

Universidad Nacional del Altiplano Puno

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



**LOS CAZAFALTAS COMO ESTRATEGIA LÚDICA EN EL
APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA DE LOS NIÑOS Y
NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE LA IEP. N° 70024
LAYKAKOTA DE LA CIUDAD DE PUNO EN EL AÑO 2016**

TESIS

PRESENTADA POR:

**HILDA MACHACA YANA
SANDRA ESMELIA ENCINAS ATENCIO**

PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

PROMOCIÓN: 2016 – I

PUNO - PERÚ

2017

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

**LOS CAZAFALTAS COMO ESTRATEGIA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE
DE LA ORTOGRAFÍA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE
LA IEP. N° 70024 LAYKAKOTA DE LA CIUDAD DE PUNO EN EL AÑO 2016**

HILDA MACHACA YANA
SANDRA ESMELIA ENCINAS ATENCIO

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN PRIMARIA**

APROBADA POR EL SIGUIENTE JURADO:

PRESIDENTE

:



Lic. Wido Willam Condori Castillo

PRIMER MIEMBRO

:



M.Sc. Carla Lorena Calcina Sánchez

SEGUNDO MIEMBRO

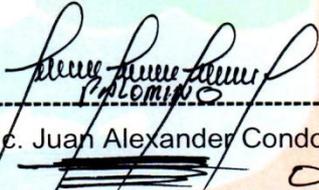
:



M.Sc. Yobana Milagros Calsin Chambilla

DIRECTOR Y ASESOR

:



M.Sc. Juan Alexander Condori Palomino

ÁREA: Disciplinas Científicas

TEMA: Lingüística

DEDICATORIA

Con mucho cariño y gratitud a mi queridos padres por su apoyo integral para alcanzar esta meta.

A mis abuelitos y hermanitas Miriam y Carina por su comprensión y cariño para la realización este trabajo.

Sandra

Con mucho entusiasmo y amor a mi madre y hermanos que siempre me apoyaron en los momentos más críticos de mi vida.

A mis amigas del alma que siempre me brindaron su apoyo incondicional y por darme los cariño para seguir adelante.

Hilda

AGRADECIMIENTO

Nuestros profundos agradecimientos van dirigidos:

Primeramente a Dios, por habernos dado fuerza y valor para terminar nuestros estudios.

A la Universidad Nacional del Altiplano – Puno por habernos formado profesionalmente.

A la Facultad de Ciencias de la Educación y a todos los docentes de la Escuela Profesional de Educación Primaria que nos asesoraron, porque cada uno, con sus valiosas aportaciones, nos ayudaron a crecer como persona y como profesional por la destacada labor y dedicación a su labor.

Finalmente, agradecemos a nuestros compañeros y compañeras, porque la constante comunicación con ellos ha contribuido en gran medida a transformar y mejorar nuestro trabajo, especialmente a aquellos que nos brindaron cariño, comprensión y apoyo, dándonos con ello, momentos muy gratos.

ÍNDICE

DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULO I	
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	14
1.1. Descripción del Problema	14
1.2. Definición del Problema	15
1.2.1. Definición General	15
1.2.2. Definiciones Específicas	16
1.3. Justificación de la Investigación	16
1.4. Objetivos de la Investigación	17
1.4.1. Objetivo General	17
1.4.2. Objetivos Específicos	17
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO	18
2.1. Antecedentes de la Investigación	18
2.2. Sustento Teórico	19
2.2.1. Perspectiva constructivista en la enseñanza de la ortografía	19
2.2.2. El Modelo Constructivista	20
2.2.3. El Aprendizaje Significativo	21
2.2.4. Características del Aprendizaje Significativo	23

2.2.5.	Requisitos Para Lograr El Aprendizaje Significativo.....	24
2.2.6.	Modelo Pedagógico Centrado en el Aprendizaje	25
2.2.7.	Estrategia	25
2.2.8.	Tipos de Estrategias Pedagógicas	26
2.2.9.	Estrategias Lúdicas	27
2.2.10.	Concepto de Lúdica.....	27
2.2.11.	La Actividad Lúdica	28
2.2.12.	Lúdica y Aprendizaje	30
2.2.13.	El método Viso Audio Gnóstico Motor	31
2.2.14.	Los Cazafaltas.....	31
2.2.15.	Procedimientos para el uso de los cazafaltas	32
2.2.16.	Ventajas y Desventajas de los Cazafaltas.....	36
2.2.17.	La Ortografía	36
2.3.	Definición de Términos	44
2.4.	Hipótesis de la investigación y Variable de la Investigación	46
2.4.1.	Hipótesis General	46
2.4.2.	Hipótesis Específicas	46
2.4.3.	Sistema de Variables.....	47

CAPÍTULO III

	DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN	48
3.1.	Tipo y Diseño de Investigación	48
3.1.1.	Tipo de Investigación:.....	48
3.1.2.	Diseño de Investigación:	48
3.2.	Población y Muestra de Investigación	49

3.2.1. Población.....	49
3.2.2. Muestra	50
3.3. Ubicación y Descripción de la Población	50
3.3.1. Ubicación.....	50
3.3.2. Descripción.....	50
3.4. Material experimental	51
3.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos	51
3.6. Procedimiento del Experimento	51
3.7. Plan de tratamiento de los datos	52
3.8. Diseño Estadístico Para la Prueba de Hipótesis.....	53
 CAPÍTULO IV 	
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	56
4.1. Análisis e interpretación de resultados de la investigación	56
4.2. Determinación de la prueba estadística	68
CONCLUSIONES	70
SUGERENCIAS	72
BIBLIOGRAFÍA	73
ANEXOS	75

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 Resultados comparativos de la prueba de entrada del grupo experimental y grupo control sobre el aprendizaje de la ortografía en los niños y niñas del cuarto grado de la IEP N° 70024 Laykakota.....	57
TABLA 2 Resultados obtenidos en la prueba de entrada en cuanto a la dimensión consonantes de escritura dudosa del grupo experimental en los niños y niñas del cuarto grado de la IEP N° 70024 Laykakota.	59
TABLA 3 Resultados obtenidos en la prueba de entrada en cuanto a la dimensión de acentuación del grupo experimental en los niños y niñas del cuarto grado de la IEP N° 70024 Laykakota.....	61
TABLA 4 Resultados comparativos de la prueba de salida del grupo experimental y grupo control sobre el aprendizaje de la ortografía en los niños y niñas del cuarto grado de la IEP N° 70024 Laykakota.....	63
TABLA 5 Resultados comparativos entre los resultados obtenidos de la prueba de entrada y salida del grupo experimental y grupo control sobre el aprendizaje de la ortografía en los niños y niñas del cuarto grado de la IEP N° 70024 Laykakota.	65
TABLA 6 Resultados obtenidos durante el proceso de la enseñanza de la orografía en los niños y niñas del 4to grado de la IEP. N° 70024 Laykakota	66

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Resultados comparativos de la prueba de entrada del grupo experimental y grupo control sobre el aprendizaje de la ortografía en los niños y niñas del cuarto grado de la IEP N° 70024 Laykakota.....	57
GRÁFICO 2 Resultados obtenidos de la prueba de entrada en cuanto a la dimensión consonantes de escritura dudosa del grupo experimental en los niños y niñas del cuarto grado de la IEP N° 70024 Laykakota.....	59
GRÁFICO 3 Resultados obtenidos en la prueba de entrada, en cuanto a la dimensión de acentuación del grupo experimental en los niños y niñas del cuarto grado de la IEP N° 70024 Laykakota.....	61
GRÁFICO 4 Resultados comparativos de la prueba de salida del grupo experimental y grupo control sobre el aprendizaje de la ortografía en los niños y niñas del cuarto grado de la IEP N° 70024 Laykakota.....	63
GRÁFICO 5 Resultados comparativos entre los resultados obtenidos de la prueba de entrada y salida del grupo experimental y grupo control sobre el aprendizaje de la ortografía en los niños y niñas del cuarto grado de la IEP N° 70024 Laykakota.....	65
GRÁFICO 6 Resultados obtenidos durante el proceso de la enseñanza de la orografía en los niños y niñas del 4to grado de la IEP. N° 70024 Laykakota.....	67

RESUMEN

La presente investigación titulada: Los cazafaltas como estrategia lúdica en el aprendizaje de la ortografía de los niños y niñas del cuarto grado de la IEP. N° 70024 Laykakota de la ciudad de Puno en el año 2016, se planteó el problema debido a que los estudiantes presentan dificultades en el aprendizaje de la acentuación y del uso correcto de consonantes de escritura dudosa.

El objetivo general es determinar la eficacia de los cazafaltas como estrategia lúdica en el aprendizaje de la ortografía de los niños y niñas de cuarto grado de la IEP. N° 70024 Laykakota de la ciudad de Puno en el año 2016.

La investigación es de tipo experimental ya que se pone a prueba la estrategia lúdica de los Cazafaltas y su diseño Cuasi – Experimental; donde cuenta con dos grupos; teniendo al cuarto grado “D” como grupo experimental con 18 estudiantes y al cuarto grado “C” como grupo control con 21 estudiantes.

Finalmente, al realizar la prueba de hipótesis se obtiene; que la T_c es mayor que la $T_t = 1,57$; por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula. En tal sentido se llega a la siguiente conclusión: Los cazafaltas como estrategia lúdica es eficaz en el aprendizaje de la ortografía.

PALABRAS CLAVE: Los cazafaltas, aprendizaje, ortografía.

ABSTRACT

This research entitled: "Cazafaltas as a playful strategy in learning the spelling of children in the fourth grade of the IEP. N° 70024 Laykakota of the city of Puno in the year 2016 ", the problem was raised because students present difficulties in learning accentuation and correct use of doubtful writing consonants.

The overall objective is to determine the effectiveness of crankshafts as a playful strategy in learning the spelling of fourth-grade children in the IEP. N° 70024 Laykakota of the city of Puno in the year 2016.

The research is of an experimental type since the play strategy of the Cazafaltas is tested and its design Cuasi - Experimental; Where it has two groups; Taking fourth grade "D" as an experimental group with 18 students and fourth grade "C" as a control group with 21 students.

Finally, the hypothesis test is obtained; that the T_c is greater than the $T_t = 1.57$; So that the alternative hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected. In this sense the following conclusion is reached: Cazafaltas as a play strategy is effective in learning spelling.

KEYWORDS: Cazafaltas, learning, spelling.

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje del área de comunicación en el nivel primario es de singular importancia, porque constituye una de las tareas más imprescindibles, especialmente en cuanto al aprendizaje de la ortografía, de allí que el presente trabajo de investigación tiene como propósito de ayudar a los educandos a superar sus deficiencias en cuanto al aprendizaje de la ortografía a través de la estrategia lúdica los cazafaltas, donde los niños y niñas aprendan jugando.

La presente investigación denominada LOS CAZAFALTAS COMO ESTRATEGIA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE LA IEP. N° 70024 LAYKAKOTA DE LA CIUDAD DE PUNO EN EL AÑO 2016, está estructurado en cuatro capítulos:

Capítulo I comprende la descripción del problema, definición del problema, justificación de la investigación y objetivos de la investigación.

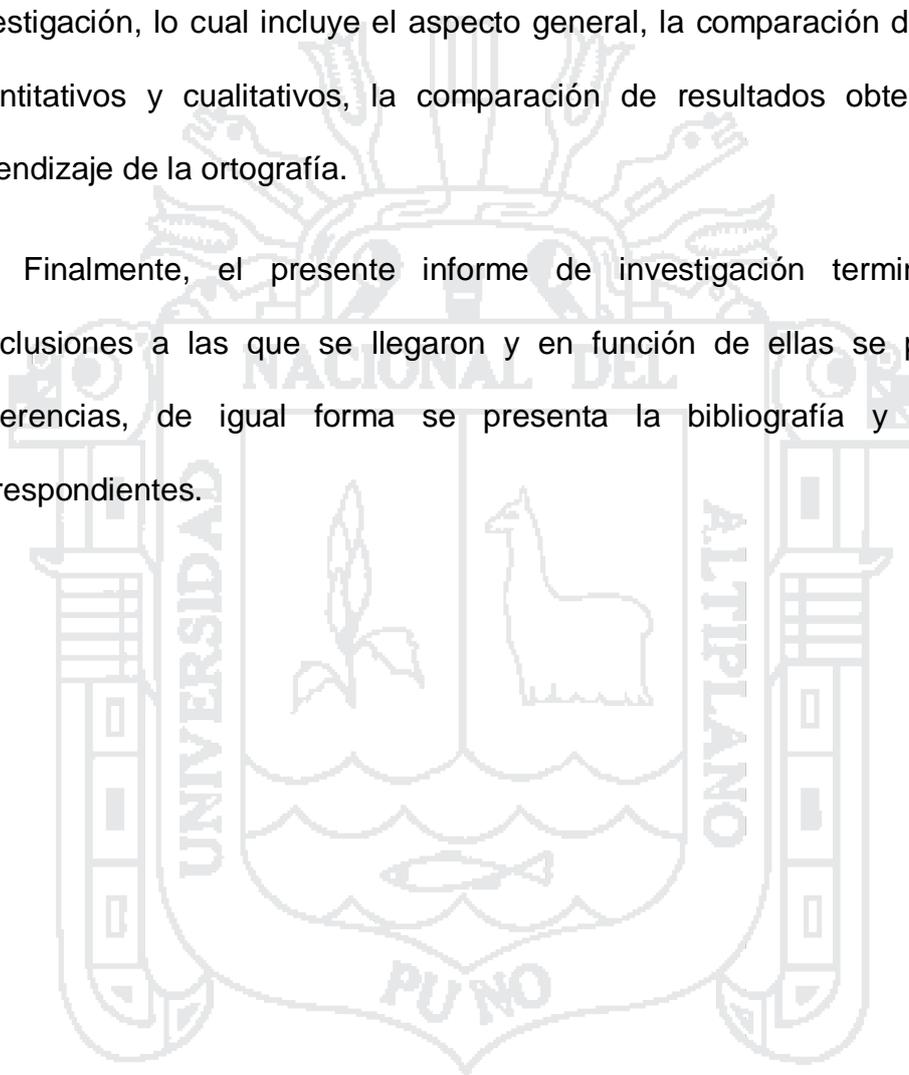
Capítulo II está constituido por el marco teórico y a la vez por los antecedentes de la investigación, el sustento teórico, definición de términos, hipótesis y sistema de variables.

Capítulo III se hace mención del diseño metodológico de la investigación, el cual incluye el tipo y el diseño de investigación, la población, muestra, ubicación y descripción de la población, los materiales experimentales, las técnicas e instrumentos de recolección de datos, procedimientos del

experimento, el plan de tratamiento de datos y el diseño estadístico para la prueba de hipótesis.

Capítulo IV se refiere al análisis e interpretación de resultados de la investigación, lo cual incluye el aspecto general, la comparación de resultados cuantitativos y cualitativos, la comparación de resultados obtenidos en el aprendizaje de la ortografía.

Finalmente, el presente informe de investigación termina con las conclusiones a las que se llegaron y en función de ellas se plantean las sugerencias, de igual forma se presenta la bibliografía y los anexos correspondientes.





CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Descripción del Problema

En todo proceso de enseñanza - aprendizaje un elemento que tiene gran importancia en el proceso de la adquisición de la lectura y escritura es la ortografía.

La ortografía es de gran importancia en el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura, pues ayuda al educando a escribir correctamente, al acentuar bien las palabras; así como el uso correcto de consonantes para que así el niño pueda realizar una adecuada lectura y escritura, dando la significación adecuada a lo que se expresa en forma oral y escrita, esto permitirá mejor las ideas y pensamientos que evocan las personas y los educandos, enriqueciendo su vocabulario, desarrollando su capacidad de hablar, leer, escribir y producir textos; si el niño no escribe adecuadamente las

palabras puede cambiar el significado, originando errores para entender las ideas, captar la información; lo cual origina gran confusión.

En educación primaria e incluso educación secundaria se observa que los estudiantes presentan bajos niveles en cuanto a ortografía, lo cual se muestra en los resultados de la **Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) 2015 del Ministerio de Educación** en el área de escritura; resultados preocupantes. Los resultados refieren que pocos son los estudiantes y por ende instituciones educativas que alcanzan resultados satisfactorios, la mayoría - dicen las estadísticas - están en proceso y otra pequeña parte están en inicio. Entonces la IEP. N° 70024 Laykakota no está ajena a esta problemática, durante el desarrollo de prácticas pre-profesionales se observó que en las revisiones de sus cuadernos, fichas de observación y exámenes; se encontró gran cantidad de errores ortográficos sobre acentuación y escritura dudosa como la B y V y C, S y Z; cuyos datos se obtuvieron en un diagnóstico realizado a los estudiantes de dicha institución.

No obstante, cuando nos referimos al tratamiento didáctico de la ortografía y pronunciación, nos basamos específicamente en acentuación y las diferencias escritas y orales existentes entre las grafías B y V y C, S y Z.

1.2. Definición del Problema

1.2.1. Definición General

¿Cuál es la eficacia de los cazafaltas como estrategia lúdica en el aprendizaje de la ortografía de los niños y niñas del cuarto grado de la IEP. N° 70024 Laykakota de la ciudad de Puno en el año 2016?

1.2.2. Definiciones Específicas

- ¿Cuál es la eficacia de los cazafaltas en el aprendizaje de la acentuación en los niños y niñas del cuarto grado?
- ¿Cuál es la eficacia de los cazafaltas en el aprendizaje del uso correcto de las consonantes de escritura dudosa “B” y “V” y “C”, “S” y “Z” de los niños y niñas del cuarto grado?

1.3. Justificación de la Investigación

El siguiente proyecto se realiza con la finalidad de corregir la ortografía en los estudiantes ya que está es importante debido a que la escritura en la vida cotidiana cumple una función eminentemente comunicativa como hablar, escuchar, leer y escribir correctamente que día a día desarrolla el ser humano.

La enseñanza de la ortografía es un medio para desarrollar habilidades intelectuales y a su vez, propicia el desarrollo de habilidades para formar hábitos y destrezas en el uso del idioma. Esta no se logra sólo acumulando datos, sino por el desarrollo de destrezas y hábitos que en estrecha relación forman el aparato ortográfico del estudiante; por medio de la ejercitación y práctica cotidiana estudiantil de enunciación y memorización de normas convencionales que han tenido resultados ineficientes, puesto que no se logra la actividad consciente y la generalización del conocimiento por parte de todos los estudiantes se hace difícil la adquisición de las habilidades ortográficas.

1.4. Objetivos de la Investigación

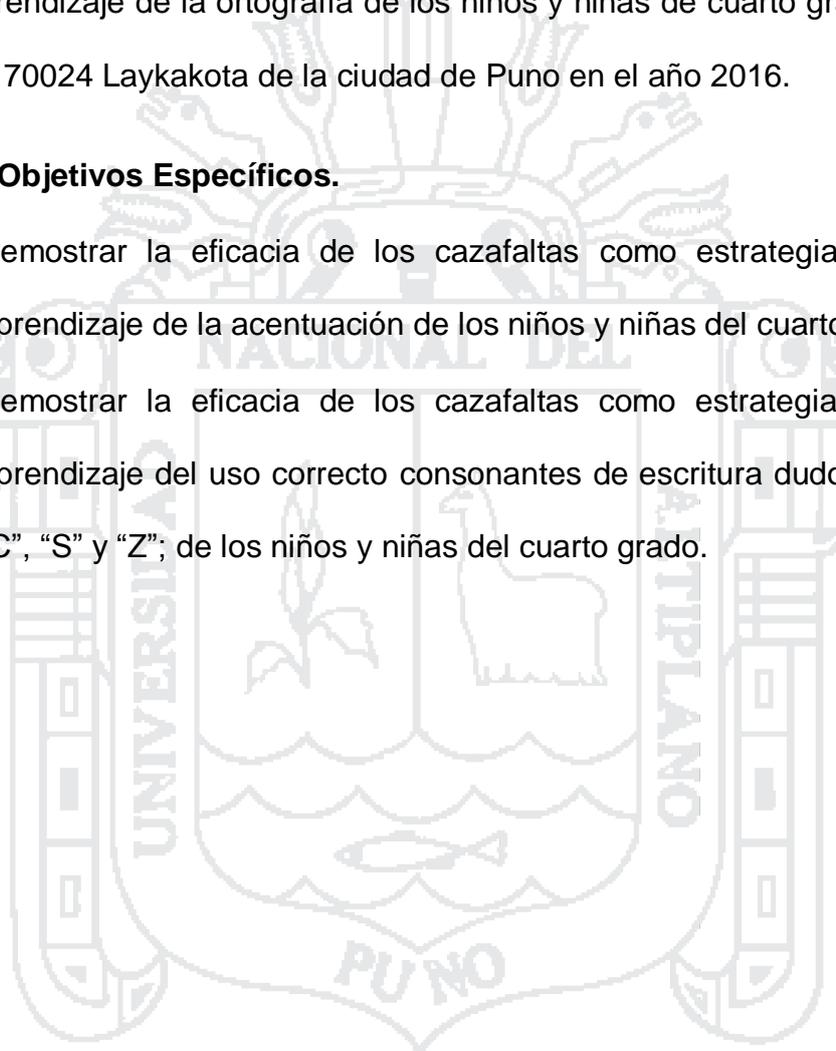
1.4.1. Objetivo General

Determinar la eficacia de los cazafaltas como estrategia lúdica en el aprendizaje de la ortografía de los niños y niñas de cuarto grado de la IEP.

N° 70024 Laykakota de la ciudad de Puno en el año 2016.

1.4.2. Objetivos Específicos.

- Demostrar la eficacia de los cazafaltas como estrategia lúdica en el aprendizaje de la acentuación de los niños y niñas del cuarto grado.
- Demostrar la eficacia de los cazafaltas como estrategia lúdica en el aprendizaje del uso correcto consonantes de escritura dudosa “B” y “V” y “C”, “S” y “Z”; de los niños y niñas del cuarto grado.





CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la Investigación

Con referente a los antecedentes de la presente investigación realizada en nuestro medio existen trabajos específicos sobre estrategias en el aprendizaje de la ortografía en el nivel secundario. Es así que se encontraron algunas investigaciones relacionadas, así pues tenemos:

Como primer antecedente se tiene a la tesis titulada: “El método Audio-Viso-Motor-Gnósico en la enseñanza de la ortografía en el primer grado”, presentado por: Ruth Ayde Gutierrez Collanqui; en la cual llegaron a la conclusión siguiente: la adecuada aplicación del método de enseñanza-aprendizaje Audio-Viso-Motor-Gnósico mejora notablemente el rendimiento teórico-práctico en el uso de las grafías de escritura dudosa de los educandos del CES de Aplicación “José Carlos Mariátegui” UNA Puno.

Por otro lado tenemos la tesis titulada: “Golpe ortográfico, como estrategia en el aprendizaje del uso de las letras “b” y “v” en los alumnos del cuarto grado de la I.E.P. N° 70003 “Sagrado Corazón de Jesús” Puno 2004”; presentada por: Jimny Tiña Calla, quien tenían por objetivo general demostrar la eficacia del golpe ortográfico, como estrategia para mejorar el aprendizaje de la ortografía específicamente en el uso de las consonantes “b” y “v” en los niños y niñas del cuarto grado de la IEP. N° 70003 “Sagrado Corazón de Jesús” Puno; así mismo llegaron a la siguiente conclusión:

Se tiene la aplicación de golpe ortográfico como estrategia influye positivamente en el aprendizaje de uso de las letras “b” y “v” en los alumnos del cuarto grado de la IEP. N° 70003 “Sagrado Corazón de Jesús” Puno- 2004.” Estos trabajos de alguna, manera nos servirán de consulta y guía en la elaboración de este proyecto, ya que guardan relación con este proyecto.

2.2. Sustento Teórico

2.2.1. Perspectiva constructivista en la enseñanza de la ortografía

El aprendizaje, desde la perspectiva constructivista, se entiende como un proceso mediante el cual la persona adquiere conocimientos a partir de las relaciones que establece entre lo que ya sabe y los nuevos contenidos del aprendizaje. Durante el proceso de escritura los niños no sólo aprenden a escribir en una lengua, sino que perfeccionan las otras destrezas comunicativas al intercambiar y compartir ideas y razonamientos con sus compañeros.

Según Coll (1991) Existen tres supuestos fundamentales dentro del Enfoque Constructivista: En primer lugar, interpretamos la realidad desde nuestros propios conocimientos; en segundo lugar, la persona no almacena en la memoria la información externa tal cual le llega, los conocimientos sobre el entorno social y natural del que participa se generan operando activamente sobre el medio, a través de actividades físicas y mentales. Por último, cambiamos y modificamos nuestros conocimientos cuando no los percibimos como útiles para interpretar los hechos del entorno.

2.2.2. El Modelo Constructivista

El constructivismo tiene sus raíces en la filosofía, psicología, sociología y educación. El verbo construir proviene del latín *struere*, que significa 'arreglar' o 'dar estructura'. El principio básico de esta teoría proviene justo de su significado. La idea central es que el aprendizaje humano se construye, que la mente de las personas elabora nuevos conocimientos a partir de la base de enseñanzas anteriores. El aprendizaje de los estudiantes debe ser activo, deben participar en actividades en lugar de permanecer de manera pasiva observando lo que se les explica.

Las personas no entienden, ni utilizan de manera inmediata la información que se les proporciona. En cambio, el individuo siente la necesidad de «construir» su propio conocimiento. El conocimiento se construye a través de la experiencia. La experiencia conduce a la creación de esquemas. Los esquemas son modelos mentales que almacenamos en nuestras mentes. Estos esquemas van cambiando, agrandándose y volviéndose más

sofisticados a través de dos procesos complementarios: la asimilación y el alojamiento. (J. Piaget, 1978).

El constructivismo social tiene como premisa que cada función en el desarrollo cultural de las personas aparece doblemente: primero a nivel social, y más tarde a nivel individual; al inicio, entre un grupo de personas (interpsicológico) y luego dentro de sí mismo (intrapsicológico). Esto se aplica tanto en la atención voluntaria, como en la memoria lógica y en la formación de los conceptos. Todas las funciones superiores se originan con la relación actual entre los individuos (Vygotsky, 1978).

La génesis del conocimiento es un proceso dinámico e interactivo. Utilizamos nuestras ideas para comprender el mundo o actuar en él. “El conocimiento emerge en contextos que le son significativos. Por tanto, para comprender el aprendizaje que ha tenido lugar en un individuo, debe examinarse la experiencia en su totalidad” (Coll, 1991).

2.2.3. El Aprendizaje Significativo

Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición (Ausubel, 1983).

Esto quiere decir que en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello

que debe aprender. Este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante ("subsunor") pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras.

Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad.

Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos

comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencia y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

2.2.4. Características del Aprendizaje Significativo

David P. Ausubel acuña la expresión Aprendizaje Significativo para contrastarla con el Aprendizaje Memorístico.

Así, afirma que las características del Aprendizaje Significativo son:

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno.
- Esto se logra gracias a un esfuerzo deliberado del alumno por relacionar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.
- Todo lo anterior es producto de una implicación afectiva del alumno, es decir, el alumno quiere aprender aquello que se le presenta porque lo considera valioso.

En contraste el Aprendizaje Memorístico se caracteriza por:

- Los nuevos conocimientos se incorporan en forma arbitraria en la estructura cognitiva del alumno.
- El alumno no realiza un esfuerzo para integrar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos.
- El alumno no quiere aprender, pues no concede valor a los contenidos presentados por el profesor.

2.2.5. Requisitos Para Lograr El Aprendizaje Significativo

De acuerdo a la teoría de Ausubel, para que se puedan lograr aprendizajes significativos es necesario se cumplan tres condiciones:

- a. **Significatividad lógica del material:** Esto es, que el material presentado tenga una estructura interna organizada, que sea susceptible de dar lugar a la construcción de significados. (Coll, 1991). Los conceptos que el profesor presenta, siguen una secuencia lógica y ordenada. Es decir, importa no sólo el contenido, sino la forma en que éste es presentado.
- b. **Significatividad psicológica del material:** Esto se refiere a la posibilidad de que el alumno conecte el conocimiento presentado con los conocimientos previos, ya incluidos en su estructura cognitiva. Los contenidos entonces son comprensibles para el alumno. El alumno debe contener ideas inclusoras en su estructura cognitiva, si esto no es así, el alumno guardará en memoria a corto plazo la información para contestar un examen memorista, y olvidará después, y para siempre, ese contenido.
- c. **Actitud favorable del alumno:** Bien señalamos anteriormente, que el que el alumno quiera aprender no basta para que se dé el aprendizaje significativo, pues también es necesario que pueda aprender (significación lógica y psicológica del material). Sin embargo, el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere aprender. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en el que el maestro sólo puede influir a través de la motivación.

2.2.6. Modelo Pedagógico Centrado en el Aprendizaje

En la actualidad se impulsa un modelo educativo que se centre, no en el profesor, como en el modelo tradicional; tampoco en el alumno como se llegó a proponer en algunas escuelas de tipo activo. Hoy se busca centrar el modelo educativo en el aprendizaje mismo. El cual deberá ser perseguido y propiciado por el docente, implicando en ello todo su profesionalismo.

Modelo Pedagógico Centrado en el Aprendizaje	
Profesor	Estudiante
Diseña actividades de aprendizaje.	Realiza actividades.
Enseña a aprender.	Construye su propio aprendizaje.
Evalúa.	Se autoevalúa.

Como advierte Frida Díaz Barriga (1998), la función del trabajo docente no puede reducirse ni a la de simple transmisor de la información, ni a la de facilitador del aprendizaje. Antes bien, el docente se constituye en un mediador en el encuentro del alumno con el conocimiento. En esta mediación el profesor orienta y guía la actividad mental constructiva de sus alumnos, a quienes proporciona ayuda pedagógica ajustada a su competencia.

2.2.7. Estrategia

La palabra “estrategia” procede del griego y etimológicamente significa “el arte de dirigir las operaciones militares”. En la actualidad ha perdido la connotación militar, se ha extendido a otros ámbitos y está más en

consonancia con las actuaciones realizadas para lograr un objetivo o solucionar un problema.

Aplicado al aprendizaje, el concepto de “estrategia” se refiere a los procedimientos necesarios para procesar la información, es decir, a la adquisición, a la codificación o almacenamiento y a la recuperación de lo aprendido. En este sentido, “estrategia” se vincula a operaciones mentales con el fin de facilitar o adquirir un aprendizaje, como señala S. Fernández (2004).

2.2.8. Tipos de Estrategias Pedagógicas

Una estrategia pedagógica es un sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos educacionales. Es decir, constituye cualquier método o actividad planificada que mejore el aprendizaje profesional y facilite el crecimiento personal del estudiante. (Picardo Joao, Balmore Pacheco, & Escobar Baños, 2004.)

Las estrategias pedagógicas que se aplican a partir de la comprensión de la Pedagogía de la humanización son las siguientes:

- **Estrategias Cognitivas:** permiten desarrollar una serie de acciones encaminadas al aprendizaje significativo de las temáticas en estudio.
- **Estrategias Metacognitivas:** conducen al estudiante a realizar ejercicios de conciencia del propio saber, a cuestionar lo que se aprende, cómo se aprende, con qué se aprende y su función social.
- **Estrategias Lúdicas:** facilitan el aprendizaje mediante la interacción agradable, emocional y la aplicación del juego.

- **Estrategias Tecnológicas:** hoy, en todo proceso de aprendizaje el dominio y aplicación de las tecnologías, hacen competente a cualquier tipo de estudiante.
- **Estrategias Socio-Afectivas:** propician un ambiente agradable de aprendizaje.

2.2.9. Estrategias Lúdicas

Para Díaz y Hernández (2002), **“Son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas”**. Cuando el docente emplea diversas estrategias se realizan modificaciones en el contenido o estructura de los materiales, con el objeto de facilitar el aprendizaje y comprensión. Son planificadas por el docente para ser utilizadas de forma dinámica, propiciando la participación del educando.

Según García (2004), por medio de estas estrategias se invita a la: **“exploración y a la investigación en torno a los objetivos, temas, contenidos. Introduce elementos lúdicos como imágenes, música, colores, movimientos, sonidos, entre otros. Permite generar un ambiente favorable para que el alumnado sienta interés y motivación por lo que aprende”**.

2.2.10. Concepto de Lúdica

La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la cotidianidad, es una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella, en esos espacios en los que se producen disfrute, goce y felicidad, acompañados de la

distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la danza, el sentido del humor, la escritura y el arte como señala Jiménez (2007).

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Por esta razón la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

2.2.11. La Actividad Lúdica

El proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

Por esta razón la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

Desde esta perspectiva toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad. Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva, libertad como lo señala Sheines (1981) citada en Malajovic (2000):

Sólo gozando de esta situación doble de protección y libertad, manteniendo este delicado equilibrio entre la seguridad y la aventura, arriesgándose hasta los límites entre lo cerrado y lo abierto, se anula el mundo único acosado por las necesidades vitales, y se hace posible la actividad lúdica, que en el animal se manifiesta únicamente en una etapa de su vida y que en el hombre, por el contrario, constituye la conducta que lo acompaña permanentemente hasta la muerte, como lo más genuinamente humano.

Por consiguiente es fundamental comprender todos los aspectos biológicos, psicológicos y sociales que vive el niño desde su ambiente intrauterino para poder desarrollar estrategias didácticas y lúdicas pertinentes, que permitan un desarrollo apropiado de la integralidad y es donde el docente toma desde su reflexión que todo lo que atañe al niño desde su concepción, ambiente familia, social, cultural lo hace único y singular y cada niño es un solo mundo el cual requiere de estrategias, metodologías, modelos diferentes

para ser absorbido de manera atractiva hacia su aprendizaje, desde el cual ya es participe con sus pre saberes.

2.2.12. Lúdica y Aprendizaje

El proceso de aprendizaje incluye adquisición, conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender.

El aprendizaje lúdico enriquece la capacitación mediante un espacio dinámico y virtual que propicia lo significativo de aquello que se aprende al combinar la participación, la colectividad, la comunicación, el entretenimiento, la creatividad, la competición, el trabajo cooperativo, el análisis, la reflexión, el uso positivo del tiempo y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales; el resultado: un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo.

Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades. Aprender es adquirir, analizar y comprender la información del exterior y aplicarla a la propia existencia. Al aprender los individuos debemos olvidar los preconceptos y adquirir una nueva conducta. El aprendizaje nos obliga a cambiar el comportamiento y reflejar los nuevos

conocimientos en las experiencias presentes y futuras como señala (Gómez, 2015).

2.2.13. El método Viso Audio Gnóstico Motor

El método viso audio gnóstico motor fue creado en 1925 por el profesor argentino José D. Forgione, año en el que se publicó por primera vez en el libro de Ortografía intuitiva Forgione (1995) indica que este método comenzó llamándose Viso-motor. El alumno ve y lee la palabra y luego la escribe. Su procedimiento era la copia. Posteriormente se denominó Audio-motor. El alumno oye pronunciar una palabra y luego la escribe, su procedimiento es el dictado. Luego se renovó nuevamente y se denominó Viso-audio-motor. El alumno ve y lee la lee la palabra, la pronuncia en voz alta o la oye pronunciar y luego la escribe. Finalmente se denomina viso-audio-gnóstico-motor.

Según Juan A. Comenius donde afirma que: “Para aprender todo con mayor facilidad debe utilizarse todos cuantos más sentidos se puedan [...] de manera que no se deje nada sin que haya impresionado suficientemente los oído, los ojos, entendimiento y memoria”

2.2.14. Los Cazafaltas

Es un juego por turnos en el cual la meta es llegar antes que tu rival a la casilla final. Tienes un tablero de 30 , 40 o 50 casilleros por el que te moverás según tu suerte con el dado. En cada casilla hay una pregunta o varias también misiones muy divertidas para realizar (algunas buenas para tus intereses y otras no tanto). Responde correctamente a la pregunta para ganar puntos. Si tu respuesta es incorrecta, tendrás una penalización.

Juego por turnos

La partida se realiza contra otro rival y se plantea por turnos: primero un jugador y después el otro. Durante tu turno, tira el dado, avanza hasta la casilla que te haya tocado, responde a la pregunta que tienes en la ficha preparada y gana o pierde en el juego.

Cuando empieza el turno de tu rival, tendrás que esperar a que él agote su turno para poder volver a tirar. Mientras esperas, puedes empezar nuevas partidas contra otros rivales.

Características:

- Es un juego por turnos, y tu objetivo es llegar a la casilla final del tablero antes que el otro jugador.
- Tira los dados para avanzar. Para ir más rápido o para entorpecer la carrera de tu rival, responde bien a las preguntas sobre ortografía.
- Reta a tus amigos y demuestra quién es el mejor Cazafaltas.
- Juega distintas partidas a la vez.
- Compara tus estadísticas con las de los otros jugadores.
- Pásatelo en grande practicando la ortografía.

2.2.15. Procedimientos para el uso de los cazafaltas

A. Para las primeras 6 casillas del tablero de los cazafaltas deberás plantear una serie de preguntas como: «imagina que entras en tu casa y vas contando todas las ventanas que hay en ella», o « ¿cuál de tus amigos tiene el pelo más largo?», o « ¿de qué color es tu pieza de ropa

preferida?», etc. Una vez planteadas dichas preguntas, les hacemos dar cuenta de que, para responderlas, deben recuperar imágenes que han visto previamente: eso es memoria visual. A partir de ese momento, entenderán que memoria visual es la capacidad de recordar imágenes vistas anteriormente de forma fidedigna.

B. Para las siguientes 6 casilleros (7-12) el ejercicio que se propone es el siguiente:

- Recortar las fotografías, deben ser a todo color, impresas con buena calidad y, preferiblemente, iguales para todo el alumnado.
- Agrupar a los alumnos por parejas para hacer el ejercicio.
- Un miembro de la pareja enseña al compañero con el que trabaja este ejercicio dos figuras escogidas al azar entre las existentes y le da tiempo para que las memorice «haciendo una fotografía mental» de las dos imágenes. Entonces, sitúa las figuras de forma que siga viéndolas, pero que su compañero no pueda verlas.
- A continuación le hará tres preguntas que obliguen a su compañero a recordar visualmente las imágenes y el orden en que están situadas. El estudiante debe realizar preguntas adecuadas que obliguen a recurrir a la memoria visual para contestarlas. Por ejemplo: «¿qué imagen es la primera figura?», «¿qué hay entre el círculo y el triángulo?», «¿el rectángulo es rojo o azul?», etc.
- Los papeles dentro de la pareja deben irse cambiando: la persona que pregunta debe, después, mirar unas fotografías y ser preguntada.

- Al término del trabajo por parejas, tome nota de cómo le ha ido el ejercicio a cada pareja. Una forma de hacerlo es pedir que levanten la mano las personas que están trabajando con dos imágenes, luego las que están trabajando con tres imágenes, luego las que están trabajando con cuatro, y así sucesivamente hasta que sepa con cuántas imágenes está trabajando.

C. Para los otros siguientes casilleros (13-18) proponemos un ejercicio muy parecido al anterior, pero con palabras. Se trabaja con tarjetas recortables y en cada tarjeta habrá una palabra escrita con letras de distintos colores. Debe haber palabras de distintas longitudes: algunas de solamente dos letras, otras de tres, otras de cuatro, otras de cinco y, finalmente, otras de seis letras. Tal como he dicho, cada letra debe ser de un color distinto.

Los estudiantes trabajarán por parejas usando las tarjetas:

- Enseñar una palabra al compañero con el que se trabaja en este ejercicio.
- Darle tiempo para que la memorice «haciendo una fotografía mental» de la palabra: debe ser una fotografía mental «a todo color», es decir, que incluya la palabra y los colores de cada letra. Realizar cinco preguntas que siempre siguen la misma estructura: dos preguntas obligatorias iniciales y tres preguntas libres.

Primera pregunta obligatoria: deletrear la palabra empezando por el final. En el caso de la palabra tres, sería: s, e, r, t. Muy importante: el motivo de empezar pidiendo que deletreen empezando por el final es para obligar a usar la memoria visual, puesto que es imposible usar la memoria auditiva para

hacerlo. Por este motivo, esta pregunta debe ser necesariamente la primera y debe hacerse siempre con todas y cada una de las palabras preguntadas.

Segunda pregunta obligatoria: deletrea la palabra empezando por el principio. En el caso de la palabra tres, sería: t, r, e, s. Luego, cada alumno hará tres preguntas libres a su pareja. Las preguntas pueden ser sobre el color de las letras: «¿de qué color es la segunda letra?», «¿de qué color es la t?», etc.; sobre el orden de las letras: «¿qué letra es la tercera?», «¿qué letra viene antes de la o?», «¿qué letra es la última?», etc.; sobre dificultades ortográficas propiamente dichas: «¿tiene alguna letra doble?», etc. También pueden pedir que escriban la palabra.

Los papeles dentro de la pareja deben irse cambiando: la persona que pregunta debe, después, ser preguntada, y viceversa.



2.2.16. Ventajas y Desventajas de los Cazafaltas

VENTAJAS

- Mejorará la ortografía de los estudiantes garantizando la correcta reproducción gráfica por parte de los mismos, la palabra de uso, en especial de aquellos cuyo escrito está regulada por normas ortográficas.
- Despierta la capacidad de observación y el poder de apreciación.
- Expone con claridad y entonación las palabras, oraciones y textos estudiados durante la clase.
- Formula diversas oraciones y palabras con letras aprendidas y signos estudiados.
- Reconoce el uso de determinadas letras en un contexto definido.

DESVENTAJAS

- Podría ocasionar confusión en algunos niños.
- El ser un juego de competencia, los niños solo le enfocan en ganar y no tomar interés en el tema.

2.2.17. La Ortografía

“La ortografía es la ciencia que enseña a escribir correctamente las letras de las palabras y los signos de la escritura. Debemos conocer sus normas y aplicarlas correctamente.”(Hernández, Baltazar; 2006)

Aprendizaje de la Ortografía

Una de las mayores preocupaciones de la sociedad es saber escribir, y saber escribir no solo en la coherencia si no también la gramática, es decir, la manera correcta de escribir las palabras. El lenguaje grafico es muy importante

para que los estudiantes tengan una buena ortografía, así como dice la frase: “la ortografía entra por los ojos y sale por las manos”, pues a través de un escrito se retiene su forma ortográfica y se observa cuando son palabras poco usuales en la jerga popular pero que son fundamentales para crecer en vocabulario.

Toledo, Antonio (1992) indica: “la causa del problema..., la falta de distinción visual, la distinción visual es la capacidad mental que permite a una persona penetrar en la estructura de las palabras, conservar significativamente sus detalles en la mente y aplicarlos con propósitos comunicativos.”

La enseñanza de la ortografía debe estar integrada a las actividades lingüísticas propias de la lengua materna y no como materia aparte.

Todos los niños y niñas manejan un estilo diferente en cuanto a aprendizaje de la ortografía, sin embargo algunos especialistas nos mencionan una manera adecuada para el aprendizaje de la ortografía.

Según Salgado, H. (1997): “El aprendizaje de la ortografía no es sólo el aprendizaje de un contenido o materia, sino más bien un proceso que va gradualmente desarrollándose y que culmina con la escritura correcta del idioma en forma habitual.” Por otra parte, los docentes ven con frecuencia que los estudiantes tienden a confundirse y preguntar cómo se escribe una palabra pero no se detienen a profundizar por qué se escribe así; los estudiantes deben concientizarse desde los primeros años de educación la importancia que tiene saber las reglas ortográficas a través del manejo de colores, formas,

semejanzas y diferencias entre objetos, personas, lugares; en la búsqueda de detalles representativos de las cosas, etc., ejercicios que van fortaleciéndola.

Propósitos de la Enseñanza del Español en la Educación Primaria

- Según los mapas de progreso; nos indica: Si bien la educación primaria no representa para los estudiantes el inicio del aprendizaje ni la adquisición de la oralidad, la lectura y la escritura, sí es el espacio en el que de manera formal y dirigida inician su reflexión sobre las características y funciones de las lenguas oral y escrita.
- Durante los seis grados de educación primaria, los alumnos participan en diferentes prácticas sociales del lenguaje, a través de las que encuentran oportunidades para la adquisición, el conocimiento y el uso de la oralidad y la escritura, hasta contar con bases sólidas para continuar desarrollando sus competencias comunicativas. La educación primaria recupera lo iniciado en la educación preescolar, respecto de la enseñanza de la lengua, y sienta las bases para el trabajo en secundaria. Así, la escuela primaria debe garantizar que los alumnos:
 - Participen eficientemente en diversas situaciones de comunicación oral.
 - Lean comprensivamente diversos tipos de texto para satisfacer sus necesidades de información y conocimiento.
 - Participen en la producción original de diversos tipos de texto escrito.
 - Reflexionen consistentemente sobre las características, funcionamiento y uso del sistema de escritura (aspectos gráficos, ortográficos, de puntuación y morfosintácticos).

- Conozcan y valoren la diversidad lingüística y cultural de los pueblos de nuestro país.
- Identifiquen, analicen y disfruten textos de diversos géneros literarios.

Aprendizajes esperados

Práctica social del lenguaje: Leer y escribir trabalenguas y juegos de palabras. Tipo de texto: Literario (trabalenguas y juegos de palabras)

- Emplea la sílaba o letra inicial de una serie de palabras para crear un efecto sonoro.
- Emplea la sílaba o letra inicial de una serie de palabras para crear un efecto sonoro.
- Interpreta y utiliza el vocabulario adecuado para dar indicaciones sobre lugares o trayectos.
- Conoce las características de los juegos infantiles de la tradición oral
- Empleo de rimas en la escritura de trabalenguas y juegos de palabras.

La Acentuación:

El acento es la mayor fuerza o intensidad con que pronunciamos una sílaba dentro de una palabra. Día a día utilizamos palabras con acento y quizás no nos hayamos dado cuenta de su importancia.

Hay mucha diferencia entre decir mama (de mamar) y mamá (de madre). Gracias a que utilizamos esa pequeña rayita encima de la vocal a podemos distinguir el significado de dichas palabras.

Pero el acento, también llamado tilde, no solo se representa por medio de ese signo gráfico, ya que existen palabras como barco, que poseen lo que se denomina acento prosódico, que, aunque no se caracterice por llevar la tilde gráfica como en el anterior caso, ello no significa que el citado término no posea una sílaba tónica

Estas se pueden clasificar en:

- **Agudas:** Son las que tienen la mayor fuerza de voz en la última sílaba
 - Se tildan: Cuando terminan en N, S o vocal
Ejemplos: mamá, café, ají, atún, canción, compás
 - No se tildan: Cuando terminan en cualquier consonante excepto en N o S.
Ejemplos: pared, correr, vestir, reloj, veloz
- **Graves:** Son las que tienen la mayor fuerza de voz en la penúltima sílaba
 - Se tildan: Cuando terminan en cualquier consonante menos en N, S
Ejemplo: lápiz, mármol, fémur, ámbar, cáliz
 - No se tildan: Cuando terminan en N, S o vocal
Ejemplo: conejo, perro, gata, cantor, escuelas
- **Esdrújulas:** Son las que tienen la mayor fuerza de voz en la antepenúltima sílaba *todas las palabras esdrújulas se tildan*; Ejemplos: teléfono, máquina, cóncavo, pájaro, lámina, áspero

Uso de consonantes

Uso de b/v

Según el manual de “reglas de ortografía” de Ortiz, Teodoro (2006); Se escriben siempre con “b”:

- Las palabras que comienzan por las sílabas bu-, bus- y but-. Ejemplos: Bufanda, burbuja, búsqueda.
- El pretérito imperfecto de indicativo de los verbos de la primera conjugación y del verbo ir. Ejemplo: Sonaba, criticabais, íbamos.
- Las palabras terminadas en –bundo (a) y -bilidad (excepto movilidad y civilidad). Ejemplo: Vagabundo, responsabilidad.
- Los verbos terminados en -bir (excepto hervir, servir y vivir). Ejemplo: Prohibir, recibir, escribir.
- Todos los tiempos de los verbos cuyo infinitivo termina en ber, bir y buir. Ejemplo: beber, escribir, contribuir, haber, concebir, etc.

Según el manual de “reglas de ortografía” de Ortiz, Teodoro (2006); Se escriben siempre con “v”:

- Las palabras que comienzan por: di- (menos dibujar y sus derivados). ejemplo: Dividir, divertir.
- Las palabras que empiezan por villa-. Ejemplo: Villancico, villano.
- Las palabras que terminan en -avo(a), -evo(a), -ivo(a), excepto el pretérito imperfecto de indicativo de los verbos de la primera conjugación y del verbo ir. Ejemplo: Cóncavo, longevo, nocivo.
- Las formas verbales de los verbos irregulares en cuyo infinitivo el sonido /b/ no preceda a la terminación -ar, -er o -ir. Ejemplo:Contuvo, vaya.

Uso de c/s y z

Según el manual de “reglas de ortografía” de Ortiz, Teodoro (2006); Se escriben siempre con “c”:

- Se escriben con C, los verbos terminados en cir y ducir. Excepción: asir.
Ejemplos: Conducir, aducir, traducir, esparcir, producir
- Se escriben con C, las palabras terminadas en ancia, Ancio, encía.
Excepciones: ansia, Hortensia. Ejemplos: Constancia, excelencia, extravagancia,
- Se escriben con C, las palabras terminadas en ción, afines a to, tor, dar.
Ejemplos: Composición - compositor, bendición - bendito,
- Se escriben con C, los diminutivos: cito, ecito, ecillo, si proceden de palabras sin S final. Ejemplos: Pez - pececito, dulce - dulcecito, pie - piececito,
- Se escriben con C, los sufijos cida, cido, cidio. Ejemplos: Homicida, parricida, amanecido, aparecida.
- Se escriben con C, los verbos terminados en cer. Excepciones: toser, coser, ser. Ejemplos: Nacer, yacer, hacer, adolecer, agradecer, retorcer,
- Se escriben con C, los verbos terminados en ciar. Excepciones: lisiar, ansiar, extasiar, anestésiar. Ejemplos: Apreciar, acariciar, neciar, vaciar, negociar, viciar.
- Se escriben con C, las palabras terminadas en acia, icia, icie, icio.
Excepciones: Dionisio, gimnasio, Asia, anastasia, alisio, eutanasia. Ejemplos: Fenicio, planicie, bullicio, pericia, codicia, malicia,

Según el manual de “reglas de ortografía” de Ortiz, Teodoro (2006); Se escriben siempre con “s”:

- Los adjetivos terminados en oso, osa. Ejemplos: Hermoso, sedosa, envidioso, honroso, perezosa.

- Los sustantivos que acaban en sión procedentes de los adjetivos terminados en so, sor, sible, sivo. Ejemplos: Extensión, agresión, invasión, provisión.
- Las terminaciones erso, ersa, erse. Excepto las palabras derivadas de los verbos almorzar, torcer, reforzar, forzar y ejercer. Además los verbos pronominales que llevan unido el pronombre se. Ejemplos: Converso, tersa, converse, dispersa, esperarse.
- Las terminaciones ismo e ista. Ejemplos: Comunismo, cristianismo, islamismo, marxismo, comunista, marxista.
- Las terminaciones de los superlativos ísimo e ísima. Ejemplos: Buenísimo, amplísima, amabilísima, nobilísimo, fortísimo.
- Las terminaciones ense, de los gentilicios. Ejemplos: Canadiense, nicaragüense, londinense.
- Las terminaciones ense, ensa. Ejemplos: Ascenso, incienso, propensa.
- Las terminaciones esco, esca, isco, isca, usco, usca. Excepto blanquizzo, blancuzco y negruzco y las terminaciones verbales ezca, ezco, uzca y uzco. Ejemplos: Libresco, gigantesca, Francisco, morisca.
- La terminación sis. Ejemplos: Análisis, síntesis, crisis, diéresis, dosis, tisis.
- Las terminaciones ésimo, ésima, de adjetivos ordinales. Excepto décima. Ejemplos: Vigésimo, trigésima, cuadragésimo,

Según el manual de “reglas de ortografía” de Ortiz, Teodoro (2006); Se escriben siempre con “z”:

- Se escribe z al final de la palabra si el plural lo hace en –ces. Ejemplo: Antifaz, perdiz.

- Las terminaciones de aumentativos y de sustantivos que indican sensación de golpe, los cuales acaban en azo y aza. Ejemplos: gatazo, grandazo, manazo, perrazo.
- Las palabras terminadas en azgo. Ejemplo: mecenazgo, serenazgo.
- Los sustantivos diminutivos y los despectivos terminados en zuelo (a). ejemplo: ladronzuelo, pobrezuelo, mujerzuela.
- Los vocablos terminados en izco y uzco (cuando indican tendencia hacia un color). Ejemplo: pellizco, negruzco, blancuzco

2.3. Definición de Términos

- a) **Aprendizaje:** El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.
- b) **Estrategias lúdicas:** Lo lúdico es una experiencia educativa, tanto para el profesor como para el alumno, pensando en las diferentes necesidades del alumno y los diferentes momentos del proceso educativo, La propuesta de actividades lúdicas es una guía que comprende el juego introductorio o de inicio, el juego cuerpo o medular y el juego evaluatorio o final.
- c) **Lúdico:** La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura

- d) **Juego:** Un juego es una actividad que se utiliza como diversión y disfrute para su participación; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido al concurso de reglas.
- e) **El juego educativo:** El juego educativo es el juego que tiene un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños aprendan algo específico. Un objetivo que explícitamente programa el maestro con un fin educativo, o la persona que lo diseña, ya sea el educador, el maestro, el profesor de apoyo, los padres, los hermanos mayores, los abuelos, los amigos, etc., y está pensado para que un niño o unos niños aprendan algo concreto de forma lúdica.
- f) **La Metacognición:** También conocida como teoría de la mente, es un concepto que nace en la psicología y en otras ciencias de la cognición para hacer referencia a la capacidad de los seres humanos de imputar ciertas ideas u objetivos a otros sujetos o incluso a entidades.
- g) **Los Cazafaltas:** Es un juego por turnos, y el objetivo es llegar a la casilla final del tablero antes que el otro jugador, hay que resolver pistas ortográficas.
- h) **Ortografía:** Se refiere a la ciencia que enseña a escribir correctamente las letras de las palabras y los signos de la escritura. Debemos conocer sus normas y aplicarlas correctamente.

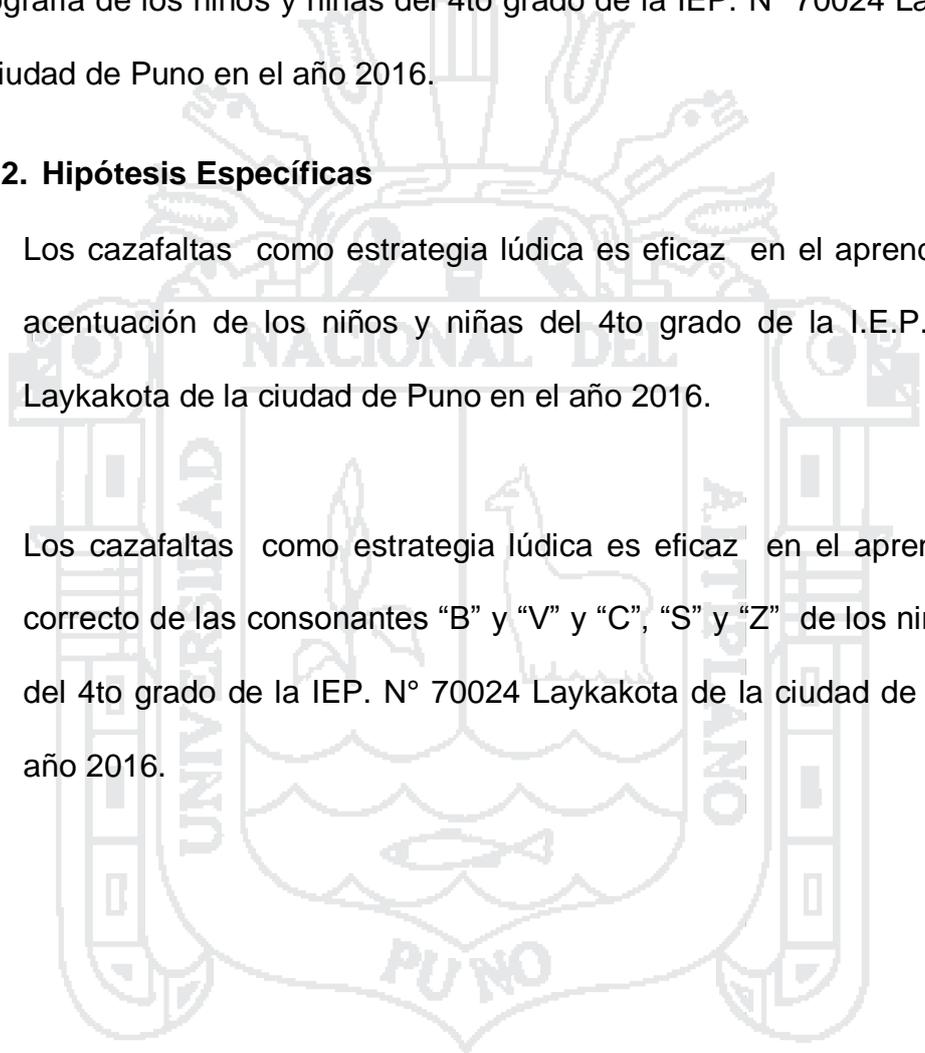
2.4. Hipótesis de la investigación y Variable de la Investigación

2.4.1. Hipótesis General

Los cazafaltas como estrategia lúdica es eficaz en el aprendizaje de la ortografía de los niños y niñas del 4to grado de la IEP. N° 70024 Laykakota de la ciudad de Puno en el año 2016.

2.4.2. Hipótesis Específicas

- Los cazafaltas como estrategia lúdica es eficaz en el aprendizaje de la acentuación de los niños y niñas del 4to grado de la I.E.P. N° 70024 Laykakota de la ciudad de Puno en el año 2016.
- Los cazafaltas como estrategia lúdica es eficaz en el aprendizaje uso correcto de las consonantes “B” y “V” y “C”, “S” y “Z” de los niños y niñas del 4to grado de la IEP. N° 70024 Laykakota de la ciudad de Puno en el año 2016.



2.4.3. Sistema de Variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
Estrategia Lúdica Los Cazafaltas	Procedimientos	<ul style="list-style-type: none"> -Despierta la capacidad de observación y el poder de apreciación. -Facilita el reconocimiento de palabras tanto en la lectura como en escritura. -Expone con claridad y entonación las palabras, oraciones y textos estudiados durante la clase. -Formula diversas oraciones y palabras con letras aprendidas y signos estudiados. -Determina el uso de tarjetas para mejorar y reforzar su escritura. -Reconoce el uso de determinadas letras en un contexto definido. 	Se realizará en 12 sesiones
Aprendizaje de la ortografía	La acentuación	<ul style="list-style-type: none"> -Reconoce el acento de las palabras para marcar acento ortográfico. -Clasifica las palabras según su acento. -Produce textos aplicando las reglas de acentuación. 	Logro destacado (AD) Logro previsto (A)
	Consonantes de escritura dudosa	<ul style="list-style-type: none"> -Conoce las reglas para el uso de consonantes V, B y C, S, Z. -Redacta textos aplicando las reglas de uso de consonantes V, B y C, S, Z. -Revisa y Corrige sus textos producidos. 	En Proceso (B) En Inicio (C)



CAPITULO III

DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo y Diseño de Investigación

3.1.1. Tipo de Investigación:

La siguiente investigación corresponde según su propósito a la investigación experimental, pues se manipulara deliberadamente la variable independiente del problema que es Los Cazafaltas para medir su influencia en el aprendizaje de la ortografía.(Hernández, 2010).

3.1.2. Diseño de Investigación:

El diseño de investigación corresponde al cuasi-experimental, de dos grupos equivalentes con prueba de entrada y salida.

G.E	PE	X	PS
G.C.	PE	---	PS

Donde:

G.E. = Grupo experimental

G.C. = Grupo control

P.E. = Prueba de entrada

P.S. = Prueba de salida

X = Aplicación del Software Educativo

3.2. Población y Muestra de Investigación

3.2.1. Población

La población está conformada por los estudiantes del cuarto grado de la IEP.

N° 70024 Laykakota de Puno.

CUADRO N° 01
POBLACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

NIÑOS Y NIÑAS 4to GRADO SECCIÓN	POBLACIÓN		SUBTOTAL
	GÉNERO		
	FEMENINO	MASCULINO	
A	7	11	18
B	10	13	23
C	6	15	21
D	11	7	18
TOTAL	35	46	80

Fuente: Nómina de matrícula de la I.E.P.

Elaboración: Los ejecutores

3.2.2. Muestra

Para la siguiente investigación se usa una muestra no probabilístico que se trata de seleccionar directamente 21 estudiantes del cuarto grado C como grupo control y 18 estudiantes del 4to grado D como grupo experimental de una población de 39 estudiantes del cuarto grado de la IEP N° 70024 Laykakota.

Cuadro N° 02

La muestra está formada por 41 niños y niñas.

NIÑOS Y NIÑAS 4to GRADO	MUESTRA		
	GENERO		SUB TOTAL
	FEMENINO	MASCULINO	
SECCIÓN			
C	10	11	21
D	10	8	18
TOTAL	20	19	39

Fuente: Nómima de matrícula de la IE.

Elaboración: Los ejecutores

3.3. Ubicación y Descripción de la Población

3.3.1. Ubicación

La Institución Educativa Primaria 70024 “Laykakota”, está ubicado al sur-Este de la ciudad de Puno; a dos cuadras del Mercado Laykakota y a una cuadra del Terminal Zonal; dicha infraestructura educativa es propio y adecuado a las necesidades de los niños y niñas.

3.3.2. Descripción

Los niños y niñas del cuarto grado de la IEP. N° 70024 “Laykakota” de la ciudad de Puno son niños castellano-hablantes en su mayoría y una menor cantidad de niños hablan Quechua o Aymara como segunda lengua; en el aspecto económico como la escuela se encuentra en una zona Urbana, los

estudiantes provienen de familias que se dedican al comercio y artesanía por ello no tienen muchas dificultades en la economía, en el aspecto académico los estudiantes se encuentran con dificultades de aprendizaje y esto es reflejado en los diversos exámenes que organiza la UGEL, en el aspecto afectivo los estudiantes se encuentran bien motivados puesto que vienen a la institución con muchas energías; la edad promedio de los estudiantes es de 9 a 10 años de edad. Y en su gran mayoría cuentan con el apoyo de sus padres.

3.4. Material experimental

El material experimental que se utiliza es el siguiente:

- Tablero y fichas.
- Textos.
- Fichas de trabajo.

3.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

Las técnicas e instrumentos que se utilizan para la recolección de datos y para medir los aprendizajes son:

- Técnica: Examen y observación.
- Instrumentos: Prueba escrita y ficha de observación.

3.6. Procedimiento del Experimento

Para concretizar el presente trabajo de investigación se realizó las siguientes acciones:

- **Presentación de documentos:** Se presentó una solicitud a la dirección de la IEP. N° 70024 Laykakota – Puno, con la finalidad de gestionar la autorización para la ejecución del proyecto de investigación.

- **Coordinación con los docentes de aula:** Posteriormente se coordinó con los docentes del cuarto grado “D” (Grupo Experimental) y cuarto grado “C” (grupo control) los días y horas en que se aplicó el proyecto. La designación de los grupos fue al azar.
- **Aplicación de la prueba de entrada:** Se aplicó la prueba de entrada a ambos grupos, para obtener información sobre su nivel de conocimientos con respecto al tema de tratar.
- **Ejecución de sesiones de aprendizaje:** Se desarrollaron actividades de aprendizaje con los niños y niñas del grupo experimental (cuarto grado “D”) aplicando la estrategia lúdica para mejorar la ortografía.
- **Aplicación de la prueba de salida:** Finalmente se aplicó la prueba de salida a los estudiantes de ambos grupos, con el fin de conocer el efecto que produjo la estrategia lúdica Los Cazafaltas en el grupo experimental.

3.7. Plan de tratamiento de los datos

Para el análisis e interpretación de los datos se siguió los siguientes pasos:

- Se clasificaron y tabularon los datos de las pruebas de entrada y salida en función al parámetro establecido:

ESCALA CUALITATIVA	ESCALA CUANTITATIVA
PRUBA ESCRITA	PRUBA ESCRITA
AD : Logro destacado	18-20
A : Logro previsto	15-17
B : En proceso	11-14
C : En inicio	00-10

- Elaboración de cuadros estadísticos de distribución porcentual en comparación de los dos grupos de acuerdo al nivel de aprendizaje.
- Elaboración de gráficos circulares comparativos de los grupos para obtener diferencias significativas del resultado de la ejecución.
- Interpretación y explicación de los resultados del análisis realizado.

3.8. Diseño Estadístico Para la Prueba de Hipótesis

El experimento es porcentual donde se estableció las semejanzas y diferencias de los resultados de la prueba de entrada y salida en ambos grupos.

Para la medición del promedio se recurrió a la media aritmética para luego consignar los calificativos en sus respectivos cuadros.

Se comparó diferencia de medias para poder establecer su significancia y llegar a conclusiones, con la prueba T Student. (Hernández, 2010)

Medidas de tendencia central

- **Media aritmética.-** Se usa cuando la distribución de frecuencia de datos es simétrica o tiene poca asimetría, igualmente cuando se aproxima a la distribución normal. Su valor resulta de la suma de todos los datos (notas) entre el número de alumnos de la muestra.

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^K f_i \cdot x_i}{n}$$

Dónde: \bar{X} = Promedio aritmético.

K = Número de intervalo

 Σ = Sumatoria f_i = Frecuencia absoluta X_i = Marca de clase o punto medio de intervalo

n = Tamaño de población

– **Varianza**

$$S^2 = \frac{\sum_{i=1}^K f_i (X_i - \bar{X})^2}{n - 1}$$

Dónde: S^2 = varianza Σ = Sumatoria

K = Número de intervalo

 f_i = frecuencia absoluta X_i = Marca de clase o punto medio de intervalo. \bar{X} = Promedio aritmético

n = Tamaño de población

Para la prueba de hipótesis de la presente investigación se aplicó la T calculada.

$$T_c = \frac{(\bar{X}_e - \bar{X}_c)}{\sqrt{\frac{S^2}{n} + \frac{S^2}{n}}}$$

Dónde:

T_c = T Calculada

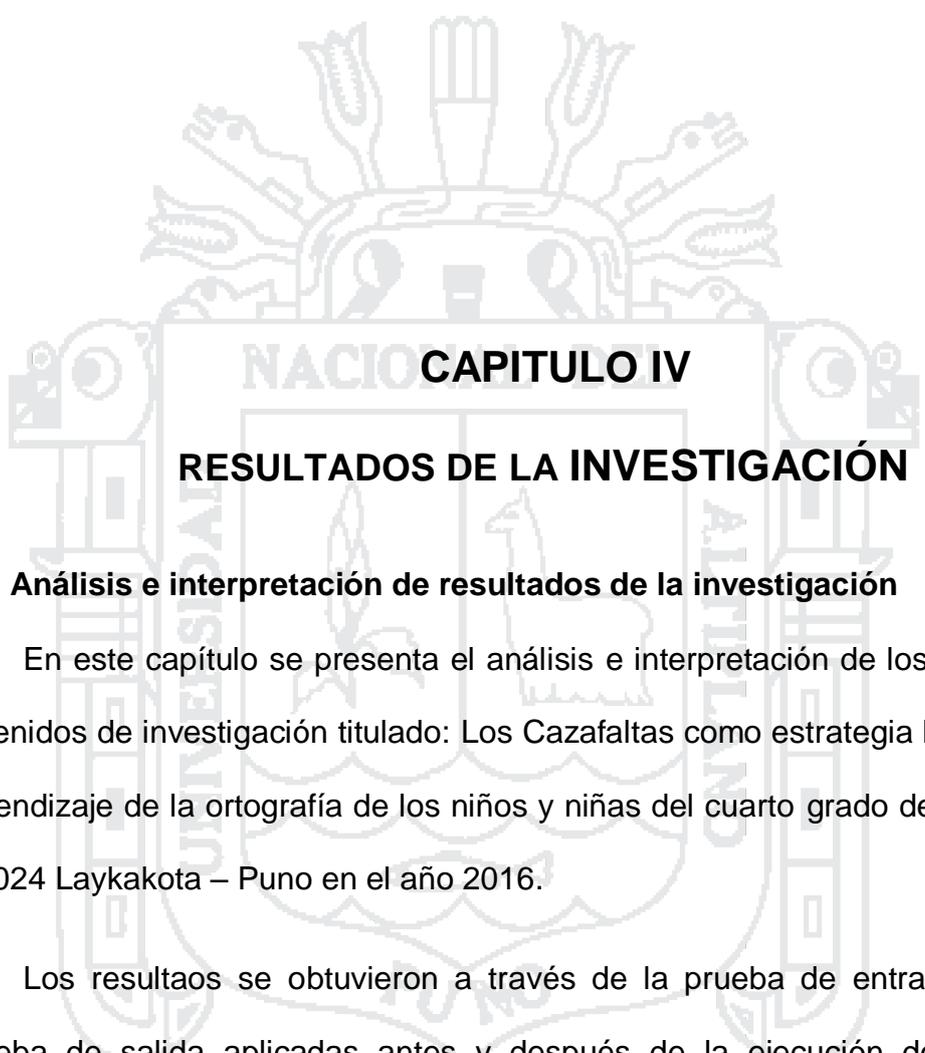
\bar{X}_e = Promedio aritmético

\bar{X}_c = Promedio de varianza

S^2 = varianza

n = Tamaño de población





CAPITULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Análisis e interpretación de resultados de la investigación

En este capítulo se presenta el análisis e interpretación de los resultados obtenidos de investigación titulado: Los Cazafaltas como estrategia lúdica en el aprendizaje de la ortografía de los niños y niñas del cuarto grado de la IEP. N° 70 024 Laykakota – Puno en el año 2016.

Los resultados se obtuvieron a través de la prueba de entrada y de la prueba de salida aplicadas antes y después de la ejecución de las doce sesiones de aprendizaje. Se trabajó para ello, con dos grupos intactos con un total de 39 estudiante del cuarto grado, de los cuales se tomó como grupo experimental a la sección “D” que cuenta con 18 estudiantes y el grupo control la sección “C” con 21 estudiantes.

TABLA N° 01

RESULTADOS COMPARATIVOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO CONTROL SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE LA IEP N° 70024 LAYKAKOTA

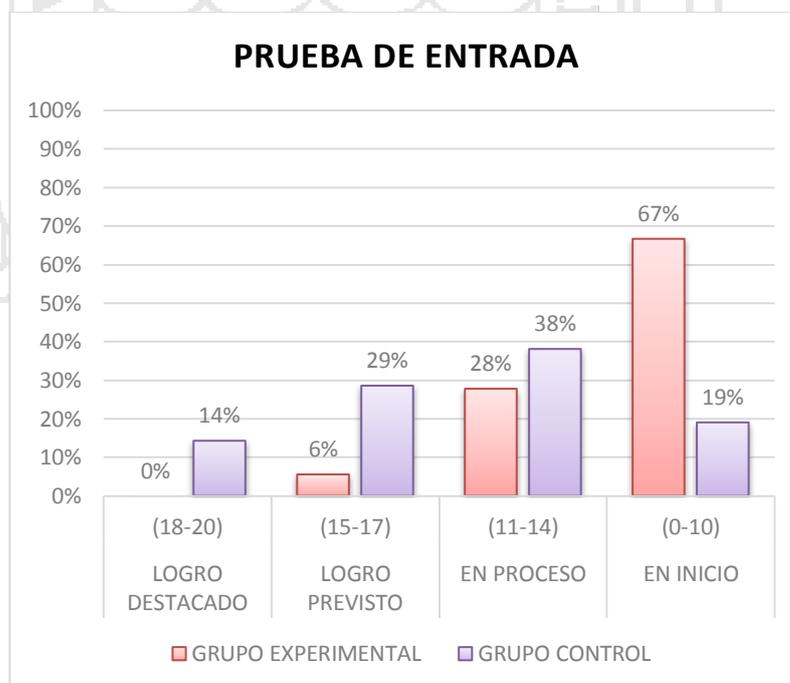
ESCALA DE CALIFICACIÓN		PRUEBA DE ENTRADA			
		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
CALIFICACIÓN CUALITATIVA		Fi	%	fi	%
LOGRO DESTACADO	(18-20)	0	0%	3	14%
LOGRO PREVISTO	(15-17)	1	6%	6	29%
EN PROCESO	(11-14)	5	28%	8	38%
EN INICIO	(0-10)	12	67%	4	19%
TOTAL		18	100%	21	100%

FUENTE: Exámenes

ELABORACIÓN: Las investigadoras

GRÁFICO N° 01

RESULTADOS COMPARATIVOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO CONTROL SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE LA IEP N° 70024 LAYKAKOTA.



FUENTE: Tabla N° 01

ELABORACIÓN: Las investigadoras

INTERPRETACIÓN N° 01

De acuerdo a la tabla N° 01 y gráfico N° 01, con relación a la prueba de entrada del grupo control y experimental; se muestra los resultados obtenidos por los estudiantes del cuarto grado de la IEP. N° 70024 Laykakota.

Se observa que durante la prueba de entrada; en la escala de **En Inicio**, el grupo experimental estaba con 67% de estudiantes mientras que el grupo control se encontraba 19% los mismos que obtuvieron un calificación de (0-10), por lo que se observa que hay una diferencia de 48% de estudiantes

Por otra parte en la escala de **En Proceso**; se muestra que el grupo experimental se encuentra con un 28% mientras que en el grupo control esta con un 38% de estudiantes, lo cual hace una diferencia del 10% de estudiantes de los cuales obtuvieron un calificación de (11-14).

En la escala de **Logro Previsto**; se muestra que el grupo experimental cuenta con un 6% de los estudiantes por otra parte el grupo control esta con un 29% de estudiantes; los mismos que obtuvieron un calificación de (15-17), lo cual muestra una gran diferencia esto es debido a que los docentes no logran los aprendizajes esperados en cuanto a la ortografía.

Finalmente en la escala de **Logro Destacado**; que vendrían a ser los estudiantes que obtuvieron un calificación de (18-20); se observa que el grupo experimental no cuenta con ningún estudiante en esta escala por otro lado el grupo control se encuentra con un 14% de los estudiantes, lo cual demuestra que las estrategias que los docentes manejan en cuanto a la ortografía no tienden a dar resultados óptimos.

TABLA N° 02

RESULTADOS OBTENIDOS EN LA PRUEBA DE ENTRADA EN CUANTO A LA DIMENSIÓN CONSONANTES DE ESCRITURA DUDOSA DEL GRUPO EXPERIMENTAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE LA IEP N° 70024 LAYKAKOTA.

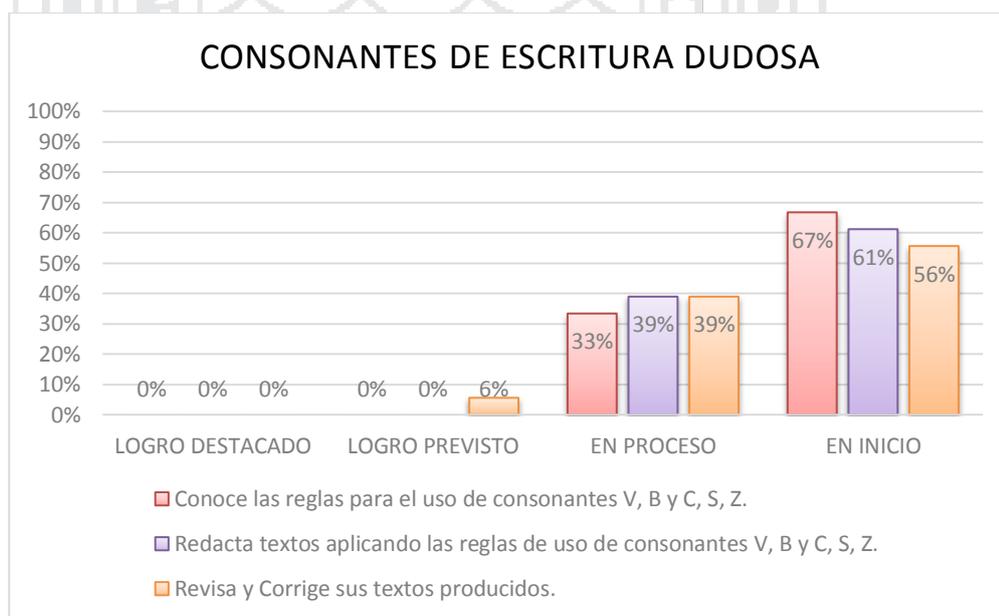
ESCALA	CONSONANTES DE ESCRITURA DUDOSA					
	Conoce las reglas para el uso de consonantes V, B y C, S, Z.		Redacta textos aplicando las reglas de uso de consonantes V, B y C, S, Z.		Revisa y Corrige sus textos producidos.	
	fi	%	fi	%	fi	%
LOGRO DESTACADO	0	0%	0	0%	0	0%
LOGRO PREVISTO	0	0%	0	0%	1	6%
EN PROCESO	6	33%	7	39%	7	39%
EN INICIO	12	67%	11	61%	10	56%
TOTAL	18	100%	18	100%	18	100%

FUENTE: Examen

ELABORACIÓN: Las investigadoras

GRÁFICO N° 02

RESULTADOS OBTENIDOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA EN CUANTO A LA DIMENSIÓN CONSONANTES DE ESCRITURA DUDOSA DEL GRUPO EXPERIMENTAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE LA IEP N° 70024 LAYKAKOTA.



FUENTE: Tabla N° 02

ELABORACIÓN: Las investigadoras

INTERPRETACIÓN N° 02

De acuerdo a la tabla N° 02 y gráfico N° 02, se muestra los resultados obtenidos de la prueba de entrada en grupo experimental en cuanto a la dimensión de consonantes de escritura dudosa en los niños y niñas del cuarto grado de la IEP. N° 70024 Laykakota.

Se observa que en la escala de **En Inicio**; el 56% de los estudiantes revisa y corrige sus textos producidos, seguidamente el 61% de estudiantes redactan textos aplicando las reglas de uso de consonantes V, B y C, S, Z y el 67% de los estudiantes conocen las reglas para el uso de las consonantes V, y C, S, Z. Lo cual promediándolo sería de un 61%. Por tanto podemos concluir que el 61% de los estudiantes se encontraban en esta escala durante la prueba de entrada.

Por otro lado en la escala de **En Proceso**; el 39% de los estudiantes revisa y corrige sus textos producidos del mismo modo el 39% de estudiantes redactan textos aplicando las reglas de uso de consonantes V, B y C, S, Z y finalmente en el indicador conocen las reglas para el uso de las consonantes V, y C, S, Z. hay un 33% de estudiantes, promediándolos serían de un 37% de estudiantes. Por tanto se llega a la conclusión de que el 37 % de los estudiantes se encuentran en esta escala durante la prueba de entrada en la dimensión de escritura dudosa.

Mientras tanto en la escala de **Logro Previsto**; se observa que solo el 6% de los niños y niñas cumplen con el indicador: Revisan y corrigen sus textos escritos y en tanto a los otros indicadores como: Redacta textos aplicando las

reglas de uso de las consonantes y Conoce las reglas para el uso de las consonantes los estudiantes no lograron llegar al calificativo de (14-17).

En la escala de **Logro Destacado**; se observó que durante la prueba de entrada ningún estudiante logro cumplir con los indicadores.

TABLA N° 03

RESULTADOS OBTENIDOS EN LA PRUEBA DE ENTRADA EN CUANTO A LA DIMENSIÓN DE ACENTUACIÓN DEL GRUPO EXPERIMENTAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE LA IEP N° 70024 LAYKAKOTA.

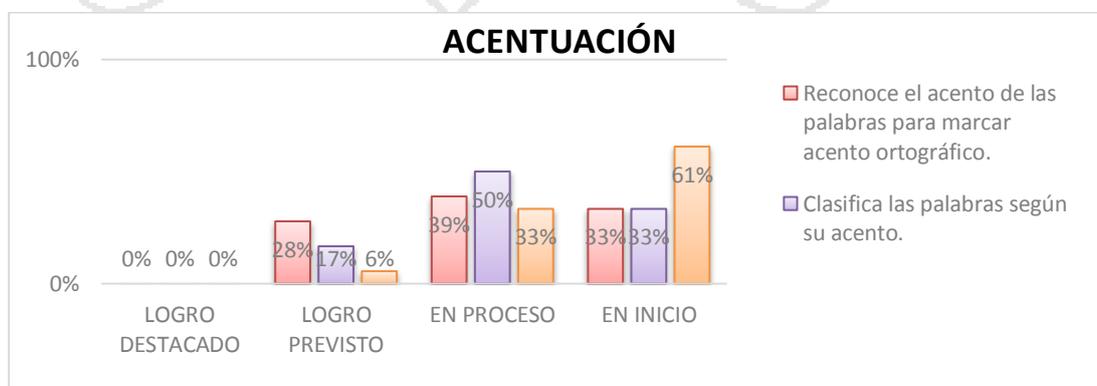
ESCALA	ACENTUACIÓN					
	Reconoce el acento de las palabras para marcar acento ortográfico.		Clasifica las palabras según su acento.		Produce textos aplicando las reglas de acentuación	
	fi	%	fi	%	fi	%
LOGRO DESTACADO	0	0%	0	0%	0	0%
LOGRO PREVISTO	5	28%	3	17%	1	6%
EN PROCESO	7	39%	9	50%	6	33%
EN INICIO	6	33%	6	33%	11	61%
TOTAL	18	100%	18	100%	18	100%

FUENTE: Examen

ELABORACIÓN: Las investigadoras

GRÁFICO N° 03

RESULTADOS OBTENIDOS EN LA PRUEBA DE ENTRADA, EN CUANTO A LA DIMENSIÓN DE ACENTUACIÓN DEL GRUPO EXPERIMENTAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE LA IEP N° 70024 LAYKAKOTA.



FUENTE: Tabla N° 03

ELABORACIÓN: Las investigadoras

INTERPRETACIÓN N° 03

De acuerdo a la tabla N° 03 y gráfico N° 03, se muestra los resultados obtenidos de la prueba de entrada en grupo experimental en cuanto a la dimensión de acentuación en los niños y niñas del cuarto grado de la IEP. N° 70024 Laykakota.

Se observa que en la escala de **En Inicio**; el 61% de los estudiantes Producen textos aplicando las reglas de la acentuación, seguidamente el 33% de los niños y niñas clasifican las palabras según su acento y el 33% de ellos reconocen el acento de las palabras para marcar acento ortográfico. Lo cual promediándolo sería de un 42%. Así podemos concluir que el 42% de los niños y niñas se encontraban en esta escala durante la prueba de entrada.

Por otro lado en la escala de **En Proceso**; el 33% de los estudiantes producen textos aplicando las reglas de acentuación; por otra parte el 50% de los estudiantes clasifican las palabras según su acento que vendrían a ser la mitad del salón; mientras tanto con el indicador: Reconoce el acento de las palabras para marcar el acento ortográfico lograron cumplir un 39% de los estudiantes, promediándolos serían de un 40% de estudiantes.

Mientras tanto en la escala de **Logro Previsto**; se observa que el 6% de los estudiantes producen textos aplicando las reglas de acentuación, también se observa que el 17% de los niños y niñas cumplen con el indicador: clasifican las palabras según su acento, y en tanto al indicador reconoce el acento de las palabras para marcar acento ortográfico un 28% de los estudiantes lograron

cumplir con este indicador; esto demuestra que los docentes deben mejorar sus estrategias para el aprendizaje de la ortografía.

En la escala de **Logro Destacado**; se observó que durante la prueba de entrada ningún estudiante logro cumplir con los indicadores ya mencionados.

TABLA N° 04

RESULTADOS COMPARATIVOS DE LA PRUEBA DE SALIDA DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO CONTROL SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE LA IEP N° 70024 LAYKAKOTA.

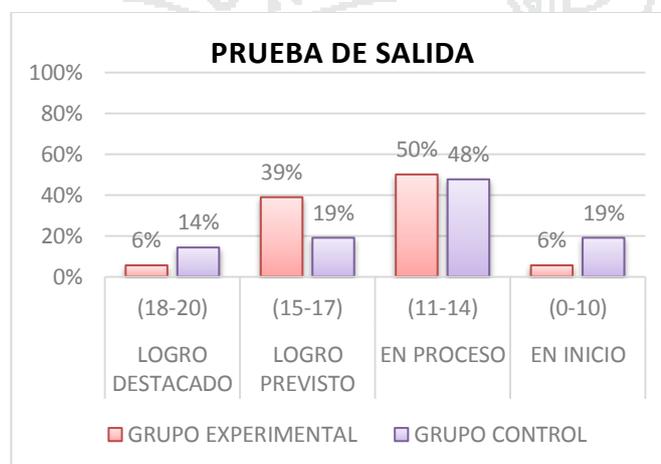
ESCALA DE CALIFICACIÓN		PRUEBA DE SALIDA			
		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
LIERAL	PARAMÉTRICO	fi	%	fi	%
LOGRO DESTACADO	(18-20)	1	6%	3	14%
LOGRO PREVISTO	(15-17)	7	39%	4	19%
EN PROCESO	(11-14)	9	50%	10	48%
EN INICIO	(0-10)	1	6%	4	19%
TOTAL		18	100%	21	100%

FUENTE: Examen

ELABORACIÓN: Las investigadoras

GRÁFICO N° 04

RESULTADOS COMPARATIVOS DE LA PRUEBA DE SALIDA DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO CONTROL SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE LA IEP N° 70024 LAYKAKOTA.



FUENTE: Tabla N° 04

ELABORACIÓN: Las investigadoras

INTERPRETACIÓN N° 04

De acuerdo a la tabla N° 04 y gráfico N° 04, con relación a la prueba de salida se muestra los resultados obtenidos por los estudiantes y encontramos las diferencias siguientes, pudiendo observar que el grupo experimental el 6% de los niños y niñas se encuentran en la escala de **En Inicio**, los mismos que obtuvieron un calificativo de 0 a 10 puntos, en tanto que en el grupo control el 19% se encuentra en la misma escala siendo la diferencia de 13%, esto demuestra que entre los dos grupos existe amplia diferencia en cuanto al aprendizaje de la ortografía.

Los estudiantes que se encuentran en la escala de **En Proceso** de aprendizaje obtuvieron calificativos de 11 a 14 puntos, se observa la siguiente diferencia. En el grupo experimental un 50% se ubican en esta escala, mientras que el grupo control el 48% también se ubica en dicha escala, existiendo una diferencia de 2%. Esto se presenta debido a que se aplicó Los Cazafaltas como estrategia lúdica en el aprendizaje. En cuanto a la escala de calificación de **Logro Previsto** se ubica solo a un estudiante lo que representa el 39%, en tanto en el grupo control un 19% se ubica en dicha escala. Cabe mencionar que solo un estudiante del grupo experimental se encuentra en la escala de **Logro Destacado** lo que representa el 6% mientras que en el grupo control un 14% se ubican en la escala mencionada. Podemos concluir que en el grupo experimental hubo un incremento de estudiantes que pasaron de la escala de inicio a la escala de proceso y una parte a la escala de logro previsto.

TABLA N° 05

RESULTADOS COMPARATIVOS ENTRE LOS RESULTADOS OBTENIDOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO CONTROL SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE LA IEP N° 70024 LAYKAKOTA.

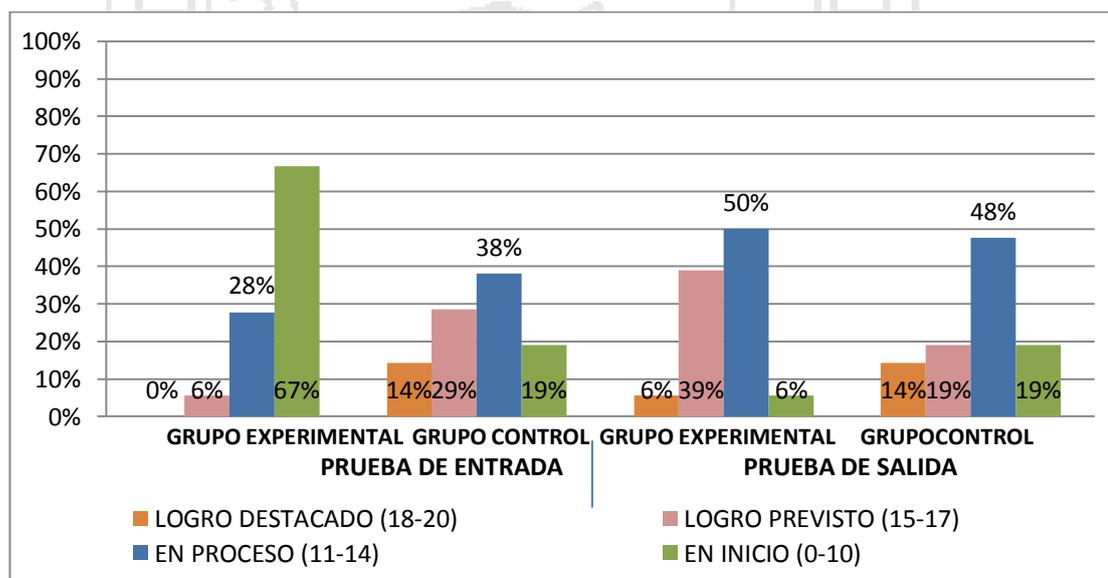
ESCALA DE CALIFICACIÓN		PRUEBA DE ENTRADA				PRUEBA DE SALIDA			
		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL		GRUPO EXPERIMENTAL		GRUPO CONTROL	
LIERAL	PARAMÉTRICO	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
LOGRO DESTACADO	(18-20)	0	0%	3	14%	1	6%	3	14%
LOGRO PREVISTO	(15-17)	1	6%	6	29%	7	39%	4	19%
EN PROCESO	(11-14)	5	28%	8	38%	9	50%	10	48%
EN INICIO	(0-10)	12	67%	4	19%	1	6%	4	19%
TOTAL		18	100%	21	100%	18	100%	21	100%

FUENTE: Examen

ELABORACIÓN: Las investigadoras

GRÁFICO N° 05

RESULTADOS COMPARATIVOS ENTRE LOS RESULTADOS OBTENIDOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA DEL GRUPO EXPERIMENTAL Y GRUPO CONTROL SOBRE EL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CUARTO GRADO DE LA IEP N° 70024 LAYKAKOTA.



FUENTE: Tabla N° 05

ELABORACIÓN: Las investigadoras

INTERPRETACIÓN N° 05

De acuerdo a la tabla N° 05 y gráfico N° 05, los resultados obtenidos en la prueba de entrada donde se puede observar que la mayoría de los alumnos se ubican en la escala de calificación En Inicio lo que denota que los niños y niñas no están logrando el aprendizaje de la ortografía con 67% en el grupo experimental y grupo control solo un estudiante habiendo amplia diferencia; por lo que se decide aplicar la estrategia lúdica Los Cazafaltas como tratamiento experimental para mejorar el aprendizaje de la ortografía. En los resultados en la prueba de salida del grupo experimental se puede observar que la mayoría de las niñas y niños logran mejorar significativamente y pasar de la escala de inicio a la de proceso y una parte a escala de logro previsto.

TABLA N° 06

RESULTADOS OBTENIDOS DURANTE EL PROCESO DE LA ENSEÑANZA DE LA OROGRAFÍA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL 4TO GRADO DE LA IEP. N° 70024 LAYKAKOTA

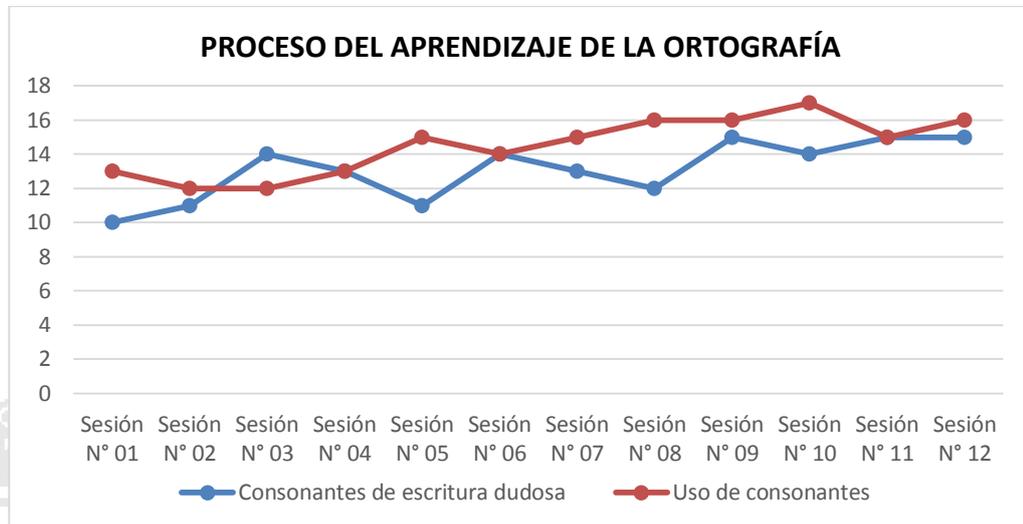
PROCESO DEL APRENDIZAJE DE LA ORTOGRAFÍA			
SESIONES	ACENTUACIÓN	CONSONANTES DE ESCRITURA DUDOSA	PROMEDIO
Sesión N° 01	10	13	11.5
Sesión N° 02	11	12	11.5
Sesión N° 03	14	12	13
Sesión N° 04	13	13	13
Sesión N° 05	11	15	13
Sesión N° 06	14	14	14
Sesión N° 07	13	15	14
Sesión N° 08	12	16	14
Sesión N° 09	15	16	15.5
Sesión N° 10	14	17	15.5
Sesión N° 11	15	15	15
Sesión N° 12	15	16	15.5

FUENTE: Ficha de Observaciones

ELABORACIÓN: Las investigadoras

GRAFICO N° 06

RESULTADOS OBTENIDOS DURANTE EL PROCESO DE LA ENSEÑANZA DE LA OROGRAFÍA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL 4TO GRADO DE LA IEP. N° 70024 LAYKAKOTA



FUENTE: Tabla N° 06

ELABORACIÓN: Las investigadoras

INTERPRETACIÓN N° 06

De acuerdo a la tabla N° 06 y gráfico N° 06, se observan los resultados obtenidos del proceso de enseñanza de la ortografía durante el desarrollo de 12 sesiones de aprendizaje; los datos obtenidos son el promedio que se obtuvo de las fichas de observación que se aplicaron al grupo experimental.

Como se observa en el gráfico en cuanto a la dimensión de uso de consonantes se muestra un crecimiento graduable en cuanto al aprendizaje de la ortografía, lo cual demuestra que la estrategia lúdica de Los Cazafaltas mejoraba continuamente a medida que se desarrollaban las sesiones de aprendizaje,

En cuanto a la dimensión de consonantes de escritura dudosa, en el gráfico se observa que también tuvo un crecimiento graduable durante el desarrollo de las 12 sesiones de aprendizaje lo cual quiere decir, que Los Cazafaltas como estrategia lúdica es eficaz para el cumplimiento de los indicadores ya señalados anteriormente.

4.2. Determinación de la prueba estadística

Prueba estadística para la contrastación de hipótesis de la prueba de entrada y prueba de salida en el grupo experimental.

Prueba de Hipótesis:

- **Ho:** Los cazafaltas como estrategia lúdica no es eficaz en el aprendizaje de la ortografía de los niños y niñas del 4to grado de la I.E.P. N° 70024 “Laykakota” de la ciudad de Puno en el año 2016.
 - **Ha:** Los cazafaltas como estrategia lúdica es eficaz en el aprendizaje de la ortografía de los niños y niñas del 4to grado de la I.E.P. N° 70024 “Laykakota” de la ciudad de Puno en el año 2016.
1. **Nivel de significancia:** $\alpha = 0.05$

2. **Estadística de prueba:**

La prueba estadística a realizar será la T- student por que el número de observaciones es igual a 30.

$$T_c = \frac{(\bar{X}_e - \bar{X}_c)}{\sqrt{\frac{S^2}{n} + \frac{S^2}{n}}}$$

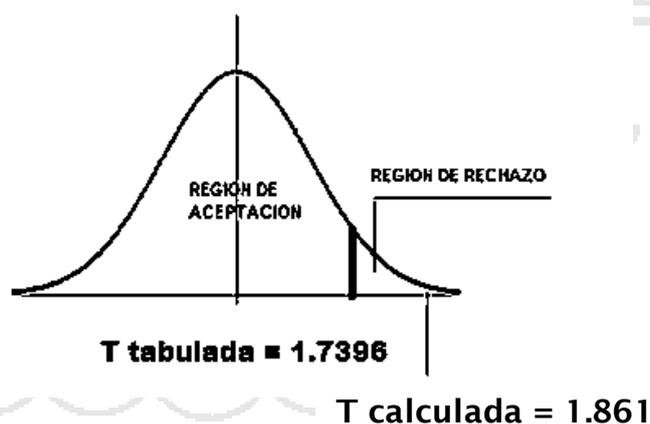
3. pruebas relacionadas

	t	gl	Sig. (bilateral)
PRE - POST	1,861	17	0.0001

4. Regla de Decisión:

T calculada > T tabulada se rechaza la Ho y se acepta la Ha

T calculada < T tabulada se rechaza la Ha y se acepta la Ho



T calculada = 1.861

T tabulada = 1.739

Decisión:

Como la T calculada (1.861) es mayor a la T tabulada (1.739) es significativa, por lo que se rechaza la Hipótesis Nula y se acepta la Hipótesis Alterna, lo que quiere decir que los cazafaltas como estrategia lúdica es eficaz en el aprendizaje de la ortografía de los niños y niñas del 4to grado de la IEP N° 70024 Laykakota de la ciudad de Puno en el año 2016 en el grupo experimental.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Se afirma que los cazafaltas como estrategia lúdica es eficaz para el aprendizaje de la ortografía en los niños y niñas del cuarto grado de la IEP. N° 70024 Laykakota de la ciudad de Puno; dado que antes de iniciar el tratamiento del grupo experimental, al ser evaluados con la prueba de entrada se ubicaron en una gran mayoría en la escala de Inicio con un 67%; pero después del tratamiento experimental al ser evaluados con la prueba de salida los niños logran ubicarse en la escalas de logro previsto con un 39% y en proceso con un 50%; además en la prueba estadística se obtuvo el siguiente resultado que la $T_C = 1.861$ es mayor a la $T_T = 1.739$; además de que el nivel de significancia es de $\alpha = 0,05$; por lo que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna que existen diferencias estadísticas en los promedios de los calificativos del grupo experimental y control.

SEGUNDA: Los resultados obtenidos de la prueba de salida, los cazafaltas como estrategia lúdica es eficaz en el aprendizaje de la acentuación, donde se observa en la tabla N° 04, durante el desarrollo de las sesiones los niños y niñas en gran mayoría alcanzaron ubicarse en el nivel de logro previsto y en proceso.

TERCERA: Los cazafaltas como estrategia lúdica es eficaz en el uso de correcto de consonantes de escritura dudosa, donde se observa en

la tabla N° 04, durante el desarrollo de las sesiones los niños y niñas en gran la mayoría alcanzaron ubicarse en el nivel de logro previsto y en proceso.



SUGERENCIAS

PRIMERA: A los docentes de las diferentes Instituciones Educativas de nuestra región; que al planificar sus sesiones de aprendizaje prioricen y promuevan la aplicación de los cazafaltas para el desarrollo de diferentes temas en especial en el área de comunicación y sobre todo en ortografía; por cuanto incide en mejorar el nivel de aprendizaje de la ortografía, según los resultados de la presente investigación.

SEGUNDA: Al director y docentes de la Institución Educativa Primaria N° 70024 Laykakota de la ciudad de Puno, se les sugiere reflexionar sobre la importancia de la lúdica y utilizar los cazafaltas para el desarrollo de diferentes temas de ortografía y comunicación para lograr un aprendizaje significativo en los niños y niñas.

TERCERA: A los docentes y estudiantes en general a utilizar los cazafaltas, ya que este es un juego muy entretenido, y de esta manera poder enriquecer y superar el mejor desarrollo en las capacidades de los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- Anicama, E. (2004). Manual Práctico de Ortografía y curso de Redacción.
Lima, Perú.
- Ausubel, N. (1983). Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo.
México: Trillas.
- Coll, C. (1991). Psicología y currículo. Madrid, España: Paidós.
- Díaz, F., y Hernández, G. (1998). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista. México: Mc Graw Hill.
- Fernández, S. (2004). Las estrategias de aprendizaje. Madrid: Lobato.
- Ferreiro, R. (2009). Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo.
México: Trillas.
- Forgione, J. (1963). Ortografía intuitiva. Buenos Aires, Argentina: Kapelusz.
- Forgione, J. (1995). Ortografía intuitiva. Buenos Aires, Argentina: Kapelusz.
- García, J. (2004). Ambientes con recursos tecnológicos. Costa Rica:
EUNED.
- Hernández, B. (2006). Ortografía y redacción para todos. México
- Hernández, S., Fernández, C., y Baptista, L. (2010). Metodología de la Investigación. México: Mc Graw Hill.p
- Jiménez, C. (2007). Neuropedagogía, lúdica y competencias. Bogotá:
Magisterio.
- Jiménez, M. (2004). Jugar, la forma más divertida de educar. Barcelona:
Palabra.

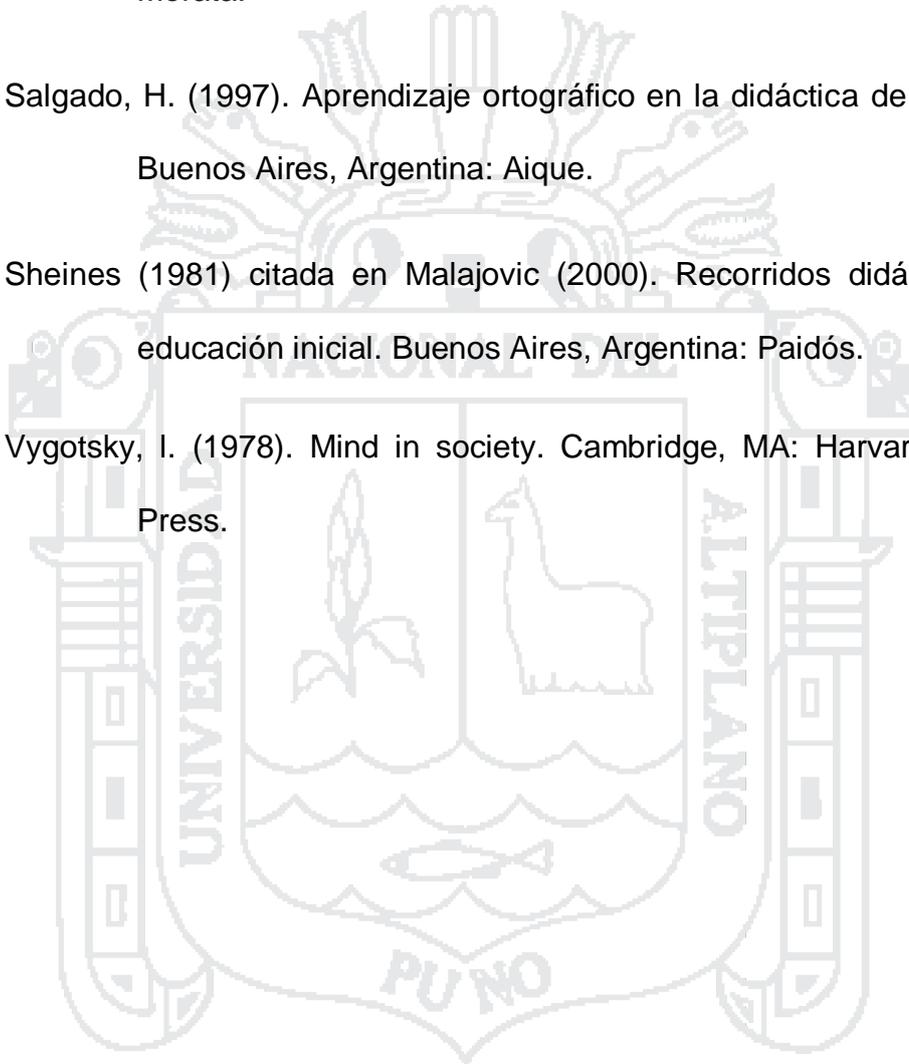
Ortiz, T. (2006). Gramática Estructural. Ortografía. Redacción. Lima, Perú:
DESA.

Piaget, J. (1978). La representación del mundo en el niño. Madrid, España:
Morata.

Salgado, H. (1997). Aprendizaje ortográfico en la didáctica de la escritura.
Buenos Aires, Argentina: Aique.

Sheines (1981) citada en Malajovic (2000). Recorridos didácticos en la
educación inicial. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

Vygotsky, I. (1978). Mind in society. Cambridge, MA: Harvard University
Press.





Anexo N° 01
PRE TEST Y POST

Nombres y Apellidos: _____

Grado: 4to Sección: _____ Fecha: _____

1. Marca con una X si la palabra es grave, aguda o esdrújula. (2 puntos)

PALABRA	Aguda	Grave	Esdrújula
jabón			
matemáticas			
rápido			
conejo			

2. Encierra en un círculo las palabras agudas que encuentres: (2 puntos)

- Conejo
- Camión
- Camino
- Hotel

3. Coloca una tilde según corresponda en las siguientes palabras: (2 puntos)

- Poesia
- Tambien
- Aun
- Comunicación

4. Coloca una tilde según corresponda en las siguientes palabras: (2 puntos)

- Futbol
- Lapid
- Fantastico
- Pajaro

5. Completa los espacios blancos con la palabra correcta. (2 puntos)

- El _____ de la lectura desarrolla la inteligencia.

hábito - habito

- Es mi deber tender la _____ de mi cama cuando me levanto.

sabana - sábana**6. Complete con b o v, según convenga en las siguientes oraciones: (2 puntos)**

- ✓ Su tacto y ama__ilidad son pro__er__iales.
- ✓ Toda__ía queda una __acante sin cu__rir en esa oficina.
- ✓ Casi se me ol__ida_a felicitarlo por su inter__ención.
- ✓ Si no andu__iera tan apurada a__anzaría más en la solución del pro__lema.

7. Complete con b o v según convenga: (2 puntos)

- __aúl
- Ala__anza
- Ha__ilidad
- __alioso

8. Escribe las oraciones colocando "c", "z" o "s" en su lugar correspondiente. (2 puntos)

- ✓ He cogido un ra__imo de uva__.
- ✓ Con e__e antifa__no me recono__co ni yo.
- ✓ Yo te cono__co de__de el año en que fuimo__ al pala__io.
- ✓ No es capa__de a__ercar_e lo __uficiente para parti__ipar.

9. Complete con c, s y z según convenga: (2 puntos)

- compren__ión
- espa__io
- comen__ar
- deci__ión

10. Lee cada oración. Busca y completa la palabra correctamente escrita. (2 puntos)

- Me caí de la _____ y me hice una herida.

Bicicleta - vicicleta – bicicleta

- El _____ cultiva maíz.

campesino - campecino - campesino

Anexo N° 02

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA: N° 70 024 "LAYKAKOTA"	
1.2. TURNO: Mañana	CICLO: IV GRADO: 4to SECCIÓN: D
1.3. EJECUTOR (AS):	<ul style="list-style-type: none"> – Sandra Esmelia Encinas Atencio – Hilda Mahaca Yana
1.4. FECHA:	14/09/2016
II. PROGRAMACIÓN DE PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE	
2.1. ÁREA EJE:	Comunicación
2.2. DOMINIO DEL ÁREA:	Producción de textos
2.3. TEMA :	El Acento en las Palabras
2.4. DURACIÓN:	Dos horas pedagógicas
COMPETENCIAS	
Produce reflexivamente diversos tipos de textos escritos en variadas situaciones comunicativas, con coherencia y cohesión, utilizando vocabulario pertinente y las convenciones del lenguaje escrito, mediante procesos de planificación, textualización y revisión.	
CAPACIDADES	
Identifica en textos el acento de las palabras.	
INDICADORES DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la posición del acento en las palabras. • Comprende el acento de diversas palabras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es participativo en el desarrollo del tema. • Escucha la opinión de sus compañeros.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<i>Técnicas</i> Observación	<i>Instrumentos</i> Ficha de observación

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN				
SECUENCIA ESTRATÉGICA			Medios y materiales	Tiempo
INICIO	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> A través de tarjetas, al azar el niño escoge una tarjeta (falda) y un segundo niño hace lo respectivo y escoge con la palabra (Perú). ¿Cuál es la diferencia entre estas dos palabras?	Plumones Interrogantes	15 min
	Saberes previos			
PROCESO	Observación	<ul style="list-style-type: none"> El docente explica inicialmente qué es una sílaba. Se ejemplifica con las siguientes palabras (cada sílaba debe aparecer en recuadros separados y con su respectivo pronunciación): <ul style="list-style-type: none"> - Ves-ti-do - Za-pa-tos - Ra-tón - Fal-da Posteriormente, el docente explica: El acento en una palabra es la mayor intensidad de la voz en una de las sílabas. Los niños pronuncian cada palabra e identifica la sílaba donde hay mayor intensidad en la voz. Se hace el uso de los cazafaltas y con ayuda de una ficha lograr responder a las preguntas hechas en los casilleros. Siguiendo las instrucciones del material juegan por turnos cada estudiante. Durante el juego los estudiantes analizan. Una vez terminado el juego los estudiantes juntamente con la docente analizan cada una de las reglas de ortografía del uso de la B. 	Fichas Dialogo Los cazafaltas Dados Fichas	50 min
	Explicación		Hojas de trabajo	
	Análisis		Plumones	
	Síntesis		Cuadernos	
FINAL	Meta cognición	<ul style="list-style-type: none"> Dialogamos realizando la meta cognición: ¿Qué aprendiste? ¿Para qué te servirá lo que aprendiste?	Interrogantes	25 min
		<ul style="list-style-type: none"> Se evalúa mediante una ficha de observación. Desarrollan actividades de extensión. 		

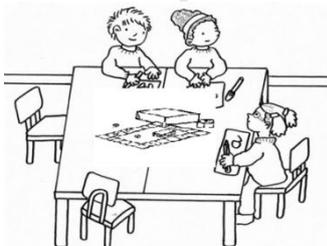
BIBLIOGRAFÍA:

- Arana Gherzi, I. C. (2015). *Innovaciones y conceptos de la gramática*. Lima: Berocrisa.
- Arana Gherzi, I. C. (2015). *Razonamiento Verbal*. Lima: Berocrisa.
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del aprendizaje*. Lima: Editorial Norma.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA: N° 70 024 "LAYKAKOTA"	
1.2. TURNO: Mañana	CICLO: IV GRADO: 4to SECCIÓN: D
1.3. EJECUTOR (AS):	<ul style="list-style-type: none"> - Sandra Esmelia Encinas Atencio - Hilda Mahaca Yana
1.4. FECHA:	16/09/2016
II. PROGRAMACIÓN DE PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE	
2.1. ÁREA EJE:	Comunicación
2.2. DOMINIO DEL ÁREA:	Producción de textos
2.3. TEMA :	El Acento y su Clasificación
2.4. DURACIÓN:	Dos horas pedagógicas
COMPETENCIAS	
Produce reflexivamente diversos tipos de textos escritos en variadas situaciones comunicativas, con coherencia y cohesión, utilizando vocabulario pertinente y las convenciones del lenguaje escrito, mediante procesos de planificación, textualización y revisión.	
CAPACIDADES	
Revisa y corrige sus producciones teniendo en cuenta las normas gramaticales y ortográficas.	
INDICADORES DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la posición del acento en las palabras. • Clasifica según su acento de las palabras a través de textos cortos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es participativo en el desarrollo del tema. • Escucha la opinión de sus compañeros.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<i>Técnicas</i> Observación	<i>Instrumentos</i> Ficha de observación

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN				
SECUENCIA ESTRATÉGICA			Medios y materiales	Tiempo
INICIO	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> A través de tarjetas de letras, al azar el niño escoge una tarjeta (pan) y un segundo niño hace lo respectivo y escoge con la palabra (río). ¿Cuál es la diferencia entre estas dos palabras? Hoy conoceremos sobre El Acento y su clasificación. A través del juego de parejas con tarjetas los niños escriben palabras. ¿Se les pide a los niños que palabras recuerdan lo aprendido de la anterior clase? 	Voz humana Útiles del estudiante	20 min
	Saberes previos			
PROCESO	Explicación	<ul style="list-style-type: none"> Se realiza una retroalimentación del acento realizada en la clase anterior. La docente explica y ejemplifica sobre los tipos de acento: Prosódico y ortográfico. Finalmente se utiliza los cazafaltas para su mejor aprendizaje con una ficha. 	Fichas Dialogo Los cazafaltas Dados	50 min
	Ejemplificación			
	Organización			
	Análisis			
	Síntesis			
FINAL	Evaluación	Por grupos los estudiantes juegan con el material y responden a las diversas preguntas que se encuentran en el juego sobre los diferentes casos del tema tratado. En sus cuadernos los estudiantes escriben ejemplos con los casos que encontraron mientras jugaban.	Fichas Hojas de trabajo	20 min
	Meta cognición			



BIBLIOGRAFÍA:

- Arana Gherzi, I. C. (2015). *Innovaciones y conceptos de la gramática*. Lima: Berocrisa.
- Arana Gherzi, I. C. (2015). *Razonamiento Verbal*. Lima: Berocrisa.
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del aprendizaje*. Lima: Editorial Norma.

LOS CAZAFALTAS

Nombres y Apellidos:.....
 Grado: 4to Sección: "D"

INSTRUCCIONES:

- 1.- Cada participante por turnos lanzará un dado y se ubicará en la piedra correspondiente.
- 2.- Seguirá las instrucciones de cada piedra en el que le toque parar.
- 3.- Gana quien llegue primero a la meta y tendrá un buen calificativo.

PREGUNTAS	RESPUESTAS
1. En la palabra RATÓN ¿Dónde se encuentra el acento?	
2. Menciona la clasificación de las palabras según el número de sílabas.	a) b) c) d)
3. Avanza hasta el número 6.	
4. Retrocede al número 1.	
5. ¿Cuántas sílabas tiene la palabra aeropuerto?	
6. Las palabras: astro, luna, marte y libro. Serán palabras bisílabas o monosílabas.	
7. Pronuncia cada palabra y encierra con un círculo la sílaba donde hay mayor intensidad en la voz	➤ Carro ➤ Mariposa ➤ Árbol ➤ Caballo ➤ Océano ➤ Mesa
8. Menciona los tipos de acento	1)..... 2).....
9. Avanza hasta el número 11	
10. Escribe 5 palabras con acento prosódico.	• • • • •
11. Completa el siguiente texto:	Las palabras se clasifican en agudas,....., esdrújulas y.....
12. ¡Lo siento!, retrocede al número 7	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA: N° 70 024 "LAYKAKOTA"	
1.2. TURNO: Mañana CICLO: IV GRADO: 4to SECCIÓN: D	
1.3. EJECUTOR (AS):	
<ul style="list-style-type: none"> – Sandra Esmelia Encinas Atencio – Hilda Mahaca Yana 	
1.4. FECHA: 20/09/2016	
II. PROGRAMACIÓN DE PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE	
2.1. ÁREA EJE:	Comunicación
2.2. DOMINIO DEL ÁREA:	Producción de textos
2.3. TEMA :	Palabras Agudas
2.4. DURACIÓN:	Dos horas pedagógicas
COMPETENCIAS	
Produce reflexivamente diversos tipos de textos escritos en variadas situaciones comunicativas, con coherencia y cohesión, utilizando vocabulario pertinente y las convenciones del lenguaje escrito, mediante procesos de planificación, textualización y revisión.	
CAPACIDADES	
Conoce y clasifica palabras según su acento	
INDICADORES DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Conoce las reglas para la acentuación de palabras agudas. • Escribe textos cortos respetando las normas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es participativo en el desarrollo del tema. • Escucha la opinión de sus compañeros.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<i>Técnicas</i> Observación	<i>Instrumentos</i> Ficha de observación

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN				
SECUENCIA ESTRATÉGICA			Medios y materiales	Tiempo
INICIO	Motivación	Se inicia la sesión de clases mostrando fichas con diferentes palabras.	Fichas Tarjetas Plumones Interrogantes	15 min
	Conflicto cognitivo	Se genera el conflicto cognitivo a partir de las siguientes interrogantes. ✓ ¿Qué palabras están correctamente escritas? ✓ ¿Por qué las otras palabras están mal escritas?		
PROCESO	Explicación	<ul style="list-style-type: none"> El docente explica: Las palabras agudas son aquellas que llevan el acento en la última sílaba, por ejemplo: reloj, nariz, hotel, señor. 	Fichas Dialogo Los cazafaltas Dados Fichas Hojas de trabajo Plumones Cuadernos	60 min
	Organización	<ul style="list-style-type: none"> Posteriormente, el docente propone un juego de adivinanzas, luego deben responder la sílaba que corresponda para completar la respuesta Finalmente, se propone a los estudiantes a jugar a Los Cazafaltas en grupos con 4 integrantes. 		
	Análisis	<ul style="list-style-type: none"> En grupos los se organizan para designar quien es el que iniciara con el juego. Seguidamente los estudiantes en grupos analizan cada uno de los casos que encontraron durante el juego 		
	Síntesis	<ul style="list-style-type: none"> Con la ayuda de la ficha de trabajo los niños resuelven las preguntas que encontraron en el juego. Para concretizar lo aprendido los estudiantes en sus cuadernos practican más ejercicios con el uso de la "C" 		
FINAL	Evaluación meta cognición	<p>Para comprobar lo aprendido los estudiantes resuelven una ficha de observación.</p> <ul style="list-style-type: none"> Dialogamos realizando la meta cognición: ¿Qué aprendiste? ¿Para qué te servirá lo que aprendiste? Se evalúa mediante una prueba de desarrollo. Desarrollan actividades de extensión. 	Interrogantes	15 min

BIBLIOGRAFÍA:

- Arana Ghersi, I. C. (2015). *Innovaciones y conceptos de la gramática*. Lima: Berocrisa.
- Arana Ghersi, I. C. (2015). *Razonamiento Verbal*. Lima: Berocrisa.
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del aprendizaje*. Lima: Editorial Norma.

LOS CAZAFALTAS

Nombres y Apellidos:.....
Grado: 4to **Sección:** "D"

INSTRUCCIONES:

- 1.- Cada participante por turnos lanzará un dado y se ubicará en la piedra correspondiente.
- 2.- Seguirá las instrucciones de cada piedra en el que le toque parar.
- 3.- Gana quien llegue primero a la meta y tendrá un buen calificativo.

PREGUNTAS	RESPUESTAS
1. En la palabra RATÓN ¿Dónde se encuentra el acento?	
2. Menciona la clasificación de las palabras según el número de sílabas.	e) f) g) h)
3. Avanza hasta el número 6.	
4. Retrocede al número 1.	
5. ¿Cuántas sílabas tiene la palabra aeropuerto?	
6. Las palabras: astro, luna, marte y libro. Serán palabras bisílabas o monosílabas.	
7. Pronuncia cada palabra y encierra con un círculo la sílaba donde hay mayor intensidad en la voz	➤ Carro ➤ Mariposa ➤ Árbol ➤ Caballo ➤ Océano ➤ Mesa
8. Menciona los tipos de acento	1)..... 2).....
9. Avanza hasta el número 11	
10. Escribe 5 palabras con acento prosódico.	• • • •

	•
11. Completa el siguiente texto:	Las palabras se clasifican en agudas,....., esdrújulas y.....
12. ¡Lo siento!, retrocede al número 7	
13. Completa el siguiente texto:	Las palabras agudas son aquellas que llevan el acento en la
14. Escribe 5 palabras agudas	1) 2) 3) 4) 5)
15. ¡Bien! ¡Sigue adelante! Avanza al número 16	
16. Busca y escribe 5 palabras agudas que terminan en n, s o vocal	➤ ➤ ➤ ➤ ➤
17. ¡OH! Descansa un turno	
18. Encierra la palabra que está escrita correctamente.	❖ bebe ❖ bebé
19. Encierra la palabra que está escrita correctamente.	🚦 corazón 🚦 corazon
20. ¡Felicitaciones! Pide un sobre de tu profesora	
21. Encierra la palabra que está escrita correctamente.	❖ jabón ❖ jabon
22. ¡BIEN !Pide un STIKER de tu profesora	
23. Lee la adivinanza	El que pinta es pintor; yo pinto y no recibo tal honor.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA: N° 70 024 "LAYKAKOTA"	
1.2. TURNO: Mañana	CICLO: IV GRADO: 4to SECCIÓN: D
1.3. EJECUTOR (AS):	<ul style="list-style-type: none"> – Sandra Esmelia Encinas Atencio – Hilda Mahaca Yana
1.4. FECHA:	22/09/2016

II. PROGRAMACIÓN DE PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE	
2.1. ÁREA EJE:	Comunicación
2.2. DOMINIO DEL ÁREA:	Producción de textos
2.3. TEMA :	Palabras Graves
2.4. DURACIÓN:	Dos horas pedagógicas
COMPETENCIAS	
Produce reflexivamente diversos tipos de textos escritos en variadas situaciones comunicativas, con coherencia y cohesión, utilizando vocabulario pertinente y las convenciones del lenguaje escrito, mediante procesos de planificación, textualización y revisión.	
CAPACIDADES	
Revisa sus producciones teniendo en cuenta las normas gramaticales y ortográficas.	
INDICADORES DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Conoce las reglas para la acentuación de palabras graves. • Escribe textos cortos respetando las normas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es participativo en el desarrollo del tema. • Escucha la opinión de sus compañeros.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<i>Técnicas</i> Observación	<i>Instrumentos</i> Ficha de observación

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN				
SECUENCIA ESTRATÉGICA			Medios y materiales	Tiempo
INICIO	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> A través de tarjetas de imágenes, al azar el niño escoge una tarjeta y un segundo niño hace lo respectivo. <p>¿Cuál es la diferencia entre estas dos palabras?</p> <ul style="list-style-type: none"> Hoy conoceremos sobre: Palabras graves A través del juego de parejas con tarjetas los niños escriben palabras. <p>¿Se les pide a los niños que palabras recuerdan lo aprendido de la anterior clase?</p>	Los cazafaltas Plumones Interrogantes	15 min
	Saberes previos			
PROCESO	Organización	<ul style="list-style-type: none"> El docente explica: Las palabras graves son aquellas que llevan el acento en la penúltima sílaba, por ejemplo: conejo, camino, mariposa, chaqueta, libreta. Se propone que los estudiantes seleccionen las palabras que son graves, para ello propone que arrastren la imagen a color a la silueta de la misma, cuyo nombre sea una palabra grave, se sugiere la siguientes palabras: <ul style="list-style-type: none"> Queso Serpiente Seguidamente por grupos empiezan a jugar con el material "LOS CAZAFALTAS". Siguiendo las instrucciones del material juegan por turnos cada estudiante. Durante el juego los estudiantes analizan cada una de las misiones o preguntas que se les presenta. 	Fichas Dialogo Los cazafaltas Datos Fichas Hojas de trabajo Plumones Cuadernos	60 min
	Explicación			
	Observación			
	Análisis			
	Síntesis			
FINAL	Meta cognición	<ul style="list-style-type: none"> Dialogamos realizando la meta cognición: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendiste? ¿Para qué te servirá lo que aprendiste? Se evalúa mediante una ficha de observación. Desarrollan actividades de extensión. <p>Para practicar más la docente deja ejercicios para el cuaderno que consiste en escribir más ejemplos de cada caso.</p>	Interrogantes	15 min
	Extensión			

BIBLIOGRAFÍA:

- Arana Gheri, I. C. (2015). *Innovaciones y conceptos de la gramática*. Lima: Berocrisa.
- Arana Gheri, I. C. (2015). *Razonamiento Verbal*. Lima: Berocrisa.
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del aprendizaje*. Lima: Editorial Norma.

LOS CAZAFALTAS

Nombres y Apellidos:.....
 Grado: 4to Sección: "D"

INSTRUCCIONES:

- 1.- Cada participante por turnos lanzará un dado y se ubicará en la piedra correspondiente.
- 2.- Seguirá las instrucciones de cada piedra en el que le toque parar.
- 3.- Gana quien llegue primero a la meta y tendrá un buen calificativo.

PREGUNTAS	RESPUESTAS
1. En la palabra RATÓN ¿Dónde se encuentra el acento?	
2. Menciona la clasificación de las palabras según el número de sílabas.	i) j) k) l)
3. Avanza hasta el número 6.	
4. Retrocede al número 1.	
5. ¿Cuántas sílabas tiene la palabra aeropuerto?	
6. Las palabras: astro, luna, marte y libro. Serán palabras bisílabas o monosílabas.	
7. Pronuncia cada palabra y encierra con un círculo la sílaba donde hay mayor intensidad en la voz	➤ Carro ➤ Mariposa ➤ Árbol ➤ Caballo ➤ Océano ➤ Mesa
8. Menciona los tipos de acento	1)..... 2).....
9. Avanza hasta el número 11	
10. Escribe 5 palabras con acento prosódico.	• • • • •
11. Completa el siguiente texto:	Las palabras se clasifican en agudas,....., esdrújulas y.....
12. ¡Lo siento!, retrocede al número 7	
13. Completa el siguiente texto:	Las palabras agudas son aquellas que llevan el acento en la
14. Escribe 5 palabras agudas

15. ¡Bien! ¡Sigue adelante! Avanza al número 16	
16. Busca y escribe 5 palabras agudas que terminan en n, s o vocal	➤ ➤ ➤ ➤ ➤
17. ¡OH! Descansa un turno	
18. Encierra la palabra que está escrita correctamente.	❖ bebe ❖ bebé
19. Encierra la palabra que está escrita correctamente.	✚ corazón ✚ corazon
20. ¡Felicitaciones! Pide un sobre de tu profesora	
21. Encierra la palabra que está escrita correctamente.	❖ jabón ❖ jabon
22. ¡BIEN !Pide un STIKER de tu profesora	
23. Lee la adivinanza	El que pinta es pintor; yo pinto y no recibo tal honor.
24. Completa el siguiente texto	Las palabras graves son aquellas que llevan el acento en la
25. Encierra en un círculo las palabras graves	conejo, señor, camino, hotel, mariposa, nariz, chaqueta, reloj y libreta
26. Lee el siguiente texto:	Las palabras graves llevan tilde cuando terminan en consonante diferente a N o S. • Por ejemplo: ángel, fútbol, lápiz y trébol.
27. Avanza al número 29	
28. Retrocede al número 26	
29. Busca en un diccionario o libro una palabra grave con tilde	
30. Encierra que palabras son graves	a) lápiz b) señor c) conejo

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA: N° 70 024 "LAYKAKOTA"	
1.2. TURNO: Mañana	CICLO: IV GRADO: 4to SECCIÓN: D
1.3. EJECUTOR (AS):	<ul style="list-style-type: none"> – Sandra Esmelia Encinas Atencio – Hilda Mahaca Yana
1.4. FECHA:	27/09/2016

II. PROGRAMACIÓN DE PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE	
2.1. ÁREA EJE:	Comunicación
2.2. DOMINIO DEL ÁREA:	Producción de textos
2.3. TEMA :	Palabras Esdrújulas
2.4. DURACIÓN:	Dos horas pedagógicas
COMPETENCIAS	
Produce reflexivamente diversos tipos de textos escritos en variadas situaciones comunicativas, con coherencia y cohesión, utilizando vocabulario pertinente y las convenciones del lenguaje escrito, mediante procesos de planificación, textualización y revisión.	
CAPACIDADES	
Conoce y clasifica palabras según su acento	
INDICADORES DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> • Conoce las reglas para la acentuación de palabras esdrújulas. • Escribe textos cortos respetando las normas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es participativo en el desarrollo del tema. • Escucha la opinión de sus compañeros.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<i>Técnicas</i> Observación	<i>Instrumentos</i> Ficha de Observación

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN				
SECUENCIA ESTRATÉGICA			Medios y materiales	Tiempo
INICIO	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> Encuentra palabras de alrededor de tu salón que lleven tilde en la ante penúltima sílaba. <p>¿Por qué estas palabras llevan tilde?</p>	Fichas	20 min
	Saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> Hoy conoceremos sobre: Palabras esdrújulas Encuentra en un pupiletra 5 palabras que lleven tilde en la penúltima sílaba. <p>¿Qué sabes de las palabras esdrújulas?</p>	Interrogantes	
PROCESO	Explicación	<ul style="list-style-type: none"> El docente explica: Las palabras esdrújulas llevan el acento en la antepenúltima sílaba y siempre llevan tilde. Estas palabras siempre llevan tilde, por ejemplo: fantástico, lágrima, depósito, cáscara, brújula, pirámide. 	Dialogo	50 min
	Ejemplificación	<ul style="list-style-type: none"> El docente enfatiza en la identificación de las palabras esdrújulas para ello, sugiere que los estudiantes busquen en una sopa de letras seis palabras esdrújulas. Se sugiere las siguientes palabras: lámpara, fantástico, pájaro, árbitro, tímido, águila. 	Los cazafaltas	
	Organización		Dados	
	Análisis		Fichas	
	Síntesis	<ul style="list-style-type: none"> Se pide a los estudiantes escribir oraciones que tengan palabras esdrújulas. Finalmente, se propone a los estudiantes a jugar a Los Cazafaltas en grupos con 3 integrantes. Se sintetiza el tema con los niños. 	Hojas de trabajo	
FINAL	Evaluación	Para comprobar lo aprendido se evalúa con una ficha de observación.	Plumones	20 min
	Meta cognición	Para reforzar lo aprendido los estudiantes responden las siguientes preguntas:	Cuadernos	
	Extensión	<p>¿Qué aprendiste?</p> <p>¿Para qué te servirá lo que aprendiste?</p> <ul style="list-style-type: none"> Desarrollan actividades de extensión. 	Hojas Lapiceros Interrogantes Cuadernos	

BIBLIOGRAFÍA:

- Arana Gherzi, I. C. (2015). *Innovaciones y conceptos de la gramática*. Lima: Berocrisa.
- Arana Gherzi, I. C. (2015). *Razonamiento Verbal*. Lima: Berocrisa.
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del aprendizaje*. Lima: Editorial Norma.

LOS CAZAFALTAS

Nombres y Apellidos:.....
Grado: 4to Sección: "D"

INSTRUCCIONES:

- 1.- Cada participante por turnos lanzará un dado y se ubicará en la piedra correspondiente.
- 2.- Seguirá las instrucciones de cada piedra en el que le toque parar.
- 3.- Gana quien llegue primero a la meta y tendrá un buen calificativo.

PREGUNTAS	RESPUESTAS
Lee el siguiente texto:	Las palabras agudas se tildan cuando terminan en n, s o vocal. Ejemplo: anís, corazón, ají.
2. Busca y escribe 4 palabras agudas con tilde en un periódico.	m) n) o) p)
3. Retrocede al número 1.	
4. Avanza hasta el número 5.	
5. Lee el siguiente texto:	Las palabras graves o llanas llevan tilde cuando terminan en cualquier consonante menos n, s o vocal. Ejemplo: azúcar, lápiz
6. Busca y escribe 4 palabras graves o llanas con tilde en un periódico	a) b) c) d)
7. Retrocede al número 5.	
8. Lee el siguiente texto:	Las palabras esdrújulas llevan el acento en la antepenúltima sílaba. Siempre llevan tilde. Ejemplo: Teléfono, océano.
9. Busca y escribe 4 palabras esdrújulas con tilde en un periódico.	a) b) c) d)
10. ¡BIEN! Pide un STIKER de tu profesora.	
11. Identifica y encierra en un círculo una palabra aguda.	<ul style="list-style-type: none"> • Avión. • Teléfono. • Árbol.
12. ¡Lo siento!, retrocede al número 11	

<p>13. Identifica y encierra en un círculo una palabra grave o llana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ángel. • Brújula. • Pirámide
<p>14. Encuentra seis palabras esdrújulas en la sopa de letras. Luego, escríbelas.</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>l á m p a r a e b e v e r y u o p o l n f a n t á s t i c o r o f á n o u a i l h l o r d g r o g p w l d b á p e d o á q e r i k l o i f j u a o t s o i m c a m l ñ r o l a í a r z c a o e q ñ t u o</p> </div>	<p>6)</p> <p>7)</p> <p>8)</p> <p>9)</p> <p>10).....</p> <p>11).....</p>
<p>15. ¡Bien! ¡Sigue adelante! Avanza al número 16</p>	
<p>16. Busca y escribe 5 palabras agudas.</p>	
<p>17. ¡OH! Descansa un turno</p>	
<p>18. Encierra la palabra que está escrita correctamente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ clínica ❖ clinica
<p>19. Encierra la palabra que está escrita correctamente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 🚩 matemática 🚩 matematica
<p>20. ¡Felicitaciones! Pide un sobre de tu profesora</p>	
<p>21. Encierra la palabra que está escrita correctamente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ menú ❖ menu
<p>22. ¡BIEN !Pide un STIKER de tu profesora</p>	
<p>23. Retrocede al número 18</p>	
<p>24. ¡Muy bien! ¡Sigue adelante!</p>	
<p>25. Encierra en un círculo las palabras graves.</p>	<p>conejo, señor, camino, hotel, mariposa, nariz, chaqueta, reloj .</p>
<p>26. Avanza al número 28.</p>	
<p>27. Escribe una palabra esdrújulas.</p>	
<p>28. Busca en un diccionario o libro una palabra esdrújulas.</p>	
<p>29. Busca en un diccionario o libro una palabra aguda con tilde.</p>	
<p>30. Busca en un diccionario o libro una palabra grave con tilde.</p>	

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA: N° 70 024 "LAYKAKOTA"	
1.2. TURNO: Mañana CICLO: IV GRADO: 4to SECCIÓN: D	
1.3. EJECUTOR (AS):	
<ul style="list-style-type: none"> – Sandra Esmelia Encinas Atencio – Hilda Mahaca Yana 	
1.4. FECHA: 29/09/2016	
II. PROGRAMACIÓN DE PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE	
2.1. ÁREA EJE: Comunicación	
2.2. DOMINIO DEL ÁREA: Producción de textos	
2.3. TEMA : Producción de textos	
2.4. DURACIÓN: Dos horas pedagógicas	
COMPETENCIAS	
Produce textos discontinuos y de diversos tipos para comunicar ideas, necesidades, interese, sentimientos y su mundo imaginario, respetando las características de los interlocutores haciendo uso reflexivo de los elementos lingüísticos y no lingüísticos que favorecen la coherencia y la cohesión de textos.	
CAPACIDADES	
Revisa y corrige sus producciones teniendo en cuenta las normas gramaticales y ortográficas.	
INDICADORES DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> – Escriben oraciones a partir de los ejemplos que dan a conocer. – Redacta textos haciendo uso de las normas de acentuación 	<ul style="list-style-type: none"> – Es solidario con sus compañeros durante los juegos que se realizan. – Pide la palabra para expresar sus ideas.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<i>Técnicas</i> Observación	<i>Instrumentos</i> Ficha de observación

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN				
SECUENCIA ESTRATÉGICA			Medios y materiales	Tiempo
INICIO	Motivación	<p>Con los saberes previos acerca del tema se realiza un diálogo sobre la manera como los seres humanos nos comunicamos.</p> <p>Se genera el conflicto cognitivo a partir de las siguientes interrogantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué palabras están correctamente escritas? ✓ ¿Por qué las otras palabras están mal escritas? 	Fichas	15 min
	Conflicto cognitivo		Tarjetas	
PROCESO	Explicación	<p>Se les propone su participación grupal para jugar por equipos.</p> <p>Seguidamente los estudiantes reciben los materiales para que puedan empezar el juego.</p> <p>Para seleccionar al mejor grupo se aplicará una coevaluación de los mismos alumnos que participaron.</p> <p>Al grupo que lo desarrolle mejor se hará merecedor a un estímulo.</p> <p>Cada grupo realizará un resumen de su representación grupal y se recopilará para elaborar un argumento del texto leído.</p> <p>En grupos los se organizan para designar quien es el que iniciara con el juego.</p> <p>Seguidamente los estudiantes en grupos analizan cada uno de los casos que encontraron durante el juego</p> <p>El docente monitorea los textos realizados, y los corrige errores que hubieran.</p>	Dialogo	60 min
	Organización		Los cazafaltas	
	Ejemplificación		Dados	
	Análisis		Fichas	
	Síntesis		Plumones	
			Cuadernos	
FINAL	Evaluación	<p>Para comprobar lo aprendido los estudiantes resuelven una ficha de observación.</p> <p>Se realiza la meta cognición a partir de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Por qué será importante escribir bien? 	Hoja	15 min
	Meta cognición		Interrogantes	
	Extensión			

BIBLIOGRAFÍA:

- Arana Ghersi, I. C. (2015). *Innovaciones y conceptos de la gramática*. Lima: Berocrisa.
- Arana Ghersi, I. C. (2015). *Razonamiento Verbal*. Lima: Berocrisa.
- Ministerio de Educación. (2015). *Rutas del aprendizaje*. Lima: Editorial Norma.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA: N° 70 024 "LAYKAKOTA"	
1.2. TURNO: Mañana CICLO: IV GRADO: 4to SECCIÓN: D	
1.3. EJECUTOR (AS):	
<ul style="list-style-type: none"> – Sandra Esmelia Encinas Atencio – Hilda Mahaca Yana 	
1.4. FECHA: 03/10/2016	
II. PROGRAMACIÓN DE PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE	
2.1. ÁREA EJE:	Comunicación
2.2. DOMINIO DEL ÁREA:	Producción de textos
2.3. TEMA :	Uso de la "B"
2.4. DURACIÓN:	Dos horas pedagógicas
COMPETENCIAS	
Produce textos discontinuos y de diversos tipos para comunicar ideas, necesidades, interese, sentimientos y su mundo imaginario, respetando las características de los interlocutores haciendo uso reflexivo de los elementos lingüísticos y no lingüísticos que favorecen la coherencia y la cohesión de textos.	
CAPACIDADES	
Revisa sus producciones teniendo en cuenta las normas gramaticales y ortográficas.	
INDICADORES DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> – Reconoce las reglas ortográficas para el uso adecuado de la "B". – Escribe palabras teniendo en cuenta los diversos casos de uso de la "B". – Escribe oraciones a partir de los casos que aprendió. 	<ul style="list-style-type: none"> – Presta atención a las explicaciones de la docente. – Participa activamente durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<i>Técnicas</i> Examen	<i>Instrumentos</i> Prueba escrita

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN				
SECUENCIA ESTRATÉGICA			Medios y materiales	Tiempo
INICIO	Motivación	La ejecutora muestra diferentes materiales.	Los cazafaltas	15 min
	Saberes previos	Se recupera los saberes previos mediante las siguientes interrogantes: ✓ ¿Qué son estos materiales? ✓ ¿Para qué sirven las fichas? ✓ ¿Cómo se juega este juego?	Plumones Interrogantes	
PROCESO	Organización	Los estudiantes se organizan en grupos y reciben los materiales que les proporciona la docente.	Fichas Dialogo	50 min
	Explicación	Luego escuchan las indicaciones por parte de la docente acerca de la actividad que realizarán con los materiales.	Los cazafaltas Dados	
	Observación	Seguidamente por grupos empiezan a jugar con el material "LOS CAZAFALTAS". Siguiendo las instrucciones del material juegan por turnos cada estudiante.	Fichas Hojas de trabajo Plumones	
	Análisis	Durante el juego los estudiantes analizan cada una de las reglas ortográficas para el "Uso de la B" que se encontraban en el juego.	Cuadernos	
	Síntesis	Una vez terminado el juego los estudiantes juntamente con la docente analizan cada una de las reglas de ortografía del uso de la B. En una ficha de trabajo los estudiantes escriben más ejemplos para cada uno de los casos.		
FINAL	Meta cognición	Para reflexionar lo aprendido se realiza las siguientes preguntas: ✓ ¿Les gusto el juego? ✓ ¿Qué dificultades tuvimos durante el juego? ✓ ¿En qué situaciones utilizamos las reglas de ortografía?	Interrogantes	25 min

BIBLIOGRAFÍA:

- MINEDU. (2015). "Rutas de Aprendizaje" Lima: Norma.
- MINEDU. (2016). "Comunicación 4to" Lima: Santillana.

FICHA DE TRABAJO

Nombres y apellidos: _____

USO DE LA B

1. En las combinaciones **bl**, **br** y **m**.

Ejemplos:

- _____
- _____
- _____

2. En los verbos terminado en **bir**, **aber** y **eber**. Son excepción a esta regla los verbos hervir, servir, vivir y precaver.

Ejemplos:

- _____
- _____

3. En las palabras que comienzan por **bu**, **bur**, **bus**.

Ejemplos:

- _____
- _____
- _____

4. En las palabras que comienzan por **ab**, **sub**, y **ob**, seguidas de consonante.

Ejemplos:

- _____
- _____
- _____

5. En las palabras terminadas en **bilidad**, **bundo** y **bunda**. Se exceptúan las palabras **civilidad** y **movilidad**.

Ejemplos:

- _____
- _____
- _____

6. Las palabras que empiezan con los prefijos **bi**, **bis**, **biz**, (que significan dos veces).

Ejemplos:

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

7. Las palabras que comienzan con **al-**, **ar-**, **ur-**.

Ejemplos:

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



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA: N° 70 024 "LAYKAKOTA"	
1.2. TURNO: Mañana CICLO: IV GRADO: 4to SECCIÓN: D	
1.3. EJECUTOR (AS):	
<ul style="list-style-type: none"> – Sandra Esmelia Encinas Atencio – Hilda Mahaca Yana 	
1.4. FECHA: 05/10/2016	
II. PROGRAMACIÓN DE PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE	
2.1. ÁREA EJE:	Comunicación
2.2. DOMINIO DEL ÁREA:	Producción de textos
2.3. TEMA :	Uso de la "V"
2.4. DURACIÓN:	Dos horas pedagógicas
COMPETENCIAS	
Produce textos discontinuos y de diversos tipos para comunicar ideas, necesidades, interese, sentimientos y su mundo imaginario, respetando las características de los interlocutores haciendo uso reflexivo de los elementos lingüísticos y no lingüísticos que favorecen la coherencia y la cohesión de textos.	
CAPACIDADES	
Revisa y corrige sus producciones teniendo en cuenta las normas gramaticales y ortográficas.	
INDICADORES DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> – Reconoce las reglas de ortografía para el uso adecuado de la "V" – Escribe palabras que contengan "V" en sus cuadernos. – Argumentan los diferentes casos para el uso de la "V". 	<ul style="list-style-type: none"> – Participa activamente en la sesión de clases. – Escucha atentamente a participación de sus compañeros en el aula.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<i>Técnicas</i> Examen	<i>Instrumentos</i> Prueba escrita

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN				
SECUENCIA ESTRATÉGICA			Medios y materiales	Tiempo
INICIO	Motivación	Los estuantes forman grupos de tres integrantes para jugar el juego a partir de las fichas.	Fichas	20 min
	Saberes previos	Se recupera los saberes previos mediante las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué figuras contienen sus fichas? ✓ ¿Para qué nos servirá las fichas?	Interrogantes	
PROCESO	Explicación	Los estudiantes escuchan las explicaciones de la docente acerca de los diferentes casos en los que se usa la “V”.	Fichas	50 min
	Ejemplificación	Los estudiantes dan a conocer diversos ejemplos para cada caso en donde se usa “V”.	Dialogo	
	Organización	En grupos los estudiantes reciben los materiales de “LOS CAZAFALTAS”; para que jueguen con ello.	Los cazafaltas Dados	
	Análisis	Por grupos los estudiantes juegan con el material y responden a las diversas preguntas que se encuentran en el juego sobre los diferentes casos en los que se usan la “V”.	Fichas Hojas de trabajo	
	Síntesis	En sus cuadernos los estudiantes escriben ejemplos con los casos que encontraron mientras jugaban.	Plumones Cuadernos	
	Evaluación	Para comprobar lo aprendido los estudiantes resuelven una prueba escrita.	Hojas	
FINAL	Meta cognición	Par reforzar lo aprendido los estudiantes responden las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿En qué situaciones d la vida utilizamos las reglas de ortografía adecuadamente?	Lapiceros Interrogantes	20 min

BIBLIOGRAFÍA:

- MINEDU. (2015). “Rutas de Aprendizaje” Lima: Norma.
- ALMEYDA S. Orlando (2011). “Cuaderno de trabajo” Lima: Maybel.

FICHA DE TRABAJO

Nombres y apellidos: _____



USO DE LA V

1. En los adjetivos que finalizan en **ava - ave - avo - eva - eve - evo - ivo - iva**.

Ejemplos:

- _____
- _____
- _____
- _____

2. En las combinaciones **bv - dv - nv**.

Ejemplos:

- _____
- _____

3. En las combinaciones **bv - dv - nv**.

Ejemplos:

- _____
- _____

4. En las formas verbales cuya primera persona singular termine en uve y en todas las conjugaciones.

Ejemplos:

- _____
- _____



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA: N° 70 024 "LAYKAKOTA"	
1.2. TURNO: Mañana CICLO: IV GRADO: 4to SECCIÓN: D	
1.3. EJECUTOR (AS):	
<ul style="list-style-type: none"> - Sandra Esmelia Encinas Atencio - Hilda Mahaca Yana 	
1.4. FECHA: 07/10/2016	
II. PROGRAMACIÓN DE PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE	
2.1. ÁREA EJE:	Comunicación
2.2. DOMINIO DEL ÁREA:	Producción de textos
2.3. TEMA :	Uso de la "C"
2.4. DURACIÓN:	Dos horas pedagógicas
COMPETENCIAS	
Produce textos discontinuos y de diversos tipos para comunicar ideas, necesidades, interese, sentimientos y su mundo imaginario, respetando las características de los interlocutores haciendo uso reflexivo de los elementos lingüísticos y no lingüísticos que favorecen la coherencia y la cohesión de textos.	
CAPACIDADES	
Revisa y corrige sus producciones teniendo en cuenta las normas gramaticales y ortográficas.	
INDICADORES DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> - Reconocen palabras que contengan la "C" a partir de las fichas. - Mencionan las reglas ortográficas para cada caso del uso de la "C". - Escriben oraciones a partir de los ejemplos que dan a conocer. 	<ul style="list-style-type: none"> - Es solidario con sus compañeros durante los juegos que se realizan. - Muestra interés durante los juegos que realiza por grupos.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<i>Técnicas</i> Examen	<i>Instrumentos</i> Prueba escrita

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN				
SECUENCIA ESTRATÉGICA			Medios y materiales	Tiempo
INICIO	Motivación	Se inicia la sesión de clases mostrando fichas con diferentes palabras.	Fichas	15 min
	Conflicto cognitivo	Se genera el conflicto cognitivo a partir de las siguientes interrogantes. ✓ ¿Qué palabras están correctamente escritas? ✓ ¿Por qué las otras palabras están mal escritas?	Tarjetas Plumones Interrogantes	
PROCESO	Explicación	– Los estudiantes escuchan las indicaciones de la docente para el desarrollo del juego. – Seguidamente los estudiantes reciben los materiales para que puedan empezar el juego.	Fichas	60 min
	Organización		Dialogo	
	Ejemplificación	– En grupos los se organizan para designar quien es el que iniciara con el juego. – Seguidamente los estudiantes en grupos analizan cada uno de los casos que encontraron durante el juego	Los cazafaltas	
	Análisis	– Con la ayuda de la ficha de trabajo los niños resuelven las preguntas que encontraron en el juego. – Para concretizar lo aprendido los estudiantes en sus cuadernos practican más ejercicios con el uso de la “C”	Dados Fichas	
	Síntesis		Hojas de trabajo Plumones Cuadernos	
FINAL	Evaluación	Para comprobar lo aprendido los estudiantes resuelven una prueba escrita.	Hoja	15 min
	meta cognición	Para reforzar lo aprendido los estudiantes responden las siguiente interrogantes: ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Para qué nos sirven las reglas ortográficas? ✓ ¿Cuándo aplicamos las reglas ortográficas?	Interrogantes	

BIBLIOGRAFÍA:

- MINEDU. (2015). “Rutas de Aprendizaje” Lima: Norma.
- IPENZA, Zerafin. (2007). “Comprensión de lectura” Lima: Maria Trinidad.

FICHA DE TRABAJO

Nombres y apellidos: _____

USO DE LA C

1. Se escriben con **C**, los verbos terminados en **cir** y **ducir**

Ejemplos:

- _____
- _____
- _____
- _____

2. Se escriben con **C**, las palabras terminadas en **ancia**, **ancio**, **encia**

Ejemplos:

- _____
- _____
- _____
- _____

3. Se escriben con **C**, los diminutivos: **cito**, **ecito**, **ecillo**

Ejemplos:

- _____
- _____
- _____
- _____

4. Se escriben con **C**, los verbos terminados en **cer**. Excepciones: **toser**, **coser**, **ser**

Ejemplos:

- _____
- _____
- _____
- _____

5. Se escriben con **C**, los verbos terminados en **ciar**

Ejemplos:

- _____
- _____
- _____
- _____

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1.	INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA: N° 70 024 "LAYKAKOTA"
1.2.	TURNO: Mañana CICLO: IV GRADO: 4to SECCIÓN: D
1.3.	EJECUTOR (AS): <ul style="list-style-type: none"> – Sandra Esmelia Encinas Atencio – Hilda Mahaca Yana
1.4.	FECHA: 10/10/2016
II. PROGRAMACIÓN DE PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE	
2.1.	ÁREA EJE: Comunicación
2.2.	DOMINIO DEL ÁREA: Producción de textos
2.3.	TEMA : Uso de la "S"
2.4.	DURACIÓN: Dos horas pedagógicas
COMPETENCIAS	
Produce textos discontinuos y de diversos tipos para comunicar ideas, necesidades, interés, sentimientos y su mundo imaginario, respetando las características de los interlocutores haciendo uso reflexivo de los elementos lingüísticos y no lingüísticos que favorecen la coherencia y la cohesión de textos.	
CAPACIDADES	
Revisa sus producciones teniendo en cuenta las normas gramaticales y ortográficas.	
INDICADORES DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> – Reconoce las reglas ortográficas por el uso adecuado de la "S". – Escribe oraciones a partir de los casos que aprendió. 	<ul style="list-style-type: none"> – Presta atención a las explicaciones de la docente. – Participa activamente durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<i>Técnicas</i> Examen	<i>Instrumentos</i> Prueba escrita

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN				
SECUENCIA ESTRATÉGICA			Medios y materiales	Tiempo
INICIO	Motivación	La ejecutora muestra diferentes materiales. Se recupera los saberes previos mediante las siguientes interrogantes:	Los cazafaltas	15 min
	Saberes previos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Qué son estos materiales? ✓ ¿Para qué sirven las fichas? ✓ ¿Cómo se juega este juego? 	Plumones Interrogantes	
PROCESO	Organización	Los estudiantes se organizan en grupos y reciben los materiales que les proporciona la docente.	Fichas	50 min
	Explicación	Luego escuchan las indicaciones por parte de la docente acerca de la actividad que realizarán con los materiales.	Dialogo Los cazafaltas	
	Observación	Seguidamente por grupos empiezan a jugar con el material "LOS CAZAFALTAS".	Dados Fichas	
	Análisis	Siguiendo las instrucciones del material juegan por turnos cada estudiante.	Hojas de trabajo	
	Síntesis	<p>Durante el juego los estudiantes analizan cada una de las reglas ortográficas para el "Uso de la B" que se encontraban en el juego.</p> <p>Una vez terminado el juego los estudiantes juntamente con la docente analizan cada una de las reglas de ortografía del uso de la B.</p> <p>En una ficha de trabajo los estudiantes escriben más ejemplos para cada uno de los casos.</p>	Plumones Cuadernos	
FINAL	Meta cognición	Para reflexionar lo aprendido se realiza las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Les gusto el juego? ✓ ¿Qué dificultades tuvimos durante el juego? ✓ ¿En qué situaciones utilizamos las reglas de ortografía? 	Interrogantes	25 min
	Extensión	Para practicar más la docente deja ejercicios para el cuaderno que consiste en escribir más ejemplos de cada caso.		

BIBLIOGRAFÍA:

- MINEDU. (2015). "Rutas de Aprendizaje" Lima: Norma.
- MINEDU. (2016). "Comunicación 4to" Lima: Santillana.

FICHA DE TRABAJO

Nombres y apellidos: _____

USO DE LA S

1. Se escriben con S, las terminaciones sivo, siva.

Ejemplos:

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

2. Se escriben con S, las palabras terminadas en oso, osa

Ejemplos:

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

3. Se escriben con S, las palabras terminadas en esca, esco.

Ejemplos:

- _____
- _____
- _____
- _____



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1.	INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA: N° 70 024 "LAYKAKOTA"
1.2.	TURNO: Mañana CICLO: IV GRADO: 4to SECCIÓN: D
1.3.	EJECUTOR (AS): <ul style="list-style-type: none"> – Sandra Esmelia Encinas Atencio – Hilda Mahaca Yana
1.4.	FECHA: 12/10/2016
II. PROGRAMACIÓN DE PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE	
2.1.	ÁREA EJE: Comunicación
2.2.	DOMINIO DEL ÁREA: Producción de textos
2.3.	TEMA : Uso de la "Z"
2.4.	DURACIÓN: Dos horas pedagógicas
COMPETENCIAS	
Produce textos discontinuos y de diversos tipos para comunicar ideas, necesidades, interese, sentimientos y su mundo imaginario, respetando las características de los interlocutores haciendo uso reflexivo de los elementos lingüísticos y no lingüísticos que favorecen la coherencia y la cohesión de textos.	
CAPACIDADES	
Revisa y corrige sus producciones teniendo en cuenta las normas gramaticales y ortográficas.	
INDICADORES DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> – Reconoce las reglas de ortografía para el uso adecuado de la "Z" – Escribe palabras que contengan "Z" en sus cuadernos. – Argumentan los diferentes casos para el uso de la "Z". 	<ul style="list-style-type: none"> – Participa activamente en la sesión de clases. – Escucha atentamente a participación de sus compañeros en el aula.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<i>Técnicas</i> Examen	<i>Instrumentos</i> Prueba escrita

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN				
SECUENCIA ESTRATÉGICA			Medios y materiales	Tiempo
INICIO	Motivación	La maestra realiza las actividades diarias, pasa asistencia a los estudiantes, realizan la oración diaria.	Fichas	20 min
	Saberes previos	Saben que chicos ayer después de salir de la escuela pase por la playa Costa azul de Ventanilla. ✓ ¿Alguno de ustedes ha ido a esta playa? ✓ ¿Cuándo han ido? ¿Para qué fueron? ✓ ¿Qué más se puede hacer en el mar?	Interrogantes	
PROCESO	Explicación	– Los estudiantes escuchan las explicaciones de la docente acerca de los diferentes casos en los que se usa la “Z”.	Fichas	50 min
	Ejemplificación	– Los estudiantes dan a conocer diversos ejemplos para cada caso en donde se usa “Z”.	Dialogo Los cazafaltas	
	Organización	– En grupos los estudiantes reciben los materiales de “LOS CAZAFALTAS”; para que jueguen con ello.	Dados Fichas	
	Análisis	– Por grupos los estudiantes juegan con el material y responden a las diversas preguntas que se encuentran en el juego sobre los diferentes casos en los que se usan la “Z”.	Hojas de trabajo	
	Síntesis	– En sus cuaderno los estudiantes escriben ejemplos con los casos que encontraron mientras jugaban. – El docente sintetiza la información presentada por los alumnos.	Plumones Cuadernos	
FINAL	Evaluación	Para comprobar lo aprendido se evalúa con una ficha de observación. Par reforzar lo aprendido los estudiantes responden las siguientes preguntas:	Hojas Lapiceros	20 min
	Meta cognición	✓ ¿Les gusto el juego que realizamos? ✓ ¿Es importante conocer las reglas de ortografía? ✓ ¿Por qué es necesario?	Interrogantes	
	Extensión	Se pide que escriban en sus cuadernos más ejemplos de cada regla de ortografía que se trabajó en aula.	Cuadernos	

BIBLIOGRAFÍA:

- MINEDU. (2015). “Rutas de Aprendizaje” Lima: Norma.
- ALMEYDA S. Orlando. (2011). “Cuaderno de trabajo” Lima: Maybel.

FICHA DE TRABAJO

Nombres y apellidos: _____

USO DE LA Z

1. Se escriben con Z, las palabras terminadas en **anza/o** y **azgo**.

Ejemplos:

- _____
- _____

2. Se escriben con Z, las terminaciones **ez, eza, az, oz**, de los nombres abstractos

Ejemplos:

- _____
- _____

3. Se escriben con Z, las terminaciones **azo, aza** que denotan aumento, golpe.

Ejemplos:

- _____
- _____

2. Se escriben con Z, las terminaciones **zuela, zuelo**, que denotan disminución o desprecio

Ejemplos:

- _____
- _____
- _____
- _____



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS	
1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA PRIMARIA: N° 70 024 "LAYKAKOTA"	
1.2. TURNO: Mañana CICLO: IV GRADO: 4to SECCIÓN: D	
1.3. EJECUTOR (AS):	<ul style="list-style-type: none"> – Sandra Esmelia Encinas Atencio – Hilda Mahaca Yana
1.4. FECHA:	14/10/2016
II. PROGRAMACIÓN DE PLAN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE	
2.1. ÁREA EJE:	Comunicación
2.2. DOMINIO DEL ÁREA:	Producción de textos
2.3. TEMA :	Consonantes de escritura dudosa
2.4. DURACIÓN:	Dos horas pedagógicas
COMPETENCIAS	
Produce textos discontinuos y de diversos tipos para comunicar ideas, necesidades, interés, sentimientos y su mundo imaginario, respetando las características de los interlocutores haciendo uso reflexivo de los elementos lingüísticos y no lingüísticos que favorecen la coherencia y la cohesión de textos.	
CAPACIDADES	
Revisa y corrige sus producciones teniendo en cuenta las normas gramaticales y ortográficas.	
INDICADORES DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE ACTITUDES
<ul style="list-style-type: none"> – Redacta textos aplicando las reglas de Uso de consonantes. – Mencionan las reglas ortográficas para cada caso del uso de las consonantes. – Escriben oraciones a partir de los ejemplos que dan a conocer. 	<ul style="list-style-type: none"> – Es solidario con sus compañeros durante los juegos que se realizan. – Pide la palabra para expresar sus ideas.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
<i>Técnicas</i> Examen	<i>Instrumentos</i> Prueba escrita

III. DESARROLLO DE LA SESIÓN				
SECUENCIA ESTRATÉGICA			Medios y materiales	Tiempo
INICIO	Motivación	Con los saberes previos acerca del tema se realiza un diálogo sobre la manera como los seres humanos nos comunicamos. Se genera el conflicto cognitivo a partir de las siguientes interrogantes. ✓ ¿Qué palabras están correctamente escritas? ✓ ¿Por qué las otras palabras están mal escritas?	Fichas	15 min
	Conflicto cognitivo		Tarjetas	
PROCESO	Explicación	– Se les propone su participación grupal para jugar por equipos. – Seguidamente los estudiantes reciben los materiales para que puedan empezar el juego. – Para seleccionar al mejor grupo se aplicará una coevaluación de los mismos alumnos que participaron. – Al grupo que lo desarrolle mejor se hará merecedor a un estímulo. – Cada grupo realizará un resumen de su representación grupal y se recopilará para elaborar un argumento del texto leído. – En grupos los se organizan para designar quien es el que iniciara con el juego. – Seguidamente los estudiantes en grupos analizan cada uno de los casos que encontraron durante el juego – Con la ayuda de la ficha de trabajo los niños resuelven las preguntas que encontraron en el juego. – El docente monitorea los ejercicios realizados, corrige errores.	Fichas	60 min
	Organización		Dialogo	
	Ejemplificación		Los cazafaltas	
	Análisis		Dados	
	Síntesis		Fichas	
FINAL	Evaluación	Para comprobar lo aprendido los estudiantes resuelven una prueba escrita. Se realiza la meta cognición a partir de las siguientes preguntas: ✓ ¿Qué aprendimos hoy? ✓ ¿Por qué será importante conocer las reglase de ortografía? Desarrollan actividades de extensión.	Hoja	15 min
	Meta cognición		Interrogantes	
	Extensión			

BIBLIOGRAFÍA:

- MINEDU. (2015). “Rutas de Aprendizaje” Lima: Norma.
- IPENZA, Zerafin. (2007). “Comprensión de lectura” Lima: Maria Trinidad.

LOS CAZAFALTAS

Nombres y apellidos: _____

1) ¡A empezar!	
2) Escribe palabras con las combinaciones bl, br	Ejemplos: _____ _____
3) Escribe verbos que terminen en bir, aber y eber	Ejemplos: _____ _____
4) Complete con b o con v , según convenga.	Debido al paso del ciclón las comunicaciones hacia todos los po_ lados de esa pro_incia quedaron _loqueados.
5) Complete con b o con v , según convenga.	Los _iceministros estu _ieron presentes en la firma de los acuerdos _ilaterales.
6) Escribe palabras terminadas en bilidad, bundo y bunda .	Ejemplos: _____ _____
7) Complete con b o con v , según convenga.	La distinción entre carní_oros y her_í_oros es o_ _ia; en el propio voca _lo está la respuesta.
8) Complete con b o v .	esla_a asoma_a cla_a bra_a escl_a admira_a
9) Escribe una oración con los ejemplos anteriores	_____ _____
10) Descansa un turno.	
11) Complete con b o v .	sorpresi_a decisi_a conc_i_a lesi_a transcri_a alusi_a efusi_a sugesti_a excessi_a
12) Regresa al numero 7.	
13) Complete con b o v .	primiti_o perci_o cauti_o vi_o nati_o acti_o
14) Complete con c, z, s ; según convenga:	Le dio las gra__ias por todo lo que había hecho por él.
15) Escribe palabras con los verbos terminados en ciar	Ejemplos: _____ _____
16) Escribe una oración con los	_____

ejemplos anteriores.													
17) Complete con c, z, s ; según convenga:	Llovi__nó mucho; por eso el terreno está tan resbaladi__o.												
18) Avanza dos casillas.													
19) Escribe palabras terminadas en sivo, siva .	Ejemplos: _____ _____												
20) Complete con c, z, s ; según convenga:	En el año 2002 la mú__ica y la poe__ía estarán de fiesta. Será el año del __entenario del natalicio de Nicolás Guillén y desde ya el jubileo para los cubanos se ha ini__ado.												
21) Complete con c, z, s ; según convenga:	Fuimos a pre__en__iar cómo __arpaba el barco.												
22) Retrocede dos casillas.													
23) Complete el espacio en blanco con s o z según convenga.	grote_co predu_co mere_co produ_co pintore_co molu_co diecioche_co negru_co palide_co gigante_co burle_co blancu_co												
24) Escribe palabras terminadas en anza/o y azgo .	Ejemplos: _____ _____												
25) Escribe una oración con el ejemplo anterior.	_____ _____												
26) Complete el siguiente cuadro con lo que se le pide. El primero le sirve de ejemplo.	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sustantivo singular</th> <th>Sustantivo plural</th> <th>Adjetivo de la familia</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Belleza</td> <td>bellezas</td> <td>bello</td> </tr> <tr> <td>Disfraz</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Estabilidad</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Sustantivo singular	Sustantivo plural	Adjetivo de la familia	Belleza	bellezas	bello	Disfraz			Estabilidad		
Sustantivo singular	Sustantivo plural	Adjetivo de la familia											
Belleza	bellezas	bello											
Disfraz													
Estabilidad													
27) Escribe ejemplos con las terminaciones en azo, aza	Ejemplos: _____ _____												
28) Tira de nuevos los dados.													
29) Escribe palabras que terminen en zuela, zuelo	Ejemplos: _____ _____												
30) ¡Ya casi llegas!													

ANEXO N° 03

EVIDENCIAS

Los estudiantes de la IEP. N° 70024 LAYKAKOTA se organizan en grupos para trabajar en equipo.



Los niños y niñas de la IEP. N° 70024 LAYKAKOTA, reciben los materiales de trabajo para iniciar con la estrategia.



Los estudiantes de la IEP. N° 70024 LAYKAKOTA, leen las indicaciones para iniciar con el juego.



La docente practicante absuelve las inquietudes de los niños y niñas.



Los niños y niñas empiezan con el juego siguiendo algunas de las indicaciones.



Los niños y niñas de la IEP. N° 70024 LAYKAKOTA, siguen las instrucciones de los cazafaltas y empiezan a jugar.

