al ejecutar este juegos cognitivos los niños aprenderán correctamente el lenguaje en forma divertida

Tema: Ulises

13. Registrar, expresar y comunicar ideas, mediante sus propios códigos.

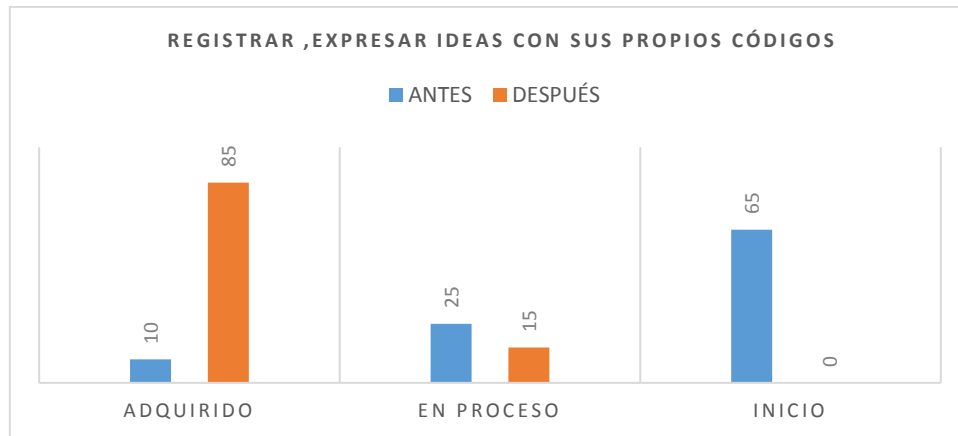
CUADRO N°4.13

Destreza 13 Registrar, expresar ideas con sus propios códigos

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	2	10	17	85
EN PROCESO	5	25	3	15
INICIO	13	65	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruqués
Responsable: María Maygualema

Gráfico 13 Registrar, expresar ideas con sus propios códigos



Fuente: Cuadro N° 4 .13
Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 65 % registra, expresa ideas con sus propios códigos en inicio, el 25% en proceso, el 10 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 85% de estudiantes presentaron adquirido, 15 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Al trabajar con tarjetas, imágenes los niños desarrollan la memoria, la visión se concentran para memorizar frases y repetir los trabalenguas eso le causa felicidad y gusto por aprender la docente al ejecutar este juegos cognitivos los niños aprenderán correctamente el lenguaje en forma divertida

Tema: Mariana

14. Registrar, expresar y comunicar ideas, mediante sus propios códigos.

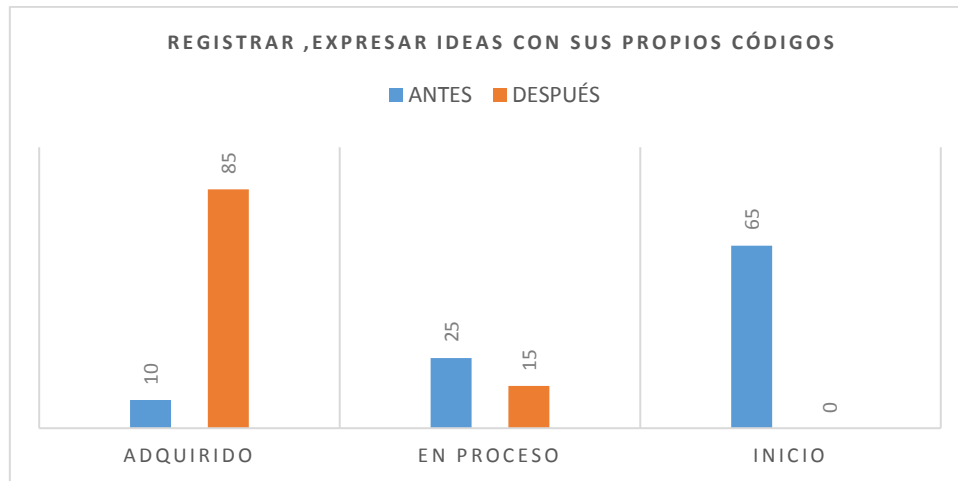
CUADRO N°4.14

Destreza 14 Registrar, expresar ideas con sus propios códigos

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	2	10	17	85
EN PROCESO	5	25	3	15
INICIO	13	65	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruquies
Responsable: María Maygualema

Grafico 14 Registrar, expresar ideas con sus propios códigos



Fuente: Cuadro N° 4 .14
Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 65 % registra, expresa ideas con sus propios códigos en inicio, el 25% en proceso, el 10 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 85% de estudiantes presentaron adquirido, 15 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Al trabajar con tarjetas, imágenes los niños desarrollan la memoria, la visión se concentran para memorizar frases y repetir los trabalenguas eso le causa felicidad y gusto por aprender la docente al ejecutar este juegos cognitivos los niños aprenderán correctamente el lenguaje en forma divertida

Tema: Panchita

15. Registrar, expresar y comunicar ideas, mediante sus propios códigos.

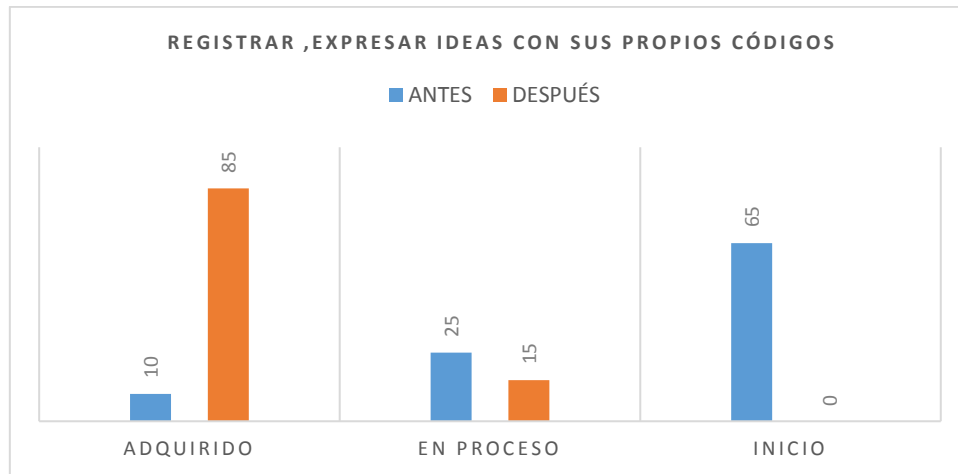
CUADRO N°4.15

Destreza 15 Registrar, expresar ideas con sus propios códigos

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	2	10	17	85
EN PROCESO	5	25	3	15
INICIO	13	65	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruqués
Responsable: María Maygualema

Gráfico 15 Registrar, expresar ideas con sus propios códigos



Fuente: Cuadro N° 4 .15
Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 65 % registra, expresa ideas con sus propios códigos en inicio, el 25% en proceso, el 10 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 85% de estudiantes presentaron adquirido, 15 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Al trabajar con tarjetas, imágenes los niños desarrollan la memoria, la visión se concentran para memorizar frases y repetir los trabalenguas eso le causa felicidad y gusto por aprender la docente al ejecutar este juegos cognitivos los niños aprenderán correctamente el lenguaje en forma divertida

Tema: Sapo

16. Registrar, expresar y comunicar ideas, mediante sus propios códigos.

CUADRO N°4.16

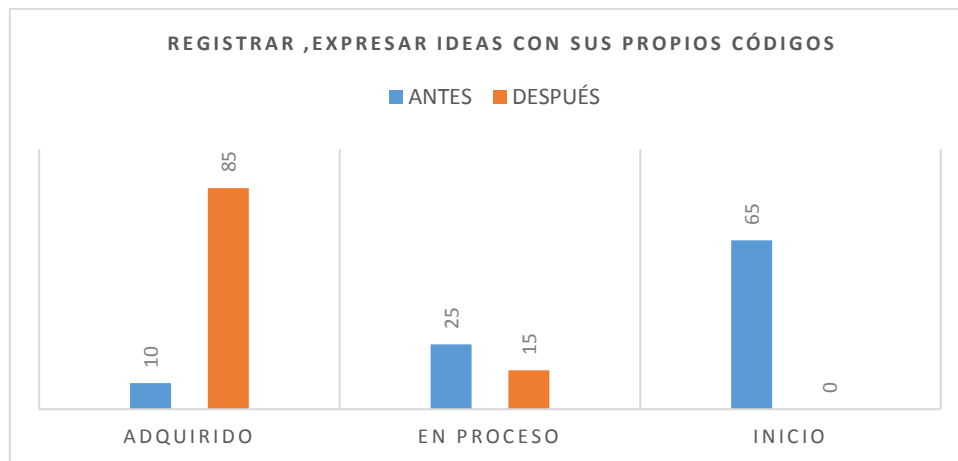
Destreza 16 Registrar, expresar ideas con sus propios códigos

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	2	10	17	85
EN PROCESO	5	25	3	15
INICIO	13	65	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruquies

Responsable: María Maygualema

Gráfico 16 Registrar, expresar ideas con sus propios códigos



Fuente: Cuadro N° 4 .16

Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 65 % registra, expresa ideas con sus propios códigos en inicio, el 25% en proceso, el 10 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 85% de estudiantes presentaron adquirido, 15 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Al trabajar con tarjetas, imágenes los niños desarrollan la memoria, la visión se concentran para memorizar frases y repetir los trabalenguas eso le causa felicidad y gusto por aprender la docente al ejecutar este juegos cognitivos los niños aprenderán correctamente el lenguaje en forma divertida

Tema: a

17. Asocia ideas y palabras enriqueciendo su vocabulario

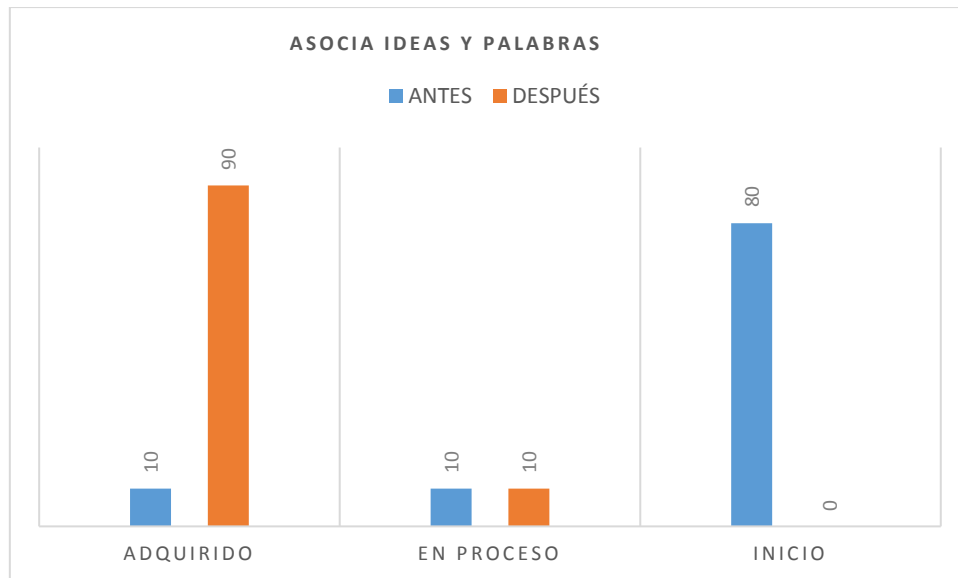
CUADRO N°4.17

Destreza 17 Asocia ideas y palabras

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	2	10	18	90
EN PROCESO	2	10	2	10
INICIO	16	80	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruqués
Responsable: María Maygualema

Gráfico 17 Asocia ideas y palabras



Fuente: Cuadro N° 4 .17
Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 80 % asocia ideas y palabras en inicio, el 10% en proceso, el 10 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 90% de estudiantes presentaron adquirido, 10 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Mediante el juego cognitivo de las adivinanzas el párvulo aprenderá a asociar ideas con las palabras incógnitas a través de dibujos, pistas, dados por la docente los niños desarrollaran su léxico.

Tema: e

18. Asocia ideas y palabras enriqueciendo su vocabulario

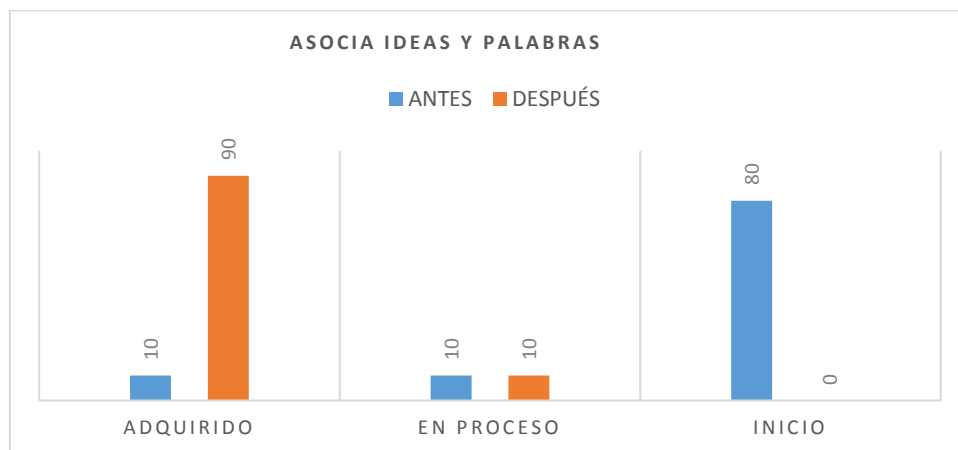
CUADRO N°4.18

Destreza 18 Asocia ideas y palabras

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	2	10	18	90
EN PROCESO	2	10	2	10
INICIO	16	80	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruqués
Responsable: María Maygualema

Gráfico 18 Asocia ideas y palabras



Fuente: Cuadro N° 4 .18
Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 80 % asocia ideas y palabras en inicio, el 10% en proceso, el 10 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 90% de estudiantes presentaron adquirido, 10 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Mediante el juego cognitivo de las adivinanzas el párvulo aprenderá a asociar ideas con las palabras incógnitas a través de dibujos, pistas, dados por la docente los niños desarrollaran su léxico.

Tema: i

19. Asocia ideas y palabras enriqueciendo su vocabulario

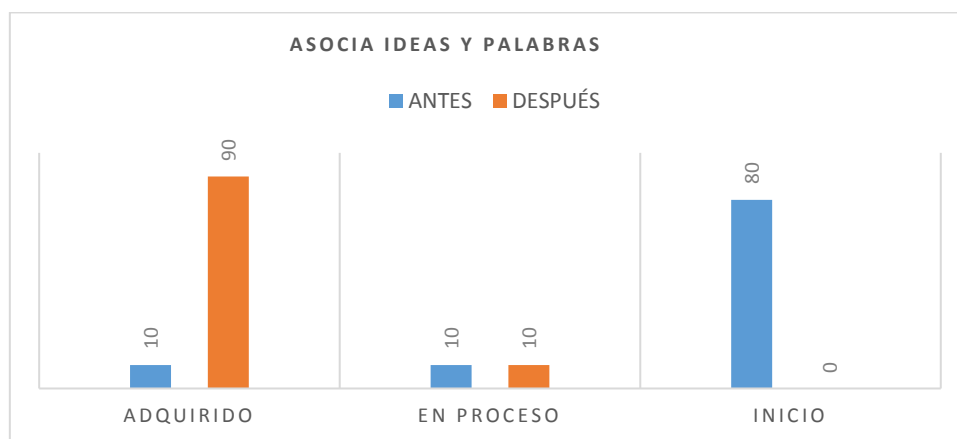
CUADRO N°4.19

Destreza 19 Asocia ideas y palabras

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	2	10	18	90
EN PROCESO	2	10	2	10
INICIO	16	80	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruqués
Responsable: María Maygualema

Gráfico 19 Asocia ideas y palabras



Fuente: Cuadro N° 4 .19
Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 80 % asocia ideas y palabras en inicio, el 10% en proceso, el 10 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 90% de estudiantes presentaron adquirido, 10 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Mediante el juego cognitivo de las adivinanzas el párvulo aprenderá a asociar ideas con las palabras incógnitas a través de dibujos, pistas, dados por la docente los niños desarrollaran su léxico.

Tema: o

20. Asocia ideas y palabras enriqueciendo su vocabulario

CUADRO N°4.20

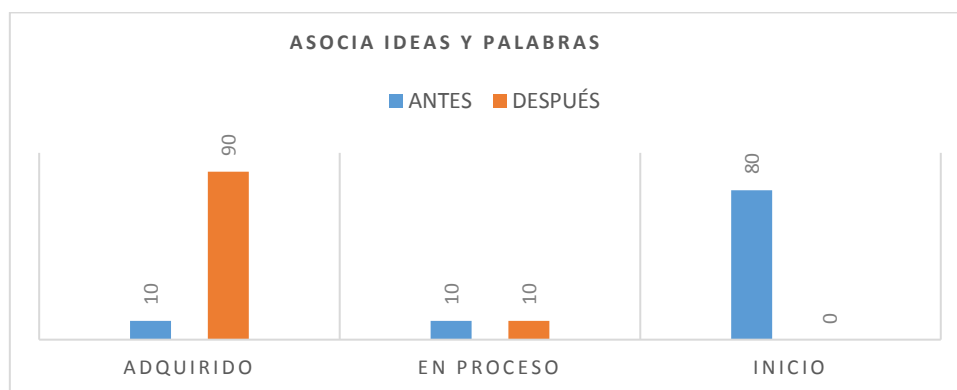
Destreza 20 Asocia ideas y palabras

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	2	10	18	90
EN PROCESO	2	10	2	10
INICIO	16	80	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruqués

Responsable: María Maygualema

Gráfico 20 Asocia ideas y palabras



Fuente: Cuadro N° 4 .20

Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 80 % asocia ideas y palabras en inicio, el 10% en proceso, el 10 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 90% de estudiantes presentaron adquirido, 10 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Mediante el juego cognitivo de las adivinanzas el párvulo aprenderá a asociar ideas con las palabras incógnitas a través de dibujos, pistas, dados por la docente los niños desarrollaran su léxico.

Tema: u

21. Asocia ideas y palabras enriqueciendo su vocabulario

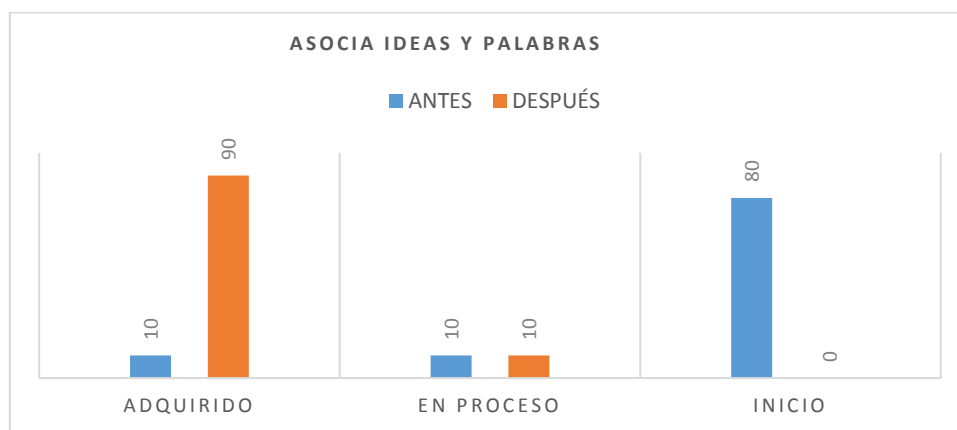
CUADRO N°4.21

Destreza 21 Asocia ideas y palabras

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	2	10	18	90
EN PROCESO	2	10	2	10
INICIO	16	80	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruqués
Responsable: María Maygualema

Gráfico 21 Asocia ideas y palabras



Fuente: Cuadro N° 4 .21
Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 80 % asocia ideas y palabras en inicio, el 10% en proceso, el 10 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 90% de estudiantes presentaron adquirido, 10 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Mediante el juego cognitivo de las adivinanzas el párvulo aprenderá a asociar ideas con las palabras incógnitas a través de dibujos, pistas, dados por la docente los niños desarrollaran su léxico.

Tema: mariposa

22. Asocia ideas y palabras enriqueciendo su vocabulario

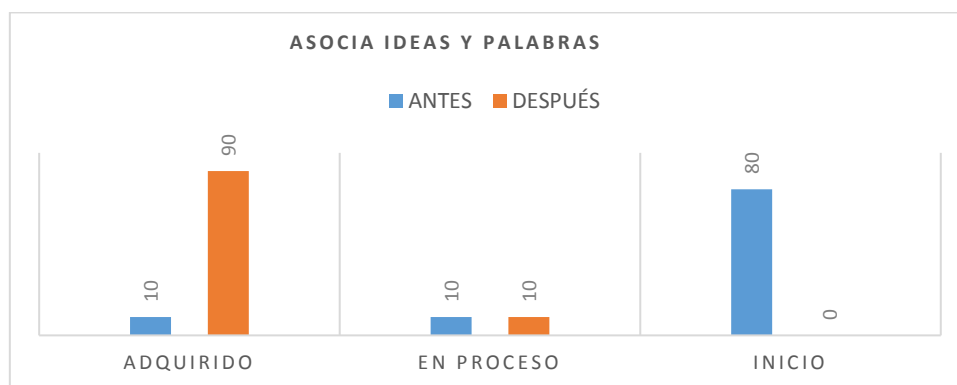
CUADRO N°4.22

Destreza 22 Asocia ideas y palabras

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	2	10	18	90
EN PROCESO	2	10	2	10
INICIO	16	80	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruqués
Responsable: María Maygualema

Gráfico 22 Asocia ideas y palabras



Fuente: Cuadro N° 4 .22
Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 80 % asocia ideas y palabras en inicio, el 10% en proceso, el 10 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 90% de estudiantes presentaron adquirido, 10 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Mediante el juego cognitivo de las adivinanzas el párvulo aprenderá a asociar ideas con las palabras incógnitas a través de dibujos, pistas, dados por la docente los niños desarrollaran su léxico

Tema: patito

23. Asocia ideas y palabras enriqueciendo su vocabulario

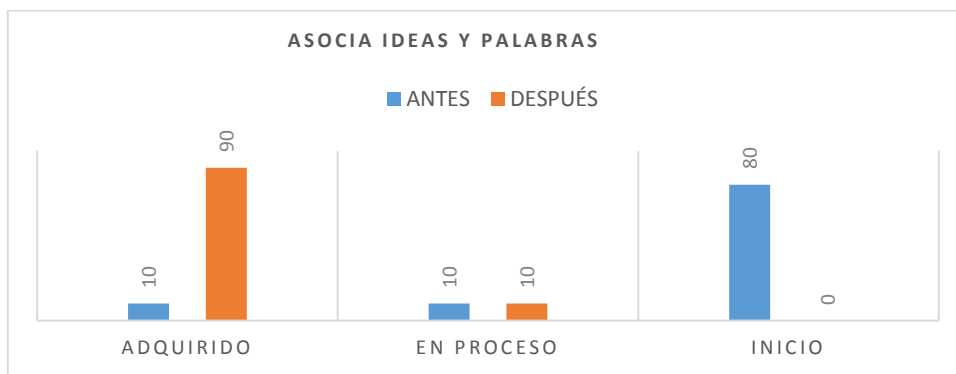
CUADRO N°4.23

Destreza 23 Asocia ideas y palabras

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	2	10	18	90
EN PROCESO	2	10	2	10
INICIO	16	80	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruqués
Responsable: María Maygualema

Gráfico 23 Asocia ideas y palabras



Fuente: Cuadro N° 4 .23
Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 80 % asocia ideas y palabras en inicio, el 10% en proceso, el 10 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 90% de estudiantes presentaron adquirido, 10 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Mediante el juego cognitivo de las adivinanzas el párvulo aprenderá a asociar ideas con las palabras incógnitas a través de dibujos, pistas, dados por la docente los niños desarrollaran su léxico.

Tema: sol

24. Asocia ideas y palabras enriqueciendo su vocabulario

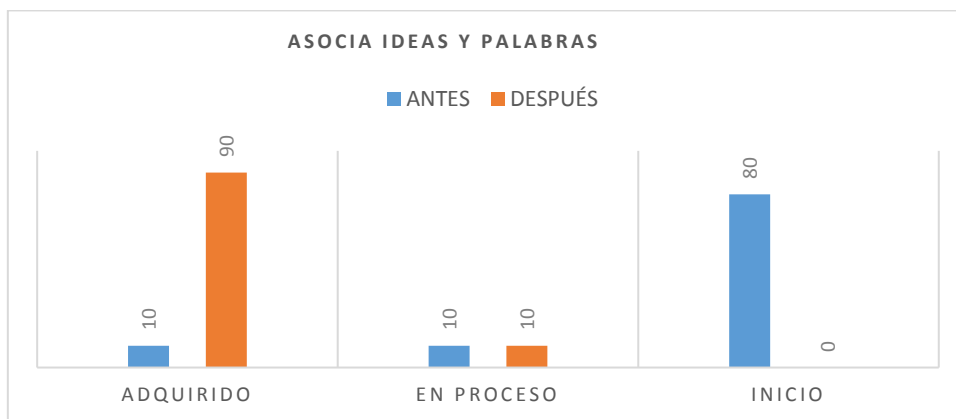
CUADRO N°4.24

Destreza 24 Asocia ideas y palabras

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	2	10	18	90
EN PROCESO	2	10	2	10
INICIO	16	80	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruqués
Responsable: María Maygualema

Gráfico 24 Asocia ideas y palabras



Fuente: Cuadro N° 4 .24
Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 80 % asocia ideas y palabras en inicio, el 10% en proceso, el 10 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 90% de estudiantes presentaron adquirido, 10 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Mediante el juego cognitivo de las adivinanzas el párvulo aprenderá a asociar ideas con las palabras incógnitas a través de dibujos, pistas, dados por la docente los niños desarrollaran su léxico.

Comparación de los resultados de la observación realizada a los niños/as de los juegos cognitivos como rima, trabalenguas, adivinanzas antes y después de la aplicación de la guía.

CUADRO N°4.25

Tabla 25 Comparación de los juegos cognitivos rimas, trabalenguas, adivinanzas

HIPÓTESIS	DESTREZAS	TEMAS	ANTES				DESPUÉS			
			Adquirido	En proceso	Inicio	Total	Adquirido	En proceso	Inicio	Total
Los juegos cognitivos como rima, trabalenguas, adivinanzas desarrollan la conciencia fonológica	Adaptar el tono de voz, los gestos, la entonación y el vocabulario a diversas situaciones comunicativas, según el contexto y la intención	Águila	2	2	16	20	18	2	0	20
		Olga	2	2	16	20	18	2	0	20
		Papá	2	2	16	20	18	2	0	20
	Escuchar textos literarios con disfrute de las palabras y las ideas	Escuela	3	2	15	20	17	3	0	20
		Sisa	3	2	15	20	17	3	0	20
		Úrsula	3	2	15	20	17	3	0	20
	Acompañar el lenguaje oral, en situaciones de expresión creativa, utilizando recursos audiovisuales	Isabel	3	3	14	20	18	2	0	20
		Manzana	3	3	14	20	18	2	0	20
		María	2	5	13	20	17	3	0	20
	Registrar, expresar y comunicar ideas, mediante sus propios códigos	Elefante	2	5	13	20	17	3	0	20
		Pajarito	2	5	13	20	17	3	0	20
		Oso	2	5	13	20	17	3	0	20
		Ulises	2	5	13	20	17	3	0	20
		Mariana	2	5	13	20	17	3	0	20
		Panchita	2	5	13	20	17	3	0	20
		Sapo	2	5	13	20	17	3	0	20
		A	2	2	16	20	18	2	0	20
	Asocia ideas y palabras enriqueciendo su vocabulario	E	2	2	16	20	18	2	0	20
		I	2	2	16	20	18	2	0	20
		O	2	2	16	20	18	2	0	20
		Ú	2	2	16	20	18	2	0	20
		Mariposa	2	2	16	20	18	2	0	20
		Patito	2	2	16	20	18	2	0	20
Sol		2	2	16	20	18	2	0	20	
TOTAL			53	74	353	480	421	59	0	480
FRECUENCIA		2	2	16	20	18	2	0	20	
PORCENTAJE		10%	10%	80%	100%	90%	10%	0%	100%	

Fuente: Cuadro N° 4 .25
Responsable: María Maygualema

Tema: avión

26.-Reconocer palabras y expresiones de las lenguas originarias del Ecuador e indagar sobre sus significados.

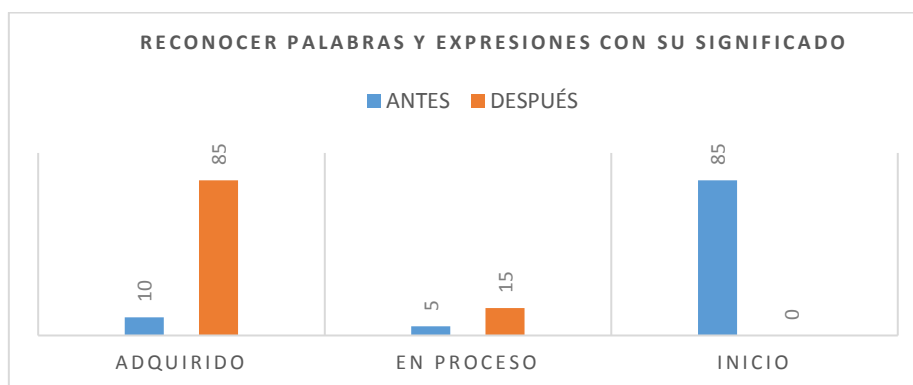
CUADRO N°4.26

Destreza 26 Reconocer palabras y expresiones con su significado

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	2	10	17	85
EN PROCESO	1	5	3	15
INICIO	17	85	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruquíes
Responsable: María Maygualema

Gráfico 26 Reconoce palabras y expresiones con su significado



Fuente: Cuadro N° 4 .26
Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 85 % reconocer palabras y expresiones con su significado en inicio, el 5% en proceso, el 10 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 85% de estudiantes presentaron adquirido, 15 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

A través del juego de loterías los niños/as aprenden asociar el dibujo con la palabra y su significado por medio del esparcimiento eso nos ayudará para que conozcan las diferentes palabras existentes en el país, fomentando que el niño/a tenga un vocabulario amplio.

Tema: espada

27.-Diferenciar entre imagen y texto escrito en diversos materiales impresos del entorno

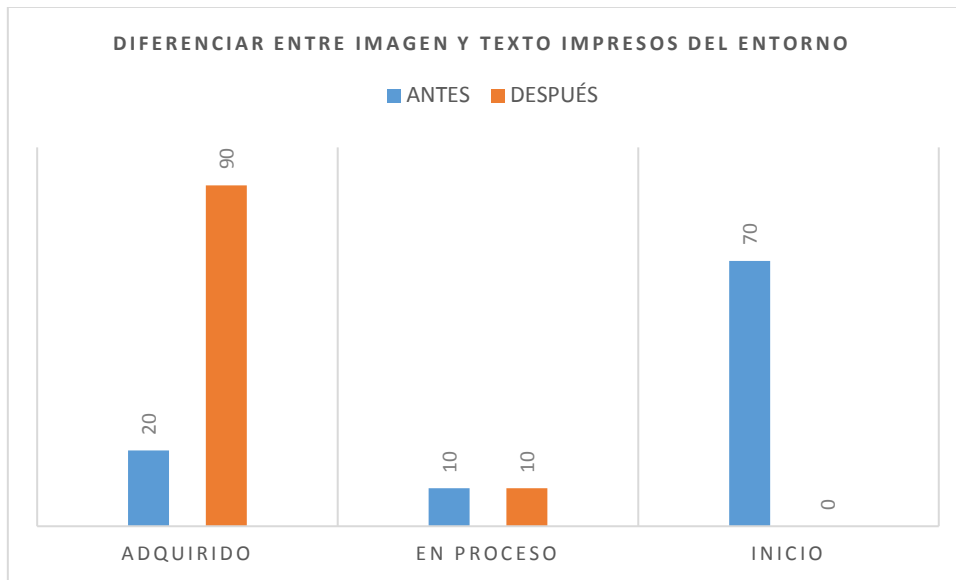
CUADRO N°4.27

Destreza 27 Diferenciar entre imagen y texto impresos del entorno

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	4	20	18	90
EN PROCESO	2	10	2	10
INICIO	14	70	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruqués
Responsable: María Maygualema

Gráfico 27 Diferencias entre imagen y texto del entorno



Fuente: Cuadro N° 4 .27
Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 70 % diferencian entre imagen y texto escritos impresos del entorno en inicio, el 10% en proceso, el 20 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 90% de estudiantes presentaron adquirido, 10 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Al realizar los juegos el estudiante tiene una destreza de diferenciar entre imagen y texto en su entorno el párvulo estará en capacidad de ver en los diferentes lugares y reconocer lo que esta etiquetado en las calles, entidades públicas y privadas

Tema: iglesia

28.-Construir significados mediante el establecimiento de conexiones entre el contenido del texto y la experiencia personal

CUADRO N°4.28

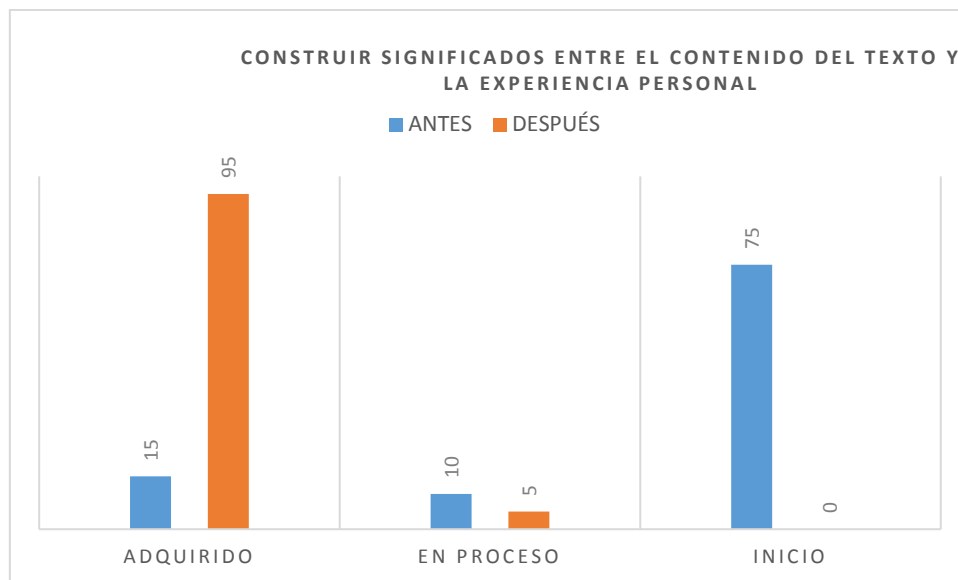
Destreza 28 Construir significados entre el contenido del texto y la experiencia personal

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	3	15	19	95
EN PROCESO	2	10	1	5
INICIO	15	75	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Cuadro N° 4 .28

Responsable: María Maygualema

Gráfico 28 Construir significados entre el contenido del texto y la experiencia personal



Fuente: Cuadro N° 4 .28

Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 75 % construyeron significados entre el contenido del texto y la experiencia personal en inicio, el 10% en proceso, el 15 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 95% de estudiantes presentaron adquirido, 5% en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Mediante la lotería de palabras el alumno aprende infinidad de dibujos y por ende desarrolla la entonación, pronunciación y adquiere un fondo de experiencia en el cerebro para luego poner en práctica en los años posteriores

Tema: ojo

29.-Reconocer palabras y expresiones de las lenguas originarias del Ecuador e indagar sobre sus significados.

CUADRO N°4.29

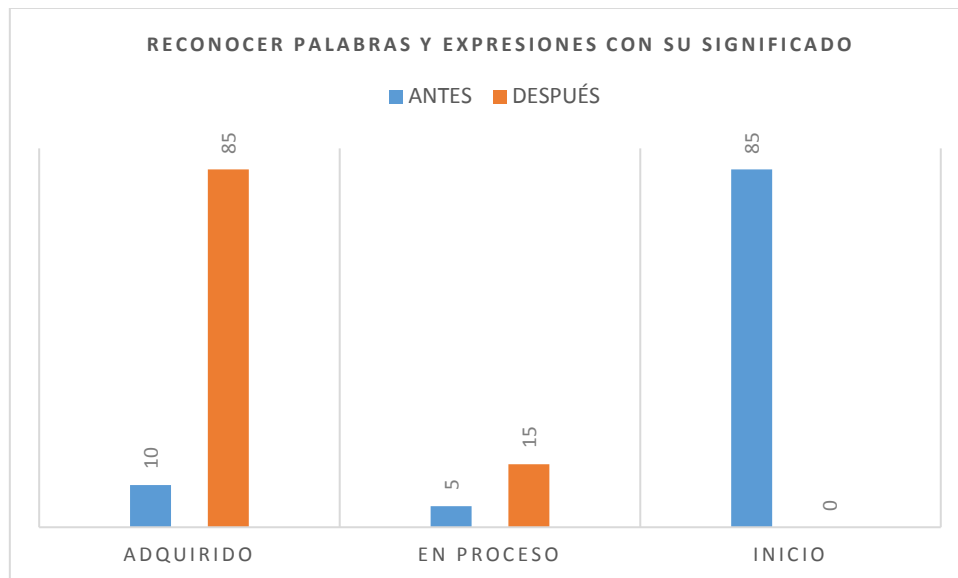
Destreza 29 Reconocer palabras y expresiones con su significado

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	2	10	17	85
EN PROCESO	1	5	3	15
INICIO	17	85	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruquíes

Responsable: María Maygualema

Gráfico 29 Reconoce palabras y expresiones con su significado



Fuente: Cuadro N° 4 .29

Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 85 % reconocer palabras y expresiones con su significado en inicio, el 5% en proceso, el 10 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 85% de estudiantes presentaron adquirido, 15 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

A través del juego de loterías los niños/as aprenden asociar el dibujo con la palabra y su significado por medio del esparcimiento eso nos ayudará para que conozcan las diferentes palabras existentes en el país, fomentando que el niño/a tenga un vocabulario amplio

Tema: uña

30.-Diferenciar entre imagen y texto escrito en diversos materiales impresos del entorno

CUADRO N°4.30

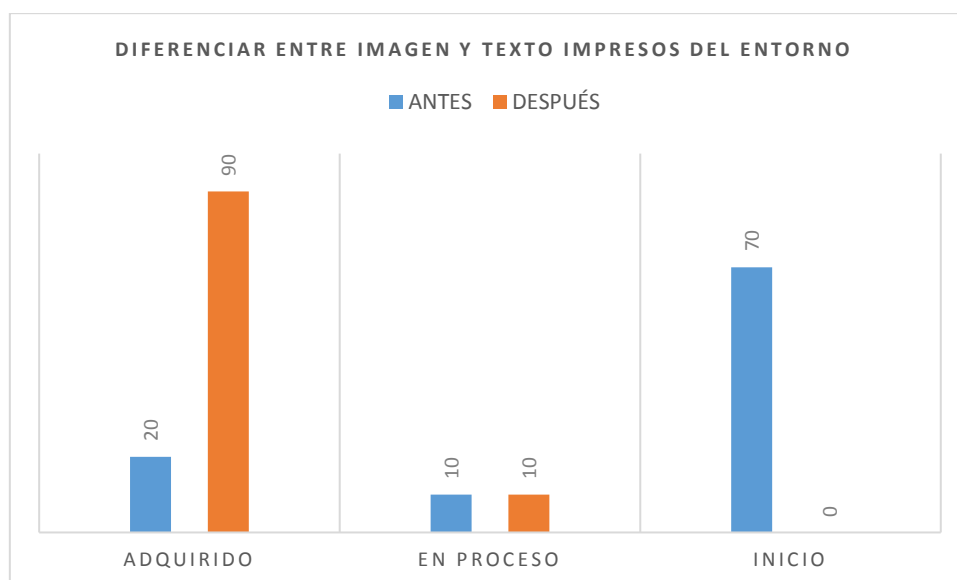
Destreza 30 Diferenciar entre imagen y texto impresos del entorno

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	4	20	18	90
EN PROCESO	2	10	2	10
INICIO	14	70	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruqués

Responsable: María Maygualema

Gráfico 30 Diferencias entre imagen y texto del entorno



Fuente: Cuadro N° 4 .30

Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 70 % diferencian entre imagen y texto escritos impresos del entorno en inicio, el 10% en proceso, el 20 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 90% de estudiantes presentaron adquirido, 10 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Al realizar los juegos el estudiante tiene una destreza de diferenciar entre imagen y texto en su entorno el párvulo estará en capacidad de ver en los diferentes lugares y reconocer lo que esta etiquetado en las calles, entidades públicas y privada

Tema: m

31.-Construir significados mediante el establecimiento de conexiones entre el contenido del texto y la experiencia personal

CUADRO N°4.31

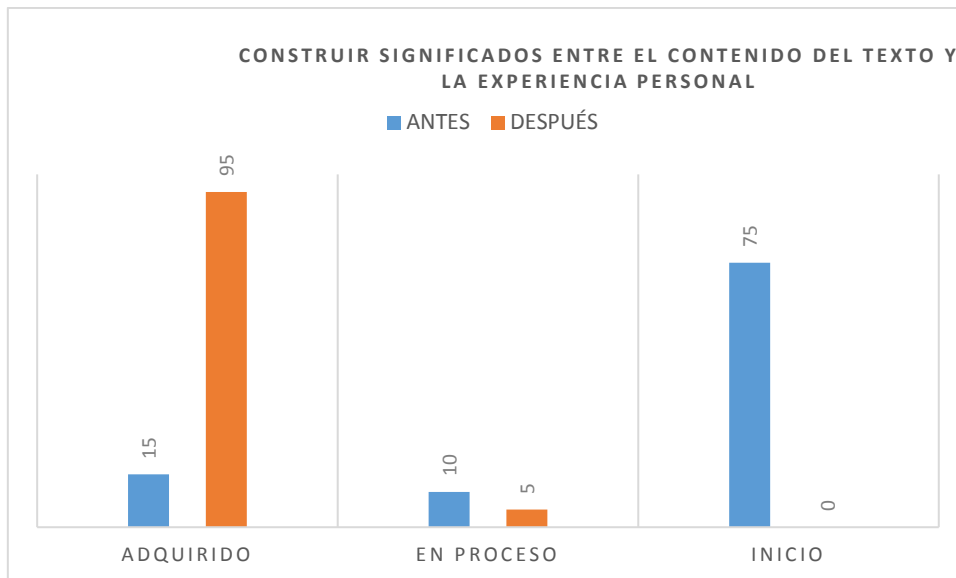
Destreza 31 Construir significados entre el contenido del texto y la experiencia personal

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	3	15	19	95
EN PROCESO	2	10	1	5
INICIO	15	75	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Cuadro N° 4 .31

Responsable: María Maygualema

Gráfico 31 Construir significados entre el contenido del texto y la experiencia personal



Fuente: Cuadro N° 4 .31

Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 75 % construir significados entre el contenido del texto y la experiencia personal en inicio, el 10% en proceso, el 15 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 95% de estudiantes presentaron adquirido, 5% en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Mediante la lotería de palabras el alumno aprende infinidad de dibujos y por ende desarrolla la entonación, pronunciación y adquiere un fondo de experiencia en el cerebro para luego poner en práctica en los años posteriores

Tema: p

32.-Reconocer palabras y expresiones de las lenguas originarias del Ecuador e indagar sobre sus significados.

CUADRO N°4.32

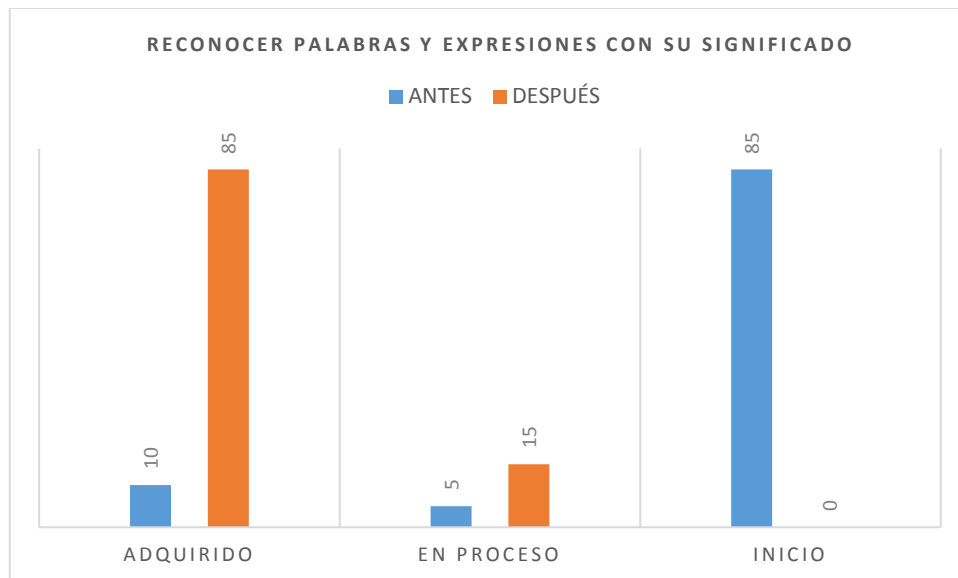
Destreza 32 Reconocer palabras y expresiones con su significado

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	2	10	17	85
EN PROCESO	1	5	3	15
INICIO	17	85	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruquíes

Responsable: María Maygualema

Gráfico 32 Reconoce palabras y expresiones con su significado



Fuente: Cuadro N° 4 .32

Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 85 % reconocer palabras y expresiones con su significado en inicio, el 5% en proceso, el 10 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 85% de estudiantes presentaron adquirido, 15 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

A través del juego de loterías los niños/as aprenden asociar el dibujo con la palabra y su significado por medio del esparcimiento eso nos ayudará para que conozcan las diferentes palabras existentes en el país, fomentando que el niño/a tenga un vocabulario amplio

Tema: s

33.-Diferenciar entre imagen y texto escrito en diversos materiales impresos del entorno

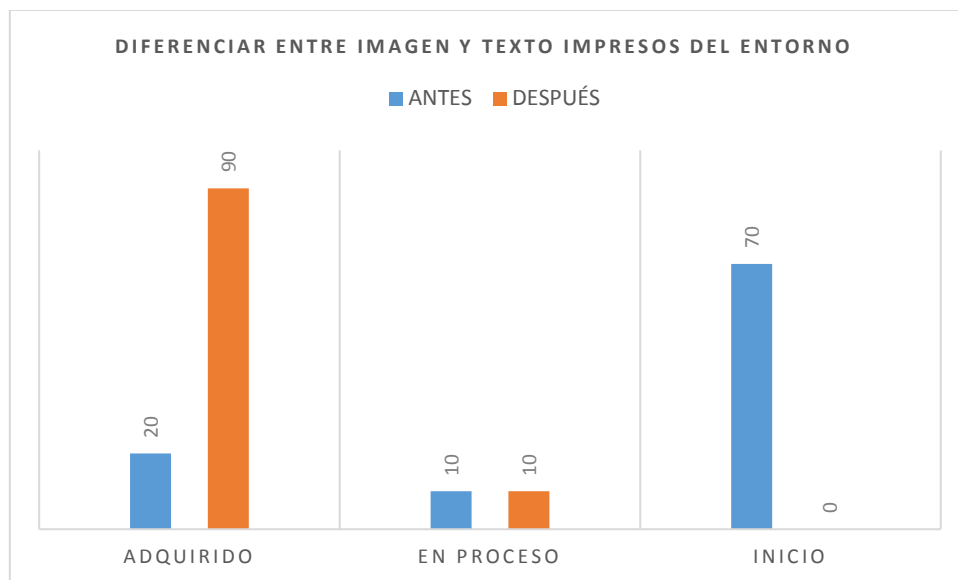
CUADRO N°4.33

Destreza 33 Diferenciar entre imagen y texto impresos del entorno

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	4	20	18	90
EN PROCESO	2	10	2	10
INICIO	14	70	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Estudiantes de primer año de la unidad educativa Yaruqués
Responsable: María Maygualema

Gráfico 33 Diferencias entre imagen y texto del entorno



Fuente: Cuadro N° 4 .33
Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 70 % diferencian entre imagen y texto escritos impresos del entorno en inicio, el 10% en proceso, el 20 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 90% de estudiantes presentaron adquirido, 10 % en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Al realizar los juegos el estudiante tiene una destreza de diferenciar entre imagen y texto en su entorno el párvulo estará en capacidad de ver en los diferentes lugares y reconocer lo que esta etiquetado en las calles, entidades públicas y privada

Comparación de los resultados de la observación realizada a los niños/as de los juegos cognitivos de loterías de palabras antes y después de la aplicación de la guía

CUADRO N°4.34

Tabla 34 Comparación de los juegos cognitivos de loterías de palabras

HIPÓTESIS	DESTREZAS	TEMAS	ANTES				DESPUÉS			
			Adquirido	En proceso	Inicio	Total	Adquirido	En proceso	Inicio	Total
Los juegos cognitivos de loterías de palabras	Reconocer palabras y expresiones de las lenguas originarias del Ecuador e indagar sobre sus significados	Avión	2	1	17	20	17	3	0	20
		Ojo	2	1	17	20	17	3	0	20
		P	2	1	17	20	17	3	0	20
	Diferenciar entre imagen y texto escrito en diversos materiales impresos del entorno	Espada	4	2	14	20	18	2	0	20
		Uña	4	2	14	20	18	2	0	20
		S	4	2	14	20	18	2	0	20
	Construir significados mediante el establecimiento de conexiones entre el contenido del texto y la experiencia personal	Iglesia	3	2	15	20	19	1	0	20
		M	3	2	15	20	19	1	0	20
	TOTAL			24	13	123	160	162	17	0
FRECUENCIA			3	2	15	20	19	1	0	20
PORCENTAJE			15%	10%	75%	100%	95%	5%	0%	100%

Fuente: Cuadro N° 4 .34
 Responsable: María Maygualema

Tema: A a

35.-Explorar la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica)

CUADRO N°4.35

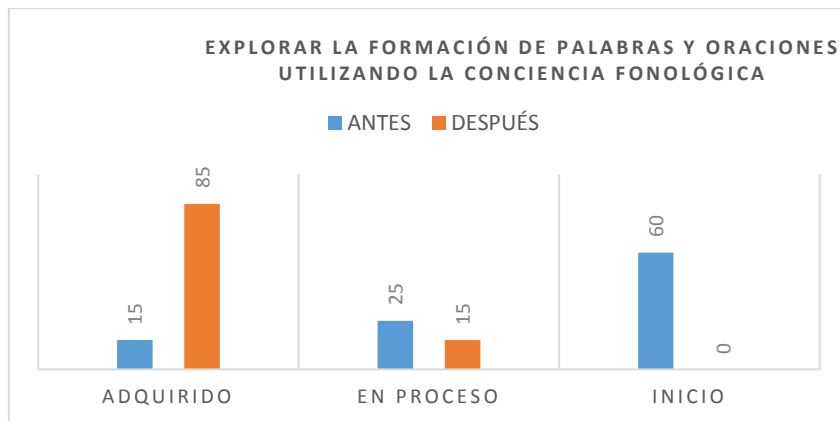
Destreza 35 Explorar la formación de palabras y oraciones utilizando la conciencia fonológica

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	3	15	17	85
EN PROCESO	5	25	3	15
INICIO	12	60	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Cuadro N° 4 .35

Responsable: María Maygualema

Gráfico 35 Explorar la formación de palabras y oraciones utilizando la conciencia fonológica



Fuente: Cuadro N° 4 .35

Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 60% explorar la formación de palabras y oraciones utilizando la conciencia fonológica en inicio, el 25% en proceso, el 15 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 85% de estudiantes presentaron adquirido, 15% en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Al realizar el juego de dados el resultado fue alentador observando que los niños/as pronuncian, conocen los dibujos y utilizan la conciencia fonológica para relacionar el dibujo con la grafía.

Tema: E e

36.- Elaborar significados de un texto mediante la activación de los conocimientos previos, comprobación o descarte de hipótesis, y predicción a partir del contenido y paratextos

CUADRO N°4.36

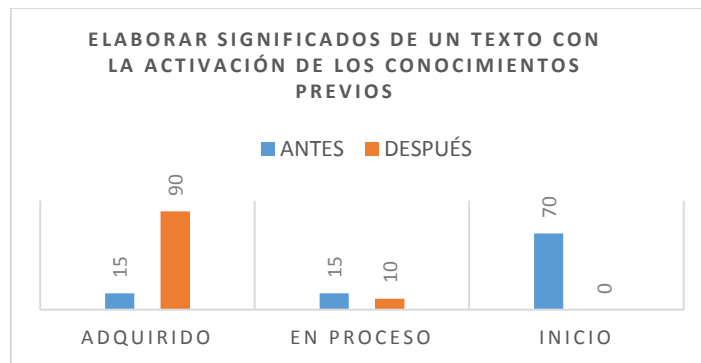
Destreza 36 Elaborar significados de un texto con la activación de los conocimientos previos

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	3	15	18	90
EN PROCESO	3	15	2	10
INICIO	14	70	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Cuadro N° 4 .36

Responsable: María Maygualema

Gráfico 36 Elaborar significados de un texto con la activación de los conocimientos previos



Fuente: Cuadro N° 4 .36

Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 70% construye significados entre el contenido del texto y experiencia personal en inicio, el 15% en proceso, el 15% en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 90% de estudiantes presentaron adquirido, 10% en proceso, 0% en inicio

b) Interpretación

Mediante el juego los niños con el dibujo nombran y lo relaciona con su vida de entorno formulando palabras, oraciones de esta forma el niño ha adquirido dominancia en el lenguaje pero siempre hay que realizar constantemente el juego de dado para reforzar lo aprendido.

Tema: I i

37.-Explorar la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica)

CUADRO N°4.37

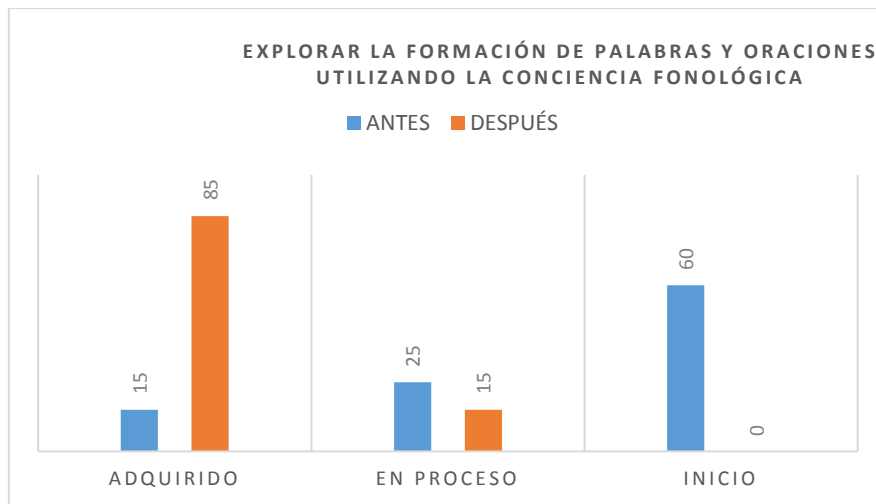
Destreza 37 Explorar la formación de palabras y oraciones utilizando la conciencia fonológica

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	3	15	17	85
EN PROCESO	5	25	3	15
INICIO	12	60	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Cuadro N° 4 .37

Responsable: María Maygualema

Gráfico 37 Explorar la formación de palabras y oraciones utilizando la conciencia fonológica



Fuente: Cuadro N° 4 .37

Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 60% explorar la formación de palabras y oraciones utilizando la conciencia fonológica en inicio, el 25% en proceso, el 15 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 85% de estudiantes presentaron adquirido, 15% en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Al realizar el juego de dados el resultado fue alentador observando que los niños/as pronuncian, conocen los dibujos y utilizan la conciencia fonológica para relacionar el dibujo con la grafía.

Tema: O o

38.- Elaborar significados de un texto mediante la activación de los conocimientos previos, comprobación o descarte de hipótesis, y predicción a partir del contenido y paratextos

CUADRO N°4.38

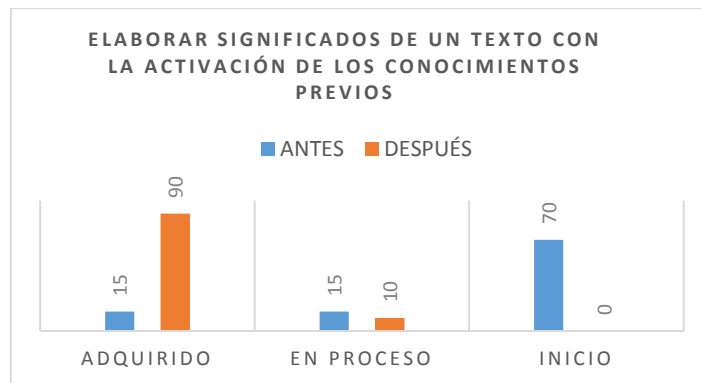
Destreza 38 Elaborar significados de un texto con la activación de los conocimientos previos

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	3	15	18	90
EN PROCESO	3	15	2	10
INICIO	14	70	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Cuadro N° 4 .38

Responsable: María Maygualema

Gráfico 38 Elaborar significados de un texto con la activación de los conocimientos previos



Fuente: Cuadro N° 4 .38

Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 70% construye significados entre el contenido del texto y experiencia personal en inicio, el 15% en proceso, el 15% en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 90% de estudiantes presentaron adquirido, 10% en proceso, 0% en inicio

b) Interpretación

Mediante el juego los niños con el dibujo nombran y lo relaciona con su vida de entorno formulando palabras, oraciones de esta forma el niño ha adquirido dominancia en el lenguaje pero siempre hay que realizar constantemente el juego de dado para reforzar lo aprendido.

Tema: U u

39.-Explorar la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica)

CUADRO N°4.39

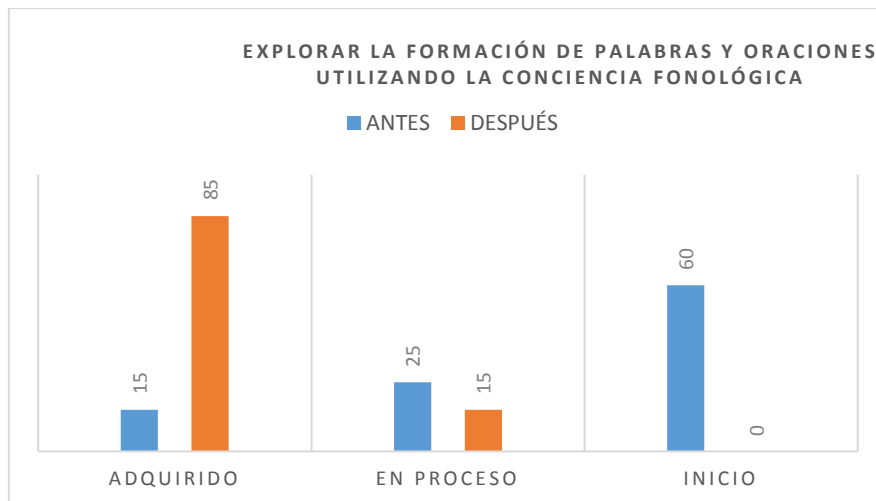
Destreza 39 Explorar la formación de palabras y oraciones utilizando la conciencia fonológica

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	3	15	17	85
EN PROCESO	5	25	3	15
INICIO	12	60	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Cuadro N° 4 .39

Responsable: María Maygualema

Gráfico 39 Explorar la formación de palabras y oraciones utilizando la conciencia fonológica



Fuente: Cuadro N° 4 .39

Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 60% explorar la formación de palabras y oraciones utilizando la conciencia fonológica en inicio, el 25% en proceso, el 15 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 85% de estudiantes presentaron adquirido, 15% en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Al realizar el juego de dados el resultado fue alentador observando que los niños/as pronuncian, conocen los dibujos y utilizan la conciencia fonológica para relacionar el dibujo con la grafía.

Tema: mamá

40.- Elaborar significados de un texto mediante la activación de los conocimientos previos, comprobación o descarte de hipótesis, y predicción a partir del contenido y paratextos

CUADRO N°4.40

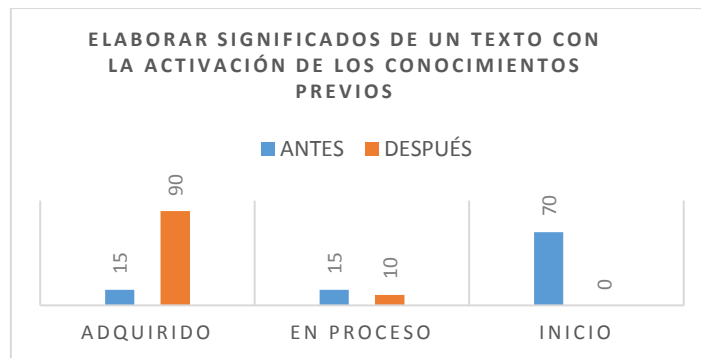
Destreza 40 Elaborar significados de un texto con la activación de los conocimientos previos

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	3	15	18	90
EN PROCESO	3	15	2	10
INICIO	14	70	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Cuadro N° 4 .40

Responsable: María Maygualema

Gráfico 40 Elaborar significados de un texto con la activación de los conocimientos previos



Fuente: Cuadro N° 4 .40

Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 70% construye significados entre el contenido del texto y experiencia personal en inicio, el 15% en proceso, el 15% en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 90% de estudiantes presentaron adquirido, 10% en proceso, 0% en inicio

b) Interpretación

Mediante el juego los niños con el dibujo nombran y lo relaciona con su vida de entorno formulando palabras, oraciones de esta forma el niño ha adquirido dominancia en el lenguaje pero siempre hay que realizar constantemente el juego de dado para reforzar lo aprendido.

Tema: pelota

41.-Explorar la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica)

CUADRO N°4.41

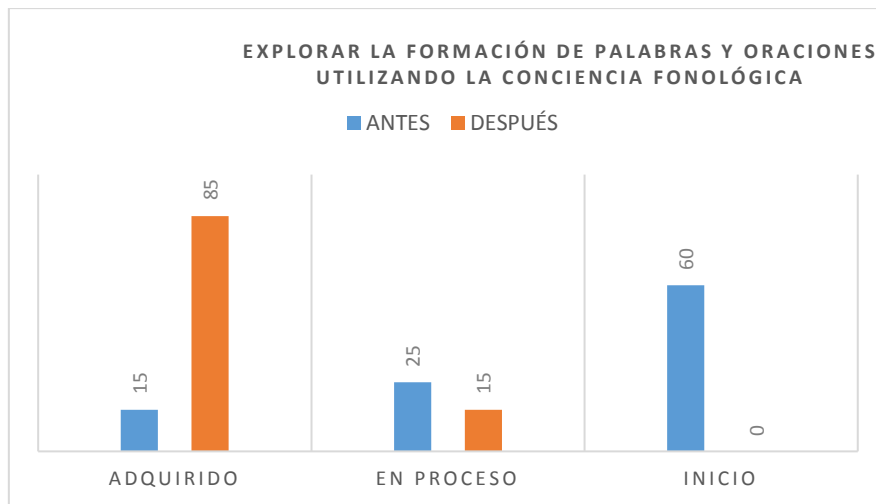
Destreza 41 Explorar la formación de palabras y oraciones utilizando la conciencia fonológica

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	3	15	17	85
EN PROCESO	5	25	3	15
INICIO	12	60	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Cuadro N° 4 .41

Responsable: María Maygualema

Gráfico 41 Explorar la formación de palabras y oraciones utilizando la conciencia fonológica



Fuente: Cuadro N° 4 .41

Responsable: María Maygualema

a) Análisis

En este ítem el 60% explorar la formación de palabras y oraciones utilizando la conciencia fonológica en inicio, el 25% en proceso, el 15 % en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 85% de estudiantes presentaron adquirido, 15% en proceso ,0 % en inicio

b) Interpretación

Al realizar el juego de dados el resultado fue alentador observando que los niños/as pronuncian, conocen los dibujos y utilizan la conciencia fonológica para relacionar el dibujo con la grafía.

Tema: silla

42.- Elaborar significados de un texto mediante la activación de los conocimientos previos, comprobación o descarte de hipótesis, y predicción a partir del contenido y paratextos

CUADRO N°4.42

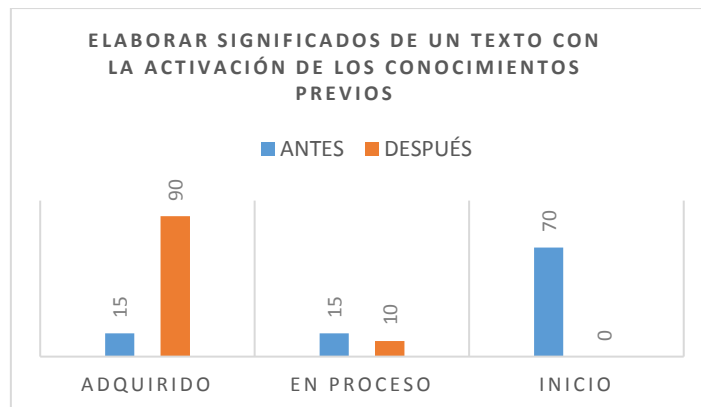
Destreza 42 Elaborar significados de un texto con la activación de los conocimientos previos

INDICADORES DE EVALUACIÓN	ANTES		DESPUÉS	
	FRECUENCIA	PORCENTAJE	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ADQUIRIDO	3	15	18	90
EN PROCESO	3	15	2	10
INICIO	14	70	0	0
TOTAL	20	100	20	100

Fuente: Cuadro N° 4 .42

Responsable: María Maygalema

Gráfico 42 Elaborar significados de un texto con la activación de los conocimientos previos



Fuente: Cuadro N° 4 .42

Responsable: María Maygalema

a) Análisis

En este ítem el 70% construye significados entre el contenido del texto y experiencia personal en inicio, el 15% en proceso, el 15% en adquirido; luego de la aplicación de la guía el 90% de los estudiantes presentaron adquirido, 10% en proceso, 0% en inicio

b) Interpretación

Mediante el juego los niños con el dibujo nombran y lo relaciona con su vida de entorno formulando palabras, oraciones de esta forma el niño ha adquirido dominancia en el lenguaje pero siempre hay que realizar constantemente el juego de dado para reforzar lo aprendido

Comparación de los resultados de la observación realizada a los niños/as de los juegos cognitivos del dado antes y después de la aplicación de la guía

CUADRO N°4.43

Tabla 43 Comparación de los juegos cognitivos de dados

HIPÓTESIS	DESTREZAS	TEMAS	ANTES				DESPUÉS			
			Adquirido	En proceso	Inicio	Total	Adquirido	En proceso	Inicio	Total
Los juegos cognitivos del dado	Explorar la formación de palabras y oraciones, utilizando la conciencia lingüística (fonológica)	A a	3	5	12	20	17	3	0	20
		I i	3	5	12	20	17	3	0	20
		U u	3	5	12	20	17	3	0	20
		Pelota	3	5	12	20	17	3	0	20
	Elaborar significados de un texto mediante la activación de los conocimientos previos, comprobación o descarte de hipótesis, y predicción a partir del contenido y paratextos	E e	3	3	14	20	18	2	0	20
		O o	3	3	14	20	18	2	0	20
		Mamá	3	3	14	20	18	2	0	20
		Silla	3	3	14	20	18	2	0	20
TOTAL			24	32	104	160	140	20	0	160
FRECUENCIA			3	4	13	20	18	2	0	20
PORCENTAJE			15%	20%	65%	100%	90%	10%	0%	100%

Fuente: Cuadro N° 4 .43

Responsable: María Maygualema

4.2 COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

4.2.1 Comprobación de la hipótesis específica 1

Hipótesis: Los juegos cognitivos como rima, trabalenguas, adivinanzas desarrollan la conciencia fonológica de los niños y niñas de 1 año de educación general básica de la Unidad Educativa Yaruquíes período marzo –junio del 2018, logra la fluidez del lenguaje.

Se usa un procedimiento sistemático de prueba de hipótesis que consta de cinco pasos.

Paso 1 Se establece la hipótesis nula (H_0) y de investigación (H_1).

H_1 : Los juegos cognitivos como rima, trabalenguas, adivinanzas desarrollan la conciencia fonológica de los niños y niñas de 1 año de educación general básica de la Unidad Educativa Yaruquíes período marzo –junio del 2018, logrando la fluidez del lenguaje.

H_0 : Los juegos cognitivos como rima, trabalenguas, adivinanzas no desarrollan la conciencia fonológica de los niños y niñas de 1 año de educación general básica de la Unidad Educativa Yaruquíes período marzo –junio del 2018, logrando la fluidez del lenguaje.

Paso 2 Se escoge un nivel de significación. Se selecciona el nivel 0,05, que es el mismo que para el error.

Por tanto 0,05 es la probabilidad de que se rechace una hipótesis nula.

Paso 3 Se selecciona el estadístico de prueba, que para nuestra investigación es el chi cuadrada que se denota por χ^2 .

$$\chi_c^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

En la fórmula anterior

f_o = es una frecuencia observada en una categoría específica.

f_e = es una frecuencia esperada en una categoría específica.

Paso 4 Se plantea la regla de decisión. Recuérdese que la regla de decisión en la prueba de hipótesis necesita encontrar un número que separe la región de aceptación de la de rechazo a este número se le denomina valor crítico el mismo que depende del número de grados de libertad. Este número se determina por el número de columnas -1 multiplicado por el número de filas -1.

En nuestra investigación existe dos filas y cuatro columnas según la tabla general, entonces $(F-1)(C-1)=(9-1)(2-1)=8$ grados de libertad.

El valor crítico para 8 grados de libertad se encuentra en la tabla correspondiente al Chi-cuadrado. El valor crítico es 7.31 terminado al localizar 2 grados de libertad en el margen izquierdo y recorriéndose horizontalmente a la derecha para leer el valor crítico en la columna 0,05.

En consecuencia, la regla de decisión es:

Si el valor calculado es mayor que 7.31 se rechaza el H_0 y se acepta la hipótesis de investigación H_1 .

Paso 5 En este paso se calcula un valor de Chi-cuadrado y se toma una decisión para aceptar o rechazar la hipótesis nula.

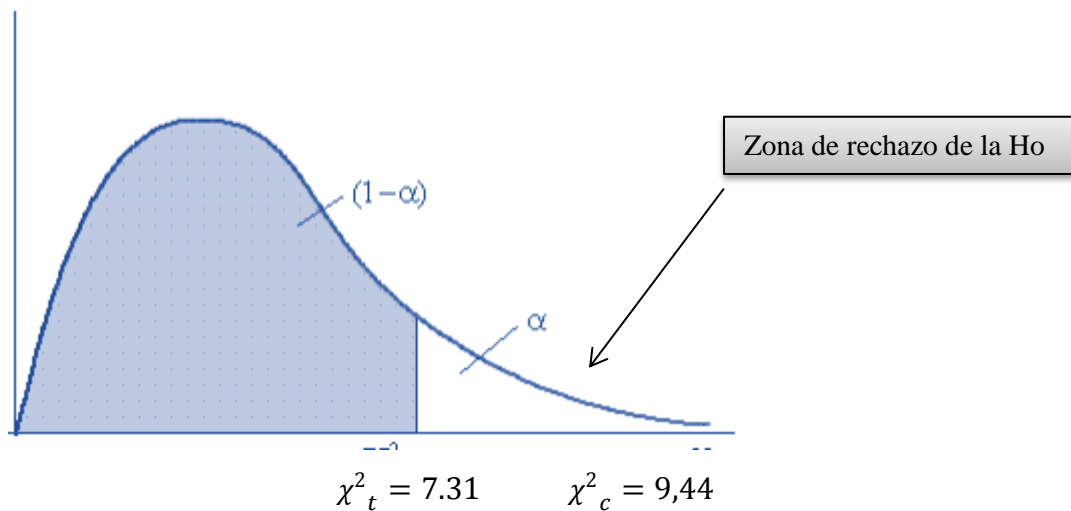
Cuadro N .4.7 Cálculo del Chi-cuadrado

Cálculos de la aplicación Chi – Cuadrado.					
	fo	Fe	fo-fe	$(fo-fe)^2$	$((fo-fe)^2)/fe$
	2,13	6,41	-4,29	18,39	2,87
	0,45	1,37	-0,91	0,84	0,61
	1,74	5,24	-3,50	12,28	2,34
	0,46	1,38	-0,92	0,85	0,62
	0,47	1,42	-0,95	0,90	0,63
	0,46	1,40	-0,93	0,87	0,62

	0,53	1,58	-1,06	1,12	0,71
	0,46	1,40	-0,93	0,87	0,62
	0,30	0,92	-0,61	0,38	0,41

Total: 9,44

Fuente: Cálculo chi- cuadrado



5.Decisión

El valor calculado para chi-cuadrado (9.44) queda a la derecha de 7.31 y en consecuencia, la decisión es rechazar H_0 al nivel 0,05. Se acepta la H_1 la cual establece que: Los juegos cognitivos como rima, trabalenguas, adivinanzas desarrollan la conciencia fonológica de los niños y niñas de 1 año de educación general básica de la Unidad Educativa Yaruquies período marzo –junio del 2018, logrando la fluidez del lenguaje.

4.2.2 Comprobación de la hipótesis específica 2

Hipótesis: Los juegos cognitivos de loterías de palabras desarrollan la conciencia fonológica de los niños y niñas de 1 año de educación general básica de la Unidad Educativa Yaruquíes período marzo –junio del 2018 conoce el grafema y el sonido

Se usa un procedimiento sistemático de prueba de hipótesis que consta de cinco pasos.

Paso 1 Se establece la hipótesis nula (Ho) y de investigación (Hi).

Hi: Los juegos cognitivos de loterías de palabras desarrollan la conciencia fonológica de los niños y niñas de 1 año de educación general básica de la Unidad Educativa Yaruquíes período marzo –junio del 2018 conoce el grafema y el sonido

Ho: Los juegos cognitivos de loterías de palabras no desarrollan la conciencia fonológica de los niños y niñas de 1 año de educación general básica de la Unidad Educativa Yaruquíes período marzo –junio del 2018 conoce el grafema y el sonido

Paso 2 Se escoge un nivel de significación. Se selecciona el nivel 0,05, que es el mismo que para el error.

Por tanto 0,05 es la probabilidad de que se rechace una hipótesis nula.

Paso 3 Se selecciona el estadístico de prueba, que para nuestra investigación es el chi cuadrada que se denota por χ^2 .

$$\chi_c^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

En la fórmula anterior

f_o = es una frecuencia observada en una categoría específica.

f_e = es una frecuencia esperada en una categoría específica.

Paso 4 Se plantea la regla de decisión. Recuérdese que la regla de decisión en la prueba de hipótesis necesita encontrar un número que separe la región de aceptación de la de rechazo a este número se le denomina valor crítico el mismo que depende del número de

grados de libertad. Este número se determina por el número de columnas -1 multiplicado por el número de filas -1.

En nuestra investigación existe dos filas y cuatro columnas según la tabla general, entonces $(F-1)(C-1)=(9-1)(2-1)=8$ grados de libertad.

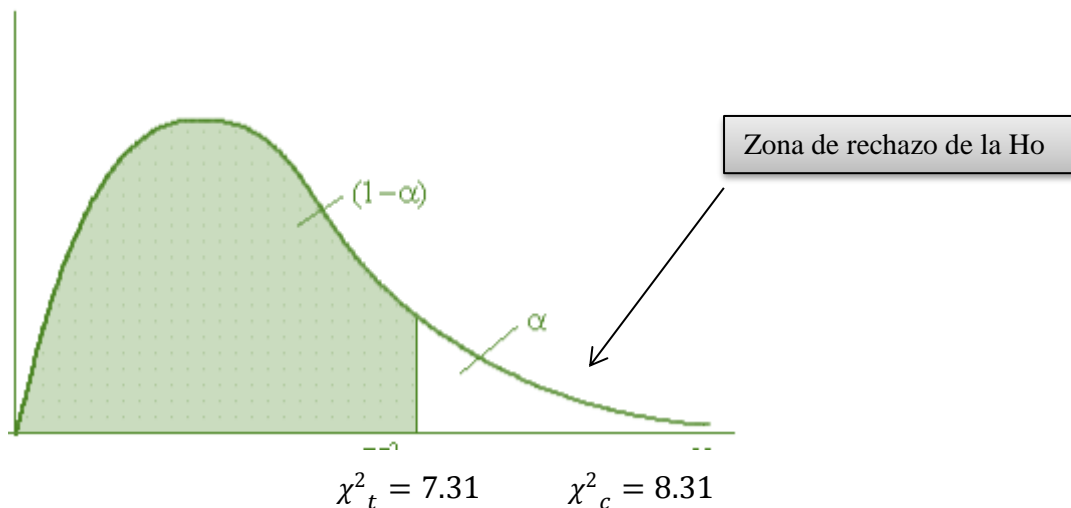
El valor crítico para 8 grados de libertad se encuentra en la tabla correspondiente al Chi-cuadrado. El valor crítico es 7.31 terminado al localizar 2 grados de libertad en el margen izquierdo y recorriéndose horizontalmente a la derecha para leer el valor crítico en la columna 0,05.

En consecuencia, la regla de decisión es:

Si el valor calculado es mayor que 7.31 se rechaza el H_0 y se acepta la hipótesis de investigación H_1 .

Paso 5 En este paso se calcula un valor de Chi-cuadrado y se toma una decisión para aceptar o rechazar la hipótesis nula.

Valor Calculado corresponde a 8.31



5. Decisión

El valor calculado para chi-cuadrado (8.31) queda a la derecha de 7.31 y en consecuencia, la decisión es rechazar H_0 al nivel 0,05. Se acepta la H_1 la cual establece que: Los juegos cognitivos de loterías de palabras desarrollan la conciencia fonológica de los niños y niñas de 1 año de educación general básica de la Unidad Educativa Yaruquies período marzo – junio del 2018 conoce el grafema y el sonido

4.2.2 Comprobación de la hipótesis específica 3

Paso 1 Se establece la hipótesis nula (H_0) y de investigación (H_1).

H_1 : Los juegos cognitivos de juegos del dado desarrollan la conciencia fonológica de los niños y niñas de 1 año de educación general básica de la Unidad Educativa Yaruquies período marzo –junio del 2018. Relacione la palabra con el dibujo

H_0 : Los juegos cognitivos de juegos del dado no desarrollan la conciencia fonológica de los niños y niñas de 1 año de educación general básica de la Unidad Educativa Yaruquies período marzo –junio del 2018. Relacione la palabra con el dibujo **Paso 2** Se escoge un nivel de significación. Se selecciona el nivel 0,05, que es el mismo que para el error.

Por tanto 0,05 es la probabilidad de que se rechace una hipótesis nula.

Paso 3 Se selecciona el estadístico de prueba, que para nuestra investigación es el chi cuadrada que se denota por χ^2 .

$$\chi_c^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

En la fórmula anterior

f_o = es una frecuencia observada en una categoría específica.

f_e = es una frecuencia esperada en una categoría específica.

Paso 4 Se plantea la regla de decisión. Recuérdese que la regla de decisión en la prueba de hipótesis necesita encontrar un número que separe la región de aceptación de la de rechazo a este número se le denomina valor crítico el mismo que depende del número de grados de libertad. Este número se determina por el número de columnas -1 multiplicado por el número de filas -1.

En nuestra investigación existe dos filas y cuatro columnas según la tabla general, entonces $(F-1)(C-1)=(9-1)(2-1)=8$ grados de libertad.

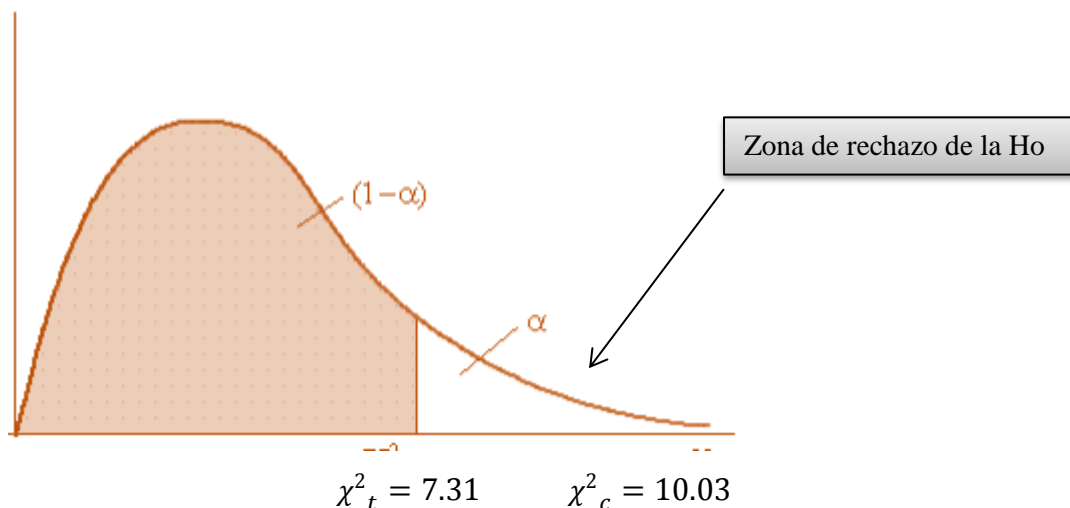
El valor crítico para 8 grados de libertad se encuentra en la tabla correspondiente al Chi-cuadrado. El valor crítico es 7.31 terminado al localizar 2 grados de libertad en el margen izquierdo y recorriéndose horizontalmente a la derecha para leer el valor crítico en la columna 0,05.

En consecuencia, la regla de decisión es:

Si el valor calculado es mayor que 7.31 se rechaza el H_0 y se acepta la hipótesis de investigación H_1 .

Paso 5 En este paso se calcula un valor de Chi-cuadrado y se toma una decisión para aceptar o rechazar la hipótesis nula.

Valor Calculado corresponde a 10.03



6. Decisión

El valor calculado para chi-cuadrado (10.03) queda a la derecha de 7.31 y en consecuencia, la decisión es rechazar H_0 al nivel 0,05. Se acepta la H_1 la cual establece que: Los juegos cognitivos de juegos del dado desarrollan la conciencia fonológica de los niños y niñas de 1 año de educación general básica de la Unidad Educativa Yaruquies período marzo –junio del 2018. Relacione la palabra con el dibujo

Al haberse comprobado las dos hipótesis específicas, se comprueba la hipótesis general: Los juegos cognitivos desarrollan la conciencia fonológica de los niños y niñas de 1 año de educación general básica de la Unidad Educativa Yaruquies período marzo –junio del 2018 pronunciando los sonidos de manera correcta.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- La aplicación de actividades con juegos cognitivos a través de rimas, trabalenguas, adivinanzas permitió el desarrollo de la conciencia fonológica evidenciándose en la habilidad para reconocer y usar los sonidos en el lenguaje hablado.
- Las actividades aplicadas con los niños a través de loterías de palabras permitieron el desarrollo de la conciencia fonológica al lograr el dominio de sintonizan los sonidos de las palabras hablada
- Las actividades aplicadas con los niños a través de juegos con dados permitieron el desarrollo de la conciencia fonémica.
- El alto porcentaje de aprendizaje demostrado en cada hipótesis se debe a que se utilizó material didáctico, recursos audiovisuales para una enseñanza rápida y divertida

5.2 RECOMENDACIONES

- Emplear la guía juego y aprendo para las diferentes actividades que se trabajan en el aula con los párvulos
- Incrementar en el aula actividades que desarrollen la conciencia fonológica a través del juego
- Practicar el lenguaje de manera alegre y divertida.
- Incrementar fondos de experiencia a través del juego para luego utilizarlos en actividades posteriores

BIBLIOGRAFÍA

Asamblea Constituyente. (2008). Quito: Ecuador.

Brunnind, R. H. (2012). Psicología cognitiva y de la instrucción. Madrid [España: Pearson Educación S.A.

Díaz, B. F. (2010). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. McGraw-Hill Interamericana Editores.

Malagón, P. L. (2010). Las ideas pedagógicas de Paulo Freire // Bogotá [Colombia] :. ISBN/ISSN/DL: 978-958-201-012-6: Cooperativa Editorial Magisterio)
http://biblioteca.unach.edu.ec/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=9502.

María Eugenia Lasso y Alicia Rivera de Velasco. (2006). Palabras lenguaje por competencias. España:
http://biblioteca.unach.edu.ec/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=4063.

Medinnus, G. R. (1990). Estudio y observación del niño. ISBN/ISSN/DL: 958-18-0143-1: Editorial: México, D.F. [México] : Limusa S.A.
http://biblioteca.unach.edu.ec/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=4720.

Reveco, V. O. (20015). *Educación parvularia, Desarrollo del sujeto y modalidades para el aprendizaje*. . Santiago de Chile [Chile]: Universidad Arcis .

Scheffler, I. (2011). Bases y condiciones del Conocimiento.
http://biblioteca.unach.edu.ec/opac_css/index.php?lvl=notice_display&id=13411.

UNACH. (2018). DSpace. Riobamba: <http://dspace.unach.edu.ec/>.

Bravo, L. (2002). La conciencia fonológica como una zona de desarrollo próximo para el aprendizaje inicial de la lectura. Estudios Pedagógicos, 28: 165-177. Valdivia.

ANTON.M. (2009). La psicomotricidad en el parvulario. Laia. Barcelona.

PINOL-DOURIEZ.M (2009). La construcción del espacio en el niño. Pablo del Río. Madrid. Las distintas formas del juego

María Francisca Valenzuela H. Paula Yakuba V. (2012)La conciencia fonológica