

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACION INICIAL**



**Actividades lúdicas y competencia escribe diversos tipos  
de textos en estudiantes de cinco años, Institución Educativa  
N° 354, Acochaca; 2024.**

**Tesis para obtener el título profesional de licenciada en educación  
inicial**

**Autora**

**Milla Amez, Libia Guisela**

**Asesor (ORCID: 0000-0001-9571-568X)**

**Aquino Cruzado, Walter**

**Chimbote – Perú**

**2025**

## Índice general

|                                 |      |
|---------------------------------|------|
| Índice general.....             | ii   |
| Índice de tablas.....           | iii  |
| Palabras clave.....             | iv   |
| Constancia de originalidad..... | v    |
| Título.....                     | vi   |
| Resumen.....                    | vii  |
| Abstrac.....                    | viii |
| Introducción.....               | 1    |
| Metodología.....                | 38   |
| Resultados.....                 | 49   |
| Análisis y discusión.....       | 51   |
| Conclusiones.....               | 52   |
| Recomendaciones.....            | 53   |
| Referencias bibliográficas..... | 54   |
| Anexos.....                     | 56   |

## Indice de tablas

|  |    |
|--|----|
| <b>Tabla 1.</b> Distribución de la población muestral de Institución Educativa N° 354 , Acochaca 2024.....   | 38 |
| <b>Tabla 2.</b> Niveles de desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca, 2024, antes de las actividades lúdicas.....   | 41 |
| <b>Tabla 3.</b> Niveles de desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca, 2024, después de las actividades lúdicas.....   | 43 |
| <b>Tabla 4.</b> Comparación de los estadísticos en los niveles de desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca, 2024 antes y después de las actividades lúdicas..... | 30 |

---

|             |                                 |
|-------------|---------------------------------|
| <b>Tema</b> | Actividades lúdicas aprendizaje |
|-------------|---------------------------------|

---

|                     |                   |
|---------------------|-------------------|
| <b>Especialidad</b> | Educación Inicial |
|---------------------|-------------------|

---

### **Palabras Clave**

### **Keyword**

---

|              |                             |
|--------------|-----------------------------|
| <b>Theme</b> | Playful activities learning |
|--------------|-----------------------------|

---

|                  |                           |
|------------------|---------------------------|
| <b>Specialty</b> | Early Childhood Education |
|------------------|---------------------------|

---

### **Líneas de investigación**

---

|                               |                             |
|-------------------------------|-----------------------------|
| <b>Línea de investigación</b> | Teoría y Métodos Educativos |
|-------------------------------|-----------------------------|

---

|             |                   |
|-------------|-------------------|
| <b>Área</b> | Ciencias Sociales |
|-------------|-------------------|

---

|                 |                         |
|-----------------|-------------------------|
| <b>Sub área</b> | Ciencia de la Educación |
|-----------------|-------------------------|

---

|                   |  |
|-------------------|--|
| <b>Disciplina</b> | Educación General (Incluye capacitación y Pedagogía) |
|-------------------|--|

---

## CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El que suscribe, Vicerrector de Investigación de la Universidad San Pedro:

### HACE CONSTAR

Que, de la revisión del trabajo titulado "**Actividades lúdicas y competencia escribe diversos tipos de textos en estudiantes de cinco años, Institución Educativa N° 354, Acochaca; 2024.**" del (a) estudiante: **MILLA AMEZ LIBIA GUISELA**, identificado(a) con Código N° **1417100509**, se ha verificado un porcentaje de similitud del **29%**, el cual se encuentra dentro del parámetro establecido por la Universidad San Pedro mediante resolución de Consejo Universitario N° 5037-2019-USP/CU para la obtención de grados y títulos académicos de pre y posgrado, así como proyectos de investigación anual Docente.

Se expide la presente constancia para los fines pertinentes.

Chimbote, 02 de enero de 2025

UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN



Dr. JAVIER MARTÍNEZ CARRIÓN  
VICERRECTOR



**Título**

Actividades lúdicas y competencia escribe diversos tipos de textos en estudiantes de cinco años, Institución Educativa N° 354, Acochaca; 2024.

Recreational activities and competition to write various types of texts in five-year-old students, Educational Institution No. 354, Acochaca; 2024.

## **Resumen**

La presente investigación tuvo como propósito: Determinar si la aplicación de las actividades lúdicas mejora el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca; 2024. Se selecciona una población muestral de 16 niños de cinco años. Para lograr los propósitos se trabajó con un tipo de investigación explicativo, con diseño de investigación pre experimental. Se usó la técnica de observación y como instrumento de recolección de datos se utilizó la ficha de observación, validada por expertos. Desarrollando métricas antes y después de las aplicaciones de las actividades lúdicas. Concluyendo: que se obtuvo una ganancia pedagógica de 12,15 puntos con respecto al estadístico de la media aritmética incrementando el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca; 2024, asimismo luego de realizar la prueba de verificación de hipótesis donde los cálculos indican que el  $t$  calculado es mayor que el  $t$  tabulado, por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

## **Abstract**

The purpose of this research was: To determine if the application of playful activities improves the development of the competence to write various types of texts in their mother tongue in five-year-old students at Educational Institution No. 354, Acochaca; 2024. A sample population of 16 five-year-old children is selected. To achieve the purposes, an explanatory type of research was worked with, with a pre-experimental research design. The observation technique was used and the observation sheet was used as a data collection instrument, validated by experts. Developing metrics before and after the applications of playful activities. Concluding: that a pedagogical gain of 12.15 points was obtained with respect to the arithmetic mean statistic, increasing the development of the competence to write various types of texts in their mother tongue in five-year-old students at Educational Institution No. 354, Acochaca; 2024, also after performing the hypothesis verification test where the calculations indicate that the calculated  $t$  is greater than the tabulated  $t$ , therefore, the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted.

## **Introducción**

En todo proceso de indagación investigatoria, se hace necesario contar con estudios anteriormente realizados, los mismos que permitirán aportes teóricos y metodológicos que enriquecerán y orientarán el trabajo de una nueva investigación. En este sentido, con la finalidad de contar con la información teórica suficiente para el desarrollo de este estudio se han considerado como aportes y antecedentes a las investigaciones siguientes:

Alvarado (2023) autor que desarrolló una tesis, la misma que fue sustentada con fines de obtención de Licenciatura en educación; la misma que tuvo como finalidad; establecer el nivel de relación que existiría entre el desarrollo de actividades de carácter lúdico y el nivel de desarrollo alcanzado en las capacidades motoras gruesas en escolares de un aula de educación inicial de tres años de edad, en una determinada institución educativa de este nivel educativo en la ciudad de Piura, durante el año 2023. La investigación se enfocó en analizar la variable de actividades lúdicas, incluyendo para el desarrollo de esta investigación a determinadas dimensiones de ambas variables. Así en cuanto se refiere a la variable actividades lúdicas se tiene a las dimensiones: juego libre, capacidad para memorizar y capacidad para manipular objetos de diferentes formas, texturas y tamaños; mientras que para la variable capacidad motora gruesa, las dimensiones consideradas son: el dominio corporal dinámico y estático. En la ejecución se contó con el procedimiento metodológico de tipo básico, y cuantitativa, de un nivel correlativo. La recolección de datos se realizó mediante la técnica de observación, utilizando para el recojo e los datos e información e manera objetiva para lo que se valió de las conocidas listas de cotejo para ambas variables, certificada por juicio de expertos, quienes las calificaron como adecuadas y con un alto nivel de confiabilidad (Alfa de Cronbach de 0.89 para actividades lúdicas y 0.81 para psicomotricidad gruesa). En el estudio participaron un total de 100 niños de ambos sexos, quienes forman parte del

grupo poblacional; de los cuales se seleccionaron 25 escolares mediante la toma de una muestra por conveniencia y no probabilística. Para la verificación de la hipótesis, se calculó el coeficiente de correlación Rho de Spearman, obteniendo un valor de 0.707\*\* con una significancia bilateral de  $0.000 < 0.01$  al analizar la relación entre las variables propuestas. Los análisis presentados de los resultados permiten que se concluya que la relación es de tipo directa y significativa; por lo que es importante que se considere como una prioridad en la educación infantil a las actividades lúdicas, no sólo meramente como recreativas o distractoras sino como un medio o fuente para el desarrollo de competencias, capacidades y adquisición de nuevos conocimientos y aprendizajes.

En esta línea Aguirre (2022) en su estudio propuso por objetivo implementar estrategias lúdicas con la finalidad de desarrollar y fortalecer los aprendizajes relacionados con las nociones matemáticas en escolares de 4 años del Jardín Infantil N° 123 en Huaraz. Se utilizó un enfoque cuantitativo con diseño cuasi-experimental, incluyendo un grupo experimental y uno de control. La técnica empleada fue la observación, utilizando pruebas pre-test y post-test como instrumentos. La población consistió en todos los niños de 4 años del jardín, con una muestra aleatoria de 26 niños. Los resultados mostraron que, tras aplicar las estrategias lúdicas, el 69% de los observados, alcanzan el nivel de "logro previsto" en el post-test, comparado con el 0% en el pre-test. Además, el porcentaje de escolares que se encuentran en un nivel inicio, disminuyó del 77% al 0%. Cifras estadísticas que permiten que se concluya principalmente que las actividades lúdicas mejoraron significativamente el aprendizaje de las nociones matemáticas, recomendando su integración en la educación básica.

Castro (2022) autor que desarrolló una tesis de investigación, con fines de obtención de título como Licenciada en Educación Inicial, investigación que estuvo orientada principalmente a evaluar el nivel de correlación que existe entre las actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades matemáticas en niños de cinco años de una determinada entidad educativa del nivel inicial en un sector de la ciudad de Chimbote,

durante el año escolar 2021. La metodología fue cuantitativa, con un nivel correlacional y con diseño de carácter no experimental. Para poder recoger la información de manera real y objetiva, se hizo uso de la observación como técnica, empleando una ficha de observación como instrumento. El grupo que integra tanto la muestra como población total, consistió en 23 niños de cinco años. Los resultados mostraron que el 60% de los niños alcanzaron un nivel alto en juegos lúdicos, el 40% un nivel medio, y ningún niño quedó en nivel bajo. En habilidades matemáticas, el 100% se ubicó en el nivel excelente. El coeficiente de correlación de Pearson fue  $r = 0.76$ , indicando una alta correlación positiva. Las conclusiones señalaron la existencia de un nivel de correlación significativa y alta entre ambas variables propuestas en este estudio, lo que nos permite destacar el impacto positivo de los juegos en esta etapa educativa, entendiendo que todo lo que es actividad lúdica, significa para los niños su principal actividad en orden de prioridad.

En tanto que Varela (2021) en su estudio propuso como objetivo caracterizar el uso del juego como estrategia educativa en el aprendizaje de las matemáticas en niños de 5 años de la I.E. Jardín Infantil N°123 en Huaraz durante 2019. La metodología fue de enfoque cuantitativo, con un nivel descriptivo y un diseño descriptivo simple. Se utilizó la observación sistemática como técnica, empleando una ficha de observación como instrumento, validada por expertos y con alta confiabilidad medida por el alfa de Cronbach. La población consistió en 140 niños, con una muestra de 29 estudiantes del aula D, Margaritas. Los resultados indicaron que el 53% de los niños no desarrollaron adecuadamente las capacidades en estrategia, reglas y uso de recursos en matemáticas; solo el 13% mostró un desarrollo completo. Las conclusiones señalaron que la falta de uso del juego como estrategia pedagógica afectó el desarrollo de competencias matemáticas, limitando la exploración y experimentación necesarias para un aprendizaje significativo.

Matos, Rojas y Ramos (2022) desarrolló un trabajo de investigación con fines de obtención de grado, la cual tuvo como principal finalidad de desarrollar las capacidades de la inteligencia emocional, a través de la estrategia motivadora de las actividades lúdicas

de los escolares de un aula de 5 años de una determinada entidad educativa escolar en uno de los anexos de la provincia de Huánuco. Investigación que se realiza teniendo como objetivo de investigación que los escolares puedan expresar y discernir de manera autónoma sus emociones. En este estudio se contó con la participación de un total de 90m escolares de ambos sexos, quienes integraron el grupo poblacional, grupo del cual fue seleccionado con la técnica del muestreo no probabilístico a un total de 23 escolares entre niñas y niños para que formen parte del grupo de muestra y sobre los cuales se centrará nuestro estudio. Estudio de tipo cualitativo de nivel experimental con diseño lineal de una prueba de pre y pos test; tuvo que hacer uso de ciertas estrategias dentro de las cuales destaca que el estudiante destaque la importancia de manifestar sus diferentes emociones ante situaciones contextualizadas diversas mediante su participación en variadas actividades lúdicas, buscando que éstos desarrollen valores como la solidaridad y la empatía. Con la finalidad de poder medir cuanto pueden los estudiantes fortalecer su inteligencia emocional, se determinaron como fuentes de recojo de información a dimensiones como: el desarrollo de habilidades sociales, la autorregulación, automotivación y autoconocimiento. Durante la evaluación diagnóstica, de entrada, o pre test; es importante destacar que los resultados obtenidos fueron: el 66% de los escolares evaluados presentan un desarrollo de inteligencia emocional de bajo y regular; entre tanto que el 34% se encuentra en un nivel bueno, no encontrándose ningún escolar en nivel muy bueno o satisfactorio. Mientras que en el desarrollo del pos test o evaluación de salida los resultados son sumamente valiosos e importantes debido a que, del total de los escolares, encontramos a un 70% en una escala de muy buena o excelente y el 26% de los mismos en una escala regular. Las diferencias porcentuales existentes entre los resultados del pre y pos test, permiten evidenciar y concluir la gran influencia positiva que ejerce el desarrollo de actividades lúdicas en el desarrollo y fortalecimiento de la inteligencia emocional de los escolares, principalmente de educación inicial. Resultados que al mismo tiempo permiten a la investigadora sugerir su valor para ser empleada en otros propósitos educativos, considerando su prioridad que los juegos tienen en la vida y desarrollo de los escolares de nivel inicial.

Mientras Detan (2021) en su estudio señala que el objetivo principal fue evaluar el impacto de los juegos educativos en el aprendizaje de las matemáticas en niños de educación inicial. La investigación se enmarcó en un enfoque cuantitativo, utilizando un diseño experimental con pre-test y post-test aplicados a dos grupos: experimental y de control. Para la recolección de datos se emplearon técnicas de observación y una lista de cotejo, analizando los datos mediante hojas de cálculo Excel y técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales. La población del estudio comprendió a niños y niñas de 4 años de la I.E.P. Santa Isabel la católica, ubicada en el distrito de Nuevo Chimbote, con una muestra específica de 20 niños del aula amarilla. Los resultados principales revelaron que, tras la implementación de los juegos lúdicos, el 85% de los niños alcanzaron el nivel de logro esperado en matemáticas, mostrando una mejora significativa respecto al pre-test, donde la mayoría se encontraba en un nivel inicial. Las conclusiones subrayan que las actividades lúdicas no solo potencian el aprendizaje matemático, sino que también fomentan el desarrollo de habilidades y competencias esenciales para la vida cotidiana.

Cruz (2020) tuvo como objetivo principal determinar si las actividades lúdicas mejoran la pronunciación en niños de tres años de dicha institución. La metodología empleada fue de enfoque cuantitativo, de nivel explicativo, con un diseño pre-experimental, dado que se aplicó un pretest y un postest a un único grupo de estudio. La población beneficiaria directa incluyó a los niños y docentes de la institución educativa, y la muestra estuvo compuesta por 11 niños del aula de tres años, utilizando una escala valorativa como instrumento de medición. Los resultados del pretest indicaron que el 36,4 % de los niños se encontraban en un nivel inicial de pronunciación, evidenciando dificultades al pronunciar ciertas palabras. En contraste, el postest mostró que el 81,8 % alcanzó un nivel "A" en pronunciación. Al comparar los resultados del pretest y postest, se confirmó la hipótesis, obteniendo un valor  $p < 0,05$ , concluyéndose así que existen diferencias significativas entre las calificaciones obtenidas en ambas mediciones.

Paredes (2020) en su investigación refiere que el objetivo de esta investigación es

introducir actividades lúdicas pedagógicas para mejorar la atención y el aprendizaje en los niños de preescolar del Liceo Mixto Nuevo Siglo en Soledad, Atlántico. La metodología es de tipo descriptivo y exploratorio, basada en la observación directa y la recopilación de datos mediante encuestas y entrevistas a docentes y estudiantes. El diseño del estudio incluye tres fases: observación, encuesta e implementación de actividades lúdicas. Las técnicas utilizadas fueron la observación y la aplicación de encuestas y entrevistas, empleando cuestionarios y guías de observación como instrumentos. La población abarcó a los estudiantes de preescolar, pero no se menciona una muestra específica. Los resultados indicaron que la mayoría de los niños participaron activamente, lo que mejoró su atención y aprendizaje, además de aumentar su rendimiento académico. Las conclusiones subrayan la necesidad de identificar y abordar las dificultades de atención para mejorar el aprendizaje, destacando la importancia de diseñar estrategias lúdicas pedagógicas que involucren a docentes y padres.

En esta ruta, Romero, Hurtado, Manrique, & Vaca (2020) en su investigación señala que el estudio se propuso evaluar la influencia del enfoque lúdico en la capacidad de resolver problemas de cantidad entre niños y niñas de cinco años en la Institución Educativa Inicial N°329, La Asunción, situada en el distrito de Callería, provincia de Coronel Portillo, región Ucayali, durante el año 2019. La investigación, de carácter aplicada y alcance explicativo con un enfoque cuantitativo, utilizó el método científico general y el experimental, adoptando un diseño pre-experimental. Para la recolección de datos se emplearon una prueba pedagógica y una guía de observación, aplicadas a una muestra de 26 niños de cinco años. Los datos se analizaron mediante la prueba t de Student para muestras relacionadas. Los hallazgos principales revelaron que, tras la implementación del método lúdico, el 69% de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro previsto, en contraste con el 46% que se encontraban en desarrollo y ninguno en el nivel inicial en el pos-test. La significancia se estableció con un p-valor de 0.000, indicando una diferencia significativa entre los dos tratamientos. Las conclusiones destacan que el enfoque lúdico tiene una influencia significativa en la mejora de la competencia para

resolver problemas de cantidad en los niños y niñas.

En Ecuador se presentan estudios como el desarrollado por Morante & Vargas (2019), consideran como objetivo de su estudio es investigar cómo las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de la psicomotricidad gruesa, mejorando el aprendizaje en niños de 5 años de la Escuela de Educación Básica "Enrique Ibáñez Mora". La investigación es documental y descriptiva, permitiendo una descripción detallada de estas actividades en relación con el desarrollo psicomotor. El diseño del estudio es cualitativo, empleando la técnica de análisis de contenido. Los datos se recopilaron de fuentes primarias y secundarias, enfocándose en el desarrollo psicomotor insuficiente. Se aplicaron los métodos inductivo, deductivo y analítico-sintético para analizar los datos. La población está constituida por los niños de 5 años de la escuela, y la muestra se centró en los que requieren desarrollar habilidades motoras gruesas. Los resultados muestran que implementar actividades lúdicas, como "sigue mis pasos", mejora la psicomotricidad, autonomía y aprendizaje significativo. Las conclusiones destacan que innovar con estrategias didácticas lúdicas es esencial para el desarrollo integral y mejora del aprendizaje en los niños.

A partir de ello presentamos la fundamentación científica de ambas variables de nuestra investigación

Respecto a la variable Competencia escribe, se asume lo planteado por el Minedu (2016) en la que se define al lenguaje de tipo escrito, como aquél que se utiliza a fin de construir y otorgar sentido y coherencia a los textos que escribe o compone con la finalidad de transmitir diferentes mensajes a sus lectores. Considerándose como un acto de reflexión permanente y continúa debido a que no sólo implica la organización y adecuación de lo escrito sino también la revisión, corrección y evaluación reflexiva continua y permanente del mismo a fin de que se pueda ir mejorando y corrigiendo. (p.77)

En cuanto a las Teorías en relación a la escritura se asume lo planteado por Emilia Ferreiro en su Teoría psicogenética de la escritura, donde nos expresa en relación a los niños, de quienes dice que desde su edad más temprana a través de sus diferentes actividades lúdicas que realizan van dando manifestaciones de su interés por la escritura a través de sus primeros trazos o garabateos.

Cuando los niños o niñas se desarrollan en entornos familiares alfabetizadas, entonces el aprendizaje de la escritura y la lectura se va produciendo de manera natural, sin ser necesario incluso de in proceso de escolaridad formal. (Molina, 1998). Los diferentes estudios realizados en cuanto al desarrollo del proceso de la lecto escritura, evidencian a los niños como aprendices activos que desde temprana edad inicia su aprendizaje y comprensión del lenguaje oral y además del escrito con el que va interactuando en su entorno, muestra de ello es que coge libros para intentar leer a través de las imágenes de estos o cuando va indagando o preguntando cuando se enfrenta a letreros, afiches, banners, etc., etc., con los que se encuentra su mirada en la calle u otro entorno. Haciendo referencia al respecto, Ferreiro (1983) señala que:

“...sabemos, por Piaget, en sus importantes aportes, que los niños y niñas no esperan llegar a la escolaridad formal o a la adquisición de la escritura formal que se produce alrededor de los 6 años para recién relacionarse con la lectoescritura; sino que este proceso de aprendizaje y reflexión del lenguaje escrito desde mucho más antes en diferentes marcas textuales o gráficas con las que interactúa en el proceso de su desarrollo.

De manera natural y paulatina, los niños van apropiándose del lenguaje escrito de forma natural e involuntaria, a través de distintas y variadas experiencias de su entorno y contexto cotidiano, en las que las actividades lúdicas o de juego son las principales actividades para proporcionar experiencias ricas y gratificantes para su desarrollo.

En este sentido, se cuestiona mucho a las diferentes prácticas pedagógicas o docentes que se realizan en las aulas de educación inicial, en la que los docentes, adiestran o preparan a los escolares de este nivel para enfrentarse exitosamente al aprendizaje tanto de la escritura como de la lectura e incluso a las diferentes formas operativas de cálculo matemático coherente con su edad, ya que en muchas ocasiones estos esfuerzos, no son más que actividades monótonas y repetitivas.

Ferreiro (1983-1994) en sus diversos aportes y estudios realizados sobre la forma en la que los niños en sus investigaciones sobre el proceso en el que los niños van adquiriendo la escritura, proceso en el cual es necesario que pasen un conjunto de subniveles y niveles para su apropiación y aprendizaje a fin de que al ingresar al proceso de la escolaridad en educación primaria ya posean conceptos y conocimientos básicos sobre las escritura, conocimientos que lo han ido adquiriendo de diferentes fuentes de información que los rodean como los productos que se adquieren para la casa, empaques de golosinas u otros productos, carteles y letreros en la calle, envolturas de refrescos o bebidas etc. Por tanto es importante incidir que en el proceso del aprendizaje de la escritura, el contexto en el que los niños se desarrollen serán determinantes en la influencia de su aprendizaje, ya que es en el contexto social y cultural en la que ellos se desarrollan y del tipo de lenguaje que en este contexto se utiliza que, los niños van aprendiendo a conocer el código que se utiliza para cada situación o vivencia.

Cada niño y niña posee un único proceso mediante el que va aprendiendo a leer y al mismo tiempo a escribir de manera natural que difiere totalmente de los planes y programas que formulan las instituciones educativas. Mediante la psicogénesis y gracias a esta los niños aprenden a desarrollar integralmente un conjunto de capacidades como el leer, escribir a expresarse de manera oral, así mismo a construir sus conocimientos teniendo como base a la escritura y a la lectura en contextos ajenos a los de las aulas en las escuelas.

Por otro lado, tal cual lo indica Ferreiro:

Los niños pueden escribir cuentos a los seis o siete años, ya que en realidad la edad no importa, realmente lo importante no radica en la edad o cuán temprano lo hacen sino en la forma en la que lo hacen. En las aulas de escuelas tradicionales los niños aprenden gracias a su capacidad para memorizar, sin embargo, es bueno tener en cuenta que haciendo uso de la memoria también los niños son capaces de construir aprendizajes y no olvidarlos si para ellos se apoya del lenguaje como herramienta que le permita la construcción de su forma de pensar.

El desarrollo de los pensamientos de los niños, se estructuran gracias al lenguaje y por el contrario las aulas de las escuelas expropian la capacidad del lenguaje para aprender sobre el mismo de manera intencionada y libre, en cambio lo que la escuela hace es forzar un tanto el aprendizaje sin tomar en consideración si los niños entienden o comprendan o no. Por otro lado, en el proceso educativo del enfoque por competencias los escolares siguen su proceso de manera natural y de acuerdo a sus propias ideas, esto lo asevera también Emilia Ferreiro.

De la misma manera en la que existe un proceso para la construcción del lenguaje y otro distinto para el desarrollo de la psicomotricidad, existe también un proceso genético que permite a los niños su propio desarrollo, este proceso genético en media que sea estimulado, vislumbrará ideas creativas, originales e inteligentes.

Es natural que los niños vayan formulándose diferentes hipótesis acerca de la forma en la que se escriben las palabras, así como en relación a la cantidad de estas que existen, quieran establecer diferencias del por qué algunas palabras son cortas y otras largas, si esto se relaciona o no con el tamaño o realidad a la que nombran, etc. De esta forma van también descubriendo y haciendo conjeturas relacionadas con la lectura, ya que van entendiendo la forma en la que se organizan las letras, combinándolas de maneras diferentes, van adquiriendo la noción de sílabas, vocales y consonantes, convirtiéndose

este en un proceso genuino de su aprendizaje. Tratando de explicar o de hacer suposiciones para la construcción de sus conocimientos. De esta misma manera sucede con el aprendizaje y adquisición de la escritura, cuando hay algo que los niños no entiendan entonces empieza un proceso de probar y hacer suposiciones y buscar ayuda de otros, siendo importante entonces que los adultos que le rodeen estén atentos y prestos a brindarle ayuda a fin de que no se frustre en su aprendizaje y sienta que ya no quiere aprender a escribir.

Siguiendo a Ferreiro plantea en su teoría psicogenética los niveles de escritura donde va evolucionando de nivel a nivel debido a que los infantes se van enfrentando de manera muy precoz con la escritura, fundamentalmente con diferentes grafías distintas a las imágenes, figuras o iconografía que se encuentra en su entorno.

En el proceso del aprendizaje y la adquisición de la escritura, se evidencian claramente cuatro etapas o niveles que determinan los distintos momentos por los que pasa el lenguaje escrito, estos niveles son respaldados por Ferreiro y los que a continuación detallamos:

A continuación, describimos cada nivel de escritura

I nivel: presilábico: Presenta las siguientes características

1. Los niños empiezan a establecer diferencias sustanciales entre el dibujo y la escritura

Se da cuenta:

- “Unas marcas son para dibujos”, que representan a los objetos

(marcas icónicas)

- “Unas marcas son para decir algo”, tiene idea de lo que es una

cadena de letras (marcas no icónicas).

- Se inicia utilizando pseudoletas (trazos inventados por él mismo pero que no son letras de nuestro alfabeto).

2. Sus trazos se caracterizan por la linealidad y arbitrariedad (haciendo uso de letras según su propio criterio).

3. Puede relacionar figura-texto, valiéndose de la primera para interpretar el contenido del texto.

4. Comprende la palabra como globalidad, no establece relación entre sonido (fonema) y letra.

5. Acepta letras del código alfabético y hace uso arbitrario de ellos.

6. Formula su hipótesis de cantidad:

“Para escribir hay que utilizar un número mínimo de grafías”, generalmente utilizan como mínimo 3 y como máximo 7 grafías, cuando considera que debe utilizarse 4 grafías, eso constituye una regla para escribir cualquier palabra.

7. Formula su hipótesis de variedad:

“Para escribir diferentes palabras debo de escribir diferente”

Veamos cómo evoluciona en esta hipótesis:

- No le interesa la variedad
- Variedad intrafigural, para escribir una palabra debe utilizar diferentes letras.

- Variedad interfigural, para escribir diferentes palabras debe de cambiar el orden o cambiar alguna letra.

## II. Nivel silábico (fonético): Presenta las siguientes características

1. Se da cuenta que las palabras tienen partes, y quiere representar cada sílaba con una letra:

- No importa si divide mal las sílabas
- Utiliza las letras arbitrariamente, sin ponerle el valor convencional.

Puede utilizar vocal o consonante para representar la sílaba. Por ejemplo, para escribir:

CAR PE TA

- Busca letras similares para escribir palabras con sonidos similares:

“Si suena igual debe escribirse igual”, “Si suena diferente debe escribirse diferente”, comenzando a buscar la relación entre sonido y grafema.

PALMERA                      PALMIRA CABALLO  
TELEFONO

2. Le empieza a importar el uso de “la letra que suene”, como las vocales tienen mayor significancia para el niño incide más en ellas. Sigamos con el ejemplo de:

CARPETA

CA E A                      Uso exclusivo de vocales

CAR PE TA                      Uso de vocales y consonantes

Como podemos observar el niño utiliza 1 letra para representar cada sílaba (una letra por cada sonido).

3. No todos los niños son vocálicos estrictos, hay niños que empiezan utilizando consonantes para representar las sílabas.

### III. Nivel silábico alfabético: Presenta las siguientes características

En este nivel los niños combinan:

- Una letra (vocal o consonante), para cada sílaba (hipótesis correspondiente al nivel silábico), con
- Una letra por cada sonido o fonema, no olvidemos que cada sílaba usualmente está compuesta por dos fonemas, por ejemplo, MA, es una sílaba compuesta por dos fonemas M y A (esta característica corresponde al siguiente nivel denominado alfabético).

Veamos un ejemplo

PAPITO = PA I O

PA PI TO

Puede suceder que como no hay un dominio total de la correspondencia fonema-grafema, los niños al escribir una consonante no lo haga con la letra correspondiente, pero si con las vocales apropiadas. Ejemplo:

PANADERO = MA A E RO

Aquí observamos que no usa apropiadamente la grafía correspondiente a P.

### IV. Nivel: alfabético.

En este nivel comprenden la naturaleza de nuestra escritura:

1. Utiliza una letra para cada fonema.
2. Establece relación entre similitud sonora y similitud de letras
3. Tiene aún dificultades para:
  - Uso de mayúscula
  - Utilizar las reglas ortográficas
  - Separación de palabras
  - Uso de los signos de puntuación.

Las dimensiones consideradas para la variable Competencia escribe se asume lo planteado por el Minedu ( 2016) que a continuación se describe :

Adecúa el texto a la situación comunicativa; considerada para el currículo nacional como la capacidad que tiene el estudiante para que al momento de escribir su texto defina el propósito comunicativo con el que lo realizará, los destinatarios o destinatario, el tipo y género textual, así como el registro o tipo de lenguaje que deberá emplear junto a los diferentes contextos sociales y culturales que determinarán los mensajes escritos.

Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada; capacidad que hace referencia a la manera en la que los escolares ordenan de manera lógica sus ideas en torno al tema para ampliarlas y complementarlas de manera cohesionada y haciendo uso de un vocabulario o lenguaje pertinente.

Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente; capacidad que permite a los escolares a hacer uso de manera apropiada y coherente los diferentes recursos

textuales, de manera tal que se garantice su claridad, así como el uso de un lenguaje estético y se otorgue sentido a los textos escritos.

Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito; capacidad que permite que el alumno se distancie de lo que escribe y pueda de esta forma revisarlo y evaluarlo permanentemente tanto en su forma como en su fondo a fin de que pueda tener la posibilidad de ir corrigiéndolo y mejorándolo. Al mismo tiempo esta capacidad implica el desarrollo de un análisis comparativo sobre las características del propio texto en función a la intención que persigue, así como a la repercusión que este ejerce en los demás conforme a su contexto sociocultural.

En cuanto a la fundamentación científica referida a la variable actividades lúdicas, terminología que ha ido adoptando varios cambios, con significados parecidos, entre los que se encuentra la gamificación, actividades lúdicas, estrategias lúdicas, juegos, entre otros. Las actividades lúdicas, también conocida con otros términos como gamificación, ludificación, entre otros, ha ganado prominencia tanto en el Perú como en el mundo como una estrategia efectiva para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las actividades lúdicas han evolucionado como una poderosa herramienta para transformar la enseñanza-aprendizaje, tanto en el Perú como en el mundo, y continúa siendo objeto de investigación y desarrollo en el campo educativo. Por lo que algunos de las principales definiciones acerca de las actividades lúdicas son:

Las actividades lúdicas o juegos vienen a ser actividades fundamentales para la humanidad, ya que forma parte intrínseca de nuestra naturaleza. Todos los individuos están inherentemente preparados para participar en juegos, los cuales desempeñan un papel crucial en su desarrollo y evolución como seres humanos. Por lo tanto, el juego no solo es una característica distintiva del hombre, sino también un componente esencial en su crecimiento y progreso (Salazar, 2018).

Las actividades lúdicas se definen como la interacción social basada en juegos. Las actividades lúdicas y el deporte comparten al menos dos elementos: resultados inciertos y exhibiciones sancionadas (Kent, 2019).

Se presenta una nueva concepción de investigación, una forma lúdica llamada investigación lúdica. El término Ludics se deriva del latín ludus, que significa "juego"(Jahrmann, 2020).

Se hace referencia al aprendizaje través de actividades lúdica, que incluye juegos interactivos de computadora, juegos de mesa, juegos fuera del asiento y juegos liderados por el maestro, con o sin computadora (Notargiacomo, Silva, & Silveira, 2009).

Las actividades lúdicas son definidas como aquellas que promueven el aprendizaje significativo a través del juego, son fundamentales en el desarrollo integral de los niños. Estas actividades no solo fomentan la creatividad y el pensamiento crítico, sino que también fortalecen las habilidades sociales y emocionales (Caballero-Calderón, 2021).

Las actividades lúdicas, son vitales para el desarrollo humano, no es una ciencia ni una disciplina, sino una actitud ante la vida y la cotidianidad. Es una forma de interactuar con el entorno, experimentando disfrute y distensión a través de actividades simbólicas e imaginativas como el juego, el humor y el arte, sin buscar más recompensa que la gratificación intrínseca que estas experiencias brindan (Piedra, 2018).

Respecto a las actividades lúdicas, remontándonos a sus inicios, se refieren a aquellas actividades recreativas y de juego que promueven el aprendizaje y el desarrollo integral de los individuos, especialmente en contextos educativos. Estas actividades son fundamentales para el desarrollo cognitivo, emocional, social y físico, ya que permiten a los niños explorar, experimentar y comprender el mundo que les rodea de una manera divertida y significativa. Según Piaget (2013), "el juego es el trabajo del niño", y Vygotsky & Cole (1978) destaca que "el juego es una actividad que permite a los niños aprender

sobre su entorno, desarrollando habilidades cognitivas y sociales".

A lo largo de la historia, el juego o actividades lúdicas han sido las actividades que han acompañado a todos los seres humanos desde su más temprana edad, sea cual fuese las diferentes formas de vida, cultura o sociedad e incluso si nos remontamos a épocas primitivas. Candela (2021) afirma que las actividades lúdicas forman parte de la genética misma de los seres humanos, es decir, que cada sujeto nace para jugar y que el juego, forma parte de nuestro proceso evolutivo de crear, desarrollar y evolucionar.

El juego siempre ha sido parte integral de la vida diaria, tanto en el pasado como en el presente, y seguirá siéndolo en el futuro. Se relaciona estrechamente con el tiempo libre, un período dedicado al descanso y la diversión, liberado de las obligaciones laborales y sociales. A lo largo de la historia, ha evolucionado junto con las concepciones sobre el tiempo libre y el trabajo, influenciado por las costumbres y hábitos de cada sociedad. Los juegos desempeñan un papel crucial en el aprendizaje y la socialización, siendo esenciales para el desarrollo infantil al permitir que los niños comprendan su entorno físico y social. Además, el juego actúa como una herramienta educativa, promoviendo el aprendizaje práctico y el desarrollo de habilidades fundamentales como la observación y la toma de decisiones. A medida que los niños participan en juegos, también absorben aspectos de la cultura circundante, integrándose gradualmente en la realidad social construida por generaciones anteriores. Este proceso les permite participar en la vida adulta de manera más consciente y auténtica, reconociendo que la vida misma puede ser vista como un juego, aunque más complejo y desafiante en comparación con la infancia (Candela & Benavides, 2020).

Los diferentes juegos o actividades lúdicas son una ventana o puerta abierta para que los niños puedan conocer y explorar su mundo circundante, al tiempo que lo hacen también van desarrollando otros aspectos como la motricidad, su creatividad, imaginación, inteligencia, su capacidad para interactuar en grupo y socializarse en el

contexto en el que se encuentre. El juego es importante también para la satisfacción de necesidades de tipo afectivo, así como le permite desarrollarse como ser humano con principios y valores, así como disfruta de todos sus beneficios que la actividad lúdica brinda. (Cordero, 2018).

### Teorías sobre Actividades Lúdicas

Las siguientes teorías que explican y sustentan la influencia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los alumnos.

Teoría Evolutiva de Jean Piaget: este influyente psicopedagogo, siempre ha considerado que las actividades lúdicas o actividad de juego, es sin duda, un aspecto esencial de todo proceso para aprender. Según los aportes realizados por este autor, las actividades lúdicas son estrategias o formas en la que los niños y niñas van explorando y experimentando con el entorno que les rodea. Mediante los diferentes juegos, ellos van desarrollando diferentes habilidades de tipo cognitivas como la imaginación, creatividad, la resolución de problemas, el pensamiento analítico y crítico. (Cordero, 2018). Por otro lado, Piaget, igualmente concluye que las actividades lúdicas en los niños son formas en las que estos asimilan de manera eficiente nuevos conocimientos y se adaptan fácilmente a ellos. De esta manera los juegos, constituyen herramientas valiosas para impulsar el aprendizaje significativo en los estudiantes, principalmente en la etapa inicial. (Candela & Benavides, 2020).

Enfoque Constructivista; el constructivismo, sostiene que los aprendizajes son un conjunto de procesos activos en los cuales los alumnos son responsables de construir y elaborar sus conocimientos a partir de sus propias experiencias y en constante interacción con su medio circundante. Las actividades lúdicas, al ser participativas y autodirigidas, se alinean con este enfoque. Los escolares aprenden más y mejor cuando se involucran de manera activa y dinámica cuando participan en actividades de juego, pues es un aprendizaje significativo, divertido y estimulante o motivante y toman decisiones por sí

mismos (Candela & Benavides, 2020).

**Aprendizaje Lúdico como Metodología Educativa:** El aprendizaje lúdico, por su parte, hace uso de los juegos para promover el desarrollo de los conocimientos y diferentes capacidades, habilidades y destrezas en los escolares. A través de actividades y recursos divertidos, esta metodología busca motivar a los alumnos, promover su participación activa y potenciar su creatividad (Candela & Benavides, 2020).

**Beneficios Psicológicos y Sociales:** Las actividades lúdicas no solo benefician el aprendizaje, sino también la salud mental y emocional de los estudiantes. El juego puede aliviar tensiones y ansiedades, mejorar la autoestima y fomentar la interacción social. Estos aspectos también influyen en el proceso de aprendizaje (Candela & Benavides, 2020; Cordero, 2018).

Como se infiere de lo revisado, las actividades lúdicas no solo son divertidas, sino que también desempeñan un rol preponderante en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los alumnos. Entonces, desde la perspectiva científica, su impacto positivo en el aprendizaje resulta innegable.

#### Dimensiones de las Actividades Lúdicas

Las dimensiones de la variable actividades lúdicas son:

**Planificación:** La planificación de las actividades lúdicas se refiere al proceso de diseñar y organizar las actividades de juego de manera estructurada y con objetivos de aprendizaje claros. Esto implica seleccionar los juegos apropiados para los objetivos de aprendizaje, preparar los materiales necesarios y establecer una secuencia lógica de actividades). La planificación efectiva de las actividades lúdicas es crucial para garantizar que los niños participen en experiencias de aprendizaje significativas y estimulantes (Sánchez Diazgranados, 2022).

Ejecución: La ejecución de las actividades lúdicas se refiere a la implementación práctica de los juegos planificados. Esto implica guiar a los niños durante el juego, facilitar la interacción y la cooperación, y adaptar las actividades según sea necesario. Una ejecución efectiva de las actividades lúdicas fomenta la participación activa de los niños, estimula su creatividad y promueve el aprendizaje significativo (García & Lazo, 2022).

Evaluación: La evaluación de las actividades lúdicas se refiere al proceso de valorar el impacto y la efectividad de los juegos en el aprendizaje de los niños. Esto implica observar y registrar el progreso de los niños durante las actividades, analizar los resultados y hacer ajustes según sea necesario (Fernández, 2022). Una evaluación efectiva de las actividades lúdicas permite a los docentes mejorar continuamente sus prácticas y garantizar que los niños estén alcanzando los objetivos de aprendizaje (García & Lazo, 2022).

Los juegos o actividades lúdicas tradicionales no solo contribuyen al desarrollo de la destreza manual, sino que también se cree que pueden enriquecer la efectividad del proceso de aprendizaje y fomentar la implicación activa de los niños. Es notable que, en diversas comunidades, estos juegos continúen siendo practicados, lo cual es especialmente significativo en áreas rurales donde persisten estas prácticas tradicionales (Ochoa, Ochoa, & Rodríguez, 2021).

La presente investigación se justifica por las siguientes razones:

Justificación Teórica: La investigación aborda un vacío en la literatura científica al examinar cómo las actividades lúdicas influyen en el aprendizaje temprano de la lectoescritura en niños en edad preescolar. Se basa en teorías del desarrollo cognitivo, como el aprendizaje significativo de Vygotsky, que destacan el juego como medio esencial para que los niños construyan conocimiento mediante la interacción y la experiencia. Además, las teorías actuales en desarrollo de competencias comunicativas subrayan que el juego aumenta la motivación y facilita la adquisición de habilidades de

lectoescritura, proporcionando así una base teórica sólida para promover la escritura de textos diversos en los niños.

**Justificación Práctica:** Este estudio explora cómo las actividades lúdicas pueden mejorar el aprendizaje en estudiantes de 5 años, ofreciendo a educadores y formuladores de políticas información valiosa sobre prácticas pedagógicas efectivas en educación preescolar. Los hallazgos permitirán a los docentes aplicar actividades lúdicas específicas que fomenten la escritura en edades tempranas, además de servir como base para elaborar una guía de actividades replicable en instituciones de la región.

**Justificación Metodológica:** Al ser una investigación de diseño pre-experimental con un grupo experimental, se persigue observar y medir los cambios en la competencia de escritura en los estudiantes de cinco años tras la implementación de actividades lúdicas. La elección de un diseño pre-experimental permite observar la eficacia de las actividades lúdicas en un contexto controlado, aunque limitado en términos de comparabilidad. Este diseño ofrece una metodología accesible para la intervención en instituciones educativas iniciales que no cuenten con grupos de control, siendo un recurso efectivo para investigaciones educativas en contextos rurales o de difícil acceso.

**Justificación Científica:** La investigación se sustenta en la rigurosidad científica al seguir un diseño metodológico sólido y utilizar herramientas de recolección de datos validadas. Los resultados obtenidos proporcionarán evidencia empírica que contribuirá al avance del conocimiento en el campo de la educación preescolar y el desarrollo infantil.

**Relevancia Social:** Esta investigación tiene un impacto directo en el desarrollo de la competencia comunicativa de los niños en la Institución Educativa N° 354 de Acochaca, lo que contribuye al mejoramiento de sus habilidades de expresión escrita desde una edad temprana. A nivel social, fomenta una base sólida para la participación activa en la sociedad, pues una competencia en comunicación efectiva es esencial para su futuro desempeño escolar y social. Además, este estudio puede tener implicaciones positivas en

el ámbito educativo regional, fortaleciendo la calidad educativa en zonas rurales al ofrecer estrategias pedagógicas accesibles y adaptadas a los recursos y necesidades locales.

En cuanto a la realidad problemática A nivel mundial, el desempeño en la escritura de niños, niñas y adolescentes constituye un motivo crítico de preocupación. Las últimas evaluaciones nacionales de los aprendizajes del primer ciclo de educación primaria reflejaron que el 37,6% de los niños de 3° grado no supera el nivel de desempeño básico en la escritura. (Secretaría de Evaluación Educativa, 2018) dicho fracaso conlleva dificultades en el recorrido escolar y, en los peores casos, la exclusión. (Abusamra, eat. 2024). Este recorrido escolar se refiere a la educación inicial donde existen marcada exigencia de las familias que se debe enseñar a los niños a formar letras y palabras de manera precisa, concibiendo que ya desde este nivel educativo, los niños y niñas deben adquirir correctamente el proceso de la escritura, ya que lo ven como que es la base prioritaria para la escolaridad de la educación primaria, no considerando que recién, es en el 2do grado de primaria, en el que se logran las competencias de escritura así como el nivel de madurez de los niños(as), la necesidad que ellos tienen por el mundo letrado el contexto social cultural, condiciones básicas y necesarias para que se produzca el auténtico proceso de aprendizaje de la escritura, tal como lo plantea Ferreiro (1983) en lo relacionado a los niveles de escritura. Debemos decir con pena que en el contexto real la realidad educativa, pese a todos los esfuerzos realizados, aún no podemos expresar que exista una continuidad pedagógica entre la etapa de la pre escolaridad y la de la escolaridad; ya que aún existen docentes que no hemos asumido responsablemente lo que significan los objetivos de la educación inicial, los mismos que tienen su continuidad en la escolaridad primaria o básica. Lo que significa que se debe tener claro que el desarrollo cognitivo de los niños no de corta de manera cualitativa al cumplir los 6 años o al concluir el nivel inicial, sino que existe un proceso continuo en el aspecto cognoscitivo. Por lo que se hace necesario e importante que el modelo educativo no cambie ni se interrumpa de manera drástica al pasar de un nivel a otro. (Bravo, 2014). De lo que se trata es de fomentar su amor por la expresión escrita y nutrir su creatividad donde el maestro pueden utilizar

enfoques divertidos y creativos para involucrar a los niños en la escritura, como cuentos colaborativos, diarios de dibujos y proyectos de escritura basados en sus propios intereses.( Escobar ,2017)

Al fomentar la escritura en el nivel inicial, los maestros están proporcionando a los niños una herramienta esencial para la comunicación. Los niños comienzan a comprender que las palabras escritas tienen significados y pueden transmitir mensajes a los demás. Esto no solo fortalece sus habilidades de lenguaje, por el contrario, les facilita en el desarrollo de sus diferentes habilidades y capacidades para comunicarse de manera efectiva en situaciones cotidianas.

Esta situación no es ajena en nuestro país ya que muchas veces las maestras del nivel inicial ceden ante estas exigencias proponiendo planas sin sentido en sus cuadernos de trabajo, de tal manera que son los niños los que tienen que experimentar situaciones molestas y traumáticas que terminan por frustrar la iniciación satisfactoria de la lectura y escritura en los niños, convirtiéndose en sujetos pasivos, dicho en otras palabras simples reproductores y copiadotes de modelos (la copia es dibujo y no escritura) dándole más énfasis a la claridad del trazo del grafismo y no a los procesos cognitivos y psicolingüístico. (Bravo 2014) .

En esta línea Peñaloza , citado por Bravo(2014 ) expresa que el nivel Inicial se ha primarizado abusando de tareas para la casa, resolviendo fichas de aplicación que los mantiene horas sentados con el único propósito de que los niños salgan leyendo y escribiendo; en sustitución de las experiencias directas y actividades vivenciales tan importantes con la finalidad de que los niños puedan desarrollarse en dos dimensiones valiosas el social y el cognitivo. Para ello es necesario comprender que esta es una responsabilidad que deben compartir tanto el nivel inicial y el primario. La experiencia como educadores nos enseña que el proceso de la escritura es un proceso que se empieza a adquirir incluso tiempo antes que los niños inicien su escolaridad de educación inicial,

es responsabilidad de la escolaridad de educación inicial y de los dos primeros grados de educación primaria el fortalecer todos los procedimientos básicos para que se puedan con la intervención de estrategias , materiales y herramientas adecuadas garantizar el proceso adecuado del aprendizaje de la escritura, la misma que con la guía y orientación de los docentes permita que los escolares no solo escriban palabras sino que construyan a partir de estas diferentes tipos de textos a partir de diferentes situaciones como producto de su imaginación y creatividad o de situaciones contextuales diversas propuestas.

En la Institución Educativa N° 354, ubicada en Acochaca, provincia de Asunción, se observa también la primarización del nivel inicial dejando planas, manteniendo al niño sentado y llevando cuadernos con vocales, letras y trazos sin sentido

Entonces, abordar este problema requiere una reflexión constante sobre las estrategias pedagógicas y una adaptación continua para satisfacer las necesidades de los alumnos.

Es por ello que la investigadora, se ha plantea el siguiente problema: ¿De qué manera las actividades lúdicas mejoran el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en los estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354 – Acochaca; 2024?

Conceptuación y operacionalización de la variable

Definición conceptual de la variable Independiente:

La variable independiente para esta investigación es actividades lúdicas.

Actividades lúdicas. Caballero y Calderón (2021) Son aquellas que promueven el aprendizaje significativo a través del juego, son fundamentales en el desarrollo integral de los niños. Estas actividades no solo fomentan la creatividad y el pensamiento crítico, sino que también fortalecen las habilidades sociales y emocionales.

Variable dependiente; la escritura de diversa tipología textual en su lengua materna, el Minedu (2016) la define a este proceso como el desarrollo de un conjunto de capacidades y habilidades que se ponen en juego para que los niños puedan y logren construir textos con sentido a fin de que se pueda comunicar a los demás. Además no sólo es escribir un texto con sentido y coherencia, sino realizar un proceso de análisis reflexivo ya que también se tiene que evaluar reflexivamente sobre la adecuación, coherencia y organización del texto, para lo que el niño tienen que aprender a tomar en consideración la intención comunicativa, el o los receptores a los que se dirige, el vocabulario o registro que utiliza a fin de que cada uno de estos aspectos pueda ser corregido y mejorado.

#### Definición operacional

La variable independiente: Actividades lúdicas: Está constituido por 10 actividades de aprendizaje basados en actividades lúdicas y consta de: Planificación (Fundamentación, objetivo, diseño y descripción) , ejecución y evaluación

Variable dependiente: Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna La variable se operacionalizará con la ficha de observación constituido con 4 dimensiones y un total de 10 ítems. Con una escala de inicio (1 punto), proceso (2 puntos) y logrado (3 puntos).

La hipótesis queda planteada de la siguiente manera:

La aplicación de actividades lúdicas mejora significativamente el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca;2024.

Así también los objetivos se plantearon de esta forma:

El Objetivo general: Determinar si la aplicación de las actividades lúdicas mejora el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca; 2024.

En tanto que los Objetivos específicos planteados son:

Identificar el nivel de desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca, 2024, antes de las actividades lúdicas.

Identificar el nivel de desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca, 2024, después de las actividades lúdicas.

Comparar el nivel de desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de 5 años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca, 2024 antes y después de las actividades lúdicas.

## Metodología

En cuanto al enfoque de investigación fue cuantitativa, la misma que permite recoger y analizar la información requerida con la finalidad de analizar una de las variables propuestas en el contexto real para describirlo tal cual se presenta y de esta forma se pueda dar respuesta a las interrogantes formuladas, para tal fin se realizan también diferentes mediciones numéricas, conteos y frecuencias estadísticas para establecer exactamente los patrones de comportamiento en una determinada población. Así mismo, fue de tipo descriptivo explicativo, por lo mismo que ya se explicó anteriormente. (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

En lo que se refiere al tipo de diseño investigador utilizado, fue de carácter pre experimental debido a que se trata de manipular una sola de las variables. (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

El Diseño fue pre experimental, con un solo grupo y evaluación de pre y postest. Cuyo esquema es el siguiente.

**GE                    O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>**

Donde:

GE : Grupo experimental  
O<sub>1</sub> : Prueba (pre-test)  
O<sub>2</sub> : Prueba (post-test)  
X : Actividades lúdicas

La población estuvo conformada por 16 niños de 5 años de edad de la Institución Educativa N° 354 , Acochaca 2024.

En este caso, al tratarse de una población pequeña, no se utilizará la muestra, por lo tanto, tampoco el muestreo, considerándose el censo (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

Tabla 1

*Distribución de la población muestral de Institución Educativa N° 354 , Acochaca 2024.*

| <b>Grado y sección</b> | <b>Sexo</b>    |                | <b>Total</b> |
|------------------------|----------------|----------------|--------------|
|                        | <b>hombres</b> | <b>Mujeres</b> |              |
| 5 años                 | 10             | 6              | 16           |

Fuente: Dirección de la IE

El estudio hizo uso de la observación estructurada, respecto al cual, Vara-Horna (2012) refiere que se trata de un método cuantitativo utilizado para documentar comportamientos de manera sistemática y precisa. (1) Es precisa ya que el investigador interactúa de manera directa con el evento o fenómeno bajo estudio. (2) Este enfoque es organizado ya que se lleva a cabo utilizando herramientas técnicas adecuadas, como fichas, gráficos y tablas, facilitando así la recopilación de datos de manera ordenada y detallada.

La variable se operacionalizó con la ficha de observa con constituido con 4 dimensiones y un total de 10 ítems. Con una escala de inicio (1 punto), proceso (2 puntos) y logrado (3 puntos).

La administración se realizó en las actividades de aprendizaje, la que se aplicó en forma grupal en un periodo de 2 meses.

El instrumento fue validado por expertos del tema. Finalmente, el nivel de confiabilidad se dio haciendo uso de la aplicación del respectivo instrumento a un número reducido del grupo total o población muestral como determinando el índice de confiabilidad de 0,856, como se demuestra a continuación:

| <b>Estadísticas de fiabilidad</b> |                |
|-----------------------------------|----------------|
| Alfa de                           |                |
| Cronbach                          | N de elementos |
| ,856                              | 12             |

El respectivo procesamiento de información que se recogiera gracias a lo que se recogió mediante la ficha de observación, información que fue organizada mediante una base de datos en Microsoft Excel, la misma que luego de haber sido depurada y debidamente codificada se exportó al programa estadístico conocido SPSS V.23, cuyos resultados nos permitieron la elaboración de las respectivas tablas de frecuencias y porcentajes, las mismas que son acompañadas con sus gráficas e interpretaciones correspondientes. Así como también medidas de tendencia central, y medidas de dispersión como la desviación estándar, la varianza, estadística inferencial como la prueba de diferencia de medias t de student, y para el análisis de información se refiere que se van a realizar el análisis y la interpretación concretados en breves textos para entender mejor los resultados de la investigación con la finalidad de conseguir los hallazgos de la investigación en dos oportunidades conocidas como la prueba de entrada o diagnóstica y la de salida o pos test.

## Resultados

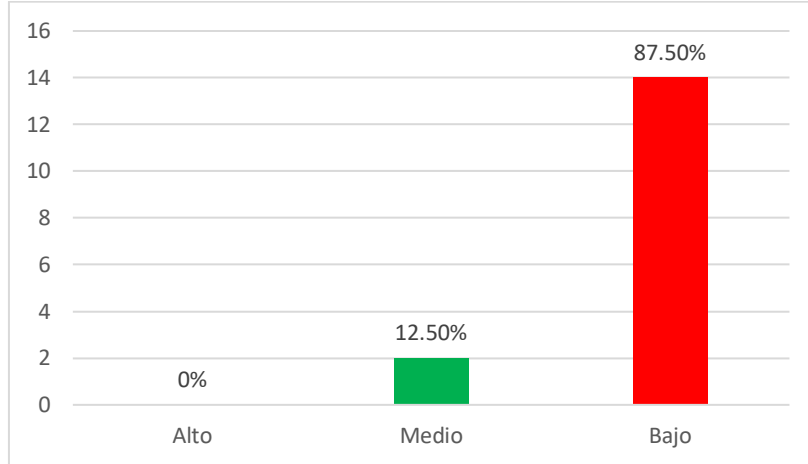
El procesamiento de la información obtenida, permitió que puedan presentarse resultados mediante las respectivas tablas de frecuencias, las mismas que fueron organizadas considerando las respectivas dimensiones a ser evaluadas para la variable escribe diversos tipos de textos, resultados que se muestran, considerando los dos momentos cruciales en esta investigación, tanto en el Pre y Pos Test; resultados que se detallan estadísticamente y con sus correspondientes interpretaciones:

Tabla 2

*Niveles de desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca, 2024, antes de las actividades lúdicas.*

| NIVELES      | Pre-Test  |               |
|--------------|-----------|---------------|
|              | f         | %             |
| Alto         | 0         | 0.00          |
| Medio        | 2         | 12.50         |
| Bajo         | 14        | 87.50         |
| <b>TOTAL</b> | <b>16</b> | <b>100.00</b> |

**Nota:** En esta tabla muestra cómo cambian las cantidades en la frecuencia



Nota. La figura representa los porcentajes de los niveles según nivel.

Figura. 1

Porcentajes de niveles del Pre test de desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca, 2024, antes de las actividades lúdicas.

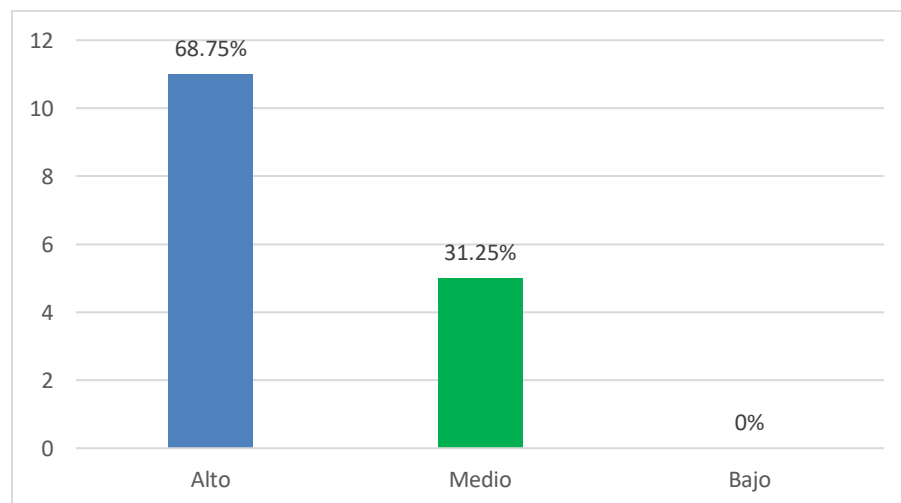
Interpretación, lo que se evidencia tanto en la tabla como la figura que anteceden, es que, de la totalidad de los escolares objeto de estudio, 14 de ellos entre varones y mujeres, que significa el 87,5% se encuentran en un nivel bajo, mientras que 2 de ellos, equivalentes al 12,5% se encuentran en un nivel medio; cifras que nos muestran que ninguno de los niños logra posesionarse en un nivel alto o satisfactorio.

Tabla 3.

*Niveles de desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca, 2024, después de las actividades lúdicas.*

| NIVELES      | Pos-Test  |               |
|--------------|-----------|---------------|
|              | f         | %             |
| Alto         | 11        | 68.75         |
| Medio        | 5         | 31.25         |
| Bajo         | 0         | 0.00          |
| <b>TOTAL</b> | <b>16</b> | <b>100.00</b> |

Nota: En esta tabla muestra cómo cambian las cantidades en la frecuencia



Nota. La figura representa los porcentajes de los niveles según nivel

Figura. 2

*Porcentajes de niveles del Pos test de desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca, 2024, después de las actividades lúdicas.*

Interpretación. La tabla y figura que se presentan evidencian que un total de 11 escolares; es decir el 68.75% se encuentra en un nivel satisfactorio o alto; mientras que los restantes 5 escolares, que representan al 31,25% se encuentra en un nivel regular o medio de desarrollo, no logrando encontrarse a ningún niño en el nivel bajo o de inicio de desarrollo.

Tabla 4

*Comparación de los estadísticos en los niveles de desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca, 2024 antes y después de las actividades lúdicas*

| <b>Estadísticos</b>       | <b>Pre Test</b> | <b>Pos-Test</b> |
|---------------------------|-----------------|-----------------|
| Media aritmética          | 13.13           | 25.25           |
| Desviación Estándar       | 1.1659          | 1.0897          |
| Coefficiente de variación | 8.88            | 4.32            |

Nota. La figura representa las medidas estadísticas.

Interpretación. La tabla N° 4 nos muestra que la diferencia de media aritmética es de 12.15 puntos, lo que implica la existencia de una ganancia pedagógica significativa; al mismo tiempo nos permite evidenciar la disminución de valores en la desviación estándar (1.1659 a 1.0897); por lo que se puede concluir que teóricamente esto es favorable; es decir, en la aplicación de las actividades lúdicas, para el estadístico coeficiente de variación también hubo una disminución, es decir, que la muestra se fue homogenizando luego de la aplicación de la variable independiente.

Teniendo en cuenta la decisión estadística alcanzada nos lleva a rechazar la hipótesis que se planteó como nula en este estudio y tener que aceptar la hipótesis alterna, lo que indica también la eficiencia en lo que se refiere a la aplicación de diferentes actividades de tipo lúdico como estrategias para desarrollar y fortalecer la capacidad de la escritura.

Prueba de verificación de hipótesis. Para comprobar la hipótesis que refiere a la aplicación de las actividades lúdicas mejoran significativamente el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca, 2024.

Se desarrolló de la siguiente manera:

Estadístico aplicado. Prueba t de student con datos emparejados teniendo en cuenta que los sujetos son los mismos en ambas muestras.

**Ilustramos mediante pasos::**

1° Simbólicamente:

$$H_0 \quad d = 0$$

$$H_1 \quad d > 0$$

2° Estadístico

El estadístico de contraste en este caso es: la t de Student.

$$t = \frac{\bar{x}_d}{\frac{S_d}{\sqrt{n-1}}}$$

### 3° Operaciones respectivas

De las calificaciones del pre y pos tes calculamos las diferencias muestrales

Así:

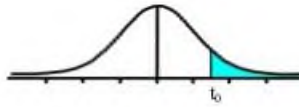
La media de las diferencias es **12.1** y la desviación típica **1.67**, además la raíz cuadrada de 15 = **3.87**, sustituyendo en el estadístico estos valores se obtiene:

$$t = 28.148$$

### 4° Tabla t -Student

Como el contraste es unilateral, buscamos en la tabla t -Student, con 15 grados de libertad, el valor que deja por debajo de sí una probabilidad de 0,95, que resulta ser **1.7531**.

Tabla t-Student



Se observa que el  $t_{(tab)} = 1.7531$

| Grados de libertad | 0.25   | 0.1    | 0.05   | 0.025   | 0.01    | 0.005   |
|--------------------|--------|--------|--------|---------|---------|---------|
| 1                  | 1.0000 | 3.0777 | 6.3137 | 12.7062 | 31.8210 | 63.6559 |
| 2                  | 0.8165 | 1.8856 | 2.9200 | 4.3027  | 6.9645  | 9.9250  |
| 3                  | 0.7649 | 1.6377 | 2.3534 | 3.1824  | 4.5407  | 5.8408  |
| 4                  | 0.7407 | 1.5332 | 2.1318 | 2.7765  | 3.7469  | 4.6041  |
| 5                  | 0.7267 | 1.4759 | 2.0150 | 2.5706  | 3.3649  | 4.0321  |
| 6                  | 0.7176 | 1.4398 | 1.9432 | 2.4469  | 3.1427  | 3.7074  |
| 7                  | 0.7111 | 1.4149 | 1.8946 | 2.3646  | 2.9979  | 3.4995  |
| 8                  | 0.7064 | 1.3968 | 1.8595 | 2.3060  | 2.8965  | 3.3554  |
| 9                  | 0.7027 | 1.3830 | 1.8331 | 2.2622  | 2.8214  | 3.2498  |
| 10                 | 0.6998 | 1.3722 | 1.8125 | 2.2281  | 2.7638  | 3.1693  |
| 11                 | 0.6974 | 1.3634 | 1.7959 | 2.2010  | 2.7181  | 3.1058  |
| 12                 | 0.6955 | 1.3562 | 1.7823 | 2.1788  | 2.6810  | 3.0545  |
| 13                 | 0.6938 | 1.3502 | 1.7709 | 2.1604  | 2.6503  | 3.0123  |
| 14                 | 0.6924 | 1.3450 | 1.7613 | 2.1448  | 2.6245  | 2.9768  |
| 15                 | 0.6912 | 1.3406 | 1.7531 | 2.1315  | 2.6025  | 2.9467  |
| 16                 | 0.6901 | 1.3368 | 1.7459 | 2.1199  | 2.5835  | 2.9208  |
| 17                 | 0.6892 | 1.3334 | 1.7396 | 2.1098  | 2.5669  | 2.8982  |
| 18                 | 0.6884 | 1.3304 | 1.7341 | 2.1009  | 2.5524  | 2.8784  |
| 19                 | 0.6876 | 1.3277 | 1.7291 | 2.0930  | 2.5395  | 2.8609  |
| 20                 | 0.6870 | 1.3253 | 1.7247 | 2.0860  | 2.5280  | 2.8453  |
| 21                 | 0.6864 | 1.3232 | 1.7207 | 2.0796  | 2.5176  | 2.8314  |
| 22                 | 0.6858 | 1.3212 | 1.7171 | 2.0739  | 2.5083  | 2.8188  |
| 23                 | 0.6853 | 1.3195 | 1.7139 | 2.0687  | 2.4999  | 2.8073  |
| 24                 | 0.6848 | 1.3178 | 1.7109 | 2.0639  | 2.4922  | 2.7970  |
| 25                 | 0.6844 | 1.3163 | 1.7081 | 2.0595  | 2.4851  | 2.7874  |
| 26                 | 0.6840 | 1.3150 | 1.7056 | 2.0555  | 2.4786  | 2.7787  |
| 27                 | 0.6837 | 1.3137 | 1.7033 | 2.0518  | 2.4727  | 2.7707  |
| 28                 | 0.6834 | 1.3125 | 1.7011 | 2.0484  | 2.4671  | 2.7633  |
| 29                 | 0.6830 | 1.3114 | 1.6991 | 2.0452  | 2.4620  | 2.7564  |
| 30                 | 0.6828 | 1.3104 | 1.6973 | 2.0423  | 2.4573  | 2.7500  |
| 31                 | 0.6825 | 1.3095 | 1.6955 | 2.0395  | 2.4528  | 2.7440  |
| 32                 | 0.6822 | 1.3086 | 1.6939 | 2.0369  | 2.4487  | 2.7385  |
| 33                 | 0.6820 | 1.3077 | 1.6924 | 2.0345  | 2.4448  | 2.7333  |
| 34                 | 0.6818 | 1.3070 | 1.6909 | 2.0322  | 2.4411  | 2.7284  |
| 35                 | 0.6816 | 1.3062 | 1.6896 | 2.0301  | 2.4377  | 2.7238  |
| 36                 | 0.6814 | 1.3055 | 1.6883 | 2.0281  | 2.4345  | 2.7195  |
| 37                 | 0.6812 | 1.3049 | 1.6871 | 2.0262  | 2.4314  | 2.7154  |
| 38                 | 0.6810 | 1.3042 | 1.6860 | 2.0244  | 2.4286  | 2.7116  |

5° Matemáticamente

Apreciamos que el valor del  $t_{(cal)} = 28.148$  es mayor que el  $t_{(tab)} = 1.7531$ , por consiguiente se rechaza la hipótesis nula.

6° Decisión estadística

Como el valor del t calculado es mayor que valor de t tabulado entonces se rechaza la hipótesis nula.

Es decir, que las actividades lúdicas mejora significativamente el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca, 2024

## **Análisis y discusión**

En lo que se refiere al desarrollo de este estudio, el cual se denomina con el título: “Actividades lúdicas y competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años IE 354, Acochaca,; 2024”, la tipología de investigación utilizada es la explicativa, para lo cual también se hizo necesario el diseño pre experimental; mientras que la técnica que se desarrolló fue la investigación sistemática, investigación que busca desarrollar un trabajo de observación permanente que se realiza a los sujetos investigados el instrumento utilizado fue la Ficha de observación. Contamos con la participación de un total de 16 escolares de un aula de 5 años, los mismos que fueron al mismo tiempo seleccionados como grupo de muestra. El respectivo análisis de la información obtenida, nos evidencia que en cuanto a los niveles de desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca, 2024, antes de la aplicación de la estrategia de las actividades lúdicas, se encuentra a 14 niños y niñas representan el 87.50% y están en el nivel bajo, que 2 niños y niñas representan el 12.50% y están en el nivel medio, ningún niño o niña está en el nivel alto, se considera que el nivel fue bajo.

De la misma forma, se identifica que en lo que se refiere al desarrollo de las diferentes capacidades, tomadas para este caso investigador, como dimensiones de la competencia escribe diversos tipos de textos, luego de haberse aplicado la estrategia didáctica sustentada en juegos o actividades lúdicas; se aprecia a 11 escolares entre varones y mujeres, que equivalen al 68.75% encontrarse en un nivel alto; mientras que 5 niños y niñas representan el 31.25% se encuentran en un nivel medio, entre tanto que ningún escolar observado se encuentra en un nivel bajo, lo que nos lleva a considerar que en esta variable evaluada, el grupo de muestra se encuentra en un nivel alto y medio respectivamente.

Por otro lado, en lo que se refiere a la diferencia fue significativa en la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en los escolares observados, todos ellos estudiantes de la Institución Educativa N° 354, Acochaca, 2024 antes y después de las actividades lúdicas al obtener 12.15 puntos, cifra que representa a la ganancia pedagógica obtenida es decir, representa a la ganancia pedagógica; lo que nos permite así mismo evidenciar la respectiva desviación estándar (1.1659 a 1.0897); lo que implica que de acuerdo al aspecto teórico resulta ser favorable y de importantes y significativos resultados al haber hecho uso de los aportes en la aplicación de las actividades lúdicas, para el estadístico coeficiente de variación también hubo una disminución, es decir, que la muestra se fue homogenizando luego de la aplicación de la variable independiente.

Por otro lado, con la finalidad de corroborar la respectiva la hipótesis que refiere a la aplicación de actividades lúdicas mejora significativamente el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca;2024, se aplicó la Prueba  $t$  de student con datos emparejados teniendo en cuenta que los sujetos son los mismos en ambas muestras.

Apreciamos que el valor del  $t_{(cal)} = 28.148$  es mayor que el  $t_{(tab)} = 1.7531$ , por consiguiente se rechaza la hipótesis nula.

Tomando una decisión estadística, como el valor del  $t$  calculado es mayor que valor de  $t$  tabulado entonces se rechaza la hipótesis nula. Es decir, que las actividades lúdicas mejora significativamente el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca;2024.

## Conclusiones

Se logra determinar que luego de la aplicación de las actividades lúdicas se logra alcanzar una ganancia pedagógica de 12.15 puntos con respecto al estadístico de la media aritmética incrementando el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca; 2024.

- Se identificó el nivel de desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca, 2024, antes de las actividades lúdicas, el cual fue bajo en un 87.50%, consideramos válido porque se trató de una prueba de entrada.
- Se identificó el nivel de desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca, 2024, después de las actividades lúdicas, el cual fue alto en un 68.75% respectivamente, consideramos válido porque se trató de una prueba de salida.

Se comparo el nivel de desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca, 2024 antes y después de las actividades lúdicas, el cual pasó de bajo a alto, apreciándose un incremento positivo, asimismo luego de realizar la prueba de verificación de hipótesis donde los cálculos indican que el t calculado es mayor que el t tabulado, por consiguiente, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna.

## **Recomendaciones**

- A las diferentes UGELs u otras entidades descentralizadas del Ministerio de Educación; motivar y reconocer con estímulos los trabajos de investigación que realizan y deben realizar los maestros como parte de su desarrollo laboral.
- A los directores de las diferentes instituciones educativas, establecer como propósitos o metas a alcanzar a corto plazo el desarrollo de diferentes propuestas de investigación orientada a la mejora de los aprendizajes y conocimientos de los escolares.
- A los docentes de educación inicial, seguir desarrollando estrategias motivadoras y dinámicas como en el caso de las actividades lúdicas mediante los cuales los escolares aprenden y desarrollan su imaginación, así como fortalecen su interés por aprender de manera dinámica y determinada.

## Referencias bibliográficas

- Abusamra, eat. (2024). *Lectura y escritura en los primeros años de la escuela primaria*. Banco Interamericano de Desarrollo (BID).
- Aguirre, M. (2022). *Juegos lúdicos como estrategia para desarrollar las nociones matemáticas en los niños de 4 años de la IE Jardín Infantil N° 123-districto Independencia-Huaraz, 2020*. Universidad ULADECH Católica. Recuperado de
- Alvarado, J. (2023) *Actividades Lúdicas Y Psicomotricidad Gruesa En Niños De 3 Años De Educación Inicial De La Institución No 15177 - José Olaya Balandra, Piura, 2023*. Universidad Los Ángeles de Chimbote. Perú. Recuperado de [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/34996/actividades\\_ludicas\\_juego\\_alvarado\\_michilot\\_jeisy\\_maryuri.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/34996/actividades_ludicas_juego_alvarado_michilot_jeisy_maryuri.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Bravo, L. *Lectura inicial y psicología cognitiva*. Chile. Ed. Universidad Católica de Chile.2014
- Caballero y Calderón, G. E. (2021). Las actividades lúdicas para el aprendizaje. *Polo Del Conocimiento: Revista Científico-Profesional*, 6(4), 861–878.
- Castro, N. (2022). *El juego lúdico y las habilidades matemáticas de los niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 304 El Trapecio-Chimbote, 2021* (Tesis de grado). Universidad ULADECH Católica.
- CONCYTEC. (2020). *Guía práctica para la formulación y ejecución de proyectos de investigación y desarrollo (I+D)*.
- Cruz, R. (2020) *Actividades Lúdicas Y El Desarrollo De La Institución Educativa Inicial Independencia B1, Arequipa – 2020*. Universidad Los Ángeles de Chimbote. Recuperado de [https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/19955/ACTIVIDADES\\_LUDICAS\\_DESARROLLO\\_DE\\_LA\\_PRONUNCIACION\\_CRUZ\\_QUISPE\\_RUDI.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/19955/ACTIVIDADES_LUDICAS_DESARROLLO_DE_LA_PRONUNCIACION_CRUZ_QUISPE_RUDI.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Detan, N. J. (2021). *El juego para mejorar el aprendizaje en el área de matemática en los niños y niñas de 4 años de la IEP Santa Isabel La Católica, distrito de Nuevo*

Chimbote-2017. ULADEC, Chimbote, Perú.  
<https://hdl.handle.net/20.500.13032/22334>

Escobar, A ( 2017) . *Alfabetización inicial: el aprendizaje de la escritura a los cinco años*. Recuperado:[https://repositorio.21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/14248/ESCOBAR R%20ANA%20VICTORIA.pdf](https://repositorio.21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/14248/ESCOBAR%20ANA%20VICTORIA.pdf)

Ferreiro, Emilia (2016) *Pasado y presente de los verbos leer y escribir*. México: Editorial Fondo de Cultura Económica.  
<https://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecauspsp/reader.action?docID=4870686&ppg=23>

Guevara, E., & Moreno, J. P. (2021). El aprendizaje de las ciencias sociales desde una perspectiva didáctica contextual. *ACADEMO Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 8(1), 88–100.  
<https://doi.org/10.30545/academo.2021.ene-jun.8>

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología para la investigación científica: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (7ma ed.). McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A. de C.V.

Matos, S., Rojas, M, y Ramos, L. (2022) *Actividades lúdicas para fortalecer la inteligencia emocional nivel inicial de la institución educativa N°687 aprovic, Huánuco – 2022*. Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Perú Recuperado de [file:///C:/Users/INTEL/Downloads/T023\\_70613795\\_T%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/INTEL/Downloads/T023_70613795_T%20(1).pdf)

Ministerio de Educación (2016) *Programa Curricular de Educación Inicial*. Lima Recuperado de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Ministerio de Educación (2016) *Currículo Nacional*. Lima. Recuperado de <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

Morante, M., & Vargas, A. (2019). *Actividades lúdicas para el desarrollo de la psicomotricidad gruesa en niños y niñas de 4 a 5 años*. Universidad Estatal de Milagro, Milagro, Ecuador. Recuperado de <https://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/4879>

- Paredes, E. (2020). *Importancia del factor lúdico en el proceso enseñanza-aprendizaje: Propuesta de un manual de actividades lúdicas para la asignatura de Estudios Sociales*. Universidad Andina Simón Bolívar, Quito, Ecuador. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10644/8119>
- Romero, S., Hurtado, D., Manrique, J, & Vaca, E. (2020). *El método lúdico para lograr competencias de resolución de problemas de cantidad en niños y niñas de cinco años en una Institución Educativa de Ucayali*, Perú. *SENDAS*. Recuperado de <https://doi.org/10.47192/racs.v1i3.45>
- Tarazona, A. (2020). *Influencia del juego cooperativo en el logro de aprendizajes del área personal-social en los niños de 5 años de la IEI No 122 de Huarupampa-Huaraz— 2016*. Universidad Nacional Santiago Antúnez de Mayolo, Huaraz. Recuperado de [https://repositorio.unasam.edu.pe/bitstream/handle/UNASAM/4470/T033\\_31655080\\_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unasam.edu.pe/bitstream/handle/UNASAM/4470/T033_31655080_T.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Varela, V.(2021). *Caracterización del juego como estrategia aplicada en el aprendizaje del área de matemática en los niños de 5 años de la IE Jardín Infantil N° 123, Huaraz, 2019*. Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Huaraz. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.13032/20696>

## ANEXOS

### Anexo 01: Matriz de operacionalización de variables

| Variable                                     | Definición conceptual  | Definición operacional   | Dimensiones  | Indicadores  | Ítems  | Escala de medición |
|--|--|--|--|--|--|--------------------|
| Actividades lúdicas                          | Caballero y Caderón (2021) Son aquellas que promueven el aprendizaje significativo a través del juego, son fundamentales en el desarrollo integral de los niños. Estas actividades no solo fomentan la creatividad y el pensamiento crítico, sino que también fortalecen las habilidades sociales y emocionales. | Está constituido por 10 actividades basados en juegos cooperativos y consta de: Fundamentación, objetivo, diseño y descripción   | Planificación (Fundamentación, Objetivos, Diseño, Descripción)   | No requiere  | No requiere  |                    |
|  |  |  | Ejecución  |  |  |                    |
|  |  |  | Evaluación   |  |  |                    |
| Escribe diversos textos en su lengua materna | Minedu (2016) Esta competencia se define como el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo porque supone la adecuación y organización de los textos considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión     | La variable se operacionalizará con la ficha de observa con constituido con 4 dimensiones y un total de 10 ítems. Con una escala de inicio (1 punto), proceso (2 puntos) y logrado (3 puntos). | Adecúa el texto a la situación comunicativa                      | Considera el propósito, destinatario, tipo de texto, género discursivo y registro que utilizará al escribir los textos, así como los contextos socioculturales que enmarcan la comunicación escrita. | Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán                        | <b>Ordinal</b>     |
|  |  |  | Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada | Ordena lógicamente las ideas en torno a un tema, ampliándolas y complementándolas  | Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: para qué lo escribirá.                                 |                    |
|  |  |  |  |  | Expresar sus ideas en torno a un tema a través de una carta, para relatar una vivencia de los diversos juegos que participa. |                    |

|   |   |  |  |   |  |   |
|---|---|--|--|---|--|---|
|   | permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo. |  |  | estableciendo relaciones de cohesión entre ellas y utilizando un vocabulario pertinente | Expresar sus emociones en torno a un tema a través de un cuento para relatar una vivencia de los diversos juegos que participa   |   |
|   |   |  |  |   | Expresar sus ideas en torno a un tema a través de una canción, instructivo, para relatar una vivencia de los diversos juegos que participa.  |   |
|   |   |  |  | Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente                           | Usa de forma apropiada recursos textuales para garantizar la claridad, el uso estético del lenguaje y el sentido del texto escrito.  | utiliza trazos, grafismos de izquierda a derecha sobre una línea imaginaria                             |
|   |   |  |  |   |  | utiliza letras ordenadas de izquierda a derecha sobre una línea imaginaria                              |
|   |   |  |  | Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito                 | Se distancia del texto que ha escrito para revisar de manera permanente el contenido, la coherencia, cohesión y adecuación a la situación comunicativa con la finalidad de mejorarlo | Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar sobre los juegos que participa. |
|   |   |  |  |   |  | Evalúa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar sobre los juegos que participa. |
| Mejora el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar sobre los juegos que participa. |   |  |  |   |  |   |

## Anexo 02: Matriz de consistencia

| Actividades lúdicas y competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años IEN 354, Acochaca,; 2024  |   |  |  |   |
|--|---|--|--|---|
| Problema   | Variable de estudio   | Objetivo General   | Hipótesis  | Metodología   |
| ¿En qué medida las actividades lúdicas mejoran el nivel de desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca; 2024? | Actividades lúdicas<br><br>Escribe diversos tipos de textos | <p>Determinar si la aplicación de las actividades lúdicas mejora el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca; 2024.</p> <p><b>Objetivos específicos</b><br/>Identificar el nivel de desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca, 2024, antes de las actividades lúdicas.</p> <p>Identificar el nivel de desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca, 2024, después de las actividades lúdicas.</p> <p>Comparar el nivel de desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca, 2024 antes y después de las actividades lúdicas</p> | <p>La aplicación de actividades lúdicas mejora significativamente el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes de cinco años en la Institución Educativa N° 354, Acochaca; 2024.</p> | <p><b>Tipo investigación:</b> Descriptiva Explicativa<br/><b>Diseño investigación:</b> Pre-experimental<br/><b>GE:</b> O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub><br/><i>Donde</i><br/><b>GE</b> = Grupo experimental<br/><b>O<sub>1</sub></b> = Pre test<br/><b>X</b> = Aplicación de las actividades lúdicas<br/><b>O<sub>2</sub></b> = Post test<br/><b>Población y muestra.</b><br/>La población estará constituida por 16 niños de cinco años de la IE N° 354, Acochaca, 2024.<br/><b>Técnicas e instrumentos de recolección de datos</b><br/><b>Técnica</b><br/>La técnica es la investigación sistemática que consiste en la observación cuya finalidad es recopilar información pertinente sobre el desarrollo en nivel de expresión oral en niños de cinco años.<br/><b>Instrumento:</b><br/>Ficha de observación</p> |

1.



### Anexo 3: Instrumento de recolección de datos:

#### FICHA DE OBSERVACIÓN PARA MEDIR LA VARIABLE ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA

**Nombre:** \_\_\_\_\_

**Finalidad:** Determinar el nivel de desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en niños de cinco años.

**Instrucciones:** Marcar con (X) con el casillero correspondiente según la conducta que observe.

**Teniendo en cuenta la siguiente puntuación:**

Inicio = 1      Proceso= 2      Logrado = 3

| N° | DIMENSION/ITEMS   | ESCALA DE VALORACIÓN |              |             |
|----|---|----------------------|--------------|-------------|
|    |   | LOGRADO<br>3         | PROCESO<br>2 | INICIO<br>1 |
|    | <b>Adecúa el texto a la situación comunicativa</b>  |                      |              |             |
| 1  | Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán                                       |                      |              |             |
| 2  | Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: para qué lo escribirá.  |                      |              |             |
|    | <b>Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</b>   |                      |              |             |
| 3  | Expresar sus ideas en torno a un tema a través de una carta, para relatar una vivencia de los diversos juegos que participa.                |                      |              |             |
| 4  | Expresar sus emociones en torno a un tema a través de un cuento para relatar una vivencia de los diversos juegos que participa              |                      |              |             |
| 5  | Expresar sus ideas en torno a un tema a través de una canción, instructivo, para relatar una vivencia de los diversos juegos que participa. |                      |              |             |
|    | <b>Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente</b>  |                      |              |             |
| 6  | utiliza trazos, grafismos sobre una línea imaginaria  |                      |              |             |
| 7  | utiliza letras ordenadas de izquierda a derecha sobre una línea imaginaria  |                      |              |             |
|    | <b>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito</b>  |                      |              |             |
| 8  | Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar sobre los juegos que participa.                                     |                      |              |             |
| 9  | Evalúa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar sobre los juegos que participa.                                     |                      |              |             |
| 10 | Mejora el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar sobre los juegos que participa.                                     |                      |              |             |

\*Elaborado a partir del Programa Curricular de Educación Inicial 2016

#### Baremos

|         |           |
|---------|-----------|
| Inicio  | [01 - 10] |
| Proceso | [11 – 20] |
| Logrado | [21 – 30] |

#### 4. Evaluación de Juicio de expertos

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO  
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES  
VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

##### I. Información general

Nombres y apellidos del evaluador: Nidia Vásquez Bazán  
Fecha: **Mayo 2024** Especialidad: **Educación inicial**  
Nombre del instrumento evaluado: **Ficha de observación**  
Autor del instrumento: **Milla Amez, Libia Guisela**

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**Actividades lúdicas y competencia escribe diversos tipos de textos en estudiantes de cinco años, Institución Educativa N° 354, Acochaca; 2024**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

##### II. Aspectos a evaluar

| Indicadores de evaluación del instrumento | Criterios cualitativos                           | Deficiente | Regular   | Bueno     | Muy bueno | Excelente |
|---|--|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
|   |  | (1 – 9)    | (10 – 13) | (14 – 16) | (17 – 18) | (19 – 20) |
| <b>Claridad</b>                           | ¿Está formulado con lenguaje apropiado?          |            |           |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Objetividad</b>                        | ¿Está expresado con conductas observadas?        |            |           |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Actualidad</b>                         | ¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?     |            |           |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Organización</b>                       | ¿Existe una organización lógica del instrumento? |            |           | <b>X</b>  |           |           |
| <b>Suficiencia</b>                        | ¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?      |            |           |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Intencionalidad</b>                    | ¿Adecuado para cumplir con los                   |            |           |           | <b>X</b>  |           |

|                                |  |              |  |           |            |           |
|--------------------------------|--|--------------|--|-----------|------------|-----------|
|                                | objetivos?   |              |  |           |            |           |
| <b>Consistencia</b>            | ¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?         |              |  |           |            | <b>X</b>  |
| <b>Coherencia</b>              | ¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?                       |              |  |           |            | <b>X</b>  |
| <b>Propósito</b>               | ¿Las estrategias responden al propósito del estudio?                   |              |  |           | <b>X</b>   | <b>X</b>  |
| <b>Conveniencia</b>            | ¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías? |              |  |           | <b>X</b>   |           |
| <b>Sumatoria parcial</b>       |  |              |  | <b>16</b> | <b>119</b> | <b>58</b> |
| <b>Sumatoria total</b>         |  | <b>193</b>   |  |           |            |           |
| <b>Valoración cuantitativa</b> |  | <b>0.965</b> |  |           |            |           |

### Aportes o sugerencias para mejorar el instrumento

.....  
.....  
.....  
.....

### III. Calificación global

| <b>Intervalos</b> | <b>Resultados</b> |
|-------------------|-------------------|
| 0,00 – 0,49       | Validez Nula      |
| 0,50 – 0,59       | Validez muy baja  |
| 0,60 – 0,69       | Validez baja      |

|             |                   |
|-------------|-------------------|
| 0,70 – 0,79 | Validez aceptable |
| 0,80- 0,89  | Validez buena     |
| 0,90-1,00   | Validez muy buena |

**Coefficiente de validez**

$$193 = 0.965$$



.....  
Firma del experto

DNI: 42039454

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I. Información general**

Nombres y apellidos del evaluador: Maruja Uceda Ponce

Fecha: **Mayo 2024** Especialidad: **Educación inicial**

Nombre del instrumento evaluado: **Ficha de observación**

Autor del instrumento: Milla Amez, Libia Guisela

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**Actividades lúdicas y competencia escribe diversos tipos de textos en estudiantes de cinco años, Institución Educativa N° 354, Acochaca; 2024**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado.

**II. Aspectos a evaluar**

| Indicadores de evaluación del instrumento | Criterios cualitativos                           | Deficiente | Regular   | Bueno     | Muy bueno | Excelente |
|---|--|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
|   |  | (1 – 9)    | (10 – 13) | (14 – 16) | (17 – 18) | (19 – 20) |
| <b>Claridad</b>                           | ¿Está formulado con lenguaje apropiado?          |            |           |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Objetividad</b>                        | ¿Está expresado con conductas observadas?        |            |           | <b>X</b>  |           |           |
| <b>Actualidad</b>                         | ¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?     |            |           |           |           | <b>X</b>  |
| <b>Organización</b>                       | ¿Existe una organización lógica del instrumento? |            |           |           |           | <b>X</b>  |
| <b>Suficiencia</b>                        | ¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?      |            |           |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Intencionalidad</b>                    | ¿Adecuado para cumplir con los                   |            |           |           |           | <b>X</b>  |

|                                |  |            |  |           |           |           |
|--------------------------------|--|------------|--|-----------|-----------|-----------|
|                                | objetivos?   |            |  |           |           |           |
| <b>Consistencia</b>            | ¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?         |            |  | <b>X</b>  |           |           |
| <b>Coherencia</b>              | ¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?                       |            |  |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Propósito</b>               | ¿Las estrategias responden al propósito del estudio?                   |            |  |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Conveniencia</b>            | ¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías? |            |  |           |           | <b>X</b>  |
| <b>Sumatoria parcial</b>       |  |            |  | <b>31</b> | <b>71</b> | <b>78</b> |
| <b>Sumatoria total</b>         |  | <b>180</b> |  |           |           |           |
| <b>Valoración cuantitativa</b> |  | <b>0.9</b> |  |           |           |           |

**Aportes o sugerencias para mejorar el instrumento**

.....  
.....  
.....  
.....

**III. Calificación global**

| <b>Intervalos</b> | <b>Resultados</b> |
|-------------------|-------------------|
| 0,00 – 0,49       | Validez Nula      |
| 0,50 – 0,59       | Validez muy baja  |
| 0,60 – 0,69       | Validez baja      |
| 0,70 – 0,79       | Validez aceptable |

|            |                   |
|------------|-------------------|
| 0,80- 0,89 | Validez buena     |
| 0,90-1,00  | Validez muy buena |

**Coefficiente de validez**

$$180 = 0.9$$



.....  
Firma del experto

DNI: 32919597

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**VALIDEZ DE INSTRUMENTOS POR JUICIO DE EXPERTOS**

**I. Información general**

Nombres y apellidos del evaluador: Marivel Tomas Manrique

Fecha: **Mayo 2024** Especialidad: **Educación inicial**

Nombre del instrumento evaluado: **Ficha de observación**

Autor del instrumento: Milla Amez, Libia Guisela

Teniendo como base los criterios que a continuación se presenta, requerimos su opinión sobre el instrumento de la investigación titulada:

**Actividades lúdicas y competencia escribe diversos tipos de textos en estudiantes de cinco años, Institución Educativa N° 354, Acochaca; 2024**

El cual debe calificar con una valoración correspondiente a su opinión respecto a cada criterio formulado

**II. Aspectos a evaluar**

| Indicadores de evaluación del instrumento | Criterios cualitativos                           | Deficiente | Regular   | Bueno     | Muy bueno | Excelente |
|---|--|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
|   |  | (1 – 9)    | (10 – 13) | (14 – 16) | (17 – 18) | (19 – 20) |
| <b>Claridad</b>                           | ¿Está formulado con lenguaje apropiado?          |            |           |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Objetividad</b>                        | ¿Está expresado con conductas observadas?        |            |           |           |           | <b>X</b>  |
| <b>Actualidad</b>                         | ¿Adecuado al avance de la ciencia y calidad?     |            |           |           |           | <b>X</b>  |
| <b>Organización</b>                       | ¿Existe una organización lógica del instrumento? |            |           | <b>X</b>  |           |           |
| <b>Suficiencia</b>                        | ¿Valora los aspectos en cantidad y calidad?      |            |           |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Intencionalidad</b>                    | ¿Adecuado para cumplir con los                   |            |           | <b>X</b>  |           |           |

|                                |  |              |  |           |           |           |
|--------------------------------|--|--------------|--|-----------|-----------|-----------|
|                                | objetivos?   |              |  |           |           |           |
| <b>Consistencia</b>            | ¿Basado en el aspecto teórico científico del tema de estudios?         |              |  |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Coherencia</b>              | ¿Entre las hipótesis, dimensiones e indicadores?                       |              |  |           |           | <b>X</b>  |
| <b>Propósito</b>               | ¿Las estrategias responden al propósito del estudio?                   |              |  |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Conveniencia</b>            | ¿Genera nuevas pautas para la investigación y construcción de teorías? |              |  |           | <b>X</b>  |           |
| <b>Sumatoria parcial</b>       |  |              |  | <b>32</b> | <b>88</b> | <b>59</b> |
| <b>Sumatoria total</b>         |  | <b>179</b>   |  |           |           |           |
| <b>Valoración cuantitativa</b> |  | <b>0.895</b> |  |           |           |           |

### Aportes o sugerencias para mejorar el instrumento

.....

.....

.....

.....

### III. Calificación global

| <b>Intervalos</b> | <b>Resultados</b> |
|-------------------|-------------------|
| 0,00 – 0,49       | Validez Nula      |
| 0,50 – 0,59       | Validez muy baja  |
| 0,60 – 0,69       | Validez baja      |

|             |                   |
|-------------|-------------------|
| 0,70 – 0,79 | Validez aceptable |
| 0,80- 0,89  | Validez buena     |
| 0,90-1,00   | Validez muy buena |

**Coefficiente de validez**

$$179 = 0.895$$



.....  
Firma del experto

DNI: 44362675

**Anexo 6: Propuesta**

**UNIVERSIDAD SAN PEDRO**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES**  
**PROGRAMA ACADEMICO DE EDUCACION INICIAL**

**Actividades lúdicas y competencia escribe  
diversos tipos de textos en estudiantes de  
cinco años,**

**Autora**

**Milla Amez, Libia Guisela**

**Chimbote – Perú**

**2024**

## **I.- DENOMINACION:**

Actividades lúdicas y competencia escribe diversos tipos de textos en estudiantes de cinco años, Institución Educativa N° 354, Acochaca; 2024

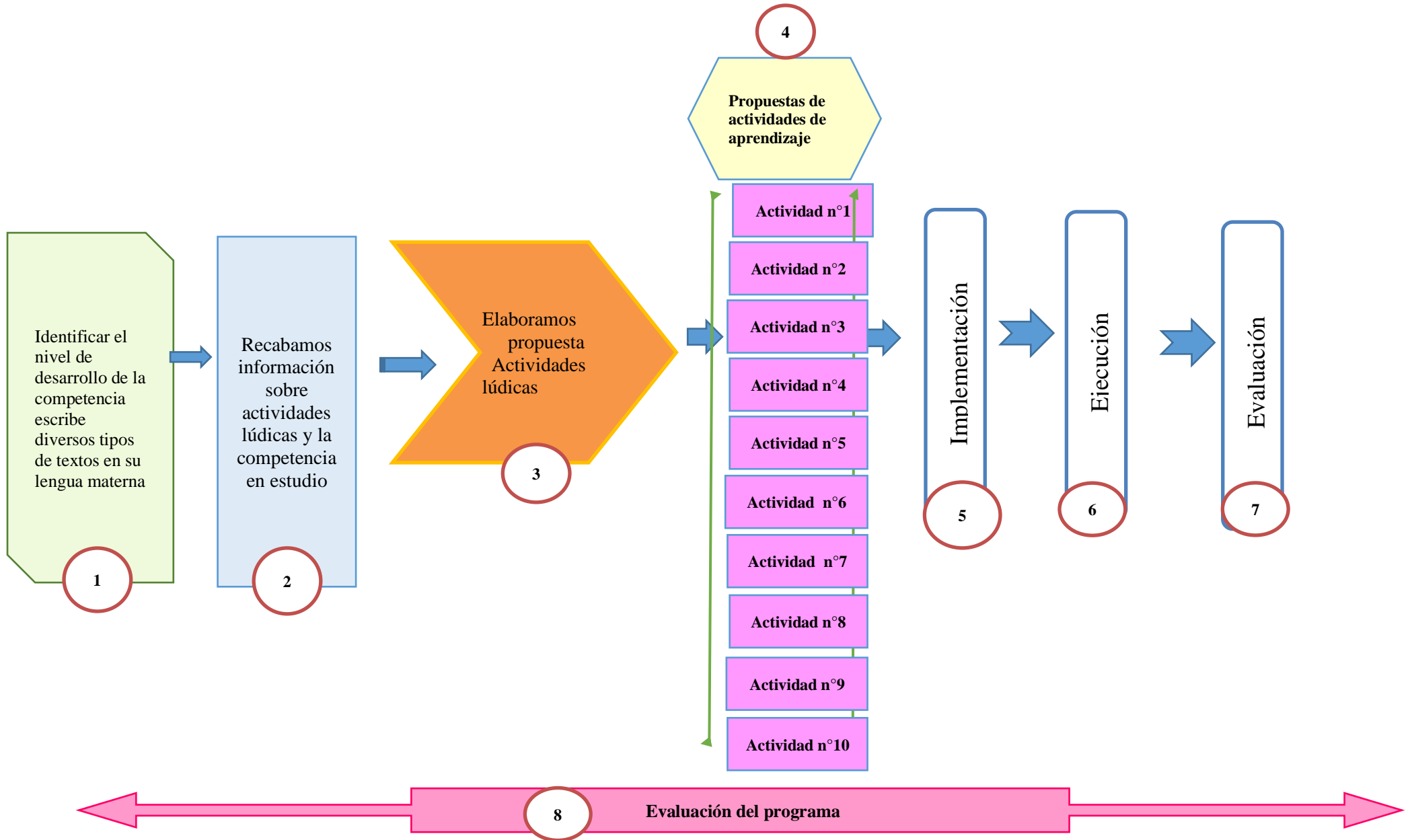
## **II.- FUNDAMENTACIÓN:**

La presente propuesta se fundamenta en los aportes de Jean Piaget y Lev Vygotsky respecto al desarrollo del lenguaje y la expresión escrita en la primera infancia. Piaget plantea que el lenguaje se desarrolla progresivamente a través de la interacción con el entorno, permitiendo al niño construir activamente el conocimiento. Por su parte, Vygotsky sostiene que la interacción social y el contexto cultural son elementos clave en el desarrollo de habilidades lingüísticas, ya que los niños aprenden a través de experiencias compartidas y situaciones significativas. En este sentido, las actividades lúdicas se convierten en una herramienta fundamental, ya que proporcionan un ambiente natural y motivador en el cual los estudiantes pueden explorar, expresar y desarrollar habilidades de escritura creativa, narrativa y descriptiva a través de juegos y dinámicas de escritura.

## **III.- OBJETIVO**

El objetivo de esta propuesta pedagógica es fomentar el desarrollo de la competencia de escritura en los estudiantes de cinco años de la Institución Educativa N° 354, Acochaca. A través de actividades lúdicas, se busca que los niños y niñas experimenten y produzcan diversos tipos de textos, como relatos breves, descripciones, y pequeñas narraciones, promoviendo su creatividad, claridad y coherencia. Además, se pretende integrar estas actividades de manera que refuercen sus habilidades de comunicación y expresión, logrando un aprendizaje integral en esta etapa inicial.

#### IV.- DISEÑO DE LA PROPUESTA DE ACTIVIDADES



## **V.- DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA**

### **5.1 Determinación del nivel de la habilidad de escritura en diversos tipos de textos**

Se aplicará un instrumento validado en la muestra seleccionada de estudiantes de cinco años para identificar el nivel inicial de la habilidad de escritura en diferentes tipos de textos (descriptivos, narrativos y creativos). Este diagnóstico permitirá conocer la competencia de los estudiantes y ajustar las actividades a sus necesidades.

### **5.2 Búsqueda de información sobre la competencia de escritura en niños de cinco años**

Para fundamentar la propuesta, se recabará información teórica mediante la revisión bibliográfica y búsqueda en literatura científica. Se consultarán fuentes especializadas tanto en textos impresos como en plataformas confiables en línea. Esto proporcionará un marco de referencia sólido y actualizado sobre la escritura en la primera infancia.

### **5.3 Elaboración de la propuesta basada en actividades lúdicas para mejorar la escritura**

La propuesta constará de 10 actividades de aprendizaje enfocadas en actividades lúdicas como cuentos grupales, juegos de roles y creación de historias a partir de imágenes. Cada sesión estará diseñada para fomentar la creación de textos en un ambiente motivador y adaptado a los intereses de los niños, contribuyendo al desarrollo de su competencia en la escritura.

### **5.4 Implementación de la propuesta**

La implementación se llevará a cabo siguiendo el esquema de cada sesión, que se ha elaborado conforme a las orientaciones pedagógicas del Ministerio de Educación del Perú. Cada sesión incluirá objetivos específicos, elementos curriculares y se dividirá en los momentos de inicio, desarrollo y cierre para asegurar una estructura clara y consistente.

### **5.5 Ejecución de la propuesta**

La ejecución se realizará según el cronograma establecido, garantizando la participación activa de los estudiantes en cada sesión. Los docentes guiarán a los niños en las actividades lúdicas, estimulando la escritura en diversos formatos de texto, de acuerdo con los objetivos de aprendizaje y los propósitos de la investigación.

### **5.6 Evaluación de las actividades**

La evaluación de los avances se realizará en dos etapas. La primera será un diagnóstico aplicado antes del inicio de las actividades para medir el nivel inicial de la habilidad de escritura. La segunda será al finalizar las 10 actividades, evaluando si las actividades lúdicas han mejorado las competencias de escritura en los estudiantes. Adicionalmente, se llevará a cabo una evaluación continua durante cada sesión para observar el progreso y ajustar las actividades según los resultados obtenidos.

### **5.7 Evaluación de la propuesta**

Al finalizar, se evaluará el impacto de la propuesta de actividades lúdicas en el desarrollo de la competencia de escritura de los estudiantes. Esto se realizará mediante la comparación entre los resultados de las evaluaciones inicial y final, valorando así el efecto de la intervención en el desarrollo de la habilidad de los niños para escribir diversos tipos de textos.

## 5.8. Actividades de aprendizaje

### ACTIVIDAD LUDICA N.º 01

1. **Denominación de la actividad:** “ Jugamos al gato y ratón y escribimos nuestra experiencia ”
2. **Fecha:**
3. **Selección de los aprendizajes esperados**

| Competencia   | Capacidades   | Criterios  | Instrumento de Evaluación |
|---|---|--|---------------------------|
| ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa.</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul> | <p>Escribe espontáneamente desde su nivel de escritura su experiencia del juego del gato y ratón para dar a conocer a sus amigos de como jugar, expresando sus ideas y emociones.</p> <p>Hace uso letras, trazos, líneas de izquierda a derecha sobre una línea imaginaria en experiencia del juego del gato y ratón.</p> <p>Revisa el escrito que hizo sobre el juego del gato y ratón o a través de un adulto , si contiene lo que quiso decir o expresar completando las ideas o información.</p> | Lista de cotejo           |

**Fuente: Programa Curricular de Educación Inicial ( 2016)**

#### 4. Secuencia didáctica:

| Momentos      | Estrategias   | Recursos y materiales |
|---------------|---|-----------------------|
| <b>Inicio</b> | Se les presenta títeres del gato y ratón y lo describen. Plantean diversos juegos que conocen con estos | Tarjetas              |

|                   |                                      |   |  |
|-------------------|--------------------------------------|---|--|
|                   |                                      | animales. Se organizan para determinar quién será el gato, ratón, la puerta el reloj y la campana.<br>Reciben tarjetas collares para identificarse.<br>Conversamos sobre las normas de convivencia para realizar este juego.<br>Realizan el juego según los acuerdos .  | Plumones<br>Títeres  |
| <b>Desarrollo</b> | <b>Planificación</b>                 | Realizamos el recuento del juego con la ayuda de las siguientes preguntas: ¿a qué jugaron?<br>¿Quiénes fueron los personajes? ¿Que el paso el gato, al ratón?¿lo comió el gato al ratón ¿por qué? ¿Les gusto este juego? ¿ les gustaría contar a los amigos de su Jardín? ¿ sobre que le van a contar? ¿ para qué le van a contar? Todas las respuestas se anotarán en tarjetas<br>Se les pide a los niños que expliquen sobre lo que quieren contar y a quien van a contar | Papel sabana<br>plumones<br>Cinta maskingtape  |
|                   | <b>Textualización/<br/>escritura</b> | Se les pide a los niños que expresen su experiencia con diversos materiales y escriban como creen que se escribe sobre sus dibujos, modelados, pegados, etc.  | Papeles de diversos<br>tamaños blanco<br>Colores<br>Crayolas<br>Plumones<br>Lápices<br>Goma, Tempera, plastilina |
|                   | <b>Revisión y<br/>mejoramiento</b>   | La maestra se acerca a cada equipo de trabajo y dice quién me quiere contar lo que escribió.<br>La maestra escribe de manera formal de bajo de la escritura del niño a través de las siguientes preguntas: ¿Qué has escrito? ¿Eso quisiste escribir? ¿Dónde dice que el gato se comió al ratón?<br>¿Puedes escribir lo que me dices? ¿Qué nombre le vas a poner a lo que escribiste?<br>Mejoran sus producciones y muestran a la maestra y amigos.                          | Papeles de diversos<br>tamaños blanco<br>Plumones<br>Lápices   |
| <b>Cierre</b>     |                                      | Con la ayuda de los títeres del gato y ratón los niños cuenten su experiencia sobre su escrito<br>Reflexionan con las siguientes preguntas ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Cómo resolvieron las dificultades? ¿ para qué hicieron este trabajo?  | Productos  |



## ACTIVIDAD LUDICA N.º 02

1. **Denominación de la actividad:** Jugamos al lobo y escribimos
2. **Fecha:**
3. **Selección de los aprendizajes esperados**

| Competencia   | Capacidades   | Criterios   | Instrumento de Evaluación |
|---|---|---|---------------------------|
| ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA | <ul style="list-style-type: none"> <li>Adecúa el texto a la situación comunicativa.</li> <li>Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul> | <p>Escribe espontáneamente desde su nivel de escritura su experiencia del juego del lobo para dar a conocer a sus amigos de como jugar, expresando sus ideas y emociones.</p> <p>Hace uso letras, trazos, líneas de izquierda a derecha sobre una línea imaginaria en experiencia del juego del lobo</p> <p>Revisa el escrito que hizo sobre el juego del lobo o a través de un adulto , si contiene lo que quiso decir o expresar completando las ideas o información.</p> | Lista de cotejo           |

**Fuente: Programa Curricular de Educación Inicial ( 2016)**

4. **Secuencia didáctica:**

| Momentos | Estrategias | Recursos y materiales |
|----------|-------------|-----------------------|
|          |             |                       |

|                   |  |   |  |
|-------------------|--|---|--|
| <b>Inicio</b>     | Escuchan un audio sobre la canción “ Juguemos en el bosque mientras que el lobo no está”. Responden a las siguientes preguntas: ¿ Quién es el personaje de la canción? ¿ han jugado alguna vez? ¿ cómo se sintieron al jugar? ¿ les gustaría jugar? . Se organizan en equipos para determinar quiénes harán las preguntas, el lobo, etc. Plantean acuerdos para jugar al lobo.<br>Realizan el juego según los acuerdos . |   | Audio<br>Equipo de sonido                      |
| <b>Desarrollo</b> | <b>Planificación</b>   | Pedimos a cada equipo converse con sus compañeros para que en asamblea realicemos el recuento del juego. Se invita a los niños participar en la asamblea. Con la ayuda de preguntas con la ayuda de las siguientes se realiza el recuento del juego ¿a qué jugaron? ¿ cómo empezó el juego? ¿Qué paso en el juego? ¿Qué decía el lobo cuando le preguntaban? ¿A cuántos comió el lobo? ¿ Como harían para contar esta experiencia a otras personas? ¿ A quién le desean contar? ¿sobre qué le van a contar? ¿ para qué le van a contar? Todas las respuestas se anotarán en tarjetas<br>Se les pide a los niños que argumenten sobre lo que quieren contar y a quien van a contar | Papel sabana<br>plumones<br>Cinta maskingtape  |
|                   | <b>Textualización</b>  | Se le pide a los niños y niñas en la asamblea que expresen su experiencia para que la maestra escribe. La maestra escribe tal cual lo que los niños le dictan.  | Papeles de diversos tamaños blanco<br>Plumones |
|                   | <b>Revisión y mejoramiento</b>   | Reciben la visita del lobo feroz y pide a la maestra que lea el texto y plantea pregunta: ¿Qué escribieron?¿Eso quisieron escribir? ¿algo falta? El bobo feroz participa primero yo me puse el pantalón y no lo zapatos ¿ En qué parte escribo lo nuevo que me están diciendo? Con la ayuda del títere lobo feroz reestructuran su texto<br>Mejoran sus producciones y muestran al Lobo feroz con la ayuda de la lectura de la maestra.   | Papeles de diversos tamaños blanco<br>Plumones |
| <b>Cierre</b>     | Con la ayuda del títere del Lobo feroz los niños cuenten su experiencia sobre su escrito<br>Reflexionan con las siguientes preguntas ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Cómo resolvieron las dificultades? ¿ para qué hicieron este trabajo?   |   | Productos                                      |



### ACTIVIDAD LUDICA N.º 03

1. **Denominación de la actividad:** Escribimos cartas para comunicar sobre los juegos
2. **Fecha:**
3. **Selección de los aprendizajes esperados**

| Competencia   | Capacidades   | Criterios   | Instrumento de Evaluación |
|---|---|---|---------------------------|
| ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa.</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul> | <p>Escribe espontáneamente desde su nivel de escritura su carta sobre los juegos para dar a conocer a sus amigos de que juguemos van a jugar, expresando sus ideas y emociones.</p> <p>Hace uso letras, trazos, líneas de izquierda a derecha sobre una línea imaginaria en la carta sobre los juegos</p> <p>Revisa el escrito que hizo sobre la carta o a través de un adulto , si contiene lo que quiso decir o expresar completando las ideas o información.</p> | Lista de cotejo           |

**Fuente: Programa Curricular de Educación Inicial ( 2016)**

#### 4. Secuencia didáctica:

| Momentos      | Estrategias   | Recursos y materiales               |
|---------------|---|-------------------------------------|
| <b>Inicio</b> | Escuchan la canción: ¿Qué será, que será? Y responden a las siguientes preguntas: ¿Qué creen que habrá en esta caja? ¿Para qué nos servirá? Observan que de la caja sorpresa se saca laminas impresas | Canción<br>Caja sorpresa<br>laminas |

|                   |  |   |  |
|-------------------|--|---|--|
|                   | de juego como, por ejemplo: tiras latas, los encostaladas, etc.  |   |  |
| <b>Desarrollo</b> | <b>Planificación</b>   | <p>Responden a las siguientes preguntas: ¿Para que habrán traído estas laminas? ¿para qué nos servirá? ¿ qué estamos celebrando? ¿ cómo se van enterar los amigos de otras aulas sobre los juegos que harán para la fiesta de los jardines? ¿ de qué forma? Todas las respuestas se anotarán en la pizarra.</p> <p>Observan diversos textos: canciones, cuentos y carta. Toman la decisión cuál de ellos sería más pertinente para comunicar en forma escrita los juegos que participarán en la fiesta de los Jardines. La docente lee el texto carta y descubren su estructura. En grupo de trabajo conversan los niños y escogen a que aulas enviaran la carta informando sobre los juegos que habrá en la fiesta de los jardines. Con la ayuda de preguntas que realiza la maestra cada equipo va organizando sus ideas : ¿ a quién van escribir? ¿ para que lo van escribir? ¿ qué le informaran?</p> | Plumones de pizarra<br>Pizarra<br>Formatos               |
|                   | <b>Textualización</b>  | <p>Reciben cada grupo sus materiales para que escriban desde su nivel de escritura la carta para el aula que escogieron. La maestra observa cómo van organizando texto y plantea preguntas: ¿Para qué aula están escribiendo la carta?, ¿ quiénes escriben la carta?</p>  | Papeles de diversos tamaños blanco<br>Colores<br>lápices |
|                   | <b>Revisión y mejoramiento</b>   | <p>Cada equipo de trabajo cuenta al docente lo que escribió sobre su carta y el docente escribe debajo del escrito de los niños</p> <p>Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué han escrito? ¿lo que han escrito dice la información sobre los juegos para la fiesta de los jardines? ¿Dónde está los nombres de los amigos que mandan esta carta?</p> <p>En asamblea cada equipo de trabajo intercambia sus cartas con sus compañeros (as) de grupo confrontando sus escritos, descubriendo que todas las cartas esta los juegos que van disfrutar en la fiesta de los Jardines.</p>   | Productos<br>Plumones<br>Papel sabana                    |
| <b>Cierre</b>     | <p>Cada equipo de trabajo va colocando sus cartas en el mural de trabajos para que comenté sobre su carta .</p> <p>Responden a las siguientes preguntas ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Cómo resolvieron las dificultades? ¿ para qué le servicio hacer la carta?</p> |   | Productos<br>Mural<br>Cámara fotográfica                 |



## ACTIVIDAD LUDICA N.º 04

1. **Denominación de la actividad:**” elaboramos instructivos sobre los Jugamos de la fiesta de los jardines ”

2. **Fecha:**

3. **Selección de los aprendizajes esperados**

| Competencia   | Capacidades   | Criterios  | Instrumento de Evaluación |
|---|---|--|---------------------------|
| ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa.</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul> | <p>Escribe espontáneamente desde su nivel de escritura instructivos para realizar los juegos en la fiesta de los Jardines, expresando sus ideas y emociones.</p> <p>Hace uso letras, trazos, líneas de izquierda a derecha sobre una línea imaginaria en los instructivos sobre los juegos</p> <p>Revisa el escrito que hizo sobre los instructivos o a través de un adulto , si contiene lo que quiso decir o expresar completando las ideas o información.</p> | Lista de cotejo           |

**Fuente: Programa Curricular de Educación Inicial ( 2016)**

4. **Secuencia didáctica:**

| Momentos      | Estrategias   | Recursos y materiales |
|---------------|---|-----------------------|
| <b>Inicio</b> | Leen las cartas que hicieron para los amigos para invitar a participar en los juegos por la fiesta de los Jardines y se les plantea la siguiente pregunta : ¿ cómo creen que se realiza estos juegos? ¿ alguien lo sabe? ¿ cómo | Cartas<br>Juegos      |

|                   |  |   |  |
|-------------------|--|---|--|
|                   | <p>haríamos? Determinan realizar los juegos por equipos. Realizan los juegos utilizando los materiales, su cuerpo. Conversan sobre su experiencia.</p>   |   |  |
| <b>Desarrollo</b> | <b>Planificación</b>   | <p>Observan y escucha a los títeres que comentan que estos juegos son muy buenos que han visto como se divertirían porque si saben jugar con los materiales, pero les dice que los niños de 3 años no saben por qué ellos ya les preguntaron. La maestra plantea la siguiente pregunta ¿ cómo podríamos hacer para que los niños de 3 años conozcan como se juega con los materiales o su cuerpo? Plantean propuestas.</p> <p>Se les pide a los grupos que expliquen sobre lo que quieren contar y a quien van a contar</p>   | <p>Tarjetas<br/>plumones<br/>Cinta maskingtape<br/>Títeres</p>     |
|                   | <b>Textualización/<br/>escritura</b>   | <p>Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué hacen primero, luego? ¿ qué materiales usan? ¿ cómo se realiza el juego?</p> <p>Los niños en forma grupal realizan su texto con sus dibujos de la experiencia de realizar los juegos Reciben diversos formatos para que determinen cuál de ellos podría servir para comunica a los niños de 3 años como se hace estos . La maestra observa, escucha sobre sus opiniones de elección de los formatos. Descubren que el instructivo les servirá para comunicar a los niños de 3 años como se realiza los juegos.</p> <p>Escriben en el formato del instructivo con referencia de sus dibujos.</p> | <p>Papeles de diversos tamaños blanco<br/>Plumones<br/>Colores</p> |
|                   | <b>Revisión y mejoramiento</b>   | <p>Con la ayuda de la maestra los niños reorganizan sus escritos planteando preguntas ¿ cómo se llama el juego que vas a contar los niños de 3 años? ¿ qué materiales van usar? ¿ cómo empieza el juego y luego y como termina? Los niños revisan su texto y ubican si escribieron lo que están preguntando o vuelven a escribir. Los niños cuentan al docente lo que escribió sobre cómo se realizan los juegos y el docente escribe debajo del escrito del niño.</p>  | <p>Productos<br/>Plumones</p>                                      |
| <b>Cierre</b>     | <p>La maestra observa y conversa con ellos sobre sus instructivos. Cada grupo va colocando sus productos a través de la técnica del museo y socializan sus trabajos.</p> <p>Responden las siguientes preguntas ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Cómo resolvieron las</p> |   | <p>Productos</p>   |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | dificultades? ¿ para qué sirve lo hicieron? |  |
|--|---|--|



## ACTIVIDAD LUDICA N.º 05

1. **Denominación de la actividad:** Participamos en la Ginkana y escribimos sobre ello para un amigo

2. **Fecha:**

3. **Selección de los aprendizajes esperados**

| Competencia   | Capacidades   | Criterios  | Instrumento de Evaluación |
|---|---|--|---------------------------|
| ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa.</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul> | <p>Escribe espontáneamente desde su nivel de escritura de las historias sobre los juegos para contar a un amigo sobre los juegos en la fiesta de los Jardines, expresando sus ideas y emociones.</p> <p>Hace uso letras, trazos, líneas de izquierda a derecha sobre una línea imaginaria en las historias sobre los juegos para contar a un amigo.</p> <p>Revisa el escrito que hizo sobre las historias o a través de un adulto , si contiene lo que quiso decir o expresar completando las ideas o información.</p> | Lista de cotejo           |

**Fuente:** Programa Curricular de Educación Inicial ( 2016)

4. **Secuencia didáctica:**

| Momentos      | Estrategias  | Recursos y materiales |
|---------------|--|-----------------------|
| <b>Inicio</b> | Reciben una carta de un niño que está en el hospital de Huaraz. Escuchan el contenido de la carta: Desea saber que juegos hicieron para la fiesta de los jardines para que cuando salga del hospital realice | Carta                 |

|                   |  |   |  |
|-------------------|--|---|--|
|                   | los juegos.  |   |  |
| <b>Desarrollo</b> | <b>Planificación</b>   | <p>Responden a las siguientes preguntas ¿Qué está pidiendo nuestro amigo que está en el hospital?¿Que podríamos hacer para ayudarlo? ¿Qué vamos a hacer?, ¿con que materiales?, ¿con lo vamos usar? ¿Sobre qué vamos a escribir a nuestro amigo? ¿Por qué vamos a escribir al amigo? Todas las respuestas se anotarán en un organizador visual</p> <p>Planifican la ejecución de los juegos , distribuyendo responsabilidades como la filmación de los juegos, los materiales y los juegos.</p> <p>Realizan los juegos, observan los videos y conversan sobre experiencia ¿Qué hicimos?, ¿Qué les pareció filmar los juegos para su amigo?, ¿Qué fue lo que más nos gustó de los juegos? ¿Por qué volvieron a jugar?¿Qué van a escribirle a su amigo?</p> <p>Se les pide a los niños que expliquen sobre lo que quieren contar y a quien van a contar</p> | Organizador visual<br>plumones<br>Cinta maskingtape                |
|                   | <b>Textualización</b>  | <p>Se le entrega papeles y se les pide a los niños que escriban como creen que se escribe sobre los juegos para su amigo , también se les entrega diversos materiales y recuerden lo que querían contar</p>   | Papeles de diversos tamaños blanco<br>Colores, lápices, plastilina |
|                   | <b>Revisión y mejoramiento</b>   | <p>Los niños y niñas cuentan al docente lo que escribió sobre los juegos para su amigo que está en el hospital y el docente escribe debajo del escrito del niño.</p> <p>Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué has escrito? ¿Qué quisiste escribir? ¿En dónde dice que jugaron con los paracaídas? ¿Podrías escribir lo que me dices? ¿ para quién esta historia que escribiste, donde está su nombre?</p> <p>Los niños y niñas intercambian sus producciones con sus compañeros (as) de grupo confrontando sus escritos y elaboran un sobre gigante para guardar todas las historias y enviar al hospital</p>  | Productos<br>Lápiz<br>Sobre  |
| <b>Cierre</b>     | Se le invita a la asamblea para escuchar una video llamada del amigo que está en hospital para que cuenten y muestren sus escritos |   | Productos<br>Celular   |

|  |   |  |
|--|---|--|
|  | .Responden a las siguientes preguntas ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Cómo resolvieron las dificultades? ¿ para que sirvió hacer las historias sobre los juegos? |  |
|--|---|--|



**LEYENDA: SI (S) NO (N)**

## ACTIVIDAD LUDICA N.º 06

1. **Denominación de la actividad:** Jugamos a reventar globos y escribimos sobre nuestra experiencia

2. **Fecha:**

3. **Selección de los aprendizajes esperados**

| Competencia   | Capacidades   | Criterios   | Instrumento de Evaluación |
|---|---|---|---------------------------|
| ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa.</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul> | <p>Escribe espontáneamente desde su nivel de escritura sobre el juego de reventar los globos, expresando sus ideas y emociones.</p> <p>Hace uso letras, trazos, líneas de izquierda a derecha sobre una línea imaginaria sobre los juegos de reventar los globos.</p> <p>Revisa el escrito que hizo sobre el juego de los globos o a través de un adulto , si contiene lo que quiso decir o expresar completando las ideas o información.</p> | Lista de cotejo           |

**Fuente:** Programa Curricular de Educación Inicial ( 2016)

4. **Secuencia didáctica:**

| Momentos      | Estrategias  | Recursos y materiales                              |
|---------------|--|--|
| <b>Inicio</b> | <p>Observan diversos globos de colores y formas. Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué es? ¿Para qué se utiliza? ¿Se podrá jugar con los globos?¿Cómo? todas las respuestas se anotarán en la pizarra.</p> <p>Se organizan para jugar con los globos para ello los niños tomaran la decisión de qué color forma y cono reventar. Ejecutan el juego y anotan en la pizarra la cantidad de globos que van reventando.</p> | <p>Pizarra<br/>Plumones</p> <p>Globos<br/>agua</p> |

|                   |  |   |   |
|-------------------|--|---|---|
| <b>Desarrollo</b> | <b>Planificación</b>   | Se invita a los niños realizar la asamblea y realizar el recuento del juego con la ayuda de las siguientes preguntas: ¿ a que jugaron? ¿ cómo jugaron? ¿ qué les pareció esta experiencia? ¿Cómo harían para comunicar, contar su experiencia? ¿ a quienes quieren contar? ¿ que desean contra? ¿ para qué?   | Preguntas   |
|                   | <b>Textualización/escritura</b>  | Se pide a los niños que escriban sobre la experiencia de los globos a las personas que desean, utilizando diversos materiales.<br>Los niños y niñas escriben desde su nivel de escritura a la persona que decidieron contar sobre el juego de los globos.   | Papeles de diversos tamaños blanco<br>Tempera<br>Plumones |
|                   | <b>Revisión y mejoramiento</b>   | Por equipos comentan sobre sus escritos y se plantea las siguientes preguntas: ¿Qué has escrito? ¿Qué quisiste escribir? ¿En dónde dice que reventaste 3 globos? ¿Podrías escribir lo que me dices?<br>Se les proporciona papeles para que los niños mejoren sus escritos e intercambian sus producciones con sus compañeros (as) de grupo confrontando sus escritos. | Plumones<br>Papeles                                       |
| <b>Cierre</b>     | A través de la asamblea los niños cuentan sobre lo que escribió de su experiencia de los globos para sus amigos de aula de su IE, padres de familia.<br>.Responden las siguientes preguntas ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Cómo resolvieron las dificultades? ¿ para que sirvió escribir sobre el juego de los globos? |   | Productos   |



### ACTIVIDAD LUDICA N.º 07

1. **Denominación de la actividad:** Jugamos en la piscina de pelotas y hacemos cuentos
2. **Fecha:**
3. **Selección de los aprendizajes esperados**

| Competencia   | Capacidades   | Criterios  | Instrumento de Evaluación |
|---|---|--|---------------------------|
| ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA | <ul style="list-style-type: none"> <li>Adecúa el texto a la situación comunicativa.</li> <li>Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul> | <p>Escribe espontáneamente desde su nivel de escritura sobre los cuentos de la piscina de pelotas, expresando sus ideas y emociones.</p> <p>Hace uso letras, trazos, líneas de izquierda a derecha sobre una línea imaginaria sobre los cuentos de la piscina de pelotas</p> <p>Revisa el escrito que hizo sobre los cuentos de la piscina de pelotas o a través de un adulto , si contiene lo que quiso decir o expresar completando las ideas o información.</p> | Lista de cotejo           |

**Fuente:** Programa Curricular de Educación Inicial ( 2016)

#### 4. Secuencia didáctica:

| Momentos | Estrategias | Recursos y |
|----------|-------------|------------|
|          |             |            |

|                   |   | <b>materiales</b>   |  |
|-------------------|---|---|--|
| <b>Inicio</b>     | Reciben la visita de Pepe el grillo y les muestra pelotas y les plantea las siguientes preguntas: ¿cómo creen que se puede jugar con estas pelotas? ¿En qué parte del aula podemos jugar? ¿ se necesitará otros materiales? Plantean diversas estrategias. Realizan una caminata por los espacios de la IE y encuentran una piscina y responde ¿ nos puede servir para jugar con las pelotas?¿qué más hay en la piscina ( juguetes)? ¿Les gustaría jugar con estos materiales? ¿Cómo? Acuerdan como van jugar en la piscina de pelotas para encontrar tesoros. Realizan el juego de encontrar tesoros en la piscina de pelotas. | Títire<br>Piscina<br>Pelotas<br>juguetes  |  |
| <b>Desarrollo</b> | <b>Planificación</b>  | Recibe nuevamente la visita de Pepe el grillo y les plantea las siguientes preguntas: ¿cómo encontraron el tesoro en la piscina de pelotas?¿que hice primero, después? ¿Qué encontraron? ¿Cómo se va enterar los amigos del aula verde sobre esta nueva forma de encontrar tesoros? ¿Qué le van escribir? ¿ para qué lo van escribir?   | Títire<br>plumones<br>Cinta maskingtape        |
|                   | <b>Textualización</b>   | En asamblea los niños dictan a la maestra el cuento de la piscina de pelotas con la ayuda de las siguientes preguntas: ¿ a que jugaron?¿ que encontraron? ¿ cómo se va llamar su cuento? ¿ Como empieza el cuento? ¿ quiénes serán los personajes?¿ hubo algún problema? .  | Papeles de diversos tamaños blanco<br>Plumones |
|                   | <b>Revisión y mejoramiento</b>  | El niño o niña cuenta al docente lo que escribió sobre su obra de arte y el docente escribe debajo del escrito del niño.<br>Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué has escrito? ¿Qué quisiste escribir? ¿En dónde dice que te salió una mariposa? ¿Podrías escribir lo que me dices?<br>Los niños y niñas intercambian sus producciones con sus compañeros (as) de grupo confrontando sus escritos. | Productos<br>Lápiz                             |

|               |   |                         |
|---------------|---|-------------------------|
| <b>Cierre</b> | Sentados en sema circulo los niños cuentan sobre sus escritos para sus amigos de aula verde<br>Responden las siguientes preguntas ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Cómo resolvieron las dificultades? | Productos<br>Portafolio |
|---------------|---|-------------------------|



## ACTIVIDAD LUDICA N.º 08

1. **Denominación de la actividad:** Jugamos a la ronda de los animales y escribimos sobre ello.

2. **Fecha:**

3. **Selección de los aprendizajes esperados**

| Competencia   | Capacidades   | Criterios   | Instrumento de Evaluación |
|---|---|---|---------------------------|
| ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa.</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul> | <p>Escribe espontáneamente desde su nivel de escritura sobre la ronda de los animales, expresando sus ideas y emociones.</p> <p>Hace uso letras, trazos, líneas de izquierda a derecha sobre una línea imaginaria sobre la ronda de los animales.</p> <p>Revisa el escrito que hizo sobre la ronda de los animales o a través de un adulto , si contiene lo que quiso decir o expresar completando las ideas o información.</p> | Lista de cotejo           |

**Fuente:** Programa Curricular de Educación Inicial ( 2016)

| Momentos      | Estrategias   | Recursos y materiales  |
|---------------|---|--|
| <b>Inicio</b> | <p>Escuchan audios de sonidos omatopeyicos de diversos animales , etc. y responden a las siguientes preguntas: ¿Qué animales son? ¿Que comen? ¿Cómo nacen? ¿En dónde viven?¿ Qué sonidos hacen? ¿Les gustaría jugar a convertirse en animales?, ¿Cómo jugaremos? ¿ Quién desean ser los gatos, perros, etc.? Todas las respuestas se anotarán en tarjetas.</p> <p>Acuerdan realizar el juego de la ronda de animales. Ejecutan el juego de la ronda de animales para ello</p> | <p>Tarjetas<br/>Plumones<br/>Tarjetas<br/>Equipo de sonido<br/>CDS</p> |

|                   |                                      |  |  |
|-------------------|--------------------------------------|--|--|
|                   |                                      | <p>se entregará tarjetas como sola pines de los animales que decidieron expresar con su cuerpo.</p> <p>Conversan en asamblea de los que jugaron en la ronda de animales y de los animales que expresaron con su cuerpo, como les fue si les gusto ese juego, etc.</p>  |  |
| <b>Desarrollo</b> | <b>Planificación</b>                 | <p>Reciben la visita de los títeres de animales que jugaron , los observan, describen sus características, juegan con ellos, imitan sus movimientos y sonidos y los títeres les piden que les gustaría jugar en otros niños de las diferentes aulas del Jardín. Responden a las siguientes preguntas: ¿cómo haríamos para ayudar a los títeres de animales para que puedan jugar con los amigos de otras aulas? ¿ Como le vamos a contar sobre la ronda de animales a los amigos de las otras aulas? ¿Qué van a escribir?, ¿A quién escribiremos?, ¿Para qué escribiremos? ¿En qué lo escribiremos? Todas las ideas se anotarán en tarjetas.</p> <p>Se les pide a los niños que expliquen sobre lo que quieren contar y a quien van a contar</p> | <p>Plumones<br/>Tarjetas<br/>Títeres</p> |
|                   | <b>Textualización/<br/>escritura</b> | <p>Reciben diversos materiales para que grafiquen su experiencia según el animal que expresaron con su cuerpo en la ronda y escriban sobre ello . La maestra ayuda para que organicen sus ideas: ¿Cómo se va llamar lo que desean contar?¿ Sobre qué animal es? ¿ Como se movía en la ronda? Pide a los niños que escriban como creen que se escribe sobre su experiencia y recuerden lo que querían contar.</p>   | <p>Papeles<br/>Plumones<br/>Colores</p>  |
|                   | <b>Revisión y<br/>mejoramiento</b>   | <p>L maestra de grupo en grupo pide a los niños que expresen lo que escribieron para que ella escriba debajo de la escritura del niño la escritura formal.</p> <p>Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué has escrito? ¿Qué quisiste escribir? ¿En dónde dice que los perros movían su cola cuando jugaban a la ronda de animales ? ¿Podrías escribir lo que me dices?</p>  | <p>Productos<br/>Plumones</p>            |

|               |  |                                   |
|---------------|--|-----------------------------------|
| <b>Cierre</b> | Reciben la visita de los títeres de animales y pide a los niños y niñas que comenten con sus textos mejorados sobre sus escritos de la ronda de animales y el motivo de por qué hicieron estas producciones para luego llevarlos a las otras aulas sus escritos.<br>Responden las siguientes preguntas ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Cómo resolvieron las dificultades? ¿ para qué nos sirvió hacer sus escritos? | Productos<br>Títeres<br>Preguntas |
|---------------|--|-----------------------------------|





## ACTIVIDAD N.º 09

**1. Denominación de la actividad:** Escribimos cuentos o historias del juego de la gran pesca

**2. Fecha:**

**3. Selección de los aprendizajes esperados**

| Competencia   | Capacidades   | Criterios   | Instrumento de Evaluación |
|---|---|---|---------------------------|
| ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa.</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul> | <p>Escribe espontáneamente desde su nivel de escritura sobre cuentos o historias de la gran pesca, expresando sus ideas y emociones.</p> <p>Hace uso letras, trazos, líneas de izquierda a derecha sobre una línea imaginaria sobre cuentos o historias de la gran pesca.</p> <p>Revisa el escrito que hizo sobre cuentos o historias de la gran pesca o a través de un adulto , si contiene lo que quiso decir o expresar completando las ideas o información.</p> | Lista de cotejo           |

**Fuente:** Programa Curricular de Educación Inicial ( 2016)

**4. Secuencia didáctica:**

| Momentos | Estrategias | Recursos y materiales |
|----------|-------------|-----------------------|
|          |             |                       |

|                   |  |   |
|-------------------|--|---|
| <b>Inicio</b>     | Reciben la visita de un títere de forma de cuento les comenta que ha traído un juego muy especial para ellos, muestra siluetas de diversos peces, redes, gorro de capitán, marinero, canastas, etc. Responden a las siguientes a las siguientes preguntas: ¿ A qué jugaremos con estos materiales? ¿ Como?¿ Quiénes serán los pescadores, capitán, los vendedores de pescado? Se organizan para planificar el juego de la gran pesca. Ejecutan el juego teniendo en cuenta los acuerdos planteados y los roles.  | Títeres<br>Diversos materiales para el juego de la gran pesca                                     |
| <b>Desarrollo</b> | <p style="text-align: center;"><b>Planificación</b></p> <p>Con la ayuda del títere en forma de cuento se realizará el recuento de la experiencia del juego de la gran pesca planteando preguntas ¿ a que jugaron' ¿ cómo jugaron ¿ les gusto el juego? . El títere se pone triste y les cuenta que mientras ellos jugaban se fue a la biblioteca y se da con la sorpresa que no hay muchos cuentos y por ello se sienten solo por que quisieran que haya más cuentos para divertir a los niños y pide ayuda para hagan cuentos sobre la gran pesca. Responden ¿niños que está pidiendo el títere cuento? ¿Cómo podríamos hacer para tener más cuentos o historias? ¿De qué escribiríamos los cuentos? ¿Qué materiales vamos a necesitar? ¿ Para qué vamos escribir cuentos o historias sobre el juego de la gran pesca? Todas las respuestas se anotarán en un papel sabana. La maestra les informa que tiene muchos materiales, pero necesita que cada uno se ponga de acuerdo que parte del cuento historia va hacer y para quien lo hacer, sobre que lo va hacer para luego entregarlos. Unos niños podrán hacer y cuando estaban pescando, otros sobre la venta de los peces, otro de los roles que asumieron, etc.<br/>Plantean diversas propuestas</p> | Papel Sabana<br>Plumones<br>Títere<br>Materiales para hacer cuentos                               |
|                   | <p style="text-align: center;"><b>Textualización/<br/>escritura</b></p> <p>Los niños dictan a la maestra el cuento de la gran pesca con la ayuda de preguntas: ¿cómo se va llamar su cuento? ¿cómo van empezar? ¿ qué paso? ¿ cómo lo solucionaron? ¿ quiénes son los autores de cuento? ¿ cuántas hojas tendrá su cuento sobre la gran pesca? ¿ quiénes harán la pasta del cuento? Arman sus historias o cuentos de la parte que le corresponde con revistas, recortes de papel de regalo, envolturas, la maestra luego les pide a los niños que escriban como creen que se escribe sobre su cuento y recuerden lo que querían contar<br/>Con la ayuda de preguntas la maestra ayuda para que organicen sus cuentos:¿Qué paso con los pescados que pescaron? ¿ y cuando hubo las olas grandes que paso? luego se les pide a los niños que escriban como creen que se escribe sobre su experiencia y recuerden lo que querían contar. La maestra escribe debajo de cada texto de los niños la escritura convencional.</p>  | Papeles de diversos tamaños blanco<br>Tempera<br>Cartulina<br>Papel de regalo<br>Goma<br>Plumones |

|               |   |   |                    |
|---------------|---|---|--------------------|
|               | <b>Revisión y mejoramiento</b>  | <p>Cada equipo cuenta sus escritos del cuento y determinan cual de cada parte ira primero, segundo, tercero, etc. En ese proceso la maestra plantea preguntas para que cada equipo reflexiones sobre sus escritos planteando las siguientes preguntas: ¿Qué has escrito? ¿Qué quisiste escribir? ¿En dónde dice que el capitán tiro la red? ¿Podrías escribir lo que me dices? Mejoran sus escritos e intercambian sus producciones y arman el cuento teniendo en cuenta la secuencia.</p> <p>Los niños y niñas intercambian sus producciones con sus compañeros (as) de grupo confrontando sus escritos.</p> | Productos<br>Lápiz |
| <b>Cierre</b> | <p>Sentados en semi circulo los niños expresan sobre sus escritos sobre los cuentos de la gran pesca al títere de forma de libro .Responden a las siguientes preguntas ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Cómo resolvieron las dificultades? ¿ por qué hicieron este cuento de la gran pesca? ¿ dónde lo colocarán? ¿Fue importante saber escribir cuentos? . En forma ordenada colocan el cuento de la gran pesca en el sector de la biblioteca.</p> | Productos<br>Títere<br>Preguntas  |                    |



## ACTIVIDAD LUDICA N°10

1. **Denominación de la actividad:** Jugamos hacer pompas de jabón y escribimos canciones sobre esta experiencia

2. **Fecha:**

3. **Selección de los aprendizajes esperados**

| Competencia   | Capacidades   | Criterios  | Instrumento de Evaluación |
|---|---|--|---------------------------|
| ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecúa el texto a la situación comunicativa.</li> <li>• Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</li> <li>• Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</li> <li>• Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</li> </ul> | <p>Escribe espontáneamente desde su nivel de escritura sobre la canción del juego de las pompas de jabón, expresando sus ideas y emociones.</p> <p>Hace uso letras, trazos, líneas de izquierda a derecha sobre una línea imaginaria sobre la canción del juego de las pompas de jabón.</p> <p>Revisa el escrito que hizo sobre la canción del juego de las pompas de jabón o a través de un adulto , si contiene lo que quiso decir o expresar completando las ideas o información.</p> | Lista de cotejo           |

**Fuente:** Programa Curricular de Educación Inicial ( 2016)

4. **Secuencia didáctica:**

| Momentos      | Estrategias   | Recursos y materiales                                  |
|---------------|---|--|
| <b>Inicio</b> | ¿Escuchan la canción “ Es la hora es la hora de jugar” Responden a las siguientes preguntas ¿ A que jugaremos hoy? Observan bateas, tinas, jabones líquidos y soportes de hacer pompas ¿ Como usaremos estos materiales ? ¿ cómo se jugará? ¿ Quiénes jugaran, atraparan las pompas de jabón? . Se ponen de acuerdo para asumir los turnos de jugar con las pompas de jabón. Realizan el juego de las pompas de | Tarjetas<br>Plumones<br>Jabón, Tinas,<br>bateas, agua, |

|                   |  |  |  |
|-------------------|--|--|--|
|                   | jabón asumiendo los acuerdos de turno y uso de material. Todas las respuestas se anotarán en tarjetas.   |  | soportes para hacer pompas de jabón.                                   |
| <b>Desarrollo</b> | <b>Planificación</b>   | <p>Conversan sobre el juego si les gusta, como lo hicieron, de colores, tamaños y formas. Responden a la siguiente pregunta: ¿Ustedes juegan en casa hacer pompas de jabón? ¿Por qué no quieren sus padres que jueguen en casa hacer pompas de jabón? ¿qué podríamos hacer para decirle a sus padres que este juego es muy divertido? ¿Qué música lo ponemos? ¿Qué podríamos hacer para decir lo que sentimos cuando jugamos con las pompas de jabón? Responden: ¿cómo haríamos la canción sobre el juego de las pompas de jabón para nuestros padres?, ¿A quién escribiremos?, ¿Para qué escribiremos? ¿En qué lo escribiremos? ¿Qué es lo que quieres decir a tus padres? Todas las ideas se anotarán en tarjetas.</p> | Plumones<br>Tarjetas   |
|                   | <b>Textualización/ escritura</b>   | <p>Responden a las siguientes preguntas para que los niños escriban su texto: ¿Qué le van a pedir a sus padres? ¿Cómo se llamará su canción? ¿A que juego van a jugar con sus padres? ¿cuándo jugaran con sus padres? ¿Qué acuerdos asumirán para jugar a las pompas de jabón? Cada niño escoge los materiales para hacer sus canciones, y luego se les pide a los niños que escriben sus ideas, como creen que se escribe sobre su canción y recuerden lo que querían contar y se escribí tal como lo expresaron.</p>   | Papeles de diversos tamaños blanco<br>Tempera<br>Cartulina<br>Plumones |
|                   | <b>Revisión y mejoramiento</b>   | <p>Los niños y niñas cuentan al docente lo que escribió sobre canción a sus padres y el docente escribe debajo del escrito del niño.<br/>Responden a las siguientes preguntas: ¿Qué le vas a pedir a tus padres? ¿Qué has escrito? ¿Qué quisiste escribir? ¿En dónde dice que jugaran el domingo hacer pompas de jabón? ¿Podrías escribir lo que me dices?<br/>Los niños y niñas intercambian sus producciones con sus compañeros (as) de grupo confrontando sus escritos.</p>   | Productos<br>Lápiz   |
| <b>Cierre</b>     | <p>A través de la asamblea los niños dan cuenta de sus canciones sobre el juego de las pompas de jabón Responden las siguientes preguntas ¿Qué aprendieron?, ¿Cómo se sintieron?, ¿Cómo resolvieron las dificultades? ¿ para qué hicieron la canción?<br/>Por grupos entonan la canción que escribieron la que se graba y se enviara por whatsapp a las familias</p> |  | Productos<br>Celulares   |







Anexo 7: Repositorio institucional



REPOSITORIO INSTITUCIONAL DIGITAL  
FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN DE DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

| 1. Información del Autor   |   |   |   |
|--|---|---|---|
| MILLA AMEZ LIBIA GUISELA   |   | 31889261  | libiaguisela31@gmail.com  |
| Apellidos y Nombres  |   | DNI   | Correo Electrónico  |
| 2. Tipo de Documento de Investigación  |   |   |   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Tesis  | <input type="checkbox"/> Trabajo de Suficiencia Profesional | <input type="checkbox"/> Trabajo Académico  | <input type="checkbox"/> Trabajo de Investigación                       |
| 3. Grado Académico o Título Profesional <sup>1</sup>   |   |   |   |
| <input type="checkbox"/> Bachiller   | <input checked="" type="checkbox"/> Título Profesional      | <input type="checkbox"/> Título Segunda Especialidad  | <input type="checkbox"/> Maestría<br><input type="checkbox"/> Doctorado |
| 4. Título del Documento de Investigación   |   |   |   |
| Actividades Ludicas y competencia escribe diversos tipos de textos en estudiantes de cinco años, Institucion Educativa N°354, Acochaca, 2024 |   |   |   |
| 5. Programa Académico  |   |   |   |
| EDUCACION INICIAL  |   |   |   |
| 6. Tipo de Acceso al Documento   |   |   |   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Abierto a Publicar <sup>2</sup> (/info/au-rapo/semantica/openAccess/)                                    |   | <input type="checkbox"/> Acceso restringido <sup>3</sup> (/info/au-rapo/semantica/restrictedAccess/?) |   |
| (*) En caso de restringido sustentar motivo  |   |   |   |

A. Originalidad del Archivo Digital

Por el presente dejo constancia que el archivo digital que entrego a la Universidad, es la versión final del trabajo de investigación sustentado y aprobado por el Jurado Evaluador y forma parte del proceso que conduce a obtener el grado académico o título profesional.

B. Otorgamiento de una licencia CREATIVE COMMONS<sup>4</sup>

El autor, por medio de este documento, autoriza a la Universidad, publicar su trabajo de investigación en formato digital en el Repositorio Institucional Digital, el cual se podrá acceder, preservar y difundir de forma libre y gratuita, de manera íntegra a todo el documento.<sup>5</sup>

Lugar: Chimbote    Día: 10    Mes: 01    Año: 2025



Firma

## Anexo 8: Reporte de similitud

Actividades lúdicas y competencia escribe diversos tipos de textos en estudiantes de cinco años, Institución Educativa N° 354, Acochaca; 2024.

### INFORME DE ORIGINALIDAD



### FUENTES PRIMARIAS

|   |  |     |
|---|--|-----|
| 1 | <a href="http://repositorio.usanpedro.edu.pe">repositorio.usanpedro.edu.pe</a><br>Fuente de Internet     | 8%  |
| 2 | <a href="http://repositorio.unsch.edu.pe">repositorio.unsch.edu.pe</a><br>Fuente de Internet             | 4%  |
| 3 | <a href="http://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a><br>Fuente de Internet         | 3%  |
| 4 | <a href="http://repositorio.ucv.edu.pe">repositorio.ucv.edu.pe</a><br>Fuente de Internet                 | 1%  |
| 5 | <a href="http://hdl.handle.net">hdl.handle.net</a><br>Fuente de Internet                                 | 1%  |
| 6 | <a href="http://passagetonirvana.com">passagetonirvana.com</a><br>Fuente de Internet                     | 1%  |
| 7 | <a href="http://repositorio.unapiquitos.edu.pe">repositorio.unapiquitos.edu.pe</a><br>Fuente de Internet | <1% |
| 8 | <a href="http://prezi.com">prezi.com</a><br>Fuente de Internet   | <1% |

|    |  |      |
|----|--|------|
| 9  | <a href="http://publicaciones.usanpedro.edu.pe">publicaciones.usanpedro.edu.pe</a><br>Fuente de Internet | <1 % |
| 10 | <a href="http://www.scilit.net">www.scilit.net</a><br>Fuente de Internet                                 | <1 % |
| 11 | Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA<br>IBEROAMERICANA<br>Trabajo del estudiante                       | <1 % |
| 12 | Submitted to Universidad Nacional del<br>Chimborazo<br>Trabajo del estudiante                            | <1 % |
| 13 | Submitted to Universidad Abierta para<br>Adultos<br>Trabajo del estudiante                               | <1 % |
| 14 | <a href="http://repositorio.uct.edu.pe">repositorio.uct.edu.pe</a><br>Fuente de Internet                 | <1 % |
| 15 | <a href="http://repositorio.uncp.edu.pe">repositorio.uncp.edu.pe</a><br>Fuente de Internet               | <1 % |
| 16 | <a href="http://repositorio.ulvr.edu.ec">repositorio.ulvr.edu.ec</a><br>Fuente de Internet               | <1 % |
| 17 | <a href="http://es.scribd.com">es.scribd.com</a><br>Fuente de Internet                                   | <1 % |
| 18 | <a href="http://repositorio.unc.edu.pe">repositorio.unc.edu.pe</a><br>Fuente de Internet                 | <1 % |
| 19 | <a href="http://repositorio.upse.edu.ec">repositorio.upse.edu.ec</a><br>Fuente de Internet               | <1 % |

|    |   |      |
|----|---|------|
| 20 | <a href="https://tesis.pucp.edu.pe">tesis.pucp.edu.pe</a><br>Fuente de Internet                                   | <1 % |
| 21 | <a href="https://docplayer.es">docplayer.es</a><br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 22 | <a href="https://repositorio.escuelatarapoto.edu.pe">repositorio.escuelatarapoto.edu.pe</a><br>Fuente de Internet | <1 % |
| 23 | Submitted to Universidad Privada San Pedro<br>Trabajo del estudiante  | <1 % |
| 24 | <a href="https://bibliotecadigital.oducal.com">bibliotecadigital.oducal.com</a><br>Fuente de Internet             | <1 % |
| 25 | <a href="https://cybertesis.unmsm.edu.pe">cybertesis.unmsm.edu.pe</a><br>Fuente de Internet                       | <1 % |
| 26 | <a href="https://repositorio.unheval.edu.pe">repositorio.unheval.edu.pe</a><br>Fuente de Internet                 | <1 % |
| 27 | <a href="https://repositorio.unu.edu.pe">repositorio.unu.edu.pe</a><br>Fuente de Internet                         | <1 % |
| 28 | <a href="https://dspace.unitru.edu.pe">dspace.unitru.edu.pe</a><br>Fuente de Internet                             | <1 % |
| 29 | <a href="https://repositorio.udh.edu.pe">repositorio.udh.edu.pe</a><br>Fuente de Internet                         | <1 % |
| 30 | Submitted to Universidad Catolica de Trujillo<br>Trabajo del estudiante   | <1 % |
| 31 | <a href="https://repositorio.umariana.edu.co">repositorio.umariana.edu.co</a><br>Fuente de Internet               | <1 % |

|    |  |      |
|----|--|------|
| 32 | Submitted to Universidad Catolica Los Angeles de Chimbote<br>Trabajo del estudiante        | <1 % |
| 33 | Submitted to Universidad Peruana Cayetano Heredia<br>Trabajo del estudiante                | <1 % |
| 34 | repositorio.usmp.edu.pe<br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 35 | Submitted to Centro Europeo de Postgrado - CEUPE<br>Trabajo del estudiante                 | <1 % |
| 36 | Submitted to Pontificia Universidad Catolica del Ecuador - PUCE<br>Trabajo del estudiante  | <1 % |
| 37 | Submitted to Universidad Marcelino Champagnat<br>Trabajo del estudiante                    | <1 % |
| 38 | Submitted to Universidad Nacional Santiago Antunez de Mayolo<br>Trabajo del estudiante     | <1 % |
| 39 | doaj.org<br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 40 | Submitted to Corporación Universitaria Minuto de Dios, UNIMINUTO<br>Trabajo del estudiante | <1 % |
| 41 | Submitted to Universidad Cesar Vallejo   |      |

|    |   |      |
|----|---|------|
|    | Trabajo del estudiante  | <1 % |
| 42 | Submitted to Universidad Femenina del Sagrado Corazón<br>Trabajo del estudiante | <1 % |
| 43 | Submitted to Universidad Peruana Austral del Cusco<br>Trabajo del estudiante    | <1 % |
| 44 | alexiscaporale.blogspot.com.ar<br>Fuente de Internet                            | <1 % |
| 45 | repositorio.escuelafolklore.edu.pe:8080<br>Fuente de Internet                   | <1 % |
| 46 | repositorio.upeu.edu.pe<br>Fuente de Internet                                   | <1 % |
| 47 | confessionsofascorpio.com<br>Fuente de Internet                                 | <1 % |
| 48 | periodicos.ufsm.br<br>Fuente de Internet  | <1 % |
| 49 | Submitted to uncedu<br>Trabajo del estudiante                                   | <1 % |
| 50 | vdocuments.es<br>Fuente de Internet   | <1 % |
| 51 | api-repositorio.unia.edu.pe<br>Fuente de Internet                               | <1 % |

|    |  |      |
|----|--|------|
| 52 | <a href="http://repositorio.une.edu.pe">repositorio.une.edu.pe</a><br>Fuente de Internet     | <1 % |
| 53 | <a href="http://www.grafiati.com">www.grafiati.com</a><br>Fuente de Internet                 | <1 % |
| 54 | <a href="http://www.olivares.mx">www.olivares.mx</a><br>Fuente de Internet                   | <1 % |
| 55 | <a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a><br>Fuente de Internet                     | <1 % |
| 56 | <a href="http://alfapublicaciones.com">alfapublicaciones.com</a><br>Fuente de Internet       | <1 % |
| 57 | <a href="http://issuu.com">issuu.com</a><br>Fuente de Internet                               | <1 % |
| 58 | <a href="http://repositorio.ucp.edu.pe">repositorio.ucp.edu.pe</a><br>Fuente de Internet     | <1 % |
| 59 | <a href="http://repositorio.undac.edu.pe">repositorio.undac.edu.pe</a><br>Fuente de Internet | <1 % |
| 60 | <a href="http://repositorio.uta.edu.ec">repositorio.uta.edu.ec</a><br>Fuente de Internet     | <1 % |
| 61 | <a href="http://sisbib.unmsm.edu.pe">sisbib.unmsm.edu.pe</a><br>Fuente de Internet           | <1 % |
| 62 | <a href="http://uvadoc.uva.es">uvadoc.uva.es</a><br>Fuente de Internet                       | <1 % |
| 63 | <a href="http://www.ilustrados.com">www.ilustrados.com</a><br>Fuente de Internet             | <1 % |

|    |   |                 |
|----|---|-----------------|
| 64 | <a href="https://dspace.unl.edu.ec">dspace.unl.edu.ec</a><br>Fuente de Internet                             | <1 <sup>9</sup> |
| 65 | <a href="https://es.slideshare.net">es.slideshare.net</a><br>Fuente de Internet                             | <1 <sup>9</sup> |
| 66 | <a href="https://repositorio.unican.es">repositorio.unican.es</a><br>Fuente de Internet                     | <1 <sup>9</sup> |
| 67 | <a href="https://repositorio.uotavalo.edu.ec">repositorio.uotavalo.edu.ec</a><br>Fuente de Internet         | <1 <sup>9</sup> |
| 68 | <a href="https://repositorio.uss.edu.pe">repositorio.uss.edu.pe</a><br>Fuente de Internet                   | <1 <sup>9</sup> |
| 69 | <a href="https://repositorioacademico.upc.edu.pe">repositorioacademico.upc.edu.pe</a><br>Fuente de Internet | <1 <sup>9</sup> |
| 70 | <a href="https://rus.ucf.edu.cu">rus.ucf.edu.cu</a><br>Fuente de Internet                                   | <1 <sup>9</sup> |
| 71 | Submitted to unsaac<br>Trabajo del estudiante   | <1 <sup>9</sup> |
| 72 | <a href="https://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a><br>Fuente de Internet                           | <1 <sup>9</sup> |
| 73 | <a href="https://repositorio.unp.edu.pe">repositorio.unp.edu.pe</a><br>Fuente de Internet                   | <1 <sup>9</sup> |

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias < 6 words

Excluir bibliografía

Activo