

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



TESIS

**“Estrategias Lúdicas para Desarrollar las Nociones de Escritura
en los Niños y Niñas del Nivel Inicial de 5 años de la I. E. N°. 317
distrito Tres Unidos, Provincia Picota, región san Martín.”**

TITULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN EDUCACIÓN INICIAL

Autor:

Br. Emerson Isuiza Tapullima (0009-0004-1108-8092)

Asesor:

Mg. Mélida Vela Ríos (ORCID N° 0000-0002-6771-0344)

Línea de Investigación:

Soporte recursos y materiales para los aprendizajes

PROMOCIÓN 2022-II

TARAPOTO – SAN MARTÍN

2024

Página del jurado

Mg. Mélida Vela Ríos (0000-0002-6771-0344)

Presidente

Lic. José Ramón Grandez Aguilar (0009-0000-5251-1038)

Secretario

Prof. Hilder Navarro Mego (0009-0001-3413-9815)

Vocal

Dedicatoria

Agradezco a Dios por concederme el don de la vida y por permitirme existir y optar por la carrera del nivel inicial, satisfacción que me llena de alegría y bendición para avanzar diariamente hacia mis metas, junto con su inagotable generosidad y cariño, que me enseña a ser mejor cada día

A mis padres: Emerson y Estela, por ser parte de mi niñez y mi presente, gracias a ellos por su amor incondicional y su respaldo emocional económico en todo momento.

A mi señora, Brendi, por estar a mi lado en cada elección que hago en mi vida, por permitirme cumplir mis metas trazadas aunque hasta ahora, el camino no ha sido fácil, pero gracias a su amor y su inmensa bondad.

Emerson

Agradecimiento

A los profesores de la I.E. Inicial N° 317 del distrito de Tres Unidos, por las disposiciones prestadas para llevar a cabo la investigación actual.

A los profesores de la EESPP “Tarapoto”, por quienes he adquirido el conocimiento necesario para desarrollar y finalizar con éxito este proyecto tesis, de manera especial a la Profesora Marisol Ramírez Pinedo.

Declaratoria de autenticidad

Yo, **Emerson Isuiza Tapullima**, identificada con **DNI N° 47827274**, estudiante de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” de la Carrera Profesional de Educación Inicial, con el informe de tesis: Estrategias lúdicas para desarrollar las nociones de escritura en los niños y niñas del nivel inicial de 5 años de la I. E. N° 317 distrito Tres unidos, Provincia Picota, región san Martín.

Declaro bajo juramento que:

1. La presente informe es de mi autoría.
2. Se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la presente investigación no ha sido plagiada, ni total ni parcialmente; y tampoco ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener antes algún grado académico o título profesional.
3. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados ni duplicados; tampoco copiados y por lo tanto, corresponden a los datos de la muestra de estudio.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores) autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumo las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Tarapoto, setiembre del 2024.

Emerson Isuiza Tapullima

DNI N° 47827274

Presentación

Distinguidos miembros del jurado evaluador,

Presento ante ustedes la tesis titulada “**Estrategias lúdicas para desarrollar las nociones de escritura en los niños y niñas del nivel inicial de 5 años de la I. E. N° 317 distrito Tres unidos, Provincia Picota, Región San Martín**”, con la finalidad de mejorar la atención en los niños y niñas de educación inicial de la mencionada I.E.

Los hallazgos obtenidos a partir de esta investigación me facilitarán la obtención del título de Licenciado en Educación Inicial, además, se convertirá en un recurso valioso y de gran utilidad informativa que verificada.

Para implementar el desarrollo de este trabajo en la investigación, se han considerado los pasos que incluye la técnica utilizada en la investigación científica, especialmente los referidos a la investigación cuantitativa de tipo aplicada, diseño cuasi experimental con grupos experimental y de control pre – test y post – test; por lo tanto, confío en haber satisfecho las expectativas y requisitos establecidos.

Con la expectativa de haber cumplido con las especificaciones legales que garanticen su aprobación.

El autor

Índice

Caratula.....	0
Página del jurado	02
Dedicatoria.....	03
Agradecimiento.....	04
Declaratoria de autenticidad	05
Presentación	06
Índice	07
Resumen	09
Abstract.....	10
Introducción.....	11
Capítulo I	12
Planteamiento del Problema	13
1.1. Situación Problemática.	13
1.2. Formulación del Problema.....	14
1.3. Justificación de la Investigación	15
1.4. Objetivos de la Investigación.....	16
1.5. Delimitaciones y limitaciones de la investigación.....	16
Capítulo II.....	18
Marco Teórico	18
2.1. Antecedentes del estudio.....	18
2.2. Bases Teóricas o enfoques científicos	21
2.3. Definiciones de términos básicos.....	35
Capítulo III.....	36
Metodología.....	37
3.1.Hipótesis	37
3.2. Variables.....	37
3.3. Operacionalización de variables.....	38
3.4. Metodología.....	40
3.5. Tipo d estudio	40

3.6. Diseño.....	40
3.7. Población, muestra y muestreo.....	41
3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	42
3.9. Método de análisis de datos	43
Capítulo IV	45
Resultados Obtenidos	45
4.1. Presentación de datos generales, análisis, e interpretación de resultados	45
4.2. Discusión de resultados	54
Capítulo V.....	59
Conclusiones y Recomendaciones.....	59
5.1. Conclusiones	59
5.2. Recomendaciones	61
Referencias Bibliográficas.....	62
Anexos	65
Anexo N° 01: Reporte de similitud turnitin.....	65
Anexo N° 02: Definiciones conceptuales y operacionales	66
Anexo N° 03: Operacionalización de la variable independiente	67
Anexo N° 04: Operacionalidad de la variable dependiente	74
Anexo N° 05: Diseño de investigación.....	74
Anexos 06: Muestra	74
Anexo N° 07: Evidencia de la constancia de prácticas	75
Anexo N° 08: Evidencia de las sesiones aplicadas	76
Anexo N° 09: Instrumento de lista de cotejo	100
Anexo N° 10: Validación de instrumentos de investigación	107
Anexo N° 11: Guía de observación	116
Anexo N° 12: Evidencias de prácticas	120

Resumen

La investigación es muy importante por su aporte al proceso de lecto-escritura en el aprendizaje de los alumnos del nivel inicial y tuvo como *objetivo principal determinar la influencia de las estrategias lúdicas, en el desarrollo de las nociones de escritura en niños y niñas de 5 años de la I.E. No. 317, distrito Tres Unidos, provincia Picota y región San Martín*. Es un deber compartido por toda la sociedad en su conjunto y los padres de familia y profesores en particular, crear las condiciones elementales a fin de hacer de la educación el medio que mejore progresivamente la felicidad de las familias, garantizando un desarrollo sostenido en el tiempo. El infante aprende a leer y escribir; jugando, cantando, escuchando música inicialmente y es este escenario donde debemos apoyarles desde el hogar y la escuela como una delicada y permanente tarea conjunta. Con resultado de la investigación actual educativa, aportamos a los Maestros a mejorar las primeras nociones de escritura que presentan los estudiantes en sus primeros años de escuela primaria (nivel inicial) de los peruanos y la información ponemos a consideración de profesores y padres de familia. El conocimiento infantil debe contener actividades lúdicas o juegos a fin de facilitarle sus primeros conocimientos teóricos-prácticos de escritura, allí se **expresa la motricidad en el juego, la construcción de escritura de palabras sobre todo el simbolismo en la mente de imaginario del niño en el nivel inicial**. Como método de estudio trabajamos el aplicativo con diseño cuasi experimental de dos grupos; experimental y de control con pre test y post test en cuyo proceso de aprendizaje los niños participaron en juegos motores, simbólicos y de construcción como parte del desarrollo del estudio investigativo en el manejo de la variable independiente (estrategias lúdicas) y teniendo como dimensiones como parte de la variable dependiente (nociones de escritura) pre silábico, silábico y alfabético. En el silábico; la escritura silábica inicial y la escritura con una cantidad marcada, en el alfabético; los escritos silábicos. Todo el trabajo se realizó con niños de 05 años con un total de 50 (muestra) por conveniencia del investigador. Para la recolección de datos trabajamos el instrumento listo **de cotejo y cuestionarios como guías en los monitoreo o seguimientos vía observación a las sesiones de aprendizaje o procesos de estudio de los infantes**. Considero vital sugerir a los docentes incorporar actividades referidas a las estrategias lúdicas en sus sesiones de aprendizajes para mejorar conocimientos sobre nociones de escritura. **Palabras Claves:** Estrategias lúdica, Nociones de escritura, Lista de cotejo, Juegos infantiles, Grafismos, Contexto rural.

Abstract

The research is very important for its contribution to the reading-writing process in the learning of students at the initial level and its main objective was to determine the influence of playful strategies in the development of notions of writing in boys and girls of 5 years of Educational Institution No. 317, Tres Unidos district, Picota province and San Martín region. It is the responsibility of society as a whole and of parents and teachers in particular, to create the basic conditions in order to make education the means that progressively improves the quality of life of families, guaranteeing sustained development over time. . The child learns to read and write; playing, singing, listening to music initially and it is a scenario where we must support them from home and school as a delicate and permanent joint task. With the results of this educational research, we help teachers improve the first notions of writing that students present in their first years of schooling (initial level) of Peruvians and we put the information for the consideration of teachers and parents. . Children's learning must contain recreational activities or games in order to facilitate their first theoretical-practical knowledge of writing, where motor skills are expressed in the game, the construction of writing words, especially the symbolism in the child's imaginary mind in the initial level

As a study method, we worked on the application with a quasi-experimental design of two groups; experimental and control with pre-test and post-test in whose learning process the children participated in motor, symbolic and construction games as part of the development of the investigative study in the management of the independent variable (playful strategies) and having dimensions as part of the dependent variable (notions of writing) presyllabic, syllabic and alphabetic. In the syllabic; initial syllabic writing and writing with a marked requirement for quantity, in the alphabetical; syllabic writings. All work was carried out with 5-year-old children with a total of 50 (sample) for the convenience of the researcher. To collect data, we use the checklist and questionnaire instruments as guides in monitoring or following up via observation of the learning sessions or study processes of the boys and girls. I consider it vital to suggest that teachers incorporate activities related to playful strategies in their learning sessions to improve knowledge about notions of writing.

Keywords: Playful strategies, Writing notions, Checklist, Children's games, Graphics, Rural context.

Introducción

Las actividades lúdicas representan una de las tácticas más cruciales para apoyar a los infantes del nivel inicial en el progreso de sus primeras experiencias en el aprendizaje sobre nociones de escritura. Por lo tanto, las posibilidades de entornos de juego que fomentan la investigación activa y el conocimiento experiencial son la base de los programas educativos en la etapa preescolar efectivos” UNICEF (2018). Lo que queremos mejorar en esta investigación es que los infantes desarrollen sus nociones de escritura en el nivel de inicio. El juego es favorece el crecimiento integral del niño, le permite curiosear, crear, explorar, entretenerse, descubrir, experimentar, desarrollar progresivamente su pensamiento crítico y por ende es una estrategia muy importante tomarlo en cuenta para poder alcanzar el propósito de la investigación (juego). La presente investigación pedagógica contiene información relevante sobre la **importancia de trabajar estrategias lúdicas para desplegar las nociones de escritura con infantes de la I.E. No. 317, distrito, Tres Unidos, provincia, Picota, región San Martín**, lo que deseo con este trabajo de investigación es que los infantes de 5 años desarrollen sus nociones de escritura mediante actividades lúdicas, y para ello los docentes tienen un arduo trabajo para realizar en coordinación con los progenitores y con los actores educativos, Las actividades lúdicas ayudan en su proceso de comprender lo que leen y se comunican progresivamente con las personas de su alrededor. La obligación que tienen los docentes de conectar a sus niños, con una diversidad de distintos tipos de obras literarias y géneros para leerles y escribirles, se transforman en situaciones relevantes para su desarrollo (Moreno, 2002). El presente trabajo se formula la siguiente cuestión: ¿De qué forma las habilidades lúdicas optimizan las nociones de escritura en infantes de 5 años de la I.E. 317 distrito de Tres Unidos, provincia Picota? Ayuda de manera progresiva siempre en cuando se utiliza materiales pertinentes para este desarrollo y con su debido acompañamiento en todo este proceso de aprendizaje de parte los actores educativos. El presente estudio está estructurado en cinco capítulos con información debidamente sobre el tema a tratar, los que enumeramos a continuación;

En el capítulo I se presenta el problema de investigación y contiene la realidad problema, el planteamiento del problema, la justificación del estudio, objetivos, delimitaciones y restricciones del estudio.

En el capítulo II marco teórico, el marco conceptual de la investigación se presentan los antecedentes del estudio y las bases teóricas científicas que lo mantienen el análisis de los términos fundamentales y sus definiciones.

En el capítulo III, La metodología de investigación especifica las variables de estudio variable independiente y dependiente, su Operacionalización, el enfoque y el tipo de investigación, el diseño de la investigación, la población y la muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y las técnicas de prueba de hipótesis empleadas, el tipo y diseño de la investigación consigna, muestreo, así como las técnicas de análisis de datos y prueba de hipótesis.

En el capítulo IV se presentan los hallazgos de la investigación y se discuten.

El Capítulo V contiene los hallazgos de la investigación que están directamente relacionados con el problema los objetivos planteados, respondiendo a las hipótesis, así como también las respectivas recomendaciones.

Por último, se incluyen la bibliografía y los anexos utilizados correspondientes.

Capítulo I

Planteamiento del Problema

1.1. Situación Problemática.

Desarrollar la práctica profesional, permitió conocer de cerca el contexto escolar de los infantes, tanto en sus saberes previos como sus primeras manifestaciones en el aula, su desenvolvimiento espontáneo dirigido en los juegos y actividades lúdicas, así como también sus limitaciones para representar gráficamente los mensajes de dichas actividades realizadas porque toda actividad escolar en un aula del nivel inicial, tiene que estar motivada por la práctica de diversas actividades lúdica, juegos dirigidos o espontáneos para la consecución de aprendizajes profundos y significativos. La lúdica es una actividad que se desarrolla en entornos restringidos y temporales, donde existen pautas y reglas que garantizan su aplicación satisfactoria. El juego, por otro lado, es una acción realizada de manera espontánea que todos los infantes realizan con frecuencia en su vida cotidiana. Por esta razón, destacados pedagogos afirman que el aprendizaje puede lograrse a través del juego. (Huizinga, 2007). Cada niño o niña es un mundo diferente a la hora de jugar y poder descifrar lo que juega Según Bernabeu (2009) se expresa que la lúdica es una manifestación de gran relevancia en el conocimiento del niño, ya que, a través de esta estrategia, el niño desarrolla una nueva estructura mental.” (p. 49). Se puede sostener que es importante destacar la importancia del juego. constituye una estrategia que posibilita al infante aprender a través de la lúdica, ya que es una actividad natural para ellos (Wallon, 2000).

Varios de los infantes del aula “rayitos del sol” de la institución educativa No. 317 distrito tres Unidos, provincia Picota; comprendidos entre los 5 años de edad, inicialmente mostraron dificultades para graficar, representar o escribir sus nombres a sus manera por ejemplo, así como también en el tema de la psicomotricidad fina no todos mostraban la misma facilidad en los movimientos, recepción de sonidos e imágenes, entre otras Vygotsky, L.S. (1977), Hace mención a la redacción como un mecanismo de transmisión semiótica dentro el proceso de progreso psicológico humano, que además supone un proceso deliberado y orientado por uno mismo, enfocado en alcanzar metas que han sido definidas con anterioridad establecidos. También indica La redacción constituye una modalidad lingüístico, un sistema de símbolos y, por ende, un medio de comunicación estructurado, por ende, una herramienta psicológica. Sin

embargo, en este proceso debemos ser cuidadosos al enseñarles nociones de escritura y estar animándolos en forma permanente. Encontramos casos de alumnos que no distinguían las formas de las letras y con apoyo docente de transcripciones superamos y logramos los aprendizajes esperados progresivamente. o, Ferreiro, E. (2011), Indica que la lectura es tanto un proceso como una táctica como un procedimiento, se emplea para facilitar el conocimiento del texto como método de enseñanza, resalta relaciones intrínsecas entre escritura y lectura, utilizándose como una estructura que integra metacognición y comunicación integrada. Escritura y lectura son dos habilidades fundamentales en el contorno académico y profesional, componentes inextricablemente vinculados dentro de un único proceso cognitivo.

Consideramos muy importante aplicar estrategias lúdicas como una forma de seguir perfeccionando cada día más las nociones de lecto-escritura en los infantes del nivel inicial, interactuando con cuentos o presentando materiales con letras para que sean los mismos niños y niñas quienes armen algunas palabras entre ellas sus propios nombres. Parte de la importancia sobre la cual se sustenta el análisis presente de la investigación.

1.2. Formulación del Problema

Problema general:

¿De qué manera las estrategias lúdicas, desarrolla las nociones de escritura de los niños y niñas del nivel inicial 5 años de edad, en la institución educativa N° 317, distrito Tres Unidos, provincia Picota?

Problemas específicos:

¿De qué manera el pretest ayudaría conocer las nociones de escritura que **presentan los niños de 5 años** en la institución educativa No. 317 distritos de Tres Unidos, provincia Picota?.

¿Cómo implementar **el juego simbólico para mejorar nociones de escritura** en niños y niñas de 5 años de edad en la institución educativa No. 317 distrito Tres Unidos, provincia Picota?

¿De qué manera el juego como **estrategia motora** ayuda a la escritura en niños y niñas de 5 años de edad en la institución educativa No? 317 distrito Tres Unidos, provincia Picota?

¿De qué manera podemos Implementar **el juego de construcción para** desarrollar la escritura en los niños y niñas de 5 años de edad en la institución educativa N° 317 distrito de Tres Unidos, Provincia Picota?

1.3. Justificación de la Investigación

Reiterando que las actividades recreativas son parte de los elementos motivadores permanentes en aula en infantes del nivel inicial, consideramos que, el juego debe ser parte metodológica en todo proceso de estudios, edad, contexto socio-natural y condiciones básicas de vida.

Justificación Teórica

El presente estudio, contiene una revisión importante de datos socio-pedagógicos, complementos bibliográficos de grandes pedagogos y estudiosos sobre la necesidad de aplicar diversas actividades recreativas y su incidencia en el conocimiento y uso de las nociones de escritura, específicamente con alumnos del nivel inicial. Adicionamos datos informativos sobre logros a partir de empleo de propuestas didácticas centradas en los objetivos del este trabajo.

Justificación práctica

Los resultados obtenidos proceden de ensayos de propuestas que buscan incrementar los recursos procedimentales y poder usarlos en forma accesible y permanente de preferencia en el nivel inicial por el tipo de problema seleccionado para esta investigación y que puede también como punto inicial para futuras investigaciones similares.

Justificación metodológica

La relevancia de este estudio de investigación contextualizado para el nivel inicial propone mejorar los resultados sobre nociones de escritura, entendiendo que en el nivel inicial estos contenidos son básicos o elementales, las manera o formas de cómo y cómo enseñar aplicando metodologías activas (estrategias lúdicas) como instrumentos de aprendizaje en los aspectos señalados para de esa manera promover aprendizajes significativos e integrales de los infantes además de potenciar y ampliar sus capacidades.

1.4. Objetivos de la Investigación

1.4.1. Objetivo General

Determinar en qué medida la aplicación de las estrategias lúdicas, mejoran las nociones de escritura, en niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa No. 317 distrito Tres Unidos, provincia Picota.

1.4.2. Objetivos Específicos

Conocer mediante un pre-test los conocimientos que **presentan los niños sobre nociones de escritura** en la institución educativa No. 317 distritos de Tres Unidos, provincia Picota.

Ejecutar el juego como **estrategia motora** para desarrollar la escritura respectivamente en niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa No. 317 distrito Tres Unidos, provincia Picota.

Desarrollar **el juego simbólico para mejorar nociones de escritura** en niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa No. 317 distrito Tres Unidos, provincia Picota.

Implementar **el juego de construcción para desarrollar la escritura** en niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa No. 317 distrito Tres Unidos, provincia Picota.

1.5. Delimitaciones y limitaciones de la investigación

Delimitaciones:

El presente estudio está contextualizado en la práctica pedagógica con alumnos del nivel de educación inicial comprendidos entre los 5 años de edad, centralizados en zona relativamente rural (distrito Tres Unidos, provincia Picota). El proceso de ejecución lo realizamos mayoritariamente en el año 2022, mientras desarrollamos la Práctica Profesional cuyo propósito guarda relación con un adecuado uso de las estrategias lúdicas para tener mejores logros en el aprendizaje y conocimiento de las nociones de escritura, aspecto muy importante y delicado en los inicios de la escolaridad en la etapa inicial.

Los logros de la investigación servirán solo a la realidad Institucional y servirán solo para los niños que desarrollan dichas características no pudiendo realizar generalizaciones hacia otros contextos por lo que los resultados solo estarán para aplicar características de la I.E. Inicial.

La investigación tuvo un período de tiempo aproximada de 11 meses desde la elaboración de la propuesta investigativa en el contexto del área de Investigación aplicada, hasta la culminación, la diligencia de la tecnología y el procesamiento de datos.

Limitaciones:

Actualmente, la investigación se circunscribe solo a investigar las nociones de escritura empleando el juego como estrategia a la I.E. inicial N° 317 del distrito de Tres Unidos. no se podrán comparar resultados hacia otros contextos. La generalización resultados solo, a contextos con características similares, hacia otros contextos servirá en su nivel generalizador

Como toda investigación complementada con la práctica profesional en educación (formación inicial), su aplicación sólo dispuso de algunos meses con niños en aula trabajando aspectos procedimentales. El autofinanciamiento fue la base de ejecución investigativa bajo responsabilidad del autor del presente estudio.

Poca información existente ya que no se han se han hallado investigaciones relacionadas con el tema o existe poca difusión de los trabajos.

Poca la involucración y el compromiso de los progenitores en el trabajo realizado, que incluso su colaboración parece forzada, llegando a contagiar dicha actitud a los niños.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1. Antecedentes del estudio.

Internacionales

Las Autoras: Mariela Elizabeth González Vázquez. Mónica Jisella Rodríguez Cobos en su trabajo titulado; “Las acciones recreativas como enfoques metodológicos en el ámbito de la educación infantil”, mayo 2018 Ecuador Universidad Estatal de Milagro Facultad Ciencias de la Educación *han buscado desarrollar un modelo didáctico que implemente estrategias recreativas para optimizar el procedimiento adquisición de los infantes del nivel inicial. Esta disponibilidad de entornos apropiados para el avance y fortalecimiento del proceso de instrucción favorece la práctica y el desarrollo, mediante el juego libre, de las destrezas y actividades motoras y cognitivas, sociales y emocionales de los alumnos, lo que les admitirá interactuar de manera más fluida con las personas a su alrededor. El juego y las actividades recreativas son fundamental para el profesor en el transcurso educativo, dado que representa una característica inherente de los infantes. Su progreso hace que el aprendizaje sea placentero, estimulante, agradable y espontáneo. Esta incorporación de esta acción pedagógica refuerza el interés y las destrezas de los niños.*

La autora: Urgilés Albán Kimberlin Dayana con su tema: "Habilidades recreativas para fomentar la lectoescritura Facultad de Filosofía, letras y Ciencias de la Educación carrera de Pedagogía Universidad Católica Santiago de Guayaquil – Ecuador 2019 : concluye que; uno de los desafíos más significativos que los docentes enfrentan en la actualidad es fomentar y/o consolidar en los alumnos de educación media el desarrollo de competencias comunicativas que les posibiliten convertirse en oradores y lectores competentes. Con el fin de lograrlo, se llevan a cabo numerosos esfuerzos, tanto en la exploración de metodologías de trabajo innovadoras como en efectiva, como en la elección de textos que satisfagan las expectativas de los estudiantes, con el propósito de fin de guiarlos en su procedimiento adquirir habilidades De leer y escribir. En conclusión, se puede afirmar que:

- Estar atento a cualquier novedad que surja en los estudiantes ayudó a identificar de manera oportuna las dificultades que estos presentaban en el área de lectoescritura.

- El intercambio y la interacción de ideas entre todos los componentes que participan en el proceso de instrucción de estudiante fue fundamental para que este mejorara su dificultad, ya que se trabajó de manera colaborativa en la búsqueda de posibles soluciones.
- La integración de estrategias lúdicas resultó ser una herramienta eficaz que permitió captar la atención de todos los estudiantes, facilitando así el acceso a nuevas formas de aprendizaje.

Nacionales

Las autoras del presente trabajo; Bach. Mónica Taype Sánchez y la Bach. Sonia Casaverde Pumacayo, titulado; “Curso de actividades recreativas para potenciar la articulación verbal en infantes de 3 años de la I.E.I N°. 02 María Inmaculada- Abancay-2018” Universidad Nacional Micaela bastidas de Apurímac Facultad de Educación y Ciencias Sociales Escuela académico Profesional de Educación Inicial Intercultural bilingüe 1° y 2° infancia. Determinaron los talleres lúdicos influyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que a su vez perfecciona la articulación verbal en niños de 3 años de la I.E.I N° 02 María Inmaculada – Abancay- 2018. Con una correlación de 0,963 y una significancia bilateral de 0,01, se evidencia una correlación positiva de un nivel muy alto. 2. Se estableció que las actividades lúdicas están vinculados al desarrollo del proceso educativo, lo que contribuye a perfeccionar la articulación en los infantes de tres años de edad de la I.E.I N° 02 María Inmaculada – Abancay- 2018. La correlación es de 0,977 con una significancia bilateral de 0,01, lo que indica una relación positiva de nivel muy alto. Además, se estableció que los talleres recreativos están relacionados con el proceso de aprendizaje-enseñanza, lo que optimiza la articulación en los infantes y semántica de 3 años la I.E.I N° 02 María Inmaculada – Abancay- 2018. La correlación es de 0,820 con una significancia bilateral de 0,01, lo que indica una relación positiva de nivel alto. Asimismo, se descubrió que los talleres recreativos están relacionados con el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que refina la articulación anatómica en los infantes de 3 años de la I.E.I. N° 02 María Inmaculada – Abancay- 2018. La correlación es de 0,926 con una significancia bilateral de 0,01, lo que demuestra una excelente correspondencia positiva.

Los bachilleres victoria Maritza LLaique Mamani y Alfredo Pauro Mamani para optar el título profesional de licenciado en educación presentaron el siguiente trabajo titulado; dificultades en la lectura de los alumnos del 1° grado 'B' de la Institución Educativa Mariano Lino Urquieta de Moquegua en 2016, Universidad Nacional San Agustín de Arequipa, Facultad de Ciencias de la Educación, llegando a las siguientes conclusiones:

Primero. – Al emplear variados enfoques de forma prácticamente adaptada a medida para los estudiantes que enfrentan desafíos en la lectoescritura, es factible optimizar los procesos de aprendizaje", lo que a su vez impacta en los resultados definitivos.

Segundo. – Es imperativo que los docentes estar familiarizados con y aplicar diversas metodologías y metodologías en la instrucción de la lectoescritura, adaptándose a las velocidades y modalidades de la educación de los estudiantes, con el fin de lograr mejoras en los hallazgos.

Tercero. – Después de implementar el plan para mejorar junto con la propuesta de enseñanza alternativa permite concluir que el 80% de los alumnos ha conseguido mejorar tanto sus experiencias como sus consideraciones.

Cuarta. – Los progenitores de los alumnos que tienen problemas para leer suelen trabajar y poseen un bajo nivel educativo, lo que resulta en un apoyo limitado hacia sus hijos en las actividades educativas.

Quinta. – Los alumnos con requerimientos educativos especiales reciben una atención personalizada y diferenciada que se adaptada a sus necesidades y deseos; ende, los resultados suelen ser limitados y se manifiestan a largo plazo.

Antecedentes Regionales

Las Bach. Fabiola Cumapa Del Águila y Yunely Correa Saldaña con su trabajo de investigación titulado; “Habilidades recreativas para fomentar el progreso de la oralidad en infantes de 4 años en la I.E. Inicial N°089 de la Ciudad de Rioja” 2014, Universidad Nacional de San Martín-Tarapoto Facultad de Educación y humanidades escuela profesional de educación inicial Tarapoto-Perú 2018 lograron las conclusiones detalladas a continuación;

- a) Las metodologías lúdicas se fundamentaron enmarcan dentro de los conceptos teóricos existentes sobre la acción entretenida, la sociocultural de Vygotsky, así como en las teorías lingüísticas, pragmáticas y en los actos del habla propuestos por Searle.
- b) Las habilidades lúdicas implementadas para los infantes de cuatro años en la I.E. Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja incluyeron adivinanzas y canciones, desarrollándose a lo largo de 08 Sesiones de enseñanza.
- c) La implementación de las metodologías lúdicas mejoró en gran medida la oralidad en los infantes de 4 años en la I.E. Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja en 2014, Con un nivel de significancia del 5% y 21 grados de libertad, se obtuvo un valor calculado de $t_c = -29,01$ y un valor tabular de $t_t = -1,721$.

- d) La implementación de las habilidades lúdicas mejoró hablar en los infantes de 4 años en la I.E. Inicial N° 089 de la ciudad de Rioja, alcanzando avances en los aspectos de tono de voz, volumen, expresarse de manera no verbal y fluidez, así como en coherencia, dicción y pronunciación.

La Bach. Celinda Sánchez Flores con su trabajo titulado; “La dinámica lúdica como enfoque de aprendizaje para mejorar motricidad compleja en infantes de 5 años de la I.E. N°130 de Azangihua, distrito de Agua Blanca, provincia de el Dorado, región San Martín – 2017” Universidad Católica los Angeles Facultad de educación y humanidades escuela profesional de educación Chimbote – Perú 2017 , logra las conclusiones detalladas a continuación: los resultados del pretest revelaron que los infantes de 5 años de la I.E. N°130 de Azangihua, distrito de Agua Blanca, provincia de el Dorado, Región San Martín – 2017, *Tanto A como B alcanzaron el 25%, y C recibió el 50%., manifestando que presentan deficiencias en moverse con fuerza la implementación de actividades lúdicas realizado en 8 sesiones de aprendizaje.* Mediante este proceso, los niños demostraron sus destrezas en el perfeccionamiento de las acciones, lo que resultó muy contento, ya que contribuyó al aumento de su movimiento de manera gruesa. Los hallazgos del post-test evidencian que el 83% alcanzó una calificación de 'A' en el logro previsto, lo que es satisfactorio por los favores obtenidos.

2.2. Bases Teóricas o enfoques científicos

2.2.1. Estrategias Lúdicas

Previo a la conceptualización de las estrategias lúdicas, consideramos importante reiterar que los procesos educativos en el nivel inicial son relativamente diferentes con referencia con otros niveles de la EBR. En este nivel nos iniciamos en la escolaridad, socializamos las nociones básicas de las áreas de estudio o académicas (lenguaje, matemática, ciencias sociales, ciencias naturales etc.), lectura y escritura en base a simbologías, trazados diversos, cuyos aprendizajes se ven motivados a partir de las canciones, música para su edad, psicomotricidad, gruesa y fina, juegos diversos y las actividades lúdicas, como motivadores estratégicos permanentes.

Las estrategias de juego constituyen herramientas que enriquecen tareas de instrucción y contribuyen a resolver problemas. Cuando el profesor utiliza diversas metodologías, las cuales alteran el conjunto o la organización de los elementos para facilitar la comprensión y la comprensión de los infantes (Hernández, 2014). A través de las habilidades lúdicas, se fomenta investigaciones y análisis en relación con los 12 objetivos, temas y contenidos, además de

establecer una atmósfera favorable para que los estudiantes sientan despertar el interés y la motivación hacia aquello que están aprendiendo.

Muchos escritores incluyen Ferreiro 2009, García 2004, Díaz y Hernández 2002 "Coinciden en que las destrezas lúdicas son efectivas para contribuir al desarrollo integral y cognitivo de los infantes, posibilitando encontrarse los siete conocimientos fundamentales que lo destacado pensador Edgar Morín (1999) considera esenciales para el presente siglo. Estos saberes son relevantes no como una comprensión aislada, como una red de conocimientos que favorezca un crecimiento sostenible a largo plazo. (Posada González, 2014).

Edgar Morín menciona los siguientes conocimientos:

Las dos cegueras del conocimiento son el error y la fe.

1. Los fundamentos del conocimiento relevante.
2. Educar sobre la naturaleza humana fundamental.
3. Fomentar la identidad global.
4. Afrontar las dudas
5. Promover el entendimiento.
6. La ética del ser humano.

2.2.1.1. Estrategia de juegos

Destacan la relevancia de incorporar el juego en el salón de clases porque promueve el perfeccionamiento integral en los componentes cognitivos, motores, sociales, emocionales, psicosociales y físicos del niño. También, el juego impulsa a los niños involucrados, ya que participan en una actividad lúdica común, donde se comunican y cada uno actúa de acuerdo de acuerdo a sus capacidades y restricciones. No obstante, esto presenta un gran desafío, dado que el juego puede aplicarse en diversas áreas curriculares y otras contextos y acciones a lo largo de la rutina escolar.

Juego Libre.

Acorde a Ferland (2005), El juego es gratuito define como las operaciones que realizan los niños para seleccionar y dirigir su comportamiento en el juego, sin que estas sean orientadas o impuestas por un adulto. Los jugadores pueden elegir libremente los materiales que utilizarán. Asimismo, el juego libre cuenta con reglas que, en un principio, son establecidas por los jugadores, pero que pueden ser ajustadas según las circunstancias que surjan durante el desarrollo del juego. Estos juegos estimulan creatividad, imaginación y fantasía. Dentro del resumen, los cuatro tipos de juego —juego de juego libre, juego simbólico, juego de ejercicio o funcional y juego basado en reglas— permiten que los infantes donde los procedimientos, las normas, El tema y el contexto pueden variar dependiendo del tipo de juego. (Piaget, 1977).

2.2.1.2. Estrategia de símbolos

El juego de palabras se inicia a partir de los 2 años. Cuando juegas este tipo de juego, los infantes dramatizan y representan situaciones, lo que potencia su imaginación al transformar objetos para representar elementos ausentes o situaciones no concurrencias (Díaz y Tron, 2011; Chamorro, 2010). Por ejemplo, una escoba puede ser considerada como un caballo; una piedra, como una papa; y la tierra, como arroz, entre otros. En este sentido, Platas (2017) señala que el niño utiliza objetos para crear una simulación imaginaria de un objeto que no está presente, a través del contraste con un objeto que está presente.

Además, Montealegre (2016) Destaca que juego de simbolismo facilita al infante acercarse a la sociedad, ya que se basa en una recreación de manera inesperada a partir de una situación real o hipotética con el fin de mostrar una dificultad, una circunstancia de la vida diaria, o datos significativa que el niño percibe en su entorno. Debido a esto, el niño reproduce estas operaciones a través del juego. Como ejemplo, las actividades y los elementos que observa los infantes en profesionales como el médico, el maestro, el enfermero, el obrero o la madre. De este modo, estos juegos facilitan que el alumno se acerca al mundo general. (Zych et al., 2016, citado en Cáceres et al., 2018), potenciando su ilusión al crear Personajes, ubicaciones y objetos que imaginarios y simbólicos.

2.2.1.3. Estrategias de representación

Esta forma de juego implica que los infantes actúen como si fueran papás, mamás u otros personajes, ya sean reales o imaginarios. El juego surge De la satisfacción que proviene de la interacción con los demás, y sus características incluyen comunicación, experimentación, habilidad para representar y la construcción de experiencias. Consiste en asignar un personaje u objeto para dibujar, y el resto del grupo debe adivinar a qué se refiere. Esto fomenta la participación, la interacción con los demás y el pensamiento reflexivo.

La elaboración de propuestas, así como la asignación de tiempos y espacios para el juego y la experiencia espontánea en los niños desde una perspectiva inclusiva, es esencial en contextos de distanciamiento social para el aprendizaje y la capacidad de relacionarse del infante.

Si el juego constituye un derecho fundamental durante toda la vida, es en la niñez donde adquiere mayor importancia. La promoción del juego y las nuevas propuestas deben implementarse de manera interactiva con los destinatarios para idear actividades lúdicas que faciliten el movimiento, la creación, la imaginación y la toma de decisiones dentro de conjunto con otros

Es interesante considerar actividades lúdicas en nuevos contextos para desarrollar propuestas enriquecedoras que promuevan el aprendizaje.

Brinnitzer. (Evelina: 2023) Basado en Juegotecas: espacios diseñados para diseñar y fomentar actividades colectivas. El juego es una dimensión fundamental de la persona y, al mismo tiempo, refleja las costumbres, relaciones y valores de cada sociedad. Además, los juegos y juguetes contribuyen a la generación de nuevos valores y creencias. El juego se basa en la interacción y el establecimiento de reglas con otros, lo que implica aceptar desafíos y atreverse a resolverlos. Este proceso genera emoción, permite crear e imaginar nuevas posibilidades, y favorece la expresión. El juego se llama también la forma primordial de comunicación con los demás y de interacción con el mundo. Al jugar, se establece un orden lúdico en el que cada persona asume diferentes roles en la vida diaria, el espacio se transformó en un escenario de juego, y se crea un nuevo sentido del tiempo.

2.2.1.4. Estrategias motoras

El juego motor da lugar a una serie de acciones motrices dentro de un entorno particular, siendo esta la clave de la entender las direcciones motoras. Los juegos de tipo motor y su organización facilitan un esquema en el que los participantes mejoran sus relaciones, fortalecen vínculos y, en última instancia, comparten intensamente una práctica placentera. El juego motor facilita la asimilación de habilidades motoras adecuadas a la edad del niño. La importancia del contexto en el que se implementa esta estrategia es crucial, ya que su objetivo es desarrollar la motricidad gruesa, requiriendo el movimiento global de todas las partes del cuerpo. Además, el juego motor ofrece beneficios al mejorar la forma en que el niño interactúa con su ambiente y sus relaciones con los demás, permitiéndole desarrollar las competencias y atributos necesarios para su edad.

Juegos que incluyen elementos motores adicionales: Incluye la fuerza de los músculos, la velocidad, la regulación del desplazamiento, la firmeza y la autoconfianza en el manejo del cuerpo, lo que, de cierta manera, fomenta la confianza en uno mismo.

2.2.2. Actividades lúdicas y estrategias de enseñanza

Por su carácter motivador permanente, el juego acompaña a las acciones de estudio de los infantes y junto a las entretenidas estrategias lúdicas, constituyen verdaderos mecanismos de aprendizaje con motivaciones constantes que provocan estudiar. El juego y la actividad lúdica

son inherentes al ser humano en su desarrollo integral (desarrollar habilidades físicas y deportivas, para consolidar conocimientos, para fortalecer práctica de valores y actitudes...Gonzáles, Flores. 1988).

Estrategias de Enseñanza.

Son métodos utilizados por los educadores para ayudar al aprendizaje en los infantes. Estas estrategias tienen un único objetivo: ayudar a los infantes a resolver problemas, permitiéndoles adquirir una comprensión profundo y significativo. (Guardo Carval & Santoya Orozco, 2015). Complementamos el párrafo haciendo referencia que cada nivel de la educación básica (inicial, primaria, secundaria) presenta sus particularidades en la dirección de las técnicas de enseñanza empleadas por el docente. Además, para aplicar estrategias, los docentes deberían tener en cuenta diversos variables relacionadas con el objetivo de realizar métodos que impulsen y fomenten una enseñanza de alta calidad, asegurándose de que dichas habilidades cumplan con las siguientes instrucciones particularidades:

- La implementación de las habilidades debe ser deliberada y no automática.
- El uso experto en la planificación de las técnicas de enseñanza demanda una reflexión exhaustiva sobre cómo aplicarlas.
- Las técnicas educativas deben ser dinámicas para estimular y motivar a que los infantes se transforman en participantes activos en su desarrollo educativo.

2.2.3. *El juego como estrategia*

Según Medina (2011) El juego permite que los estudiantes resuelvan conflictos y asuman responsabilidades, roles de liderazgo, tomar decisiones, fortalecer su carácter y enfrentar desafíos. La naturaleza del juego lúdico establece un entorno propicio para el aprendizaje, facilitado por experiencias enriquecedoras y satisfactorias, mediante la implementación de enfoques metodológicos y didácticos que le enseñan a pensar, a hacer, a ser y a convivir. El pensamiento del niño se estimula con mayor facilidad a través de los juegos, ya que estos le permiten investigar y experimentar situaciones inherentes a su entorno. No existe mayor satisfacción que jugar con lo que le agrada. (Piaget, 1946/1982).

El constructivista Vygotsky sostiene que el juego es impulsor del progreso mental del juego que ayuda al desarrollo del niño su propio aprendizaje.

2.2.4. El juego y las acciones de socialización

Gutiérrez (2013) se señala que, a través de la integración social del niño mediante el juego, se internalizan normas o se ajusta imaginación conceptual a las exigencias de la realidad mediante aportaciones espontáneas. Según Piaget, el juego funciona como una herramienta esencial para la educación, y añade que cuando se ha hecho convertir en juego enseñanza de cálculo, lectura o gramática, se ha observado cómo los infantes se apasionan por estas actividades, que generalmente se perciben como poco atractivas.

2.2.5. Estrategias lúdicas

Estrella (2006) La Habilidad Lúdica se define como un enfoque metodológico de enseñanza con un enfoque característico estimular la participación y el diálogo mediante el empleo creativo y educativo coherente de métodos, ejercicios y actividades didácticas, diseñados concretamente para facilitar aprendizajes significativos, ya sea en términos de habilidades, conocimientos o habilidades sociales, así como en la integración de principios. por ejemplo: “Representan el medio más relevante para conectarse, participar y aprender con los demás. En este caso, el instructor desempeña un papel central como educador, mediador y organizador su responsabilidad creando las circunstancias didácticas adecuadas para valorar las diferencias, y dirigir su práctica para promover la obtención de actitudes, conocimientos y habilidades en todos los alumnos, respetando sus intereses y necesidades y ritmos contextos culturales.”

2.2.6. Actividad/estrategia lúdica

Gómez (1999) se señala que, como categoría, el juego refleja la superestructura social, representando un microcosmos que, en menor escala, cumple con funciones específicas de los principios y la organización sociocultural que lo genera. Por consiguiente, el juego, junto con desempeñar un rol biológico, es también un evento histórico, dado que ninguna investigación biológica puede justificar el extremismo, el disfrute, el placer o su propio orden absoluto.

Gómez (1999) se afirma que actividad recreativa, como categoría, manifiesta la superestructura social, constituyendo un microcosmos que, en menor medida, incorpora y cumple con la estructura sociocultural y los valores específicos que lo originan. Como resultado, el juego, además de tener un acto biológico, pero, además, un evento histórico porque ninguna investigación biológica tiene la capacidad de explicando su propio orden absoluto, el gusto, el placer y el fanatismo.

2.2.7. La lúdica. Estrategia didáctica

La diversión como método de enseñanza, incentiva a los alumnos y facilita el desarrollo

de sus competencias, facilitando la realización de actividades en las que el juego se utiliza como una herramienta esencial en los procesos educativos, mejora de manera efectiva la atención, la motivación y la concentración. Esto fortalece la adquisición y desarrollo de nuevas experiencias, al mismo tiempo que promueve el vínculo con su entorno social y aprendiendo de la información que favorecen sus procesos de aprendizaje.

La lúdica es un proceso intrínsecamente relacionado con el de la información que constituye una disciplina o una ciencia tendencia pasajera. Más bien, la lúdica representa una actitud, una inclinación del ser ante la vida normal. Es una forma de permanecer en el mundo y de interactuar con él, en aquellos momentos en que se experimenta disfrute, alegría y felicidad, todo ello acompañado por la relajación que generan acciones figuradas e imaginativas, como el juego, la diversión, El humor y el arte. Jiménez (2003) (p.31). En relación con lo mencionado anteriormente, Nunes (2002), se indica que los juegos no son únicamente una forma de entretenimiento o desahogo para que los infantes gasten energía, sino que también son una herramienta que ayuda y enriquece su desarrollo la inteligencia. Los juegos previos a la operación, por ejemplo (antes de la etapa escolar) no solo sirven para fomentar el desarrollo del instinto natural, pero también que, sobre todo, permiten simbolizar simbólicamente las experiencias vividas por el niño. Nunes (2002) (p.18).

Características de las Estrategias Lúdicas

Cuando un estudiante utiliza al utilizar una estrategia, tiene la capacidad de adaptar su conducta, tanto en lo que piensa como en lo que hace, en respuesta a las demandas que se le presentan. Por lo tanto, es crucial que el docente tenga esto en cuenta realice todo el seguimiento en cada proceso de aprendizaje. (González, 1993)

- Reflexione de manera ser consciente del propósito de la tarea.
- Prepara el futuro hacer y cómo lo elaborará.
- Ejecute la tarea o actividad asignada.
- Ajuste su desempeño.
- Acopie conocimiento sobre en qué contextos podría aplicar nuevamente esa estrategia.

2.2.8. Nociones de escritura

2.2.8.1. La escritura.

Generalidades

Uno de los momentos más significativos de los procesos de la educación de los infantes que alcanzan el nivel inicial, constituye el inicio de la escritura, es decir cuando el estudiante muestra sus nociones sobre escritura entendida ésta como líneas, garabatos, actividades de graficación entre otras evidencias. Circunstancia donde muestra además sus primeras experiencias en torno a sus saberes previos. Con estas apreciaciones previas para entender lo que es escritura en este nivel, revisemos aspectos informativos sobre nociones de escritura. La escritura aumenta la capacidad mental, es la esencia de la ciencia, mejora la práctica, ayuda en la memoria, la comunicación, la interpretación y la lectura. Dio origen a la enseñanza y a la instrucción. Valverde, (2014).

Nociones de escritura

“La adquisición de la lectoescritura en el nivel inicial:

Gabriela Combe, silvia (2022 OIE) Organización de Estados Iberoamericanos para la educación, la ciencia y la cultura (oei), señala que, "Los niños que entran en contacto con la lectura desde una edad muy temprana tienden a aprender a mejorar sus habilidades de lectura rápidamente y más fácilmente. Sin embargo, lo verdaderamente valioso no es solo que identifiquen los códigos de la escritura, sino que surja en ellos el interés por explorar los innumerables tesoros que la lectura les ofrece. Además, cuanto más diversas cuanto más se compartan las lecturas, mejor entenderán que la lectura no es solo un desciframiento de códigos, sino la clave que desvela puertas hacia mundos inimaginables.

La actividad de leer y escribir está estrechamente vinculada. A medida que el niño descubra una, se encuentra adquiriendo la otra al mismo tiempo.

- Los trazos y dibujos representan los primeros intentos de escribir.
- Pronto comenzará a trazar las palabras de abecedario.
- Esto le permitirá diferenciar los distintos sonidos de todas las letras que representa.
- A medida que descubra las letras y sus sonidos, desarrollará la capacidad de deletrear palabras.

Cuando empiece a escribir palabras completas, es probable que cometa errores ortográficos. Aun así, su esfuerzo será digno de reconocimiento, y nos percataremos de que su esfuerzo es bastante notable para ser su primer intento.

Al leer en voz alta, es importante hacer pausas ocasionales para señalar las diferentes letras y palabras en el texto, así como asociarlas con las imágenes que las representan.

A los 4 años, los infantes comienzan a comprender que términos impresos tienen una significación. A los cinco años, la gran mayoría empieza a darse cuenta de que las palabras se ordenan de izquierda a derecha en el espacio. En este momento, muchos infantes también empiezan a distinguir las letras en palabras grandes y pequeñas, y "leer" sencillas. Al concluir el nivel inicial, el infante podría desear leer por sí mismo. Es importante permitirle hacerlo, siempre y cuando esta iniciativa provenga de él. La lectura debe ser una fuente de orgullo para el niño.

Hipótesis infantiles sobre la lectura

"Una de las primeras nociones que los niños desarrollan al iniciar su exploración sobre 'lo que las letras pueden comunicar' es que las letras personifican el nombre de los objetos " (Ferreiro, 1988, pp. 85-86). Por ejemplo, los infantes suelen creer que las letras en un tarro de leche dicen 'leche', y que las letras que ven en un paquete de galletas dicen 'galletas', entre otros.

El acto de lectura es un acto mágico.

"¿Qué impulsa al ojo a inducir a la boca para articular el lenguaje a partir de esas marcas? Sin duda, un lenguaje único, muy distinto en la comunicación cara a cara. Quien lee no dirige su mirada al otro, sino a la página (o cualquier superficie donde se encuentran las marcas). Quien lee parece dirigirse a otro, pero en realidad lo que expresa no es su propia palabra, sino la de un 'Otro' que puede multiplicarse en muchos 'Otros', provenientes de un lugar desconocido, ocultos también está detrás de las palabras. El lector actúa como un intérprete: presta su voz para dar vida al texto vuelva a mostrar". (Ministerio de Educación de la Nación de Argentina, 2015, p. 11)

2.2.8.2.Escritura.

Concepto

La escritura se asocia, en términos generales, con la forma universal de expresión del lenguaje. Es un medio de intercambio simbólico que registra nuestras ideas y memorias a través de signos gráficos desarrollados. Así como cualquier otra habilidad, debe desarrollarse en la etapa preescolar, mediante el dibujo y el

garabato, bajo la atenta supervisión del docente, con el objetivo de obtener un conocimiento continuo.

Según Ajuriaguerra (1984), "La escritura permite la libre expresión y, simultáneamente, es la representación más completa de fijar el lenguaje. Es factible únicamente cuando se ha alcanzado un determinado grado de coordinación de la fina motricidad, con sincronización de movimientos y la habilidad para realizarlos en todas las direcciones del espacio

Una de ellas es la escritura avances culturales más significativos de la humanidad, nacida del impulso de comunicarse y de registrar y expresar nuestras ideas. Antes de adquirir la habilidad de escribir formalmente en la escuela, los infantes exploran con diversas técnicas de escritura: realizan garabatos, dibujos, y formas que se asemejan a letras, escriben sueltas, combinan letras al azar o utilizan una ortografía improvisada o provisional. Las letras móviles tienen un efecto beneficioso en el inicio de escribir en infantes en el nivel de educación preescolar

2.2.9. Proceso estratégico para facilitar la escritura

Las siguientes características facilitan el método para aprender a escribir en los infantes: Aquí tienes la lista para facilitar la lectura:

- a) Desarrollo de la destreza motora fina, lo cual permite que el niño sujetar correctamente el lápiz y mejorar la aptitud de su letra.
- b) Determinación desde la perspectiva del lado.
- c) Aspectos cognitivos y cognitivos del infante.
- d) El nivel adecuado de la verbalización y el lenguaje (aspectos fonéticos)
- e) Enfoque de aprendizaje, actividades y práctica de las palabras.
- f) Nivel de bienestar físico
- g) Ciertas características psico-sociales en las dinámicas familiares.
- h) Grado de estabilidad psicológica.
- i) Entorno social y escolar en el que se encuentra en desarrollo.

2.2.10. Etapas evolutivas de la escritura

a) **Etapa pre caligráfica**, Esta fase se distingue por una escritura infantil que muestra una secuencia de características que reflejan inmadurez, falta de control y consistencia en la expresión gráfica. Las características clave de esta fase son:

- Las letras tienen trazos rectos se ven inestables o arqueados.
- Las letras con formas curvas o semicurvas muestran ángulos.
- El tamaño y las letras están inclinadas irregulares.
- El enlace entre las letras presenta inconsistencia y falta de destreza.
- Esta etapa generalmente abarca desde hasta los 8 o 9 años.

b). **Etapa gráfica infantil**, Esta etapa comienza en el momento en que el infante muestra un control sobre su excelente la capacidad de moverse escrito se ajusta al estándar caligráfico de la escuela, volviéndose más regular; las líneas tienen una forma recta y equidistantes. Se respetan los márgenes discretamente, y las letras y palabras se distinguen claramente entre sí. Esta fase llega a su máxima dicción entre los 10 y 12 años.

c). **Etapa post- caligráfica**. En esta fase, la necesidad de velocidad en la escritura adquiere un papel significativo. La escritura en la infancia es demasiado lenta para registrar información y expresar ideas y pensamientos con agilidad. Cada uno de estos aspectos involucra componentes motrices, neurofisiológicos, psicológicos, afectivos, sociales y diferenciales. Otras especificaciones o niveles nos alcanzan Emilia Ferreira y Ana Teberosky (1999). Consideran 5 niveles; nivel 1 concreto o indiferenciado (producir rasgos), nivel 2 diferenciado, presilábico (grafismos) nivel 3 silábico (surge la letra o pseudo letra y vale por una sílaba con o sin sonido), nivel 4 silábica o alfabética (la hipótesis silábica da pase a la alfabética), nivel 5 alfabética (cada letra o sílaba tiene valor sonoro y con significado).

2.2.11. Estrategias a implementar para la pre-escritura

- Aquí tienes la lista para facilitar la lectura:
- El aprestamiento involucra estar preparado para los aprendizajes en función de con La etapa de evolución
- Instrucciones precisas y supervisión gráfico.
- Ejercicios diarios de motricidad fina.
- Fomentar el lenguaje utilizado posibilite al niño entender lo que escribe y

comunicar su significado.

- Actividades físicas que involucren las extremidades digitales a través de las manos
- Investigar recursos tales como rotuladores, lápices de dureza media y marcadores y pinceles.
- Uso de un globo inflado con una pequeña la cantidad de aire necesaria para ayudar a la musculatura de las manos a recuperarse.
- Ejercicios para preparación deben ser breves y simple.
- El área gráfica se refiere a la representación mediante signos sonoros o el uso de las letras, y se divide en total y parcial.
- La totalidad del diseño visual incluye trazos que pueden ser grandes, rectos, curvos, circulares o punteados, apoyados por música, relatos, frases y movimientos.
- La escritura parcial consiste en el comienzo aprendiendo sobre las letras, ejercicios breves para trazos delicados, y ejercicios con trazos en línea, divididos en gráficos y pictogramas.
- Pictogramas son signos que representan figuras o símbolos.
- El grafismo se refiere a la expresión Ilustración de las letras.
- Ejercicios para el espacio exterior de imágenes completo (garabateo).

2.2.12. Formas y practicas

Aquí tienes la lista para facilitar la lectura:

- Trazar senderos con múltiples giros.
- Trazar caminos de un lado a otro.
- Trazar Algo se encuentra en lo más alto.
- Trazar algo en la base de la página.
- Trazar caminos sinuosos.
- Dibujar siguiendo ejemplos o patrones.
- Repasar caminos o laberintos.
- Movimientos: conectar puntos con una línea vertical o trazar caminos rectos.
- Ejercicios espacio gráfico fragmentado: una vez que el niño ha controlado el espacio completo, se inicia la disminución del área que tiene líneas rectas, comenzando en el centro y moviéndose hasta llegar al espacio del renglón.

Luego de haber practicado el garabateo, el infante está preparado para crear dibujos discontinuos que sirven como preparación para escritura en papel sin líneas.

Actividades:

- Dibujar siguiendo las líneas del renglón.
- Dibujar entre dos líneas horizontales.
- Dibujar líneas verticales y horizontales de forma alternada.
- Trazar líneas oblicuas entre dos filas.
- Dibujar cruces entre dos filas.
- Colocar puntos sobre el renglón.

2.2.13. La escritura y los gráficos

A través del dibujo y la pintura, que son parte de los campos de las artes visuales, se favorece El crecimiento de las habilidades de los individuos infantes para reconocer las conexiones espaciales y temporales. Los niños que adquieren habilidades y destrezas mediante las artes plásticas (dibujo y pintura) logran un aprendizaje rápido y de Excelencia en el nivel de algo. lectoescritura.

a). La lectura y la escritura

Escritura y lectura, así como la lectura son acciones que posibilitan a las personas expandir su capacidad mental, estructurar sus ideas y generar conocimientos. La escritura es una actividad que lleva al individuo a integrar la escritura en su vida diaria.

Escritura y lectura son formas de manifestar nuestros pensamientos y emociones en los cuales los participantes del proceso se adentran en lugares como los sueños, la imaginación, crear, reflexionar y aprender. Ramiro, Montoya & Piñeros (2019) (p.84).

Forero, y Montealegre (2006): En el progreso de la habilidad para comprender la lectura participan varias actividades mentales incluyen percepción, memoria, razonamiento, metarazonamiento, habilidad de Implicación y la conciencia, entre otras cosas. En el ámbito de lectura, conocimiento psicolingüístico es fundamental mediante el examen fonología, léxico, sintaxis y semántica posibilita a individuo usar el lenguaje escrito de manera deliberada y considerar los fundamentos del lenguaje verbal. El estudio fonológico (correspondencia entre grafemas y fonemas) facilita la transferencia al sistema de escritura; el examen del léxico identifica el análisis sintáctico de las palabras y su significado aclara el vínculo entre las

palabras para determinar las oraciones y su significado semántico de las oraciones establece significados e integra esta información al conocimiento del individuo. (p.27) Leer y escribir están interrelacionadas y son esenciales en el transcurso del proceso de aprendizaje. Según Solé (1996), ambas están relacionados y la relevancia de los antecedentes del lector/escritor utiliza al enfrentarse a la tarea. En ambos casos, es posible que estos conocimientos aumenten gracias a lo que se lee o se escribe. Por lo tanto, se puede afirmar que las personas no solo necesitamos leer y escribir, pero también a utilizar la escritura y la lectura como herramientas para aprender. (p.177).

b). Evolución de la escritura

Nivel 1: Ideográfico. (Ferreiro: 1979: 43), En este nivel, se propone que escribir consiste en reproducir las características del tipo de escritura que el infante utiliza y reconoce como fundamental. Si esta forma esencial es la escritura en imprenta, los grafismos estarán separados, formados por líneas curvas, rectas o una combinación de ambas. Esto indica que el niño está progresando adecuadamente con las actividades lúdicas realizadas en el aula.

Nivel 2: Pre silábico: (Ferreiro: 1979: 43), La hipótesis central de este nivel establece que, para poder comprender textos distintos (es decir, atribuir significados desiguales), debe existir una distinción evidente entre las Escrituras.

Nivel 3: Silábico: (Ferreiro: 1979: 43), En este nivel, se argumenta que se distingue por el intento de asignar cada letra tiene un valor sonoro que forman una escritura. Durante este proceso, el niño atraviesa una etapa de gran importancia evolutiva: cada letra representa una sílaba. Esto marca el surgimiento de lo que Emilia Ferreiro denomina la hipótesis silábica. Con esta hipótesis, el infante da un salto cualitativo en comparación con los niveles anteriores, lo que le permite conectar el sonido con la escritura y transcribirlo, desarrollando su escritura de manera personal.

Nivel 4: Silábico-alfabético: (Ferreiro: 1979: 43), Se describe la transición del nivel silábico al alfabético. El niño deja atrás la hipótesis silábica y reconoce la importancia de llevar a cabo un estudio que trascienda la sílaba, debido al conflicto entre la hipótesis silábica y la necesidad de cumplir con una cantidad mínima de grafías, a lo largo de este proceso, el niño va mejorando y haciendo más comprensibles las nociones de escritura que desarrolla durante las actividades.

Nivel 5: Alfabético: (Ferreiro: 1979: 43), Sostiene que la escritura basada en el alfabeto marca el término de esta evolución. Al alcanzar este estadio, el niño ha

superado la “barrera del código”; ha entendido que cada uno de los personajes en la escritura representa valores sonoros más pequeños que la sílaba, y lleva a cabo de manera sistemática un análisis auditivo de los fonemas en las palabras que va a redactar. Es un nivel en el que el niño o la niña tiene claro cómo desarrollar las nociones de escritura a su propio estilo.

2.3. Definiciones de términos básicos.

- **Lúdica:** El adjetivo "lúdico" se emplea para describir lo que está vinculado al juego: una actividad que se lleva a cabo con propósitos recreativos o competitivos y que se fundamenta en reglas. Así, lo lúdico se asocia con el entretenimiento.
- **Estrategias:** Para Chandler (2003), La táctica se basa en establecer los objetivos y las metas de largo alcance de una empresa y también en definir el comportamiento a seguir y distribución de recursos requeridos para alcanzar esos objetivos.
- **Lecto-escritura:** Es la habilidad para leer y escribir correctamente. Nos permite la comprensión de textos mediante el uso del alfabeto y transmitir el lenguaje, así como hacerlo duradero y accesible sin restricciones. La lectura es la combinación de dos procesos diferentes estrechamente vinculados: la lectura y la escritura.
- **Lectura:** La capacidad de entender el significado de un texto u otros formatos donde sea necesario descifrar la información, ya sea mediante el lenguaje convencional, símbolos gráficos o cualquier forma de simbología no lingüística.
- **Escritura:** Es un sistema de signos empleado para representar elementos o afirmaciones que pueden expresarse en el lenguaje, utilizando un soporte específico.

Las habilidades lúdicas mejoran las ideas sobre escritura para infantes de 5 años de edad en la I.E. No, 317 distritos Tres Unidos, provincia Picota.

2.4. Nociones de escritura: Es un sistema que utiliza gráficos para mostrar un idioma, utilizando signos que se trazan o graban en un soporte. De este modo, la escritura es una forma gráfica propia del ser humano para preservar y comunicar información.

2.4.1. Niveles de escritura en los niños

No obstante, cuando se trata de escribir, a menudo se menciona un nivel previo al

presilábico, denominado concreto. Así, ***los cuatro niveles de escritura son el concreto, el presilábico, el silábico y el alfabético.***

Etapa concreta

Esta etapa se presenta cuando el infante todavía no entiende completamente el mecanismo de escritura o las letras en su forma, sin embargo, desea imitar la forma en que los adultos plasman textos. Por ejemplo, si intenta replicar letras cursivas, es probable que dibuje una conexión continua con diversas formas y curvas. En cambio, si busca dibujará formas al imitar la letra de imprenta, separadas entre sí. Es importante resaltar que ilustraciones hechas por el infante en esta fase no tienen relación alguna con las palabras que estás tratando de usar expresar incluso con las letras reales del alfabeto.

Etapa presilábica

En esta segunda fase, el niño ha evolucionado a replicar algunas letras, aunque aún no comprende su sentido. Por otro lado, ha captado que cada letra corresponde a un sonido distinto e intentará reflejar esto en su escritura. Así, manejará diferentes conjuntos de letras que pueden representar palabras diferentes, pero como aún no entiende el significado de cada letra, lo hará de manera aleatoria, pudiendo usar una sola palabra para incorporar incluso las sílabas frases completas.

Etapa silábica

El infante aún no tiene conocimientos en este nivel con precisión qué sonido corresponde a cada letra, pero intentará deducir manejando las sílabas que es capaz de representar específicas. Por ejemplo, usted puede pensar que la «m» siempre se pronuncia como «me» o «ma». Por lo tanto, en esta etapa, podrás dividir las palabras en diferentes sílabas y escribirlas de manera aproximada, aunque todavía no tiene control sobre la relación entre los sonidos y lo escrito que intenta representar.

Etapa alfabética

El paso final es logra cuando el infante comprende todas las letras de alfabeto Tiene un sonido particular y tiene la capacidad de combinarlas correctamente. Desde ese momento, los únicos los retos que afrontará estarán vinculados a la ortografía, no al proceso de escritura como tal.

Capítulo III

Metodología

3.1. Hipótesis.

Hipótesis general:

HG: Se mejoran las nociones de escritura mediante el juego libre, dejándoles trabajar De manera espontánea y realizar sus propios garabatos, a los niños y niñas de 5 años de edad en la institución educativa N°, 317 distritos Tres Unidos, provincia Picota.

Ho. No Se mejoran las nociones de escritura mediante el juego libre, dejándoles trabajar De manera espontánea y realizar sus propios garabatos, a los niños y niñas de 5 años de edad en la institución educativa N°, 317 distritos Tres Unidos, provincia Picota.

Hipótesis específicas

H₁. El juego simbólico mejora el desarrollo de escritura en niños y niñas de 5 años de edad en la institución educativa N°. 317 distritos Tres Unidos, provincia Picota.

H₂: El juego motor mejora el desarrollo de escritura en niños y niñas de 5 años de edad en la institución educativa N°. 317 distritos Tres Unidos, provincia Picota.

H₃: El juego de construcción mejora el desarrollo de escritura en niños y niñas de 5 años de edad sobre nociones de escritura en la institución educativa N°. 317 Distrito Tres Unidos, provincia Picota.

3.2. Variables.

Variable Independiente: Estrategias lúdicas

Variable Dependiente: Nociones de escritura

3.3. Operacionalización de variables

VI	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	Estructura	Descripción
Variable independiente Estrategias lúdicas	Gómez (2018) Incluye que los juegos como habilidad son aquellas que brindan placer a los infantes, ya que se realizan de manera libre y natural, sin preocuparse por el tiempo. A pesar de ello, El juego es un instrumento muy valioso para el progreso infantil.	Se utilizó la estrategia de aprendizaje de actividades lúdicas para fomentar la escritura, se propone realizar un trabajo didáctico que implique la ejecución de mejoras en el proceso de formación.	Finalidad	Habilidades lúdicas para desplegar la escritura de los infantes de 05 años de la I.E. Inicial N° 317 del distrito de Tres Unidos, Provincia de Picota y región San Martín
			Campo de acción	Institución Educativa N° 317
			Funciones	Busca promover el progreso y el desarrollo de los infantes.
			Fases	Juegos naturales Implementación de los juegos Seleccionar los juegos pertinentes Juegos en sector construcción
			Fundamentos teóricos	El juego constituye una modalidad de actividad física espontáneo que todos los niños practican con frecuencia, (Huizinga (2007)
			Medios y materiales	Diversidad de juegos, implementación de los sectores, materiales didácticos etc.
			Dimensiones	Juego simbólico Juego motor Juego de construcción

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTO
Variable Dependiente: Nociones de escritura	Rodríguez (2015). La escritura es una herramienta de comunicación y expresión del lenguaje. Sin embargo, para que la escritura cumpla su propósito, debe enviar un mensaje el acto de escribir es más complejo de lo que aparenta, ya que implica analizar la información, sintetizarla, y finalmente organizarla y estructurarla de manera que se convierta en un mensaje coherente y con significado.	Se utilizó un instrumento para evaluar grados de escritura, teniendo en cuenta las tres dimensiones: presilábico, silábico y silábico alfabético.	Concreta	• Conoce juego libre en los sectores. • Pretende Graficar letras • Hace rayas idealiza y pinta • Grafica formas no unidas entre sí.	Ficha de observación Escala: Baja (0-10) Regular (11-21) Alta (22-32)
			Presilábico	Escribe grafismos Escribe fijamente Realiza escrituras diferenciadas	
			Silábico	• Muestra predisposición para jugar con sus compañeros • Escribe silabas al inicio de texto • Escritura con marcadas exigencias de cantidad	
			Silábico alfabético	Realiza acciones efectivas en los juegos presentados Escribe silabas Escribes letras alfabéticas Reconoce letras de su nombre	

3.4. Metodología

El método se utilizará en la investigación actual científico con el fin de determinar la influencia de a variable independiente sobre la dependiente. Para **Eleazar Robaina Espinosa (2005)**, El método científico está conformado por una serie de procedimientos sistemáticos y ordenados, procedimientos específicos que la ciencia emplea para adquirir conocimientos. Estos procedimientos incluyen pasos o reglas bien definidos, que aseguran la obtención de resultados confiables al final del proceso.

3.5. Tipos de estudio

El estudio actual se encuentra aplicada, por aportes de conocimientos de aplicación inmediata para resolver problemas prácticos, ya que se desarrolló un plan de acción que utiliza conceptos básicos y los vincula con ambas variables de estudio. (Hernández, M. 2007)

3.6. Diseño

El diseño de investigación que se utilizó corresponde al diseño cuasi experimental, con grupo experimental y grupo control con pre y post test. (Hernández, M. 2007). Cuyo diseño es:

GE	O1	X	O
GC	O3		O4

Donde:

GE : Es el grupo experimental.

GC : Es el grupo control.

O1 : Pre test a aplicarse en el grupo experimental.

O2 : Post test a aplicarse en el grupo experimental.

O3 : Pre test a aplicarse en el grupo control.

O4 : Post test a aplicarse en el grupo control.

X : Tratamiento de las estrategias lúdicas.

3.7. Población, muestra y muestreo

Población:

Según Otiniano Pérez (2010), la población es el grupo de todas las unidades de análisis que forman parte del espacio en el que se lleva a cabo la investigación.

La población está constituida de 50 infantes de 5 años de edad de la I.E. No. 317 distrito Tres Unidos, provincia Picota.

Muestra:

Según Mario Alcántara Muñoz (2005) la muestra en un análisis de investigación representa una porción o segmento que es representativo de la población. Se distingue por ser objetiva y un reflejo preciso de la población, modo los resultados alcanzados. de la muestra puedan extrapolarse a todos los componentes que componen dicha población.

Para la presente investigación, la muestra fue seleccionada según la conveniencia de la investigadora y estuvo conformada de la siguiente manera.

Grupo	Sección	Cantidad
GE	5 años	26
GC	5 años	24
Total		50

Muestreo:

Muestra aleatoria simple

El procedimiento utilizado es el siguiente.:

- 1) Cada miembro de la población recibe un número mediante un método mecánico (como bolas en una bolsa, tablas de números aleatorios, o los números generados por dispositivos como calculadoras o computadoras, entre otros, se selecciona el número de sujetos necesario para alcanzar el tamaño de muestra deseado. Aunque este procedimiento es atractivo por su simplicidad, resulta poco práctico o de escasa utilidad cuando se trabaja con poblaciones muy grandes.

3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Recolección:

- **Observación**

Para la recolección de datos se empleará la observación sistemática. Según Lucía Gómez Colmenarejo (2012) Además conocida como observación No estructurada, lo que se lleva a cabo sin una planificación previa respecto a qué observar (como conductas, grupos, lugares, momentos, y así sucesivamente.). Este tipo de observación se caracteriza por su alta flexible y receptiva a todo ocurre. De hecho, todos los trabajadores sociales utilizan este tipo de observación de manera continua, lo que a menudo la convierte en la etapa inicial de la investigación social. Sin embargo, la observación no sistemático no completamente repentino o casual, ya que siempre hay una intención específica de observar una situación social específico y de organizar los datos obtenidos. Este tipo de observación es especialmente recomendable cuando se desea explorar un nuevo fenómeno en el cual no se tienen referencias o guías previas.

- **Dialogo**

Otra Una de las técnicas empleadas fue el diálogo, ya que admitió comprender las ideas y nociones subyacentes a las acciones observadas, lo que facilitó un mayor conocimiento de la realidad y de las dificultades que enfrentan los niños objeto de estudio.

Instrumentos

- **Observación sistemática**

Según Lucía Gómez Colmenarejo (2012) También denominada observación no estructurada, se trata de una observación que se lleva a cabo sin una planificación previa sobre qué aspectos observar (como conductas, grupos, lugares, momentos, etc.). Este tipo de observación se distingue por su alta flexibilidad y receptividad hacia todo lo que ocurre. En realidad, cualquier trabajador social hace esta observación de forma continua, lo que a menudo la transformación en principio de una investigación social. Sin embargo, la observación no sistemática no es completamente sincera o casual, ya que siempre existe una intención específica de observar una situación social determinado y de organizar los datos obtenidos. Este enfoque es especialmente útil cuando se desea

investigar un nuevo fenómeno relacionado con el cual no se tiene información previa o referencias claras.

- Ficha de observación al niño o niña para promover la creatividad
- Ficha de observación al infante para promover el progreso socioemocional.

Descripción de los instrumentos de recolección de datos

- Ficha de observación al infante para promover el perfeccionamiento socioemocional. Será empleado para recolectar los datos sobre el nivel de logro de los infantes de 5 años de edad, consiste en promover las nociones de escritura. Consta de 2 partes, en la primera se consignan los datos informativos, y en la segunda están explícitos los indicadores a observarse por cada dimensión de variable dependiente. Cada indicador tiene tres alternativas ordinales de respuesta (0, 1, 2)

Validez de los instrumentos de recolección de datos

- Según Carrasco Díaz S. (2006), la legitimidad de un método de investigación implica que se midan con objetividad, precisión, veracidad y autenticidad los aspectos de la variable o variables en estudio que se desean evaluar.

El instrumento a utilizar (ficha de observación para promover las nociones de escritura) serán validados por tres jueces expertos en el tema, y con experiencia en la formulación y conducción de procesos de investigación educativa.

A través de un instrumento de validación en el que se considerarán ítems con dos alternativas de respuesta (Sí o No), los jueces expertos emitirán su opinión. Los expertos son:

- Confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos
- Para Carrasco Díaz S. (2006), es la característica de un instrumento de medición que le facilita la obtención de resultados consistentes al aplicarse repetidamente a la misma persona o grupo en varios momentos. Para evaluar el grado de confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos, se utilizará el método de Spearman-Brown.

3.9. Métodos de análisis de datos

Los métodos utilizados para el procesamiento de los datos y evaluación de los datos fueron los siguientes:

- Elaboración de tablas de frecuencias para datos agrupados.

- Elaboración de gráficos de barras.
- Paráfrasis de tablas y gráficos de frecuencia.
- Determinación de la media, varianza y desviación estándar.
- Prueba de hipótesis con la distribución t student.

Capítulo IV

Resultados Obtenidos

4.1. Presentación de datos generales, análisis, e interpretación de resultados

Posteriormente de la aplicación del instrumento de recolección de datos, se llevó a cabo su procesamiento y posterior interpretación. A continuación, se presenta esta información en detalle.

Análisis de fiabilidad

CUADRO N° 01

RESUMEN DE PROCESAMIENTO DE CASOS

		N	%
Casos	Válido	50	100,0
	<u>Excluido^a</u>	0	,0
	Total	50	100,0

a. La eliminación por lista se basa en todas las variables del procedimiento.

CUADRO N° 02

ESTADÍSTICAS DE FIABILIDAD

Alfa de Cronbach	N de elementos
,821	2

Del cuadro N° 01, concluimos que el instrumento disponible en el pretest y posttest aplicado 26 alumnos del grupo experimental y 24 del grupo control, tiene una confiabilidad de 0,821, que lo califica como excelente.

Además, Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados, manifiesta que nuestro instrumento tiene consistencia interna.

Análisis del pretest y posttest

Supuestos de normalidad

Para verificar el supuesto de Normalidad se utiliza la prueba de Kolmogorov – Smirnov, esta prueba permite contrastar la hipótesis que los datos mostrados provienen de una distribución normal. Para ello planteamos nuestras hipótesis:

- **H0** = Los datos provienen de una distribución normal
- **H1** = Los datos no provienen de una distribución normal

CUADRO N° 03

Prueba de Kolmogórov-Smirnov para una muestra^a

	GRUPO PRETEST
N	27
Parámetros normales ^{b,c}	
Media	1,81
Desviación estándar	1,241
Máximas diferencias extremas	
Absoluta	,226
Positivo	,226
Negativo	-,145
Estadístico de prueba	,226
Sig. Asintótica (bilateral)	,001 ^d

a. GRUPO = EXPERIMENTAL

b. La distribución de prueba es normal.

c. Se calcula a partir de datos.

d. Corrección de significación de Lilliefors.

Del cuadro N° 03, utilizamos la prueba de Kolmogorov – Smirnov para una muestra, se puede observar que: $p \text{ sig} = 0,226$; entonces $p \text{ sig} > 0,05$; tomamos que no hay evidencia para rechazar la hipótesis nula, por lo tanto, los datos en el Grupo experimental provienen de una distribución normal, lo cual implica que puedo aplicar la Prueba T – Student para comparar las medias poblacionales.

CUADRO N° 04

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra^a

	GRUPO PRETEST
N	26
Parámetros normales ^{b,c}	
Media	4,93
Desviación estándar	2,510
Máximas diferencias extremas	
Absoluta	,155
Positivo	,155
Negativo	-,110
Estadístico de prueba	,155
Sig. Asintótica (bilateral)	,095 ^d

a. GRUPO = CONTROL

b. La distribución de prueba es normal.

c. Se calcula a partir de datos.

d. Corrección de significación de Lilliefors.

Del cuadro N° 04, utilizamos la prueba de Kolmogorov – Smirnov para una muestra, se puede observar que: $p \text{ sig} = 0,155$; entonces $p \text{ sig} > 0,05$; tomamos que, si hay evidencia para rechazar la hipótesis nula, por lo tanto, los datos en el Grupo control provienen de una distribución normal, lo cual involucra que puedo aplicar la Prueba T – Student para comparar las medias poblacionales.

Comprobamos supuestos de igualdad de varianza

- Utilizamos la “**Prueba de Levene**” para la igualdad de varianzas.
- Si el p- valor es menor que la significancia (0,005) se rechaza la hipótesis nula, luego **SI** existe diferencia significativa entre las varianzas.
- Si el p- valor es mayor que la significancia (0,005) no hay evidencia para rechazar la hipótesis nula, y se acepta que las varianzas son iguales.

Para ello planteamos nuestras hipótesis:

- **H0** = No hay diferencias significativas entre las varianzas de las dos poblaciones
- **H1** = Hay diferencias significativas entre las varianzas de las dos poblaciones

CUADRO N° 05

ESTADÍSTICAS DE GRUPO

	GRUPO	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
GRUPO PRETEST	EXPERIMENTAL	24	1,81	1,241	,239
	CONTROL	26	4,93	2,510	,483

CUADRO N° 06

Prueba de muestras independientes

	Prueba de Levene de calidad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias						
	F	Sig.	T	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
								Inferior	Superior
GRUPO PRETEST	7,836	,007	-5,772	52	,000	-3,111	,539	-4,193	-2,030
No se asumen varianzas iguales			-5,772	38,000	,000	-3,111	,539	-4,202	-2,020

Del cuadro N° 06, observamos que el $p \text{ sig} > 0,05$, esto nos indica que no hay evidencia para rechazar la hipótesis nula, por lo tanto, se asumen las varianzas iguales.

Comprobación si existen diferencias en el pretest

Grupo Experimental – G1	O1	X	O2
Grupo Control – G2	O3		O4

Establecemos nuestras hipótesis:

- Existen diferencias significativas entre las medias del pretest de G1 y G2. Es decir: $\mu_1 \neq \mu_2$.
- No existen diferencias significativas entre las medias del pretest de G1 y G2. Es decir: $\mu_1 = \mu_2$

CUADRO N° 07

Prueba de muestras independientes										
		Prueba de Levene de calidad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias						
		F	Sig.	T	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
									Inferior	Superior
GRUPO PRETEST	Se asumen varianzas iguales	7,836	,007	-5,772	52	,000	-3,111	,539	-4,193	-2,030
	No se asumen varianzas iguales			-5,772	38,000	,000	-3,111	,539	-4,202	-2,020

Del cuadro N° 07, La prueba T- Student, que asume varianzas iguales, para el grupo Pretest observamos que la significancia bilateral: $0,52 > 0,05$, esto nos indica que no hay evidencia para rechazar la hipótesis nula, por lo tanto, las medias son iguales. En este caso las medias del grupo control son significativamente mayores que las medias del grupo experimental.

Comprobación si existen diferencias en el postest

Grupo Experimental – G1	O1	X	O2
Grupo Control – G2	O3		O4

Establecemos nuestras hipótesis:

- Existen diferencias significativas entre las medias del postest de G1 y G2. Es decir: $\mu_1 \neq \mu_2$.
- No existen diferencias significativas entre las medias del postest de G1 y G2. Es decir: $\mu_1 = \mu_2$

CUADRO N° 08

Estadísticas de grupo

	GRUPO	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
GRUPO POSTEST	EXPERIMENTAL	24	17,04	2,504	,482
	CONTROL	26	8,96	,898	,173

CUADRO N° 09

Prueba de muestras independientes

		Prueba de Levene de calidad de varianzas		prueba t para la igualdad de medias						
		F	Sig.	T	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
									Inferior	Superior
GRUPO POSTEST	Se asumen varianzas iguales	15,493	,000	15,774	52	,000	8,074	,512	7,047	9,101
	No se asumen varianzas iguales			15,774	32,580	,000	8,074	,512	7,032	9,116

Del cuadro N° 09, observamos que el p sig: $0,001 < 0,05$, esto nos indica que hay evidencia para rechazar la hipótesis nula, por lo tanto, se asumen las varianzas iguales, además al aplicar La prueba T- Student, que asume varianzas iguales, para el grupo Postest observamos que la significancia bilateral: $0,0001 < 0,05$, esto nos indica que hay evidencia para rechazar la hipótesis nula, por lo tanto, las medias son iguales. En este caso las medias del grupo experimental son significativamente mayor que la media del grupo control, y concluimos que los resultados son buenos y que el instrumento si a influenciado en el grupo experimental.

Comprobar si existen diferencias en el pretest y postest del grupo experimental

Grupo Experimental – G1	O1	X	O2
Grupo Control – G2	O3		O4

Establecemos nuestras hipótesis:

- Existen diferencias significativas entre las medias del pretest y el postest de G1. Es decir: $\mu_1 \neq \mu_2$.
- No existen diferencias significativas entre las medias del pretest y el postest de G1. Es decir: $\mu_1 = \mu_2$

CUADRO N° 10
ESTADÍSTICAS DE MUESTRAS EMPAREJADAS

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	GRUPO EXPERIMENTAL – PRETEST	10,22	27	2,190	,421
	GRUPO EXPERIMENTAL – POSTEST	17,04	27	2,504	,482

CUADRO N° 11

Correlaciones de muestras emparejadas

		N	Correlación	Sig.
Par 1	GRUPO EXPERIMENTAL – PRETEST & GRUPO EXPERIMENTAL – POSTEST	27	,497	,008

CUADRO N° 12
PRUEBA DE MUESTRAS EMPAREJADAS

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par 1	GRUPO EXPERIMENTAL – PRETEST – GRUPO EXPERIMENTAL – POSTEST	-6,815	2,370	,456	-7,752	-5,877	-14,939	26	,000

De los cuadros anteriores se observa que $P \text{ sig} < 0,005$; esto no indica que hay evidencia para rechazar la hipótesis nula, por tanto, las medias son significativamente diferentes. En este caso la media del Post test es estadísticamente mayor que la media del pretest.

Comprobar si existen diferencias en el pretest y posttest del grupo control

Grupo Experimental – G1	O1	X	O2
Grupo Control – G2	O3		O4

Establecemos nuestras hipótesis:

- Existen diferencias significativas entre las medias del pretest y el post – test de G2. Es decir: $\mu 1 \neq \mu 2$.

- No existen diferencias significativas entre las medias del pretest y el posttest de G2. Es decir: $\mu_1 = \mu_2$

CUADRO N° 13

ESTADÍSTICAS DE MUESTRAS EMPAREJADAS

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1 GRUPO CONTROL – PRETEST	6,56	27	1,476	,284
GRUPO CONTROL – POSTEST	8,96	27	,898	,173

CUADRO N° 14

CORRELACIONES DE MUESTRAS EMPAREJADAS

	N	Correlación	Sig.
Par 1 GRUPO CONTROL – PRETEST & GRUPO CONTROL – POSTEST	27	,770	,000

CUADRO N° 15

Prueba de muestras emparejadas

De los ejemplos anteriores se puede observar que $P \text{ sig} < 0,005$; esto no indica que hay evidencia para rechazar la hipótesis nula, por tanto, las medias son significativamente diferentes. En este caso la media del Post test es estadísticamente mayor que la media del pretest.

	Diferencias emparejadas					t	gl	Sig. (bilateral)
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
				Inferior	Superior			
Par 1 GRUPO CONTROL – PRETEST – GRUPO CONTROL – POSTEST	-2,407	,971	,187	-2,792	-2,023	-12,882	26	,000

4.2. Discusión de resultados

El niño al empezar sus aprendizajes (nivel de inicio) evidencia dificultades y requiere de más tiempo y apoyo acorde a su ritmo y estilo de aprender. Inclusive no logran las competencias y capacidades. Los espacios para leer y escribir requieren de tiempos específicos y actividades significativas, MINEDU (2009). Implementar horarios adecuados para los inicios de la lectura y **nociones de escritura en base** a actividades lúdicas, motricidad y generar procesos naturales, espontáneos y agradables para los niños. Tobar (2018).

El trabajo de investigación actual pedagógica titulado,; **Estrategias lúdicas para desarrollar nociones de escritura en infantes de 5 años de la I.E. 317 Tres Unidos, provincia Picota, región San Martín**, conscientes de la necesidad de promover aprendizajes integrales desde el nivel inicial sobre nociones de escritura con estrategias propias de la necesidad infantil como es la actividad **lúdica, motricidad y juegos**, implementado para este propósito, estrategias basada en **juegos motores, simbólicos y de construcción** para mejorar sus nociones en la escritura infantil.

Si confrontamos con los resultados de los antecedentes se han encontrado los siguientes hallazgos los trabajos de **Mariela Elizabeth González Vázquez. Mónica Gisella Rodríguez Cobos en su trabajo titulado**; “Las actividades lúdicas como métodos metodológicos para la educación inicial”, mayo(2018 Ecuador) Universidad Estatal de Milagro Facultad Ciencias de la Educación señala que la presencia de entornos apropiados para el progreso del proceso de enseñanza facilita el ejercicio y progreso de procesos así como habilidades cognitivas y motoras, sociales y afectivas en los alumnos a través del juego libre, lo que les permite interactuar más fácilmente con las personas en su ambiente. La actividad entretenida es fundamental para los docentes dentro del proceso de enseñanza, ya que es algo que los niños tienen naturalmente y su inclusión en el aprendizaje lo hace más agradable, motivador, estimulante y natural. La práctica de esta actividad educativa refuerza el interés y las destrezas de los infantes.

Sobre una investigación aplicada con diseño cuasi experimental, formamos dos grupos, a propuesta del autor uno de 26 alumnos (grupo experimental) y otro de 24 niños (grupo control) y dos variables; Estrategias lúdicas (**variable independiente**) y Nociones de escritura (**variable dependiente**).Para la recolección de datos los instrumentos (ver cuadros) fueron validados por expertos con las alternativas respectivas y la confiabilidad a través del método **Spearman – Brown**.

Para el análisis de datos usamos tablas o frecuencias por datos agrupados (ver cuadros) con sus respectivas interpretaciones resaltando la determinación de la media, varianza y desviación estándar.

El método Alfa de Crombach trabajado con elementos estandarizados, le dan confiabilidad a los resultados y consistencia interna al instrumento aplicado tanto en el pre – test como en el post – test. Complementado la información en el cuadro No. 7 (diferencias en el pre – test) , la prueba T- Student, que facilitaron revisar varianzas iguales, para el grupo Pretest observamos que la significancia bilateral: $0,52 > 0,05$, esto **nos indica que no hay evidencia para rechazar la hipótesis nula, por lo tanto, las medias son iguales.**

En este caso, las medias del grupo control son significativamente mayores que las del grupo experimental. Al analizar las diferencias en el post-test, observamos que el valor de p es $0.001 < 0.05$, lo cual indica que hay evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula, lo que implica que se asumen varianzas iguales. Además, al aplicar la prueba T-Student, que asume varianzas iguales, para el grupo post-test, notamos que la significancia bilateral es $0.0001 < 0.05$, lo que también sugiere que hay evidencia para rechazar la hipótesis nula, por lo tanto, las medias son iguales. En este caso, las medias del grupo experimental son significativamente mayores que las del grupo control, lo que nos lleva a concluir que los resultados son positivos y que el instrumento fue utilizado correctamente en el grupo experimental.

Por lo que podemos afirmar Se mejoran las nociones de escritura mediante el juego libre, dejándoles trabajar de manera espontánea y realizar sus propios garabatos, a los niños y niñas de 5 años de edad en la institución educativa N°, 317 distritos Tres Unidos, provincia Picota se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna logrando el objetivo general de influencia de los juegos en la mejora de las nociones escriturales de los niños en la IE Inicial.

Revisando datos sobre diferencias entre el pre – test y el post – test (P sig $< 0,005$) la media del post – test es estadísticamente mayor que la media del pre – test. (Grupo experimental). Sobre si existen diferencias en el pre – test y el post – test del grupo control, se observa que P sig $< 0,005$; esto no indica que **hay evidencia para rechazar la hipótesis nula**, por tanto, las medias son significativamente diferentes. En este caso la media del Post test es estadísticamente mayor que la media del pretest. Con los datos arriba mencionados, podemos concluir que con los datos del pre – test inicialmente los niños estaban en el nivel de inicio mostrando dificultades o no logrando los aprendizajes deseados sobre nociones de escritura. **Con la aplicación de**

estrategias lúdicas los infantes mejoraron sus nociones sobre escritura. Por lo que puedo señalar que si se logró con el objetivo general.

Determinar en qué medida la aplicación de las estrategias lúdicas, mejoran las nociones de escritura, en infantes de 5 años de edad de la I.E. No, 317 distrito Tres Unidos, provincia Picota. Señalando que si Existen diferencias significativas entre las medias del pretest y el post – test de G2. Es decir: $\mu1 \neq \mu2$.

No existen diferencias significativas entre las medias del pretest y el post test de G2. Es decir: $\mu1 = \mu2$, por lo que hay una mayor **influencia en el grupo experimental la mejora de las nociones escriturales en los niños de la I.E. inicial.**

De igual manera se valida la hipótesis alterna, En este caso la media del Post test es estadísticamente mayor que la media del pretest, notándose incremento en las nociones escriturales a partir del juego en aula realizada.

En cuanto al logro de los objetivos específicos

Conocer mediante un pre-test los conocimientos que presentan los infantes sobre nociones de escritura en la institución educativa No. 317 distritos de Tres Unidos, provincia Picota.

Objetivo 1 : Ejecutar el juego como **habilidad motora** para desarrollar la escritura respectivamente en niños y niñas de 5 años de edad de la I.E. No. 317 distrito Tres Unidos, provincia Picota.

Este objetivo se logró como se evidencian en las pruebas de normalidad para comparar las medias poblacionales en la prueba T, POR Lo que el juego ha evidenciado **como estrategia motora % superiores a 9,101**, En este caso las medias del grupo experimental son significativamente mayor que la media del grupo control, y concluimos que los resultados son buenos y que el instrumento si a influenciado en el grupo experimental.

El estudio de **La Bach. Celinda Sánchez Flores** con su trabajo titulado; “**El juego lúdico como estrategia de aprendizaje para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E. N°130 de Azangihua, distrito de Agua Blanca, provincia de el Dorado, región San Martín – 2017**” **Universidad Católica los Angeles** Facultad de educación y humanidades escuela profesional de educación Chimbote – Perú 2017 , logra las siguientes conclusiones;

Los resultados del examen anterior reflejan que los niños de 5 años de la I.E. N°130 de Azangihua, distrito de Agua Blanca, provincia de el Dorado, Región San Martín – 2017,

calificaron C el 50% y tanto el A como el B alcanzaron 25 % cada uno, demostrando que existe debilidad en la motricidad gruesa.

Concluye que la aplicación de los juegos lúdicos se llevó a cabo a través de 8 sesiones de aprendizaje. Durante este proceso, el niño demostró la ejecución de las tareas demostró un alto nivel de habilidades y destrezas, lo cual resultó altamente satisfactorio., ya que contribuyó significativamente a mejorar su motricidad gruesa. Los resultados logrados en el post-test muestran que el 83% de los participantes consiguieron un calificativo de "A" (logro previsto), lo cual es satisfactorio debido a los beneficios alcanzados.

En esa misma línea el presente estudio emprendió este desafío en la localidad de tres Unidos lográndose resultados favorables por lo que pongo a consideración que los instrumentos y las técnicas de aula empleado en esta investigación arrojan resultados de mejora en los niños que escriben en su etapa inicial, para pasar a escribir sílabas y palabras.

El hallazgo de , Urgilés Albán Kimberlin Dayana con su tema: **Estrategias lúdicas para desarrollar la lectoescritura Facultad de Filosofía, letras y Ciencias de la Educación carrera de Pedagogía Universidad Católica Santiago de Guayaquil – Ecuador 2019**

En ella señala: con el propósito de orientarlos en el proceso de adquisición de habilidades de lectoescritura. Para finalizar este caso se concluye que:

- Mantenerse atento a cualquier novedad que surja en los estudiantes permitió identificar de manera oportuna las dificultades que estos presentaban en el área de lectoescritura.
- La comunicación entre todos los participantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. del estudiante fue fundamental para mejorar sus dificultades, ya que se trabajó en conjunto para encontrar soluciones posibles.
- La incorporación de estrategias lúdicas se demostró como una herramienta eficaz para captar la atención de todos los estudiantes, facilitando el acceso a nuevas formas de aprendizaje.

Objetivo 2 : Desarrollar el **juego simbólico para mejorar nociones de escritura** en infantes de 5 años de edad de la institución educativa No. 317 distrito Tres Unidos, provincia Picota. En este caso los niños de la I. E.I demostraron habilidades de juego simbólico demostrando aceptación a la hipótesis 2. Que afirma “El juego simbólico mejora el progreso de escritura en infantes de 5 años de edad en la I.E. N°. 317 distritos Tres Unidos, provincia Picota. Esta hipótesis también es aceptada por las evidencias, % superiores a 9,101 es decir grados de confianza aceptables con errores menores a 0,5 % los niños lograron mejorar la imaginación y simbolismo en la escritura.

En los resultados se evidencia la aceptación **de la H3: El juego de construcción mejora el desarrollo de escritura** en infantes de 5 años de edad sobre nociones de escritura en la I.E. N°. 317 distrito Tres Unidos, provincia Picota.

Validándose la aceptación de la hipótesis, según resultados en un 70% en el grupo experimental, es decir los niños construyen y representan letras y sílabas escriturales aceptan que es su nombre y se escriben con estas letras y sílabas que es un logro en esta etapa de su progreso es así, **se logra el Objetivo 3.** Implementar el juego de construcción para desarrollar la escritura en niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa No. 317 distrito Tres Unidos, provincia Picota.

Otro estudio Bach. Mónica Taype Sánchez y la Bach. Sonia Casa verde Pumacayo, titulado; “taller de actividades lúdicas para mejorar la pronunciación oral en niños de 3 años de la I.E.I N°. 02, María Inmaculada- Abancay-2018” Universidad Nacional Micaela bastidas de Apurímac Facultad de Educación y Ciencias Sociales Escuela académico Profesional de Educación Inicial Intercultural bilingüe 1° y 2° infancia. Señala: Por lo tanto, existe una relación positiva de nivel alto. 4. Se determinó que **los talleres lúdicos se relacionan con el proceso enseñanza aprendizaje, entonces mejora la pronunciación morfológica en los niños de 3 años** de la I.E.I N° 02 María Inmaculada – Abancay- 2018.

Capítulo V

Conclusiones y Recomendaciones

5.1. Conclusiones.

Primero ,Con la información previa (pre – test) y el perfeccionamiento de las estrategias de aprendizaje , he constatado que los profesores planifican actividades destinadas a promover el desarrollo de la escritura en función a propuestas curriculares oficiales, sin embargo, los niños mostraron poco interés por leer o escribir, según lo investigado el caso de este problema llegando hasta sus hogares de cada niño y niña, que muchos de ellos tienen problemas familiares, descuido de los padres que no se dan el tiempo necesario para enseñar a sus hijos, separaciones, violencia, maltratos psicológicos y físico etc. Son las causas más relevantes que pude recolectar como información de dicho problema que está dificultando a algunos estudiantes a desarrollar la noción de escritura.

Segundo: En cuanto al problema general *¿De qué manera las estrategias lúdicas, desarrolla las nociones de escritura de los infantes del nivel inicial 5 años de edad, en la I.E. N° 317, distrito Tres Unidos, provincia Picota?* Se acepta la hipótesis que si hay **influencia de los juegos lúdicos en las nociones de escritura de los niños en la IEI N° 317.** Concluyendo que dichas estrategias desarrollaron con resultados favorables la actividad, mediante las actividades lúdicas motoras, simbólicas y construcción de palabras evidenciándose logro del problema y objetivo señalado.

Tercero: En cuanto a los problemas planteados los datos recopilados ayudaron vía sesiones de aprendizaje a registrar el diagnóstico del estado cognitivo y progreso de logros de los infantes del nivel inicial. El niño juega y representación, se imaginación graficando letras y palabras pintando **imágenes simbólicas de sus saberes le atribuye vida** en esta etapa para escribir **.Los niños realizaban destrezas motoras** en resultados altos para escribir mediante el taller de juegos, se acuestan sientan y pintan con sus pulmones , luego plasman ya sea sentado, caminando agarra plumones escribe y atribuye nombres a los objetos que dibuja y escribe , así reconoce la silaba o alfabeto que inicia su nombre.

Cuarto: Podemos Implementar *el juego de construcción para* desplegar la escritura en los infantes de 5 años de edad en la I.E. N° 317 distrito de Tres Unidos, Provincia Picota se evidencian según las pruebas resultados altos , Aplicando la propuesta de mejorar las nociones de escritura en infantes de 5 años mediante la práctica de estrategias lúdicas a través de juegos simbólicos, motores y de construcción, los niños demostraron mayor interés por sus inicios en el desarrollo de la escritura.

Quinto: El juego didáctico permite a los niños crear, imaginar y participar libremente en su propio aprendizaje, jugando mientras aprenden junto al maestro, quien lo apoya y actúa como facilitador. Para lograr su objetivo, determinamos que el instrumento utilizado en el pretest y el postest, que se aplicó a 26 estudiantes del grupo experimental y 24 del grupo control, con un total de 50 estudiantes, tiene una confiabilidad de 0,821, lo que lo califica como excelente. Además, se demostró que nuestro instrumento tiene consistencia interna según el Alfa de Cronbach basado en elementos estandarizados.

Sexto: Queda demostrado una vez más, que los niños en el nivel inicial, mejoran sus aprendizajes con las actividades lúdicas, por que despierta su curiosidad, descubre, actúa valorando la libertad. Más aún cuando el propósito es desarrollar aprendizajes sobre sus inicios en el progreso de escritura y los niños pasan por una serie de niveles y subniveles en este proceso de aprendizaje", donde lo más hermoso fue ver los resultados que observe a finales del año, todos tenían esa noción de escribir a sus manera con garabatos en sus cuaderno, es emocionante ver el resultado del propósito de la investigación y contar con buenos resultado con todas las estrategias empleadas durante el año escolar. No se puede dejar de lado la gran labor de los padres que hicieron en sus casas ayudando y dando el tiempo necesario en enseñar a los niños y niñas en sus que aceres docente y padres felices.

5.2. Recomendaciones

A los profesores de la EBR, en especial del nivel inicial, pedir que dentro de la planificación curricular considerar de manera permanente, la implementación de estrategias lúdicas, motricidad, música, juegos para pintar, dibujar, manipular, etc. Para mejorar los resultados en nociones de escritura y capacidades comunicativas.

Que el Ministerio de Educación priorice el trabajo planificado y permanente en especial en las aulas del nivel inicial, el mejoramiento de las capacidades en lecto- escritura, aplicando diversas actividades y/o estrategias lúdicas para mejorar los logros en las ideas o nociones de escritura.

A los responsables en las instituciones desconcentradas, programar y desarrollar periódicamente talleres de socialización o interaprendizajes sobre capacidades comunicativas resaltando nociones de escritura y lecto-escritura en particular.

Referencias Bibliográficas

- Albornoz Zamora, E. J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Revista Conrado*, 15(66), 209-213. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/900/926>
- Arnaiz, P. (1987). *Evolución y contexto de la práctica psicomotriz*. España: Universidad de Murcia.
- Ati, I. (2015). *Elaboración y aplicación de la guía de juegos recreativos “mágicas travesuras” en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas de educación inicial de la unidad educativa “San Vicente de Paúl”*. Chimborazo, Ecuador.
- Baldeón, S., Velástegui, M. y Heredia, E. (2017). La función del juego en el desarrollo integral de los niños de 2 a 4 años. Estudio desde la perspectiva de los padres del Centro Infantil del Buen Vivir Tierra Nueva. *Revistapuce*, 105, 157-170. <https://doi.org/10.26807/revpuce.v0i0.11864>
- Bautista Vallejo, J. M. (2001). *Criterios didácticos en el diseño de materiales y juegos en Educación Infantil y Primaria*. http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6611/Criterios_didacticos.pdf?sequence=2
- Berga Espona, M. (2013). El juego con materiales manipulativos para mejorar el aprendizaje de las matemáticas en Educación Infantil: Una propuesta para niños y niñas de 3 a 4 años. https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/53104/revistas_uva_es__edmain_article_view_5828_4347.pdf?sequence=3
- Bland, D., & Sharma-Brymer, V. (2012). *Imagination in school children'*
- Cáceres, F., Granada, M. y Pomés, M. (2018). Inclusión y juego en la infancia temprana. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 12(1), 181- 198. <https://scielo.conicyt.cl/pdf/rlei/v12n1/0718-7378-rlei-12-01-00181.pdf>
- Campos, G., y Martínez, N. (2012). La observación, un método para el estudio de la realidad. *Xihmai*, 7(13), 45-60.
- Cerón, G. (2021). La familia y el juego como estrategia de aprendizaje a distancia durante la pandemia del COVID-19 en México: Una propuesta desde la enseñanza universitaria en ciencias de la salud. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 21(65).
- Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37. <https://educacioninicial.mx/wpcontent/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Collazos, C., y Mendoza, J. (2006). *Cómo aprovechar el “aprendizaje colaborativo” en el*

aula. Educación y educadores, 9(2), 61-76.

<https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/663/0>.

Cruz y Moyota (2014). El juego y el desarrollo motricidad gruesa, de los niños del primer año de educación básica, del jardín de infantes “Francisco de Orellana”. Riobamba, Ecuador Cuasapud Morocho, Jenifer Johanna y Maiguashca Quintana, Milagros Isabela. “Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de educación general básica”. Revista publicada el 2022.

Cumapa Del Águila, Fabiola y Correa Saldaña, Yunely. “Estrategias lúdicas para el desarrollo de la oralidad en los niños y niñas de 4 años en la Institución Educativa Inicial N°089 de la Ciudad de Rioja” 2014 Universidad Nacional de San Martín-Tarapoto facultad de educación y humanidades escuela profesional de educación inicial Tarapoto-Perú 2018.

Ferland, F. (2005). ¿Jugamos?: El juego con niñas y niños de 0 a 6 años. Madrid: Narcea.

Ferreiro, R. (2005). La participación en clase. Revista Rompan filas, 76, 3-7. <https://es.scribd.com/doc/11588568/3la-Participacion-en-Clase>

González Vázquez, Mariela Elizabeth y Rodríguez Cobos, Mónica Jisella. “las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la Educación Inicial”, mayo 2018 ecuador universidad estatal de milagro facultad ciencias de la educación. mayo 2018. Ecuador.

Llaique Mamani, Victoria Maritza y Pauro Mamani, Alfredo “dificultad en el aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes del 1° grado “b” de la institución educativa mariano lino urquieta” de Moquegua” en 2016 universidad nacional san Agustín de Arequipa facultad de ciencias de la educación

Noemi Evelyn Choque Quispe (2023) “PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ FACULTAD DE EDUCACIÓN, LIMA: “El juego como estrategia didáctica para fomentar la participación en estudiantes de primer grado de primaria en una institución educativa pública de Lima Metropolitana. **Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Educación con especialidad en Educación Primaria**

MINEDU (2017). Programa curricular de educación inicial. Lima, Perú.

Navarro, V. (2010). El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores. Barcelona, España.

Otárola, M. (2012). Desarrollo psicomotor según género en niños 4 años de una I.E del Callao – Cercado. Perú.

Pikler, E. (1969). Moverse en libertad. Desarrollo de la motricidad global. Madrid. España.

- Pugmire, S. (1996). El juego espontáneo, vehículo de aprendizaje y comunicación. S.A. DE EDICIONES. Madrid.
- Quezada Amaya, Fiorella Katherine. “Actividades lúdicas como estrategia para mejorar la escritura en los niños de 5 años del P.J. la unión en el distrito de Chimbote” - 2019
- Romero, Lorena y otras. La actividad lúdica como estrategia pedagógica en educación inicial. Abril 2009 Tomado de: <https://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>
- Sánchez Flores, Celinda. “El juego lúdico como estrategia de aprendizaje para la mejora de la motricidad gruesa en niños y niñas de 5 años de la I.E. n°130 de Azangihua, distrito de Agua Blanca, Provincia de el Dorado, región.
- Taype Sánchez, Mónica y Casaverde Pumacayo, Sonia. “taller de actividades lúdicas para mejorar la pronunciación oral en niños de 3 años de la I.E.I N°. 02 maría inmaculada- abancay- 2018” Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac Facultad de Educación y Ciencias Sociales escuela académico profesional de educación inicial intercultural bilingüe 1° y 2° infancia. Abancay 2018.
- Trigo, E. (1999). Juegos motores y creatividad. Cuarta edición. Barcelona.
- Urgilés Albán, Kimberlin Dayana. “estrategias lúdicas para desarrollar la lectoescritura”. Facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación carrera de pedagogía universidad católica Santiago de Guayaquil. Ecuador 2019.

Anexos

Anexo N° 01: Reporte de similitud turnitin

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

Tesis_Emerson isuiz_2022_2A.docx.doc

X

RECuento DE PALABRAS

17507 Words

RECuento DE CARACTERES

97504 Characters

RECuento DE PÁGINAS

76 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

4.0MB

FECHA DE ENTREGA

Sep 6, 2024 7:35 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Sep 6, 2024 7:37 AM GMT-5

● 24% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

• 19% Base de datos de Internet

• Base de datos de Crossref

• 21% Base de datos de trabajos entregados

• 8% Base de datos de publicaciones

• Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

• Material bibliográfico

GOBIERNO REGIONAL SAN MARTÍN

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR

PEDAGÓGICA PÚBLICA TARAPOTO

OFICINA DE FORMACIÓN CONTINUA

TARAPOTO

Lic. Anibal Fernando Mendo García

JEFE DE OFICINA CONTINUA

65

Anexo N° 02: Definiciones conceptuales y operacionales

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL
VARIABLE INDEPENDIENTE: Estrategias Lúdicas	Gómez (2018) menciona que las actividades lúdicas como estrategia son actividades que generan placer en los niños, ya que es libre y se da de manera natural, sin tener en cuenta ni medir el tiempo; sin embargo, el juego es muy útil para que el niño se pueda desarrollar.	Se aplicó actividades de aprendizaje de actividades lúdicas como estrategia para desarrollar la escritura, desarrollando un trabajo didáctico y en aplicación de mejoras de aprendizaje.
VARIABLE DEPENDIENTE: Nociones de escritura.	Rodríguez (2015). La escritura es un instrumento de la comunicación y del lenguaje. Pero para que la escritura sea útil debe transmitir un mensaje. El proceso de escribir es más complejo de lo que parece, ya que requiere de un análisis de la información, de una capacidad de síntesis y finalmente de organización y estructuración que hagan posible plasmar de forma correcta la información en forma de un mensaje con sentido.	Se aplicó un instrumento para medir los niveles de escritura, considerando las tres dimensiones de pre silábico, silábico y silábico alfabético.

Anexo N°. 03

Operacionalización de la variable independiente

VARIABLE	PROCESOS	INSTRUMENTOS O TÉCNICAS A EVALUAR
VARIABLE INDEPENDIENTE: Estrategias Lúdicas	Juego motor	LISTA DE COTEJO
	Juego simbólico	
	Juegos de construcción	

Matriz de consistência

Título: Estrategias lúdicas para desarrollar las nociones de escritura en los niños y niñas del nivel inicial de 5 años de la I.E. N° 317 distrito de Tres Unidos, Provincia de Picota, Región San Martín

Autor: Emerson Isuiza Tapullima

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Técnica e Instrumentos
Problema general ¿De qué manera las estrategias lúdicas, desarrollan las nociones de escritura de los niños y niñas del nivel inicial 5 años de edad, en la institución educativa N°. 317 distrito Tres Unidos, provincia Picota? Problemas Específicos ¿De qué manera el pretest ayudaría conocer las nociones de escritura que presentan los niños de 5 años en la institución educativa No. 317 distritos de Tres Unidos, provincia Picota? ¿Cómo implementar el juego simbólico para mejorar nociones de escritura en niños y niñas de 5 años de edad en la institución	Objetivo general Determinar en qué medida la aplicación de las estrategias lúdicas, mejoran las nociones de escritura, en niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa N°, 317 distrito Tres Unidos, provincia Picota. Objetivos específicos. - Conocer mediante un pre-test los conocimientos que presentan los niños sobre nociones de escritura en la institución educativa No. 317 distritos de Tres Unidos, provincia Picota. - Ejecutar el juego como estrategia motora para desarrollar la escritura respectivamente en niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa No. 317 distrito Tres Unidos, provincia Picota. - Desarrollar el juego simbólico para mejorar nociones de escritura en niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa No. 317 distrito Tres Unidos, provincia Picota.	Hipótesis general HG: Se mejoran las nociones de escritura mediante el juego libre, dejándoles trabajar. De manera espontánea y realizar sus propios garabatos, a los niños y niñas de 5 años de edad en la institución educativa N°, 317 distritos Tres Unidos, provincia Picota. Ho. No Se mejoran las nociones de escritura mediante el juego libre, dejándoles trabajar. De manera espontánea y realizar sus propios garabatos, a los niños y niñas de 5 años de edad en la institución Hipótesis específicas	Técnica Sesione de aprendizaje Lista de cotejo Instrumentos Guía de observación

educativa No. 317 distrito Tres Unidos, provincia Picota? • ¿De qué manera el juego como estrategia motora ayuda a la escritura en niños y niñas de 5 años de edad en la institución educativa No? 317 distrito Tres Unidos, provincia Picota? • ¿De qué manera podemos Implementar el juego de construcción para desarrollar la escritura en los niños y niñas de 5 años de edad en la institución educativa N° 317 distrito de Tres Unidos, Provincia Picota?	• Implementar el juego de construcción para desarrollar la escritura en niños y niñas de 5 años de edad de la institución educativa No. 317 distrito Tres Unidos, provincia Picota	Educativa N°, 317 distritos Tres Unidos, provincia Picota. Hipótesis Específicas H₁. El juego simbólico mejora el desarrollo de escritura en niños y niñas de 5 años de edad en la institución educativa N°. 317 distritos Tres Unidos, provincia Picota. H₂: El juego motor mejora el desarrollo de escritura en niños y niñas de 5 años de edad en la institución educativa N°. 317 distritos Tres Unidos, provincia Picota. H₃: El juego de construcción mejora el desarrollo de escritura en niños y niñas de 5 años de edad sobre nociones de escritura en la institución educativa N°. 317 Distrito Tres Unidos, provincia Picota.	
---	---	---	--

Diseño de investigación	Población y muestra	Variables y dimensiones	
O1 O2 M X O3 O4 Donde: GE: Es el grupo experimental GC: Grupo de control O1: Pre test a aplicarse en el grupo experimental O2: Pos test a aplicarse en el grupo experimental O3: Pre test a aplicarse en el grupo control O4: pos test a aplicarse en el grupo control	Población Está conformada por 50 niños y niñas de 5 años de la IE N° 317 Tres Unidos Muestra La muestra de un estudio de investigación constituye una parte o fragmento representativo de la población.	Variables	Dimensiones
		Estrategia lúdica	Juego motor
			Juego simbólico
			Juego de construcción
		Nociones de escritura	Grafismos, escrituras fijas, escrituras diferenciadas
			Escritura silábica inicial, escritura con marcada.
			Escritura silábicas, escritura alfabéticas

X: Tratamiento de las estrategias lúdicas			
---	--	--	--

Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
Estrategia lúdica	Gómez (2018) menciona que las actividades lúdicas como estrategia son actividades que generan placer en los niños, ya que es libre y se da de manera natural, sin tener en cuenta ni medir el tiempo; sin embargo, el juego es muy útil para que el niño se pueda desarrollar.	Se aplicó actividades de aprendizaje de actividades lúdicas como estrategia para desarrollar la escritura, desarrollando un trabajo didáctico y en aplicación de mejoras de aprendizaje.	Direccionalidad (1 – 8)	Arriba - abajo. Abajo – arriba Izquierda – Derecha Derecha – Izquierda Trazo libre	Alternativas: Nunca: 0 Casi nunca: 1 Casi siempre: 2 Siempre: 3
			Coordinación (9 – 16) visomotora	Trazo recto Trazo de líneas curvas Trazo en zigzag Trazo ondulatorio Trazo en figuras geométricas	
			Decodificación perceptivo motriz (17 – 21)	Reproduce imágenes Sigue secuencias dirigidas en el trazo	
No cio ne			Pre silábico	Grafismos	

	Rodríguez (2015). La escritura es un instrumento de la comunicación y del lenguaje. Pero para que la escritura sea útil debe transmitir un mensaje. El proceso de escribir es más complejo de lo que parece, ya que requiere de un análisis de la información, de una capacidad de síntesis y finalmente de organización y estructuración que hagan posible plasmar de forma correcta la información en forma de un mensaje con sentido.	Se aplicó un instrumento para medir los niveles de escritura, considerando las tres dimensiones de pre silábico, silábico y silábico alfabético.		Escritura fijas Escrituras diferenciadas	
			Silábico	Escritura silábica inicial Escritura con marcada exigencia de cantidad	
			Silábico alfabético	Escrituras silábicas Escrituras alfabéticas	

Anexo N°. 04
Operacionalización de la variable dependiente

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADORES
VARIABLE DEPENDIENTE: Nociones de Escritura	Presilábico	• Grafismos. • Escrituras fijas. • Escrituras diferenciadas
	Silábico	• Escritura silábica inicial. • Escrituras con marcada exigencia de cantidad
	Silábico alfabético	• Escrituras silábicas • Escrituras alfabéticas

Anexo N°. 05
Diseño de investigación

GE	O ₁	X	O ₂
GC	O ₃		O ₄

Anexo N° 06

Muestra

Grupo	Sección	Cantidad
GE	5 años	26
GC	5 años	24
Total		50

Evidencia de la constancia de prácticas



Institución Educativa Inicial N° 317 – Tres Unidos
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL DE PICOTA
"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

CONSTANCIA DE PRACTICAS

La directora de la institución educativa inicial N° 317, del distrito de tres unidos, provincia de Picota, Región San Martín; quien suscribe:

HACE CONSTATAR QUE

El señor Emerson Isulza Tapullima, identificado con DNI N° 47827274, estudiante de la carrera de educación inicial X ciclo de la Escuela De Educación Superior Pedagógico Pública Tarapoto, realizo sus practicas preprofesionales desde el 18 de abril del 2022 hasta el 16 de diciembre del 2022, desempeñándose en sus practicas con total eficiencia y responsabilidad.

Se extiende la presente constancia, a solicitud de la parte interesada, para los fines que estime conveniente.

Tres Unidos, 30 de diciembre del 2022



GOBIERNO REGIONAL SAN MARTÍN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
I. A. - TRES UNIDOS
Lila Maribel Izquierdo Olivos
DIRECTORA

Evidencia de las sesiones aplicadas

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

II. TÍTULO: HACEMOS EL CARTEL CON EL NOMBRE DE NUESTRA BODEGA Y ELABORAMOS BILLETES Y MONEDAS

III. DATOS INFORMATIVOS

- a. Institución educativa Inicial : 317 Tres Unidos
 b. Sección : Rayitos del sol
 c. Director (a) : Lila Maribel Izquierdo Olivos
 d. Practicante : Emerson Isulza Tapullima
 e. Edad de los niños : 05
 f. Fecha : 04/10/2022

III.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJES: LOS NIÑOS Y NIÑAS ELABOREN EL CARTEL Y RECONOSCAN LAS MONEDAS

REA	ESTANDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COMUNICACION	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos.	representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)

IV.- EVIDENCIAS

- ✓ Realiza su cartel para la tienda

V.- MATERIALES

- ✓ Lápiz, colores, plumones, papel bond.

VI. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

- 8:00 a 9:00 am actividad de aprendizaje
 ➤ 9:00 a 10:00 am juego libre
 ➤ 10.00 a 11:00 am hora de la lonchera y recreo
 ➤ 11.00 a 12:00 am hora de la lectura y representación

Momentos pedagógicos	Procesos pedagógicos	SECUENCIA Y ESTRATEGIAS DIDACTICAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIO		El docente realiza las actividades permanentes ➤ Los niños y niñas saludan mediante la canción como están los niños como están ➤ Oración de la mañana ➤ Hacemos uso de los carteles del aula: Asistencia, marcamos el calendario, ➤ El docente pregunta ¿Como está el día hoy? ➤ todos dan sus respectivas respuestas ➤ el docente aclara todas las dudas	• Lápiz • Colores • Plumones • Papel • Bond • Papelo te	15 min
	Motivación	El docente comunica a los niños y niñas que ha llegado el momento de la actividad de aprendizaje y los invita a reunirse en modo asamblea, pero antes de ello debemos recordar los acuerdos. Cada uno participa Luego el docente motiva la sesión con una trabalengua <i>Tiendita mi tiendita, Quien te hizo tan bonita, El nombre de estelita, te queda tan bonita</i>		
	Problemática	➤ Luego el docente pregunta: ¿de qué trato la trabalengua? ¿Cómo se llamaba la tiendita? ¿Cómo se llaman las tiendas que conocen? ¿Por qué creen que le pusieron ese nombre a esa tienda? ➤ El docente aclara todas las dudas		
	Saberes previos	➤ El docente les pregunta, ¿Cómo ustedes pondrían el nombre a sus tiendas? ¿Qué productos venderían en sus tiendas? ¿las tiendas que visitamos que nombres levaban? Todos los niños responden y dan ideas El docente aclara todas las dudas de los niños Luego el docente comunica a los niños el propósito del día:		
	Propósito	LOS NIÑOS Y NIÑAS ELABOREN EL CARTEL Y RECONOSCAN LAS MONEDAS		

DESARROLLO		Planificación; ➤ Luego el docente realiza algunas preguntas ➤ ¿Qué nombres pondrían a tus tiendas? ➤ ¿ustedes creen que los nombres son importantes para las tiendas? ➤ ¿ustedes conocen las monedas? ➤ ¿Qué valor tienen las monedas que elaboraron? ➤ Luego el docente muestra imagen del nombre de una tienda con imágenes de monedas ➤ Los niños y niñas observan las imágenes presentadas por el docente ➤ ¿Qué les parece esta imagen? ➤ ¿Qué observan en las imágenes? ➤ ¿Qué comprarían con las monedas que observan en las monedas? ➤ ¿Cuántas monedas observan? ➤ ¿Por qué creen que creen que la tienda de la imagen lleva ese nombre? ➤ El docente aclara y explica sobre la actividad realizada El docente comunica a los niños y niñas que realicen una lista de productos que quieren colocar en sus tiendas El docente aclara todas las dudas		35 min
• CIERRE		• EVALUACION: ➤ ¿Cómo hicimos esta actividad? ➤ ¿ustedes conocen las monedas? ➤ ¿Qué les pareció la actividad? ➤ ¿les gustaría seguir hablando sobre esta actividad en otra oportunidad? ➤ ¿les fue fácil o difícil la actividad? El docente da algunas indicaciones y explicando todas las dudas de las niñas y niños Finalmente, el docente indica compartir lo que aprendimos hoy en la actividad en casa con sus padres		10min

➤ Se despiden con la canción infantil "HASTA MAÑANA" y salen.

VII.-BIBLIOGRAFIA:

- <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>



GOBIERNO REGIONAL DE SAN MARTÍN
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"
LIC. Marisol Ramírez Pinedo

Docente: Marisol Ramírez Pinedo



GOBIERNO REGIONAL SAN MARTÍN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
MARIBEL IZQUIERDO OLIVOS
DIRECTORA

directora: Maribel Izquierdo Olivos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

III. TÍTULO: A CREAR ADIVINANZAS

IV. DATOS INFORMATIVOS

g. Institución educativa inicial : 317 Tres Unidos
 h. Sección : Rayitos del sol
 i. Director (a) : Lila Maribel Izquierdo Olivos
 j. Practicante : Emerson Isuliza Tapullima
 k. Edad de los niños : 05
 l. Fecha : 03/11/2022

III.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJES: QUE LOS NIÑOS Y NIÑAS PARTICIPAN EN CONVERZACION PARA LLEVAR A CABO LA ELABORACION DE ADIVINANZAS

AREA	ESTANDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COMUNICACION	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/ menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen	Se comunica oralmente en su lengua materna	obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.

IV.- EVIDENCIAS

- ✓ Diálogo sobre la creación de sus adivinanzas y expresión oral de las respuestas de las adivinanzas.

V.- MATERIALES

- ✓ Lápiz, colores, plumones, papel bond.

VI. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

- 8:00 a 9:00 am actividad de aprendizaje
- 9:00 a 10:00 am juego libre
- 10:00 a 11:00 am hora de la lonchera y recreo
- 11:00 a 12:00 am hora de la lectura y representación

Momentos pedagógicos	Procesos pedagógicos	SECUENCIA Y ESTRATEGIAS DIDACTICAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Motivación	El docente realiza las actividades permanentes ➤ Los niños y niñas saludan mediante la canción como están los niños como están ➤ Oración de la mañana ➤ Hacemos uso de los carteles del aula: Asistencia, marcamos el calendario, ➤ El docente pregunta ¿Como está el día hoy? ➤ todos dan sus respectivas respuestas ➤ el docente aclara todas las dudas El docente comunica a los niños y niñas que ha llegado el momento de la actividad de aprendizaje y los invita a reunirse en modo asamblea, pero antes de ello debemos recordar los acuerdos. Cada uno participa Luego el docente motiva la sesión con una canción <i>Es la reina de los mares, Su dentadura es muy buena, Y por no ir vacía, Nunca siempre dicen va llena que será ¿Qué será? La ballena</i>	• Lápiz • Colores • Plumones • Papel • Bond • Papelote	15 min
	Problematización	➤ Luego el docente pregunta: ¿de qué trate la adivinanza? ¿Qué les pareció? ¿les gusta las adivinanzas? ➤ ¿les gustaría crear una adivinanza? ➤ El docente aclara todas las dudas		
	Saberes previos	➤ El docente les pregunta, ¿alguna vez crearon un cuento? ¿qué tipos de cuentos escucharon? ¿les fue fácil encontrar la respuesta de las adivinanzas? Todos los niños responden y dan ideas El docente aclara todas las dudas de los niños Luego el docente comunica a los niños el propósito del día:		
	Propósito	QUE LOS NIÑOS Y NIÑAS PARTICIPAN EN CONVERZACION PARA LLEVAR A CABO LA ELABORACION DE ADIVINANZAS		

DESARROLLO	Planificación; ➤ Luego el docente realiza algunas preguntas ➤ ¿Qué aprendemos con las adivinanzas? ➤ ¿las adivinanzas solo serán de frutas o animales? ➤ ¿alguna vez crearon adivinanza? ➤ ¿Qué les parece si creamos una adivinanza? El docente aclara todas las dudas de los niños y niñas ➤ Luego el docente presenta una adivinanza Tiene escamas pero no es un pez, tiene corona pero no es un rey. ¿Qué es? La Piña todoadivinanzas.com The image shows a riddle card with a pineapple illustration. The text on the card reads: 'Tiene escamas pero no es un pez, tiene corona pero no es un rey. ¿Qué es?' followed by a drawing of a smiling pineapple. Below the drawing, it says 'La Piña' and 'todoadivinanzas.com'. ➤ ¿Qué les parece esta imagen? ➤ ¿se puede crear una adivinanza de esta fruta? ➤ ¿haber como lo arriamos? ➤ ¿Dónde produce esta fruta? ➤ ¿ustedes creen que es saludable consumir esta fruta? ➤ El docente aclara y explica sobre la actividad realizada El docente comunica a los niños y niñas que crean una adivinanza de sus agrados El docente apoya en todo el proceso	35 min
------------	--	--------

• CIERRE		• EVALUACION: ➤ ¿Qué aprendieron el día de hoy? ➤ ¿tuvieron alguna dificultad? ➤ ¿Cómo la superaron? ➤ ¿Qué les pareció la actividad? ➤ ¿les gustaría seguir creando adivinanzas? ➤ ¿les fue fácil o difícil? ➤ ¿Cómo se sintieron al momento de desarrollar la actividad? El docente da algunas indicaciones y explicando todas las dudas de las niñas y niños Finalmente, el docente indica compartir lo que aprendimos hoy en la actividad en casa con sus padres		10min
----------	--	---	--	-------

➤ Se despiden con la canción infantil "HASTA MAÑANA" y salen.

VII.-BIBLIOGRAFIA:

- <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>



GOBIERNO REGIONAL DE SAN MARTÍN
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGOGÍA PÚBLICA - TARPOTO
LIC. Marisol Ramírez Pineda
PROMOTORA

Docente: Marisol Ramírez Pinedo



GOBIERNO REGIONAL SAN MARTÍN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
I.E. N.º 117 TARPOTO

Maribel Izquierdo Olivos
DIRECTORA

directora: Maribel Izquierdo Olivos

Proceso

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

I. TÍTULO: HACEMOS UNA LISTA DE LAS COSAS QUE VENDEREMOS EN NUESTRA TIENDA

II. DATOS INFORMATIVOS

- a. Institución educativa Inicial : 317 Tres Unidos
 b. Sección : Rayitos del sol
 c. Director (a) : Lila Maribel Izquierdo Olivos
 d. Practicante : Emerson Isuiza Tapullima
 e. Edad de los niños : 05
 f. Fecha : 28/09/2022

III.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJES: LOS NIÑOS Y NIÑAS MENCIONAN DE LOS PRODUCTOS QUE VENDEREMOS EN LA TIENDA

AREA	ESTANDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
COMUNICACION	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Adecúa el texto a la situación comunicativa. • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.	Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.

IV.- EVIDENCIAS

- ✓ Escribe la lista de productos de acuerdo a su nivel de escritura.

V.- MATERIALES

- ✓ Lápiz, colores, plumones, papel bond, papelote y bolsas de los productos.

VI. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

- 8:00 a 9:00 am actividad de aprendizaje
 ➤ 9:00 a 10:00 am juego libre
 ➤ 10:00 a 11:00 am hora de la lonchera y recreo
 ➤ 11:00 a 12:00 am hora de la lectura y representación

Momentos pedagógicos	Procesos pedagógicos	SECUENCIA Y ESTRATEGIAS DIDACTICAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Motivación	El docente realiza las actividades permanentes ➤ Los niños y niñas saludan mediante la canción como están los niños como están ➤ Oración de la mañana ➤ Hacemos uso de los carteles del aula: Asistencia, marcamos el calendario, ➤ El docente pregunta ¿Como está el día hoy? ➤ todos dan sus respectivas respuestas ➤ el docente aclara todas las dudas El docente comunica a los niños y niñas que ha llegado el momento de la actividad de aprendizaje y los invita a reunirse en modo asamblea, pero antes de ello debemos recordar los acuerdos. Cada uno participa Luego el docente motiva la sesión con una adivinanza <i>Lugar de compra, Lugar de venta, Donde cada ama de casa hace su cuenta "la tienda"</i>	• Lápiz • Colores • Plumones • Papel • Bond • Imágenes de los productos	15 min
	Problemática	➤ Luego el docente pregunta: ¿de qué trato la adivinanza? ¿ustedes conocen una tienda? ¿Qué productos venden en una tienda? ¿la tienda será importante? ¿por qué? ➤ El docente aclara todas las dudas		
	Saberes previos	➤ El docente les pregunta, ¿de qué creen que hablaremos hoy? ¿dónde compramos los productos de alimentación? ¿creen ustedes que las tiendas son importantes? Todos los niños responden y dan ideas El docente aclara todas las dudas de los niños		
	Propósito	Luego el docente comunica a los niños el propósito del día: LOS NIÑOS Y NIÑAS MENCIONAN DE LOS PRODUCTOS QUE VENDEREMOS EN LA TIENDA		

DESARROLLO		Planificación; ➤ Luego el docente realiza algunas preguntas ➤ ¿a ustedes les gustaría tener una tienda? ➤ ¿las tiendas porque son importantes? ➤ ¿Cuáles son los productos que les gustaría vender en sus tiendas? ➤ Luego el docente muestra imagen de una tienda con muchos productos ➤ Los niños y niñas observan la imagen presentada por el docente ➤ ¿Qué les parece esta imagen? ➤ ¿Qué productos observan? ➤ ¿Cuáles son los productos que más se consume en las tiendas? ➤ ¿qué se debe de tener para poder realizar las compras? ➤ El docente aclara y explica sobre la actividad realizada El docente comunica a los niños y niñas que realicen una lista de productos que se puede encontrar en las tiendas El docente aclara todas las dudas		35 min
• CIERRE		• EVALUACION: ➤ ¿Qué aprendimos hoy? ➤ ¿Cuáles son los productos que se encuentra en una tienda? ➤ ¿Qué les pareció la actividad? ¿por qué? ➤ ¿les gustaría seguir hablando sobre esta actividad en otra oportunidad? ➤ ¿en las tiendas venden muchos o pocos productos? El docente da algunas indicaciones y explicando todas las dudas de las niñas y niños Finalmente, el docente indica compartir lo que aprendimos hoy en la actividad en casa con sus padres		10min

➤ Se despiden con la canción infantil "HASTA MAÑANA" y salen.

VII.-BIBLIOGRAFIA:

- <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>



GOBIERNO REGIONAL DE SAN MARTIN
ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR
PEDAGOGICA PUBLICA - TARAPOTO

LIC. Marisol Ramírez Pinedo
PROFESORA

Docente: Marisol Ramírez Pinedo



GOBIERNO REGIONAL DE SAN MARTIN
UNION COMunal DE EDUCACION
INICIAL

LIC. Maribel Izquierdo Olivos
DIRECTORA

Directora: Maribel Izquierdo Olivos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

II. TÍTULO: HACEMOS EL CARTEL CON EL NOMBRE DE NUESTRA BODEGA Y ELABORAMOS BILLETES Y MONEDAS

III. DATOS INFORMATIVOS

- a. Institución educativa Inicial : 317 Tres Unidos
 b. Sección : Rayitos del sol
 c. Director (a) : Lila Maribel Izquierdo Olivos
 d. Practicante : Emerson Isuiza Tapullima
 e. Edad de los niños : 05
 f. Fecha : 04/10/2022

III.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJES: LOS NIÑOS Y NIÑAS ELABOREN EL CARTEL Y RECONOSCAN LAS MONEDAS

REA	ESTANDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
C O M U N I C A C I O N	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos.	representa ideas acerca de sus vivencias personales y del contexto en el que se desenvuelve usando diferentes lenguajes artísticos (el dibujo, la pintura, la danza o el movimiento, el teatro, la música, los títeres, etc.)

IV.- EVIDENCIAS

- ✓ Realiza su cartel para la tienda

V.- MATERIALES

- ✓ Lápiz, colores, plumones, papel bond.

VI. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

- 8:00 a 9:00 am actividad de aprendizaje
- 9:00 a 10:00 am juego libre
- 10:00 a 11:00 am hora de la lonchera y recreo
- 11:00 a 12:00 am hora de la lectura y representación

Momentos pedagógicos	Procesos pedagógicos	SECUENCIA Y ESTRATEGIAS DIDACTICAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIO		El docente realiza las actividades permanentes ➤ Los niños y niñas saludan mediante la canción como están los niños como están ➤ Oración de la mañana ➤ Hacemos uso de los carteles del aula: Asistencia, marcamos el calendario, ➤ El docente pregunta ¿Como está el día hoy? ➤ todos dan sus respectivas respuestas ➤ el docente aclara todas las dudas	• Lápiz • Colores • Plumones • Papel • Bond • Papelo te	15 min
	Motivación	El docente comunica a los niños y niñas que ha llegado el momento de la actividad de aprendizaje y los invita a reunirse en modo asamblea, pero antes de ello debemos recordar los acuerdos. Cada uno participa Luego el docente motiva la sesión con una trabalengua <i>Tiendita mi tiendita, Quien te hizo tan bonita, El nombre de estelita, te queda tan bonita</i>		
	Problemática	➤ Luego el docente pregunta: ¿de qué trato la trabalengua? ¿Cómo se llamaba la tiendita? ¿Cómo se llaman las tiendas que conocen? ¿Por qué creen que le pusieron ese nombre a esa tienda? ➤ El docente aclara todas las dudas		
	Saberes previos	➤ El docente les pregunta, ¿Cómo ustedes pondrían el nombre a sus tiendas? ¿Qué productos venderían en sus tiendas? ¿las tiendas que visitamos que nombres levaban? Todos los niños responden y dan ideas El docente aclara todas las dudas de los niños		
	Propósito	Luego el docente comunica a los niños el propósito del día: LOS NIÑOS Y NIÑAS ELABOREN EL CARTEL Y RECONOSCAN LAS MONEDAS		

DESARROLLO		Planificación; ➤ Luego el docente realiza algunas preguntas ➤ ¿Qué nombres pondrían a tus tiendas? ➤ ¿ustedes creen que los nombres son importantes para las tiendas? ➤ ¿ustedes conocen las monedas? ➤ ¿Qué valor tienen las monedas que elaboraron? ➤ Luego el docente muestra imagen del nombre de una tienda con imágenes de monedas ➤ Los niños y niñas observan las imágenes presentadas por el docente ➤ ¿Qué les parece esta imagen? ➤ ¿Qué observan en las imágenes? ➤ ¿Qué comprarían con las monedas que observan en las monedas? ➤ ¿Cuántas monedas observan? ➤ ¿Por qué creen que creen que la tienda de la imagen lleva ese nombre? ➤ El docente aclara y explica sobre la actividad realizada El docente comunica a los niños y niñas que realicen una lista de productos que quieren colocar en sus tiendas El docente aclara todas las dudas		35 min
• CIERRE		• EVALUACION: ➤ ¿Cómo hicimos esta actividad? ➤ ¿ustedes conocen las monedas? ➤ ¿Qué les pareció la actividad? ➤ ¿les gustaría seguir hablando sobre esta actividad en otra oportunidad? ➤ ¿les fue fácil o difícil la actividad? El docente da algunas indicaciones y explicando todas las dudas de las niñas y niños Finalmente, el docente indica compartir lo que aprendimos hoy en la actividad en casa con sus padres		10min

➤ Se despiden con la canción infantil "HASTA MAÑANA" y salen.

VII.-BIBLIOGRAFIA:

- <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>



GOBIERNO REGIONAL DE SAN MARTÍN
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"
LIC. Marisol Ramírez Pinedo

Docente: Marisol Ramírez Pinedo



GOBIERNO REGIONAL SAN MARTÍN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
LIC. Maribel Izquierdo Olivos
DIRECTORA

directora: Maribel Izquierdo Olivos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

I. TÍTULO: "PARTICIPAMOS EN LA CREACION DE UN CUENTO"

II. DATOS INFORMATIVOS

- d. Institución educativa Inicial : 317 Tres Unidos
a. Sección : Rayitos del sol
b. Director (a) : Lila Maribel Izquierdo Olivos
c. Practicante : Emerson Isuiza Tapullima
d. Edad de los niños : 05
e. Fecha : 10/11/2022

III.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJES: LOS NIÑOS Y NIÑAS CREAN UN CUENTO

AREA	ESTANDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
C O M U N I C A C I O N	Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/ menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente ¹³ y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen	Se comunica oralmente en su lengua materna	obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información

IV.- EVIDENCIAS

- ✓ Dialogo para la composición de un cuento y expresa oralmente sus respuestas acerca del tema.

V.- MATERIALES

- ✓ Lápiz, colores, plumones, papel bond, adivinanzas, imágenes, cuentos

VI. CRITERIO

- ✓ Participa en conversaciones para la composición de un cuento y responde a las preguntas para crear un cuento.

VII. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

- 8:00 a 9:00 am actividad de aprendizaje
- 9:00 a 10:00 am Juego libre
- 10.00 a 11:00 am hora de la lonchera y recreo
- 11.00 a 12:00 am hora de la lectura y representación

Momentos pedagógicos	Procesos pedagógicos	SECUENCIA Y ESTRATEGIAS DIDACTICAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Motivación	El docente realiza las actividades permanentes ➤ Los niños y niñas saludan mediante la canción como están los niños como están ➤ Oración de la mañana ➤ Hacemos uso de los carteles del aula: Asistencia, marcamos el calendario, ➤ El docente pregunta ¿Como está el día hoy? ➤ todos dan sus respectivas respuestas ➤ el docente aclara todas las dudas El docente comunica a los niños y niñas que ha llegado el momento de la actividad de aprendizaje y los invita a reunirse en modo asamblea, pero antes de ello debemos recordar los acuerdos. Cada uno participa Luego el docente motiva la sesión con una adivinanza <i>Es un bonito juego. Tú te vas y yo me quedo. Cuento, cuento, cuento. Y luego voy a tu encuentro. ¿Qué será? El escondite</i>	• Lápiz • Colores • Plumones • Papel • Bond • Papelo te • Cuentos • Adivinanzas	15 min
	Problemática	➤ Luego el docente pregunta: ¿de qué trato la adivinanza? ¿alguna vez ustedes jugaron el escondite? ¿Qué les pareció la adivinanza? ¿les gustaría crear un cuento? ¿con que personaje crearíamos? ➤ El docente aclara todas las dudas		
	Saberes previos	➤ El docente les pregunta, ¿alguna vez les contaron un cuento? ¿Qué les pareció? ¿ustedes creen que los cuentos son reales o falsos? ¿Qué personajes pondrían cuando crean un cuento? Todos los niños responden y dan ideas El docente aclara todas las dudas de los niños		
	Propósito	Luego el docente comunica a los niños el propósito del día: LOS NIÑOS Y NIÑAS CREAN UN CUENTO		

DESARROLLO	Planificación; ➤ Luego el docente realiza algunas preguntas ➤ ¿les gusta los cuentos? ➤ ¿serán importante leerlo? ➤ ¿Qué les parece si creamos un cuento? ➤ ¿ustedes creen que los cuentos son reales o falsos? ➤ ¿les gustaría crear un cuento? ¿por qué? ➤ El docente aclara todas las dudas de los niños y niñas indicando que el apoyo será en todo el transcurso de la actividad El docente les lee un cuento para que tengan una pequeña idea de que trata los cuentos EL MOSQUITO Y EL TORO  <i>Un mosquito voló por el prado y se posó en la punta del cuerno de un enorme toro. Después de descansar por un buen rato, se preparó para volar. Pero antes de irse se acercó al oído del toro para disculparse:</i> <i>— Lamento haber usado tu cuerno como lugar de descanso. Debes estar muy contento de que me vaya ahora —dijo el mosquito.</i> <i>El toro levantó la vista y respondió con indiferencia:</i> <i>—Pequeño mosquito, gracias por compartirme tan grandiosa disculpa. Pero piensas demasiado bien de ti mismo. ¡Ni siquiera me di cuenta de que estabas allí!</i> Para ello el docente indica observar la imagen ¿Qué observan en la imagen? ¿les gustaría que les de lectura? ¿Qué animal observan en el cuento? ¿de qué trataba el cuento? ¿Qué les pareció el cuento y sus imágenes? ¿ustedes pueden crear un cuento? El docente indica que cada uno debe de crear un cuento a su agrado Los niños y niñas dan diversas respuestas sobre la imagen presentada y de la lectura leída El docente aclara todas las dudas	35 min
------------	--	--------

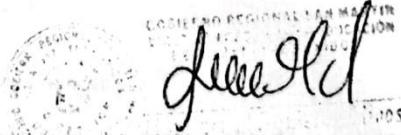
		El docente les explica que este tema es de mucha importancia porque nos ayuda a mejorar en la pronunciación de las letras, como también nos ayuda a conocer y tener más acercamiento sobre las palabras, gracias a ello cada día vamos a seguir mejorado hasta en la escritura, y se lo puede realizar con frutas, cosas y animales. Como también es importante porque ayuda mucho en la imaginación de cada niño y niña Al culminar el trabajo los niños y niñas de manera voluntaria compartirán que les pareció la actividad El docente felicita la participación de todos los niños y niñas. El docente aclara todas las dudas		
• CIERRE		• EVALUACION: ➤ ¿Qué aprendieron el día de hoy? ➤ ¿tuvieron alguna dificultad? ➤ ¿Cómo la superaron? ➤ ¿les pareció fácil o difícil crear el cuento? ➤ ¿creen que fue importante? ➤ ¿Cómo les gustaría que se desarrolle la actividad en otra oportunidad? El docente da algunas indicaciones y aclarando todas las dudas de las niñas y niños Finalmente, el docente felicita a todos por la participación en la actividad		10min

- Se despiden con la canción infantil "HASTA MAÑANA" y salen.

VII.-BIBLIOGRAFIA:

- <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>

.....
Docente: Marisol Ramírez Pinedo

.....

directora: Maribel Izquierdo Olivos

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

I. TÍTULO: "ELABORAMOS ALBUM CON LAS ADIVINANZAS CREADAS"

II. DATOS INFORMATIVOS

a. Institución educativa inicial : 317 Tres Unidos
a. Sección : Rayitos del sol
b. Director (a) : Lila Maribel Izquierdo Olivos
c. Practicante : Emerson Isuiza Tapullima
d. Edad de los niños : 05
e. Fecha : 14/11/2022

III.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJES: LOS NIÑOS Y NIÑAS RECONOSCAN LAS IMÁGENES DE LOS CUENTOS CREADOS

AREA	ESTANDAR	COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
C O M U N I C A C I O N	Crea proyectos artísticos al experimentar y manipular libremente diversos medios y materiales para descubrir sus propiedades expresivas. Explora los elementos básicos de los lenguajes del arte como el sonido, los colores y el movimiento. Explora sus propias ideas imaginativas que construye a partir de sus vivencias y las transforma en algo nuevo mediante el juego simbólico, el dibujo, la pintura, la construcción, la música y el movimiento creativo. Comparte espontáneamente sus experiencias y creaciones.	Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	• Explora y experimenta los lenguajes del arte. • Aplica procesos creativos. • Socializa sus procesos y proyectos.	Muestra sus creaciones y observa las creaciones de otros. Describe lo que ha creado. A solicitud de la docente, manifiesta lo que le gusta de la experiencia, o de su proyecto y del proyecto de otros.

IV.- EVIDENCIAS

- ✓ Manifiesta oralmente lo que ha creado.

V.- MATERIALES

- ✓ Lápiz, colores, plumones, papel bond, adivinanzas, imágenes

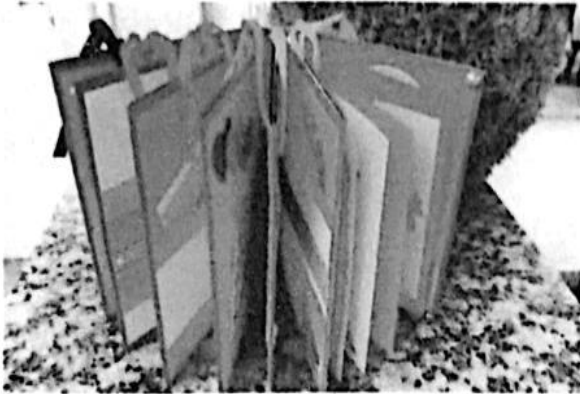
VI. CRITERIO

- ✓ Al elaborar su álbum, muestra su creación y describe lo que ha creado a sus compañeros de aula.

VII. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

- 8:00 a 9:00 am actividad de aprendizaje
- 9:00 a 10:00 am juego libre
- 10.00 a 11:00 am hora de la lonchera y recreo
- 11.00 a 12:00 am hora de la lectura y representación

Momentos pedagógicos	Procesos pedagógicos	SECUENCIA Y ESTRATEGIAS DIDACTICAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	Motivación	El docente realiza las actividades permanentes ➤ Los niños y niñas saludan mediante la canción como están los niños como están ➤ Oración de la mañana ➤ Hacemos uso de los carteles del aula: Asistencia, marcamos el calendario, ➤ El docente pregunta ¿Como está el día hoy? ➤ todos dan sus respectivas respuestas ➤ el docente aclara todas las dudas El docente comunica a los niños y niñas que ha llegado el momento de la actividad de aprendizaje y los invita a reunirse en modo asamblea, pero antes de ello debemos recordar los acuerdos. Cada uno participa Luego el docente motiva la sesión con una adivinanza <i>Tengo agujas y no se cocer, Tengo números y no se leer. ¿Qué será? El reloj</i>	• Lápiz • Colores • Plumones • Papel • Bond • Papelo te • Cuentos • Adivanzas	15 min
	Problemática	➤ Luego el docente pregunta: ¿de qué trato la adivinanza? ¿ustedes conocen un reloj? ¿para qué sirve un reloj? ¿ustedes saben mirar la hora? ¿Qué les pareció la adivinanza? ➤ El docente aclara todas las dudas		
	Saberes previos	➤ El docente les pregunta, ¿alguna vez realizaron un álbum? ¿Qué contiene un álbum? ¿ustedes creen que pueden crear un álbum con imágenes? ¿Cómo lo arian? Todos los niños responden y dan ideas El docente aclara todas las dudas de los niños		
	Propósito	Luego el docente comunica a los niños el propósito del día: LOS NIÑOS Y NIÑAS RECONOSCAN LAS IMÁGENES DEN LOS CUENTOS CREADOS		

DESARROLLO	Planificación; ➤ Luego el docente realiza algunas preguntas ➤ ¿les gusta los cuentos? ➤ ¿serán importante leerlo? ➤ ¿las imágenes serán importante para un cuento? ➤ ¿Qué les parece si todos nos ponemos a pensar que tipo de cuento les gustaría escuchar? ➤ El docente aclara todas las dudas de los niños y niñas indicando que el apoyo será en todo el transcurso de la actividad El docente les muestra una imagen de un album  Para ello el docente indica observar la imagen ¿Qué observan en la imagen? ¿ustedes creen que lo podemos elaborar? ¿Cómo lo ariamos? ¿Qué imágenes se habló en las adivinanzas? ¿Qué les parece la imagen? ¿será difícil elaborarlo? Los niños y niñas dan diversas respuestas sobre la imagen presentada El docente aclara todas las dudas El docente les explica que este tema es de mucha importancia porque a través de las imágenes los niños y niñas aprenden a leer, como también al mismo tiempo los ayuda en la escritura y en la imaginación. Al culminar el trabajo los niños y niñas de manera voluntaria compartirán que les pareció la actividad El docente felicita la participación de todos los niños y niñas. El docente aclara todas las dudas	35 min
------------	--	--------

• CIERRE		• EVALUACION: ➤ ¿Qué aprendieron el día de hoy? ➤ ¿tuvieron alguna dificultad? ➤ ¿Cómo la superaron? ➤ ¿Qué les pareció el album? ➤ ¿creen que fue importante? ➤ ¿Cómo les gustaría que se desarrolle la actividad en otra oportunidad? El docente da algunas indicaciones y aclarando todas las dudas de las niñas y niños Finalmente, el docente felicita a todos por la participación en la actividad		10min
----------	--	--	--	-------

➤ Se despiden con la canción infantil "HASTA MAÑANA" y salen.

VII.-BIBLIOGRAFIA:

- <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>


 GOBIERNO REGIONAL DE SAN MARTÍN
 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
 PEDAGOGÍA PÚBLICA - TAYAPOTO

 Docente: Marisol Ramírez Pinedo


 GOBIERNO REGIONAL SAN MARTÍN
 DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN

 directora: Maribel Izquierdo Olivos

Anexo 09

Instrumento lista de cotejo

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO					
PRACTICANTE: EMERSON ISUIZA TAPULLIMA				FECHA: 16/11/2022	
TALLER DE APRENDIZAJE		TÍTULO:			
ÁREA Y COMPETENCIA		COMUNICACIÓN			
		"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"		"CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS"	
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Escucha diferentes textos y conversaciones, responde y formula preguntas sobre lo que le interesa saber o no entendió. Comenta lo que más le gusta del texto leído y dibuja los personajes		Explora diversos materiales para recortar los personajes del cuento.	
ESTUDIANTES		SI	NO	SI	NO
1.	AMASIFUEN SANGAMA, NAYELI ARIANA	✓		✓	
2.	COPIA YSMINIO, EVA LUNA	✓		✓	
3.	CORDOVA RENGIFO, Allison Layane	✓		✓	
4.	PICHI CAMACUARI DAYRON LLORDIN	✓		✓	
5.	CURMAYARI PINEDO, Melany Dorita	✓			✓
6.	ISUIZA MAJIPO, YONEL		X	✓	
7.	JABA CUMAPA, SEGUNDO DAYER	✓		✓	
8.	PINCHI LUNA ARLETH ALEXANDRA	✓		✓	
9.	MENDOZA RUIZ, ZAIZI DANAE	✓		✓	
10.	PINCHI PEREZ, NANY ANGELA		X	✓	
11.	QUINTEROS BARRERA, ARAMARA	✓		✓	
12.	FERNANDEZ CUBAS ADRIANO LIONEL	✓		✓	
13.	RIOS ARMAS, ESTRELLITA VALENTINA	✓		✓	
14.	SABOYA DEL AGUILA, ARIANA YAMILE	✓		✓	
15.	SANGAMA AMASIFUEN, KAORI GRISEL	✓		✓	
16.	SANGAMA FLORES, SARITA VIVIANA	✓		✓	
17.	SANGAMA GUERRA, MATEO MARCELO	✓		✓	
18.	SANGAMA ROJAS, BASTIAN STEVEN G.	✓		✓	
19.	TANANTA ROMAN, AXEL JHADIEL	✓		✓	
20.	TAPULLIMA OLIVERA, ANDREA	✓		✓	
21.	TAPULLIMA SANGAMA, VIANA MARCIEL	✓		✓	
22.	UPIACHIHUA RAMIREZ, ASHDOL ONUR	✓		✓	
23.	VASQUEZ ALBERCA, LIAM ALEXIS	✓		✓	
24.	VELA CARRANZA, MAYA ANTONELLA	✓		✓	
25.	MOZOMBITE GARCIA MARIO EDUARDO	✓		✓	
26.	OYARCE PINCHI ELEAZAR	✓		✓	
27.	VIZCARRA SAIRO, KENYIR	✓		✓	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO					
PRACTICANTE: EMERSON ISUIZA TAPULLIMA				FECHA: 15/11/2022	
TALLER DE APRENDIZAJE		TÍTULO:			
ÁREA Y COMPETENCIA		COMUNICACIÓN			
		"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"		"CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS"	
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Escucha diferentes textos y conversaciones, responde y formula preguntas sobre lo que le interesa saber o no entendió. Comenta lo que más le gusto del texto leído y dibuja los personajes		Explora diversos materiales para recortar los personajes del cuento.	
ESTUDIANTES		SI	NO	SI	NO
1.	AMASIFUEN SANGAMA, NAYELI ARIANA	✓		✓	
2.	COPIA YSMINIO, EVA LUNA	✓		✓	
3.	CORDOVA RENGIFO, Allison Layane	✓		✓	
4.	PICHI CAMACUARI DAYRON LLORDIN	✓		✓	
5.	CURMAYARI PINEDO, Melany Dorita	✓			✗
6.	ISUIZA MAJIPO, YONEL	✓		✓	
7.	JABA CUMAPA, SEGUNDO DAYER	✓		✓	
8.	PINCHI LUNA ARLETH ALEXANDRA	✓		✓	
9.	MENDOZA RUIZ, ZAIZI DANAE	✓		✓	
10.	PINCHI PEREZ, NANY ANGELA	✓		✓	
11.	QUINTEROS BARRERA, ARAMARA	✓		✓	
12.	FERNANDEZ CUBAS ADRIANO LIONEL	✓		✓	
13.	RIOS ARMAS, ESTRELLITA VALENTINA		✗	✓	
14.	SABOYA DEL AGUILA, ARIANA YAMILE	✓		✓	
15.	SANGAMA AMASIFUEN, KAORI GRISEL	✓		✓	
16.	SANGAMA FLORES, SARITA VIVIANA	✓		✓	
17.	SANGAMA GUERRA, MATEO MARCELO	✓		✓	
18.	SANGAMA ROJAS, BASTIAN STEVEN G.	✓		✓	
19.	TANANTA ROMAN, AXEL JHADIEL	✓		✓	
20.	TAPULLIMA OLIVERA, ANDREA	✓		✓	
21.	TAPULLIMA SANGAMA, VIANA MARCIEL	✓		✓	
22.	UPIACHIHUA RAMIREZ, ASHDOL ONUR	✓		✓	
23.	VASQUEZ ALBERCA, LIAM ALEXIS	✓		✓	
24.	VELA CARRANZA, MAYA ANTONELLA	✓		✓	
25.	MOZOMBITE GARCIA MARIO EDUARDO	✓		✓	
26.	OYARCE PINCHI ELEAZAR	✓		✓	
27.	VIZCARRA SAIRO. KENYIR	✓		✓	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO					
PRACTICANTE: EMERSON ISUIZA TAPULLIMA				FECHA: 14/11/2022	
TALLER DE APRENDIZAJE		TÍTULO:			
ÁREA Y COMPETENCIA		COMUNICACIÓN			
		"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"		"CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS"	
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Escucha diferentes textos y conversaciones, responde y formula preguntas sobre lo que le interesa saber o no entendió. Comenta lo que más le gusto del texto leído y dibuja los personajes		Explora diversos materiales para recortar los personajes del cuento.	
ESTUDIANTES		SI	NO	SI	NO
1.	AMASIFUEN SANGAMA, NAYELI ARIANA	✓		✓	
2.	COPIA YSMINIO, EVA LUNA	✓		✓	
3.	CORDOVA RENGIFO, Allison Layane	✓		✓	
4.	PICHI CAMACUARI DAYRON LLORDIN	✓		✓	
5.	CURMAYARI PINEDO, Melany Dorita	✓		✓	
6.	ISUIZA MAJIPO, YONEL	✓		✓	
7.	JABA CUMAPA, SEGUNDO DAYER	✓		✓	
8.	PINCHI LUNA ARLETH ALEXANDRA	✓		✓	
9.	MENDOZA RUIZ, ZAIZI DANAE	✓		✓	
10.	PINCHI PEREZ, NANY ANGELA	✓		✓	
11.	QUINTEROS BARRERA, ARAMARA	✓		✓	
12.	FERNANDEZ CUBAS ADRIANO LIONEL	✓		✓	
13.	RIOS ARMAS, ESTRELLITA VALENTINA	✓		✓	
14.	SABOYA DEL AGUILA, ARIANA YAMILE	✓		✓	
15.	SANGAMA AMASIFUEN, KAORI GRISEL	✓		✓	
16.	SANGAMA FLORES, SARITA VIVIANA	✓		✓	
17.	SANGAMA GUERRA, MATEO MARCELO	✓		✓	
18.	SANGAMA ROJAS, BASTIAN STEVEN G.	✓		✓	
19.	TANANTA ROMAN, AXEL JHADIEL	✓		✓	
20.	TAPULLIMA OLIVERA, ANDREA	✓		✓	
21.	TAPULLIMA SANGAMA, VIANA MARCIEL	✓		✓	
22.	UPIACHIHUA RAMIREZ, ASHDOL ONUR	✓		✓	
23.	VASQUEZ ALBERCA, LIAM ALEXIS		X	✓	
24.	VELA CARRANZA, MAYA ANTONELLA	✓		✓	
25.	MOZOMBITE GARCIA MARIO EDUARDO	✓		✓	
26.	OYARCE PINCHI ELEAZAR	✓		✓	
27.	VIZCARRA SAIRO, KENYIR	✓			X

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO					
PRACTICANTE: EMERSON ISUIZA TAPULLIMA				FECHA: 22/11/2022	
TALLER DE APRENDIZAJE		TÍTULO:			
ÁREA Y COMPETENCIA		COMUNICACIÓN			
		"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"		"CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS"	
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Escucha diferentes textos y conversaciones, responde y formula preguntas sobre lo que le interesa saber o no entendió. Comenta lo que más le gusto del texto leído y dibuja los personajes		Explora diversos materiales para recortar los personajes del cuento.	
ESTUDIANTES		SI	NO	SI	NO
1.	AMASIFUEN SANGAMA, NAYELI ARIANA	✓		✓	
2.	COPIA YSMINIO, EVA LUNA	✓		✓	
3.	CORDOVA RENGIFO, Allison Layane	✓		✓	
4.	PICHI CAMACUARI DAYRON LLODIN	✓		✓	
5.	CURMAYARI PINEDO, Melany Dorita	✓		✓	
6.	ISUIZA MAIPO, YONEL	✓		✓	
7.	JABA CUMAPA, SEGUNDO DAYER	✓		✓	
8.	PINCHI LUNA ARLETH ALEXANDRA	✓		✓	
9.	MENDOZA RUIZ, ZAIZI DANAE	✓		✓	
10.	PINCHI PEREZ, NANY ANGELA	✓		✓	
11.	QUINTEROS BARRERA, ARAMARA	✓		✓	
12.	FERNANDEZ CUBAS ADRIANO LIONEL	✓		✓	
13.	RIOS ARMAS, ESTRELLITA VALENTINA	✓		✓	
14.	SABOYA DEL AGUILA, ARIANA YAMILE	✓		✓	
15.	SANGAMA AMASIFUEN, KAORI GRISEL	✓		✓	
16.	SANGAMA FLORES, SARITA VIVIANA	✓		✓	
17.	SANGAMA GUERRA, MATEO MARCELO	✓		✓	
18.	SANGAMA ROJAS, BASTIAN STEVEN G.	✓		✓	
19.	TANANTA ROMAN, AXEL JHADIEL	✓		✓	
20.	TAPULLIMA OLIVERA, ANDREA	✓		✓	
21.	TAPULLIMA SANGAMA, VIANA MARCIEL	✓		✓	
22.	UPIACHIHUA RAMIREZ, ASHDOL ONUR	✓		✓	
23.	VASQUEZ ALBERCA, LIAM ALEXIS	✓		✓	
24.	VELA CARRANZA, MAYA ANTONELLA	✓		✓	
25.	MOZOMBITE GARCIA MARIO EDUARDO	✓		✓	
26.	OYARCE PINCHI ELEAZAR	✓		✓	
27.	VIZCARRA SAIRO, KENYIR	✓		✓	

INSTRUMENTO DE EVALUACION

LISTA DE COTEJO					
PRACTICANTE: EMERSON ISUIZA TAPULLIMA				FECHA: 21/11/2022	
TALLER DE APRENDIZAJE		TÍTULO:			
ÁREA Y COMPETENCIA		COMUNICACIÓN			
		"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"		"CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS"	
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Escucha diferentes textos y conversaciones, responde y formula preguntas sobre lo que le interesa saber o no entendió. Comenta lo que más le gusto del texto leído y dibuja los personajes		Explora diversos materiales para recortar los personajes del cuento.	
ESTUDIANTES		SI	NO	SI	NO
1.	AMASIFUEN SANGAMA, NAYELI ARIANA	✓		✓	
2.	COPIA YSMINIO, EVA LUNA	✓		✓	
3.	CORDOVA RENGIFO, Allison Layane	✓		✓	
4.	PICHI CAMACUARI DAYRON LLORDIN	✓		✓	
5.	CURMAYARI PINEDO, Melany Dorita	✓		✓	
6.	ISUIZA MAJIPO, YONEL	✓		✓	
7.	JABA CUMAPA, SEGUNDO DAYER	✓		✓	
8.	PINCHI LUNA ARLETH ALEXANDRA	✓		✓	
9.	MENDOZA RUIZ, ZAIZI DANAÉ	✓		✓	
10.	PINCHI PEREZ, NANY ANGELA	✓		✓	
11.	QUINTEROS BARRERA, ARAMARA	✓		✓	
12.	FERNANDEZ CUBAS ADRIANO LIONEL	✓		✓	
13.	RIOS ARMAS, ESTRELLITA VALENTINA	✓		✓	
14.	SABOYA DEL AGUILA, ARIANA YAMILE	✓		✓	
15.	SANGAMA AMASIFUEN, KAORI GRISEL	✓		✓	
16.	SANGAMA FLORES, SARITA VIVIANA	✓		✓	
17.	SANGAMA GUERRA, MATEO MARCELO	✓		✓	
18.	SANGAMA ROJAS, BASTIAN STEVEN G.	✓		✓	
19.	TANANTA ROMAN, AXEL JHADIEL	✓		✓	
20.	TAPULLIMA OLIVERA, ANDREA	✓		✓	
21.	TAPULLIMA SANGAMA, VIANA MARCIEL	✓		✓	
22.	UPIACHIHUA RAMIREZ, ASHDOL ONUR	✓		✓	
23.	VASQUEZ ALBERCA, LIAM ALEXIS	✓		✓	
24.	VELA CARRANZA, MAYA ANTONELLA	✓		✓	
25.	MOZOMBITE GARCIA MARIO EDUARDO	✓		✓	
26.	OYARCE PINCHI ELEAZAR	✓		✓	
27.	VIZCARRA SAIRO, KENYIR	✓		✓	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO					
PRACTICANTE: EMERSON ISUIZA TAPULLIMA				FECHA: 06/12/2022	
TALLER DE APRENDIZAJE		TÍTULO:			
ÁREA Y COMPETENCIA		COMUNICACIÓN			
		"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"		"CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS"	
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Escucha diferentes textos y conversaciones, responde y formula preguntas sobre lo que le interesa saber o no entendió. Comenta lo que más le gusta del texto leído y dibuja los personajes		Explora diversos materiales para recortar los personajes del cuento.	
ESTUDIANTES		SI	NO	SI	NO
1.	AMASIFUEN, SANGAMA, NAYELI ARIANA	✓		✓	
2.	COPIA YSMINIO, EVA LUNA	✓		✓	
3.	CORDOVA RENGIFO, Allison Layane	✓		✓	
4.	PICHI CAMACUARI DAYRON LLORDIN	✓		✓	
5.	CURMAYARI PINEDO, Melany Dorita	✓			X
6.	ISUIZA MAJIPO, YONEL	✓		✓	
7.	JABA CUMAPA, SEGUNDO DAYER	✓		✓	
8.	PINCHI LUNA ARLETH ALEXANDRA	✓		✓	
9.	MENDOZA RUIZ, ZAIZI DANAE	✓		✓	
10.	PINCHI PEREZ, NANY ANGELA	✓		✓	
11.	QUINTEROS BARRERA, ARAMARA	✓		✓	
12.	FERNANDEZ CUBAS ADRIANO LIONEL		X	✓	
13.	RIOS ARMAS, ESTRELLITA VALENTINA	✓		✓	
14.	SABOYA DEL AGUILA, ARIANA YAMILE	✓			X
15.	SANGAMA AMASIFUEN, KAORI GRISEL	✓		✓	
16.	SANGAMA FLORES, SARITA VIVIANA	✓		✓	
17.	SANGAMA GUERRA, MATEO MARCELO	✓		✓	
18.	SANGAMA ROJAS, BASTIAN STEVEN G.	✓		✓	
19.	TANANTA ROMAN, AXEL JHADIEL	✓		✓	
20.	TAPULLIMA OLIVERA, ANDREA	✓		✓	
21.	TAPULLIMA SANGAMA, VIANA MARCIEL		X	✓	
22.	UPIACHIHUA RAMIREZ, ASHDOL ONUR	✓		✓	
23.	VASQUEZ ALBERCA, LIAM ALEXIS	✓		✓	
24.	VELA CARRANZA, MAYA ANTONELLA	✓		✓	
25.	MOZOMBITE GARCIA MARIO EDUARDO	✓			X
26.	OYARCE PINCHI ELEAZAR	✓		✓	
27.	VIZCARRA SAIRO, KENYIR	✓		✓	

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO					
PRACTICANTE: EMERSON ISUIZA TAPULLIMA				FECHA: 05/12/2022	
TALLER DE APRENDIZAJE		TÍTULO:			
ÁREA Y COMPETENCIA		COMUNICACIÓN			
		"SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"		"CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTÍSTICOS"	
CRITERIO DE EVALUACIÓN		Escucha diferentes textos y conversaciones, responde y formula preguntas sobre lo que le interesa saber o no entendió. Comenta lo que más le gusto del texto leído y dibuja los personajes		Explora diversos materiales para recortar los personajes del cuento.	
ESTUDIANTES		SI	NO	SI	NO
1.	AMASIFUEN SANGAMA, NAYELI ARIANA	✓		✓	
2.	COPIA YSMINIO, EVA LUNA	✓		✓	
3.	CORDOVA RENGIFO, Allison Layane	✓		✓	
4.	PICHI CAMACUARI DAYRON LLORDIN	✓		✓	
5.	CURMAYARI PINEDO, Melany Dorita	✓		✓	
6.	ISUIZA MAIPO, YONEL	✓		✓	
7.	JABA CUMAPA, SEGUNDO DAYER	✓		✓	
8.	PINCHI LUNA ARLETH ALEXANDRA	✓		✓	
9.	MENDOZA RUIZ, ZAIZI DANAE	✓		✓	
10.	PINCHI PEREZ, NANY ANGELA	✓		✓	
11.	QUINTEROS BARRERA, ARAMARA	✓		✓	
12.	FERNANDEZ CUBAS ADRIANO LIONEL	✓			X
13.	RIOS ARMAS, ESTRELLITA VALENTINA	✓		✓	
14.	SABOYA DEL AGUILA, ARIANA YAMILE	✓		✓	
15.	SANGAMA AMASIFUEN, KAORI GRISEL	✓		✓	
16.	SANGAMA FLORES, SARITA VIVIANA	✓		✓	
17.	SANGAMA GUERRA, MATEO MARCELO	✓		✓	
18.	SANGAMA ROJAS, BASTIAN STEVEN G.	✓		✓	
19.	TANANTA ROMAN, AXEL JHADIEL	✓		✓	
20.	TAPULLIMA OLIVERA, ANDREA	✓		✓	
21.	TAPULLIMA SANGAMA, VIANA MARCIEL		X	✓	
22.	UPIACHIHUA RAMIREZ, ASHDOL ONUR	✓		✓	
23.	VASQUEZ ALBERCA, LIAM ALEXIS	✓		✓	
24.	VELA CARRANZA, MAYA ANTONELLA	✓		✓	
25.	MOZOMBITE GARCIA MARIO EDUARDO		X	✓	
26.	OYARCE PINCHI ELEAZAR	✓			X
27.	VIZCARRA SAIRO, KENYIR	✓		✓	

ANEXO N° 10

Validación de instrumentos de investigación

CONSTANCIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo... Jorge Lao Gonzales....., por la presente se deja constancia de haber revisado los instrumentos de investigación para ser utilizados en la investigación, cuyo título es: “ESTRATEGIAS LUDICAS PARA DESARROLLAR LAS NOCIONES DE ESCRITURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 317 DISTRITO DE TRES UNIDOS, PROVINCIA DE PICOTA, REGION SAN MARTIN”, del autor, **Emerson isuiza Tapullima** estudiante del Programa de estudio Inicial del EESPP Tarapoto.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por el autor, quedando finalmente aprobado. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud del interesado para los fines que considere pertinentes.

Tarapoto, 21 de mayo de 2024

.....
Lic. Jorge Lao Gonzales

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto : Lic. Jorge Lao Gonzales
 Institución donde labora : Escuela de Educación superior pedagógico Público Tarapoto
 Programa de Profesionalización docente : Educación Inicial
 Instrumento de evaluación : Guía de observación de escritura
 Autor del instrumento : Emerson Isuiza Tapullima

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.				X	
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.				X	
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable:				X	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				X	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.			X		
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				X	
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				X	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable				X	
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.				X	
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.				X	
PUNTAJE TOTAL						

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

39

Tarapoto 21 de mayo del 2024



 Lic. Jorge Lao Gonzales

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE CUESTIONARIO

Tarapoto, 21 de mayo de 2024

Lic. Jorge Leo Gonzalez

Apellidos y nombres del experto

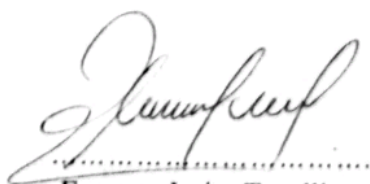
Asunto: **Evaluación de cuestionario**

Sirva la presente para expresarles mi cordial saludo e informarles que estoy elaborando mi tesis titulada: "ESTRATEGIAS LUDICAS PARA DESARROLLAR LAS NOCIONES DE ESCRITURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 317 DISTRITO DE TRES UNIDOS, PROVINCIA DE PICOTA, REGION SAN MARTIN" a fin de optar título profesional de Licenciatura.

Por ello estoy desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de un cuestionario denominado: **Guía de observación de la escritura** por lo que, solicito que tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación, que adjunto, para cubrir con el requisito de "Juicio de expertos".

Esperando tener la acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar nuestro aprecio y especial consideración.

Atentamente,



Emerson Isuiza Tapullima
DNI N°: 47827274

Adjunto:

- *Título de la investigación*
- *Matriz de consistencia (problemas generales y específicos, objetivos generales y específicos, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra)*
- *Cuadro de operatividad de variables*
- *Instrumento*

CONSTANCIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo **Prof. Silvia Pinedo Rojas** por la presente se deja constancia de haber revisado los instrumentos de investigación para ser utilizados en la investigación, cuyo título es: “**ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS NOCIONES DE ESCRITURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 317 DISTRITO DE TRES UNIDOS, PROVINCIA DE PICOTA, REGIÓN SAN MARTIN**”, del autor, **Emerson isuiza Tapullima** estudiante del Programa de estudio Inicial del EESPP Tarapoto.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por el autor, quedando finalmente aprobado. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud del interesado para los fines que considere pertinentes.

Tarapoto, 21 de mayo de 2024



.....
Prof. Silvia Pinedo Rojas

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto : Prof, Silvia Pinedo Rojas
 Institución donde labora : Escuela de Educación superior pedagógico Público Tarapoto
 Programa de Profesionalización docente : Educación Inicial
 Instrumento de evaluación : Guía de observación de escritura
 Autor del instrumento : Emerson Isuiza Tapullima

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					✓
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.				✓	
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.					✓
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					✓
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				✓	
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					✓
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					✓
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
PUNTAJE TOTAL						

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

*El instrumento de investigación científica está acorde con los
 criterios e indicadores para ser aplicados en la investigación.*

PROMEDIO DE VALORACIÓN: 48

Tarapoto 21 de mayo del 2024



Prof. Silvia Pinedo Rojas

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE CUESTIONARIO

Tarapoto, 21 de mayo de 2024

Prof. Silvia Pinedo Rojas

Apellidos y nombres del experto

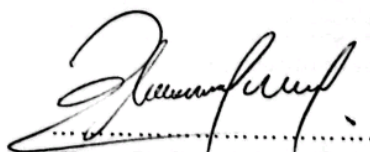
Asunto: Evaluación de cuestionario

Sirva la presente para expresarles mi cordial saludo e informarles que estoy elaborando mi tesis titulada: "ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA DESARROLLAR LAS NOCIONES DE ESCRITURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 317 DISTRITO DE TRES UNIDOS, PROVINCIA DE PICOTA, REGIÓN SAN MARTIN" a fin de optar título profesional de Licenciatura.

Por ello estoy desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de un cuestionario denominado: **Guía de observación de la escritura** por lo que, solicito que tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación, que adjunto, para cubrir con el requisito de "Juicio de expertos".

Esperando tener la acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar nuestro aprecio y especial consideración.

Atentamente,



Emerson Isuiza Tapullima
DNI N°: 47827274

Adjunto:

- *Título de la investigación*
- *Matriz de consistencia (problemas generales y específicos, objetivos generales y específicos, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra)*
- *Cuadro de operatividad de variables*
- *Instrumento*

CONSTANCIA

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Yo, HILDER NAVARRO MEGO....., por la presente se deja constancia de haber revisado los instrumentos de investigación para ser utilizados en la investigación, cuyo título es: “ESTRATEGIAS LUDICAS PARA DESARROLLAR LAS NOCIONES DE ESCRITURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 317 DISTRITO DE TRES UNIDOS, PROVINCIA DE PICOTA, REGION SAN MARTIN”, del autor, **Emerson isuiza Tapullima** estudiante del Programa de estudio Inicial del EESPP Tarapoto.

Las observaciones realizadas han sido levantadas por el autor, quedando finalmente aprobado. Por lo tanto, cuenta con la validez y confiabilidad correspondiente considerando las variables del trabajo de investigación.

Se extiende la presente constancia a solicitud del interesado para los fines que considere pertinentes.

Tarapoto, 21 de mayo de 2024



.....
Lic. HILDER NAVARRO MEGO

INFORME DE OPINIÓN SOBRE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA

I. DATOS GENERALES

Apellidos y nombres del experto : Lic. HILDER NAVARRO HEGO
 Institución donde labora : Escuela de Educación superior pedagógico Público Tarapoto
 Programa de Profesionalización docente : Educación Inicial
 Instrumento de evaluación : Guía de observación de escritura
 Autor del instrumento : Emerson Isuiza Tapullima

II. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están redactados con lenguaje apropiado y libre de ambigüedades acorde con los sujetos muestrales.					✓
OBJETIVIDAD	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.				✓	
ACTUALIDAD	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable:					✓
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					✓
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.				✓	
INTENCIONALIDAD	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
CONSISTENCIA	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					✓
COHERENCIA	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					✓
METODOLOGÍA	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
PERTINENCIA	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
PUNTAJE TOTAL						

(Nota: Tener en cuenta que el instrumento es válido cuando se tiene un puntaje mínimo de 41 "Excelente"; sin embargo, un puntaje menor al anterior se considera al instrumento no válido ni aplicable)

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD

EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA ESTÁ ACORDE CON LOS CRITERIOS E INDICADORES.

PROMEDIO DE VALORACIÓN:

48

Tarapoto 21 de mayo del 2024


HILDER NAVARRO HEGO

 Lic.

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE CUESTIONARIO

Tarapoto, 21 de mayo de 2024

Lic. HILDER NAVARRO HEGO
Apellidos y nombres del experto

Asunto: Evaluación de cuestionario

Sirva la presente para expresarles mi cordial saludo e informarles que estoy elaborando mi tesis titulada: "ESTRATEGIAS LUDICAS PARA DESARROLLAR LAS NOCIONES DE ESCRITURA EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL NIVEL INICIAL DE 5 AÑOS DE LA I.E. N° 317 DISTRITO DE TRES UNIDOS, PROVINCIA DE PICOTA, REGION SAN MARTIN" a fin de optar título profesional de Licenciatura.

Por ello estoy desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de un cuestionario denominado: **Guía de observación de la escritura** por lo que, solicito que tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación, que adjunto, para cubrir con el requisito de "Juicio de expertos".

Esperando tener la acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar nuestro aprecio y especial consideración.

Atentamente,



Emerson Isuiza Tapullima
DNI N°: 47827274

Adjunto:

- *Título de la investigación*
- *Matriz de consistencia (problemas generales y específicos, objetivos generales y específicos, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra)*
- *Cuadro de operatividad de variables*
- *Instrumento*

ANEXO N° 11

Guía de observación

Instrumentos

Guía de observación de escritura

I. Datos generales:

Sexo.....

II. Instrucciones

Por favor leer cada uno de los ítems a observar y marcar la alternativa que más se ajuste a lo observado en el niño, por favor se pide ser lo más imparcial posible con el objeto de que el instrumento cumpla con el propósito definido; definida la valoración otorgada, marcar en la columna de la derecha la alternativa seleccionada marcando con una (x) y tener en cuenta la siguiente escala valorativa:

Nunca (0)	Casi nunca (1)	Casi siempre (2)	Siempre (3)
-----------	-------------------	---------------------	-------------

III. Cuerpo de la guía de observación

Dimensiones /Ítems	Nunca (0)	Casi nunca (1)	Casi siempre (2)	Siempre (3)
D1: Direccionalidad				
1. Efectúa trazos con direcciones: Arriba - abajo				
2. Efectúa trazos con líneas de Abajo - arriba				
3. Traza líneas en la dirección izquierda-derecha				
4. Traza líneas derecha - izquierda				
5. En la hoja de trabajo pinta aviones que vuelan a la derecha				
6. En la hoja de trabajo pinta los animales que están mirando a la izquierda				
7. Efectúa trazos según indicación de la docente				
8. Efectúa movimientos con las manos simultáneamente en				

distintas direcciones (arriba- abajo, derecha – izquierda)				
D2: Coordinación visomotora				
9. Ejecutar trazos en línea recta respecto al límite lineal				
10. Ejecuta pintados respetando el límite de línea curva				
11. Efectúa trazos simultáneos respetando las curvas o líneas rectas que se ponen como límite				
12. Efectúa trazos en líneas zig zag				
13. Traza líneas onduladas				
14. Traza líneas mixtas entre rectas, curvas y onduladas				
15. Efectúa curvas en semicírculo				
16. Realiza trazos de figuras geométricas simples: triángulo, rectángulo y circunferencia				
D3: Decodificación perceptiva motriz				
17. Para hacer representaciones de imágenes mostradas en una lámina				
18. Efectúa secuencias según instrucciones dadas por la docente				
19. Límite con las manos a través de los gestos a algunos animales conocidos				
20. Efectúa movimientos rítmicos con las manos				
21. Efectúa un movimiento con los dedos según				

Guía de observación de la pre escritura

I. Datos generales

Sexo.....

II. Instrucciones

Por favor leer cada uno de los ítems a observar y marcar la alternativa que más se ajuste a lo observado en el niño o niña, por favor se pide ser lo más imparcial posible con el objeto de que el instrumento cumpla con el propósito definido; definida la valoración otorgada, marcar en la columna de la derecha la alternativa seleccionada marcando con una (x) y tener en cuenta la siguiente escala valorativa:

Nunca (0)	Casi nunca (1)	Casi siempre (2)	Siempre (3)
-----------	-------------------	---------------------	-------------

III. Cuerpo de la guía de observación

Dimensiones /Ítems	Nunca (0)	Casi nunca (1)	Casi siempre (2)	Siempre (3)
D1: Maduración motriz				
1. Efectúa saltos con los dos pies juntos en el mismo lugar				
2. Camina al menos ocho pasos llevando un vaso de agua				
3. Arroja una pelota una dirección indicada				
4. Se para en un solo pie y sin apoyarse por más de 5 segundos				
5. Efectúa caminatas apoyándose en la punta de los pies el menos por 4 segundos				
6. Efectúa 10 altos en su misma posición				
7. Efectúa 10 altos avanzando hacia adelante				
8. Efectúa al menos cinco saltos hacia atrás				
D2: Dimensión: Madurez perceptiva				
9. Vierte agua de un vaso otro sin derramar lo				
10. Edifica un puente si un modelo presentado usando cubos				

11. Edifica una torre usando ocho cubos presentados				
12. Desabrochar un estuche				
13. A brocha un estuche				
14. Ginebra una aguja con hilo				
15. Desata un nudo presentado				
16. Efectúa la copia de una línea recta				
17. Efectúa un círculo de un modelo presentado				
D3: Capacidad intelectual				
18. Identifica el objeto grande de varios objetos mostrados				
19. Identifica el objeto más pequeño de varios objetos mostrados				
20. Identifica a un animal de casa que se demuestre una figura				
21. Indica cuál de dos conjuntos de objetos mostrados tiene más elementos				
22. Identifica cuál de dos conjuntos de objetos tiene el menor número de elementos				
23. Recuerda el nombre de su mascota en casa				
24. Identifica una línea recta de un conjunto de líneas mostradas en una lámina				
25. Identifica una línea curva de un conjunto de líneas mostradas en una lámina				

Anexo N° 12

Evidencias de prácticas



Guiando la pre escritura de los niños en el trabajo a realizar.



Los niños y niñas trabajando en la hora del juego libre, para luego representar en sus cuadernos de trabajo.



Los niños y niñas representando en sus hojas de trabajo lo que jugaron en su hora de juego libre.



Los niños y niñas experimentando productos naturales para luego plasmar en sus hojas de trabajo.