



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN**

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA ESCRITURA EN LOS NIÑOS DE
5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°356 NUESTRA SEÑORA DE LA
ASUNCIÓN, ACO VICHAY, HUARAZ, 2024**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
INICIAL**

AUTOR

ASIS MEJIA, EMELY SHANNON

ORCID:0000-0001-6734-3508

ASESOR

FLORES ARELLANO, MERLY LILIANA

ORCID:0000-0002-3627-3188

CHIMBOTE-PERÚ

2024



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN

ACTA N° 0150-074-2024 DE SUSTENTACIÓN DEL INFORME DE TESIS

En la Ciudad de **Chimbote** Siendo las **18:50** horas del día **22** de **Junio** del **2024** y estando lo dispuesto en el Reglamento de Investigación (Versión Vigente) ULADECH-CATÓLICA en su Artículo 34º, los miembros del Jurado de Investigación de tesis de la Escuela Profesional de **EDUCACIÓN INICIAL**, conformado por:

ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA Presidente
AGUILAR POLO ANICETO ELIAS Miembro
LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL Miembro
Mgtr. FLORES ARELLANO MERLY LILIANA Asesor

Se reunieron para evaluar la sustentación del informe de tesis: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA ESCRITURA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°356 NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN, ACO VICHAY, HUARAZ, 2024**

Presentada Por :
(1211161006) **ASIS MEJIA EMELY SHANNON**

Luego de la presentación del autor(a) y las deliberaciones, el Jurado de Investigación acordó: **APROBAR** por **UNANIMIDAD**, la tesis, con el calificativo de **13**, quedando expedito/a el/la Bachiller para optar el TITULO PROFESIONAL de **Licenciada en Educación Inicial**.

Los miembros del Jurado de Investigación firman a continuación dando fe de las conclusiones del acta:

ABAD NUÑEZ CELIA MARGARITA
Presidente

AGUILAR POLO ANICETO ELIAS
Miembro

LACHIRA PRIETO LILIANA ISABEL
Miembro

Mgtr. FLORES ARELLANO MERLY LILIANA
Asesor



CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

La responsable de la Unidad de Integridad Científica, ha monitorizado la evaluación de la originalidad de la tesis titulada: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA ESCRITURA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°356 NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN, ACO VICHAY, HUARAZ, 2024 Del (de la) estudiante ASIS MEJIA EMELY SHANNON, asesorado por FLORES ARELLANO MERLY LILIANA se ha revisado y constató que la investigación tiene un índice de similitud de 0% según el reporte de originalidad del programa Turnitin.

Por lo tanto, dichas coincidencias detectadas no constituyen plagio y la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

Cabe resaltar que el turnitin brinda información referencial sobre el porcentaje de similitud, más no es objeto oficial para determinar copia o plagio, si sucediera toda la responsabilidad recaerá en el estudiante.

Chimbote, 09 de Julio del 2024



Mgtr. Roxana Torres Guzman
RESPONSABLE DE UNIDAD DE INTEGRIDAD CIENTÍFICA

Dedicatoria

Primeramente, se la dedico a dios por darme las fortalezas para seguir en este proyecto que se está realizando.

El presente tesis es dedicado a mi madre por ser mi fortaleza y motivo en este proceso de la ejecución, y seguir apoyándome en cada uno de mis proyectos de vida.

Agradecimiento

Primeramente, agradezco a la universidad Uladech “Universidad Católica los Ángeles de Chimbote”, por brindarme la oportunidad de estudiar en esta prestigiosa casa de estudios donde me formaron profesionalmente y permitieron crecer como persona.

Agradezco a mi madre por estar siempre a mi lado en las buenas y en las malas, también por ser mi fortaleza, motivo y guía para seguir con mis objetivos y proyectos.

Índice General

Caratula	
Dedicatoria	IV
Agradecimiento	V
Índice General	VI
Lista de Tablas	VIII
Lista de figuras	IX
Resumen	X
Abstract	XI
I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
II. MARCO TEÓRICO	8
2.1. Antecedentes	8
2.2. Bases teóricas	15
2.2.1 El juego como estrategia	15
2.2.2. La Escritura	22
2.2.3. Relación entre el juego y la escritura	27
2.3. Hipótesis.....	28
III. METODOLOGIA	29
3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación	29
3.2. Población y muestra	30
3.3. Variables. Definición y operacionalización	33
3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información	35
3.5. Método de análisis de datos	38
3.6 Aspectos éticos.....	39
IV. RESULTADOS.....	41
4.1. Resultados	41
4.1.1. Resultados descriptivos	41
V. DISCUSIÓN	48
VI. Conclusiones	53
VII. RECOMENDACIONES.....	55
Referencias bibliográficas	56

ANEXO.....	61
Anexo 01 Matriz de consistencia	61
Anexo 02 Instrumento de recolección de información	63
Anexo 03 Validez del instrumento.....	65
Anexo 04 Confiabilidad del instrumento	70
Anexo 06 Documento de aprobación para la recolección de la información (carta)	74
Anexo 07 Evidencias de ejecución.....	76
- Base de datos	76
- Sesiones/talleres	78

Lista de Tablas

Tabla N°01: Población.....	27
Tabla N°02: Muestra.....	28
Tabla N°03: Definición y operacionalización.....	29
Tabla N°04: Escala de calificación.....	32
Tabla N°05: Validación de Instrumento.....	33
Tabla N°06: Nivel de escritura (pre test).....	37
Tabla N°07: Sesiones aplicadas.....	39
Tabla N°08: Nivel de escritura (post test).....	41
Tabla N°09: pre test y post test.....	43
Tabla N°10: Prueba de Normalidad.....	45
Tabla N°11: Rangos.....	46
Tabla N°12: Estadísticos de prueba.....	47

Lista de figuras

Figura N°01: Nivel de escritura (pre test).....	38
Figura N°02: Sesiones aplicadas.....	40
Figura N°03 Nivel de escritura (post test).....	42
Figura N°04 Pre test y post test.....	43

Resumen

El presente trabajo de investigación surgió a partir del problema de la dificultad en la escritura, el cual se obtuvo mediante el pre test en la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción de la ciudad de Huaraz, el tiempo realizado el estudio fue el año 2024. Por tal motivo se consideró como objetivo general determinar el juego como estrategia para mejorar la escritura en los niños de 5 años, asimismo, se trabajó con la metodología de tipo de cuantitativa, con el nivel aplicativo y el diseño pre experimental, para ello, se utilizó como muestra a 16 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción del mismo modo la técnica utilizada fue la observación y el instrumento de evaluación utilizado fue la guía de observación, la validación del instrumento fue mediante validación de expertos obteniendo la fiabilidad a través de alfa de Cronbach, para tabular y analizar los datos obtenidos en el pre y post test se utilizó el programa SPSS versión 24, evidenciando los resultados obtenidos del juego como estrategia se tomó como muestra a 16 niñas y niños se colocaron en el nivel de logro destacado dando un porcentaje de 81% mientras que el nivel logro previsto 13%, como en el nivel en proceso 6% y Nunca el 0% Concluyó la investigación del juego como estrategia para mejorar la escritura en los niños y niñas, fue una estrategia eficiente donde pudieron mejorar sus escrituras la mayoría de los niños.

Palabra clave: escritura, estrategia, influencia, juego.

Abstract

The present research work arose from the problem of difficulty in writing, which was obtained through the pre-test at the Educational Institution No. 356 Nuestra Señora de la Asunción in the city of Huaraz, the time the study was carried out was year 2024. For this reason, the general objective was considered to determine the game as a strategy to improve writing in 5-year-old children. Likewise, we worked with the quantitative type methodology, with the application level and the pre-experimental design, to Therefore, 16 5-year-old boys and girls from the Educational Institution No. 356 Nuestra Señora de la Asunción were used as a sample. In the same way, the technique used was observation and the evaluation instrument used was the observation guide, the validation of the The instrument was validated by experts, obtaining reliability through Cronbach's alpha. To tabulate and analyze the data obtained in the pre- and post-test, the SPSS version 24 program was used, evidencing the results obtained from the game as a strategy. 16 girls and boys were placed in the outstanding achievement level giving a percentage of 81% while the expected achievement level was 13%, as in the level in process 6% and Never 0%. The investigation of the game as a strategy to improve the writing in boys and girls, it was an efficient strategy where most of the children were able to improve their writing.

Keyword: writing, strategy, influence, game.

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La actual investigación surge del gran problema analiza en los niños y niñas sobre la dificultad de la escritura, presentan el tardío de escribir, omitir letras o silabas, sustitución de letras, los alumnos no pueden terminar de escribir sus propios nombres, además hay algunos de ellos que no pueden iniciar a escribir por no conocer las letras correctamente, la investigación se propuso el objetivo general: determinar el juego como estrategia para mejorar la escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024. Continuando obtuvimos los objetivos específicos: Identificar el nivel de la escritura en los niños de 5 años en la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024, Diseñar y demostrar el juego como estrategia para mejorar el nivel de escritura en los niños de 5 años en la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024, Comparar la diferencia entre el resultado de pre test y pos test de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024.

Estudio sustentado por los autores Perero L. (2022) Sustenta:

A nivel internacional, nos mencionan las autores según su investigación realizada que con frecuencia se encuentra niños con dificultades en la adquisición correcta de la escritura prueba de escritura, se corroboran problemas ligadas a la inmadurez en la fonológica, Aprender a leer y a escribir es un proceso complejo, tanto para el estudiante como para el docente, por lo que, lograr la alfabetización completa sería el

resultado de un proceso intencional que debe comenzar en etapas muy tempranas de la vida, es decir, desde los primeros años de escolarización. Evaluaciones realizadas a nivel mundial indican que un porcentaje grande de niños tiene dificultades para leer y escribir como corresponde a su edad escolar.

A nivel nacional, nos menciona Catillo (2016) Se debe señalar que existen muchos factores, uno de los problemas dentro del proceso de aprendizaje en nivel inicial (4 a 6 Años), es la falta o el mal uso de estrategias metodológicas que nos ayude en los logros de las habilidades y competencias básicas. Es por eso en los últimos años la preocupación del estado peruano está dirigida hacia la reinversión de los esfuerzos y recursos para el logro de un sistema educativo eficiente y de calidad, Mientras el 33 % se encuentra en proceso, por lo consiguiente, solo un 7% a logro el nivel de escritura esperado. Estos resultados tomados ANTES de la aplicación del programa nos muestran que los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Pasitos de Alegría tienen problemas para la escritura. Estos resultados pueden atribuirse a varias razones una de ellas es la ausencia del juego como una estrategia durante las actividades de juego.

A nivel regional, argumenta Quezada (2022) Es realmente fundamental que cuando la escritura no evoluciona de manera esperada conforme a la edad y el nivel de inteligencia, se considera como un trastorno de aprendizaje. Este problema conlleva a tener dificultades para poder aprender las aptitudes básicas. Estas aptitudes tienen lugar durante el periodo de desarrollo, que coincide con la etapa escolar, en la expresión escrita. En la mayoría de niños, las dificultades de aprendizaje suelen ser evidentes en los primeros años escolares indican que el 50% obtuvo C, lo que indica que se encuentran en un nivel de inicio. Los resultados demuestran que los niños y niñas tienen dificultades para la escritura.

Los niños y niñas deben de interiorizar sus movimientos finos donde lo desarrollara con materiales alcanzados, pero estos materiales deben de ser

adecuadamente desarrollables y puedan estimular sus manos y dedos ya que después de estimular y realizar los ejercicios correctos darán una buena contribución para desarrollar la siguiente fase donde ya vendría a ser los trazos donde el menor empezara a trazar y poder líneas para proceder con la noción de la escritura, ya dándose esto empezara a escribir adecuadamente.

En la Institución Educativa Inicial N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay Distrito de Independencia, Provincia de Huaraz, en el transcurso de las observaciones realizadas a los niños y niñas de 5 años, se pudo observar que tienen limitación en cuanto a la escritura ya que muchos de los niños y niñas no pueden realizar la escritura de sus propios nombres dándose que tienen ausencia de las palabras. Por ello, es importante tener en cuenta que a través de la escritura ello puede expresarse sus sentimientos o creatividad.

Para llevar a cabo la justificación del problema surgido, del mismo modo se ha justificado de manera práctica: se ha realizado la investigación con las bases de datos llevados por el programa SPPS versión 25, dándose a demostrar los resultados que se dan a beneficioso de los alumnos dando a resolver el problema surgido, esto llevándose a cabo una estrategia adecuada y servirá para los próximos investigadores para seguir mejorando y cambiando los métodos de enseñanza y mejora de los niños y niñas, esta estrategia que es la variable independiente es muy beneficiosa en el ámbito educativo

Justificación teórica: la investigación para poder llevarse a cabo primeramente se revisó los antecedentes donde los diferentes autores y de los diferentes lugares tuvieron sus resultados según su realidad y con sus muestras de investigación, se ha utilizado las bases teóricas que tienen relación con los variables de estudio realizo.

Justificación metodológica: se utilizó un instrumento de evaluación esto validado por los expertos de ámbito educativo, este instrumento tiene

ítems por cada dimensión obtenida de los variables de estudio, una vez logrado los resultados de la investigación se dio los aportes necesarios para dar solución a la problemática surgida en la investigación.

1.1.1. General:

¿De qué manera las actividades del juego como estrategia mejoran la escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024?

1.1.2. Específicos:

- ¿Cuál es el nivel de la escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024? , alcanzado en el pre test.
- ¿Qué juegos se utilizara para mejorar la escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024?
- ¿Cuál es el nivel de mejora de la escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024?, alcanzado en el pos test.
- ¿Existen diferencias entre los resultados de pre test y pos test sobre el juego como estrategia para mejorar la escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024?

1.2.Objetivos de la investigación:

1.2.1. General:

Determinar el juego como estrategia para mejorar la escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024

1.2.2. Específicos:

- Identificar el nivel de la escritura en los niños de 5 años en la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024
- Diseñar y demostrar el juego como estrategia para mejorar el nivel de escritura en los niños de 5 años en la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024
- Comparar la diferencia entre el resultado de pre test y pos test de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024

1.3.Justificación de la investigación

Los primeros años de vida de un ser humano son los años en los que se aprende con mayor rapidez. Es debido a esto, que las estrategias educativas deben aprovechar todos los elementos a su alcance. Solo así se fomentará el desarrollo integral de habilidades cognitivas, el bienestar emocional y la salud física y mental. Al aprovechar el enorme potencial del juego como estrategia de aprendizaje se incentiva, en primer lugar, el aprendizaje espontáneo. Cuando se le presenta a los niños una actividad divertida y lúdica, se crean ambientes de aprendizaje donde se

deja de necesitar el paso a paso propio de la educación tradicional, para desarrollar su propio proceso de enseñanza de manera natural y dinámica. Para llevar a cabo la justificación del trabajo se tiene que trabajar con diferentes estrategias, métodos, programas para poder dar solución el problema surgido, del mismo modo se ha justificado de manera práctica: se ha realizado la investigación con las bases de datos llevados por el programa SPPS versión 25, dándose a demostrar los resultados que se dan a beneficioso de los alumnos dando a resolver el problema surgido, esto llevándose acabo una estrategia adecuada y servirá para los próximos investigadores para seguir mejorando y cambiando los métodos de enseñanza y mejora de los niños y niñas, esta estrategia que es la variable independiente es muy beneficiosa en el ámbito educativo. se adecua didácticamente para poder ayudar y contribuir a la mejora de la escritura, el juego puede ser realizado durante la sesión de clases y poder cambiar la rutina de las actividades y ponerlas más interesantes.

Justificación teórica: la investigación para poder llevarse a cabo primeramente se revisó los antecedentes donde los diferentes autores y de los diferentes lugares tuvieron sus resultados según su realidad y con sus muestras de investigación, se ha utilizado las bases teóricas que tienen relación con los variables de estudio realizo. Torres & Torres (2017) el juego a desarrollar como estrategia en el aprendizaje de los menores es importante aún más es el elemento principal ya que aumenta y sirve para poder fortalecer los valores, cooperación como la solidaridad con los miembro que se realizar la actividad de jugar, ya que obtener un aprendizaje muy significativo donde se pueda desarrollar la autoestima y el autoconcepto, por tanto el juego puede ser realizado durante la sesión de clases y poder cambiar la rutina de

las actividades y ponerlas más interesantes. Esta actividad se diseña de forma educativa para ayudar en las dificultades que se pueda surgir en los niños y niñas.

Justificación metodológica: se utilizó un instrumento de evaluación esto validado por los expertos de ámbito educativo, este instrumento tiene ítems por cada dimensión obtenida de los variables de estudio, una vez logrado los resultados de la investigación se dio los aportes necesarios para dar solución a la problemática surgida en la investigación.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedente Internacionales

Perrero (2022) en su tesis para optar el título de licenciada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena titulada Problemas de aprendizaje en la lectura y escritura: una mirada desde la virtualidad, La escritura es una habilidad que se relaciona de manera íntima con la lectura y que apoya el desarrollo de esta a través de la producción de textos. En cuando al estudio de las variables, en la lectura se tomaron en cuenta sus tres fases; Prelectura, Lectura y Pos lectura, y para la escritura se consideraron sus 5 niveles: Escritura Indiferenciada, Escritura Presilábica, Silábica, Silábico- Alfabética, y Alfabética, en cuanto a la virtualidad se buscó determinar las causas por la que esta modalidad podría generar problemas en el proceso de aprendizaje. Para dar sustento al Trabajo de Investigación se presentaron varias posturas teóricas referentes al tema; para analizar la interacción entre las variables se realizó una investigación de carácter cualitativa-descriptiva; se utilizó una guía de observación en 11 niños de 5 a 6 años para identificar los problemas de aprendizaje en la lectura y la escritura y una entrevista, en la que se dio a conocer las causas por las que se generan los problemas de aprendizaje en la lectura y escritura en el medio virtual, confirmando que estos problemas en la virtualidad no se dan solo por el factor cognitivo, sino que también interviene el factor económico y social, debido a la diferencia que hay entre una educación presencial y la educación virtual. Se empleó el

software Atlas ti 22 para el respectivo análisis de la información obtenida de la aplicación de instrumentos.

Leyva A. (2011) En su tesis para optar de licenciatura en pedagogía Infantil en la Universidad Pontificia Javeriana de Bogotá titulada “El juego como estrategia en la educación Infantil” teniendo como objetivo caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizaje en los niños y niñas de la educación infantil, abordó diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta directriz ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? Así mismo se comprendieron las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación infantil, y se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. La metodología utilizada fue de enfoque cualitativo , A su vez, el juego se entendió como una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos.

2.1.2. Antecedente Nacional

Reyes (2021) en su tesis para optar el título de licenciada de la Universidad de Pontificia Católica del Perú titulada desarrollo de la preescritura en niños de cinco años en la Institución Educativa Rural del Distrito de Cañaris- Ferreñafe. , la investigación realizada en este lugar se planteó como objetivo general determinar el nivel de desarrollo de la preescritura en niños quechua hablantes de 5 años, se desarrolló una investigación con paradigma positivista y con enfoque cuantitativo de nivel descriptivo simple, en la cual participaron 7 niñas y 5 niños en total

12 niños. Los resultados muestran que los niños en total obtuvieron en maduración motriz 38 %, en actividad grafica el 22.5%, en actividad no grafica 18.5% y la maduración perceptual 48% de las actividades establecidas. La conclusión de esta investigación es, un niño (8%) se encuentra en un nivel logrado, dos (17%) de ellos en un nivel de proceso y los nueve (75%) restantes se encuentra en un nivel de inicio, la mayoría presenta muchas dificultades: realizan trazos temblorosos, irregulares, discontinuos y con poca precisión; lo que indica que aún no cuentan con madurez y organización perceptivo –motora para la escritura.

Malaga (2020) en su tesis de investigación para optar el título profesional de licenciatura en educación Inicial de la Universidad Católica los Ángeles Chimbote titulada “Juegos didácticos y el aprendizaje de la lectura y escritura en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Sudamericano de la Región Arequipa,2020” tuvo como objetivo general determinar en qué medida la aplicación de juegos didácticos mejora el logro de aprendizaje de la lectura y escritura en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Sudamericano de la región Arequipa, 2020. La variable independiente los juegos didácticos y variable dependiente el aprendizaje de la lectura y escritura. El tipo de investigación fue descriptivo, nivel cuantitativo y diseño pre experimental; tuvo una población de 100 educandos y la muestra se hizo con 18 estudiantes. Se utilizó como técnica la observación y de instrumento el cuestionario. Se aplicó un Pre test y Pos test a un sólo grupo de estudio. Los resultados del Pre test mostraron que 55,6 % obtuvieron el nivel de logro en inicio, 44.4

% nivel en proceso y ningún niño en el logro previsto. En el Pos test se observó que el (66.6%) lograron el nivel previsto, el 16.7 % nivel proceso y el 16.7 obtuvo el nivel de inicio. Para los resultados se utilizó la estadística inferencial con tablas y figuras. Se observó en el pre test que los estudiantes lograron bajos niveles de logro y con la aplicación de juegos didácticos se pudo observar que en el pos test la mayoría obtuvieron el nivel previsto. Por lo tanto, se concluyó que los juegos didácticos si mejoran el nivel de logro de aprendizaje en la lectura y escritura.

Castillo (2016) en su tesis de investigación para optar el título profesional de licenciatura en educación Inicial de la Universidad Católica los Ángeles Chimbote titulada “El juego didáctico como estrategia para iniciación de la escritura en los niños de 5 años de Educación Inicial en la Institución Educativa Pasitos de Alegría- Piura,2015” se realizó con el objetivo de determinar la efectividad del juego como estrategias para la iniciación de la escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa Pasitos de Alegría – Piura. Por medio de la aplicación de un grupo de sesiones de aprendizaje que utilicen actividades de clase centrado el juego como una estrategia para la iniciación de la escritura que sean de atractivos para los niños. Para el desarrollo de la misma se adoptó de acuerdo al tipo investigación cuasi – experimental. Se realizó con una población estudiantil de 37 niños correspondiente a 3 aulas del nivel inicial, tomando como muestra a 15 niños de la edad 5 años, en el cual se elaboró una lista de cotejo aplicada a la muestra, para ser sometidos los resultados aún análisis medidas estadísticas, con un diseño pre-test y post-test. Por lo

consiguiente determinar la influencia del juego como una estrategia de enseñanza para la iniciación de la escritura en los niños de 5 años de educación inicial de la institución educativa Pasitos de Alegría. Los resultados de acuerdo a las frecuencias obtenidas, a los datos estadísticos descriptivos y la prueba de pret-test un 60% se encontraba en inicio del nivel de logro, se comprobaron que luego de la aplicación del programa basado en el juego los niños de 5 años del nivel inicial tienen mejores calificaciones en un 47% el nivel de logro esperado en la iniciación de la escritura. En consecuencia, pudimos observar resultados de la investigación, determinó que el programa de las actividades basadas en el juego como estrategia didáctica resulto efectivo para el desarrollar la iniciación en la escritura en los niños del nivel inicial., concluyéndose que las actividades aplicadas durante el cuasi-experimento ayudo de manera significativa los niños del nivel inicial en la escritura.

2.1.2. Antecedente Regionales

Quezada (2022) en su tesis de investigación para optar el título profesional de licenciatura en educación Inicial de la Universidad Católica los Ángeles Chimbote titulada “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” Tuvo como objetivo general determinar que el uso de actividades lúdicas como estrategia mejora la escritura en los niños de 5 años, del PJ La Unión en el distrito de Chimbote, 2020. La metodología empleada fue de tipo cuantitativa, nivel explicativo y diseño pre experimental; se consideró una población muestral de 10 niños y niñas de

5 años. Se utilizó la técnica de la observación y como instrumento de recolección de datos una lista de cotejo, utilizando el estadístico Excel y SPSS versión 22, para la tabulación y representación en tablas y gráficos. Los resultados obtenidos determinaron que el 50% alcanzó el nivel C, en el pre test; se aplicó doce actividades de aprendizaje con las actividades lúdicas como estrategia, para mejorar la escritura, observando un avance en los niveles de aprendizaje de los estudiantes; en el post test se obtuvo el 60% de logró en el nivel AD. El investigador concluyó que al aplicar la prueba de Wilcoxon para el contraste de la hipótesis, se obtuvo $P= 0,005 < 0,05$; con lo cual se determinó que las actividades lúdicas como estrategia influyen significativamente en la mejora de la escritura en niños de 5 años del Pueblo Joven La Unión en el distrito de Chimbote, 2020.

Paredes (2021) en su tesis de investigación para optar el título profesional de licenciatura en educación Inicial de la Universidad Católica los Ángeles Chimbote titulada “Talleres Iconos verbales como estrategia Didácticas para el desarrollo de la pre escritura en los niños de cinco años de la Institución Educativa Privada Sonrisas. Distrito de Nuevo Chimbote- 2021” tuvo como objetivo Demostrar que los talleres iconos verbales como estrategias didácticas mejoran el desarrollo de la pre-escritura en los niños de cinco años de la institución educativa privada Sonrisas- Distrito de Nuevo Chimbote – 2021. El estudio fue cuantitativo, de tipo explicativo, con un diseño pre experimental. Se trabajó con una población de 18 niños de 5 años de educación inicial y la muestra estuvo conformada por los mismo 18 estudiantes. El instrumento y técnica aplicada para la

recolección de datos fueron la observación y la lista de cotejo. Para el análisis se utilizó el programa Excel y el SPSS. Al aplicar el pre test el resultado fue que 61% de los estudiantes tenían dificultades para desarrollar la pre escritura, después de aplicar el taller icono verbal se volvió a evaluar a los alumnos a través de un post test cuyos resultados fueron que 56% lograron nivel AD y el 39% lograron nivel A. Los resultados indican que los estudiantes mejoraron en la pre escritura y se concluyó aceptando la hipótesis planteada, es decir el método icono-verbal mejoró significativamente los aprendizajes de los estudiantes respecto a la pre escritura. Conclusión: Con $p < ,001$; se concluyó que existe diferencia significativa entre las calificaciones obtenidas por los alumnos del pre test y post test, siendo mayores las calificaciones en el post test.

2.2. Bases teóricas

2.2.1 El juego como estrategia

2.2.1.1. Concepto de juego como estrategia

En 1985, Garvey argumenta que el juego llama la atención en ocasiones por ser “delicado y encantador como alborotador y turbulento, ingenioso o tan solo tonto y molesto, cuando imita los actos y actitudes de los adultos, sin embargo, cuando lo consideramos más atentamente, podemos distinguir en las pautas de asombrosa regularidad y consistencia” el propósito del autor al realizar su libro es exponer la naturaleza sistematizada y donde se rige por reglas donde se encuentra una huella por una herencia hecha por el hombre. Donde que el juego se ha ampliado durante el transcurso del tiempo, sea dramáticamente como física y social, asimismo mediante las redes sociales podemos identificar que el juego se está extendiendo por las diferentes herramientas que dispone la tecnología hoy en la actualidad. Donde todas las personas, sean adultos, niños, jóvenes tienen acceso a los diferentes juegos asociados en la tecnología. (p. 9)

En 1920, Moyles sustenta que “el juego es indudablemente, un medio por el que los seres humanos y los animales exploran diversas experiencias en diferentes casos y con distintos fines” dando a conocer que es un medio donde todo ser vivo experimenta mediante el juego los diferentes contextos de las situaciones o casos que puedan representar al realizar con el dicho juego, no hay un ser vivo especialmente un niño que no quiera participar en un juego ya este es una forma muy didáctica de socializar como divertirse y desarrollar sus destrezas en los diferentes contextos de la vida, en ello participan el juego simbólico donde representan las acciones o roles que ellos visualizan en su día a día como los personajes de su agrado y para ello están alertas hasta la forma como se comportan

para que lo simulen ante el juego que realizaran. (p. 11)

El juego es un medio muy esencial para poder utilizar como una estrategia en su enseñanza de los menores ya que es didáctico y se desarrolla su entusiasmo del menor al desarrollar la actividad con estos medios, como mencionado anteriormente los autores sostienen lo esencial que es el juego asimismo hay otros autores que lo recomiendan que ayudan a su desarrollo de su aprendizaje de los menores, y ayuda en cada uno de las dificultades que le puedan presentar en su desarrollo de su aprendizaje, es una herramienta muy factible.

2.2.1.2. Teoría del juego como estrategia

Para Piaget, las diferentes maneras de adoptar el juego durante su desarrollo del menor es una consecuencia directa de las transformaciones que sufren sus estructuras intelectuales. Donde el tipo de juego son el reflejo de las partes que lo desarrollan. Pero, en la medida en que es acción infantil por antonomasia, el juego contribuye al establecimiento y desarrollo de nuevas estructuras mentales (Linaza, 1991). Este autor nos señala que el juego consiste en un predominio de la asimilación sobre la acomodación, Y si la imitación, la incorporación de comportamientos que obligan a modificar las propias estructuras intelectuales donde no se ve la realidad pero este lo podrían imitar mediante esta herramienta o distracción y dar personajes que ello deseen interpretar, “es el paradigma de la acomodación, el juego, en el que se distorsiona esa realidad externa a favor de la integridad de las propias estructuras, será el paradigma de la asimilación” (Linaza y Maldonado, 1987, p. 42).

Vygotsky (1933) describió como modelo la escuela soviética y desarrollado por sus discípulos (Elkonin, 1980). Asimismo en el año (1982) afirmo que el juego

es una sustitución es la realización imaginaria, ilusionaría de los deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en su infancia y que representa mucho en la vida del ser humano, por lo tanto cree que el juego es una situación donde el niño crea una situación ficticia y donde los objetos a su alcance tendrán un rol que asemeje a lo que deseen imaginar o retratar por ello juego lo semántico, el significado del objeto es dominante, determina su conducta; subraya que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar a través de la emoción las categorías fundamentales de la realidad; y sostiene que un carácter esencial del juego es la regla, transformada en afecto. En su opinión, el juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. El juego contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo y aprendizaje mediante esta herramienta para todos los infantes (Vygotsky, 2008).

2.2.1.3. El juego en el aprendizaje

Gallardo y Vázquez (2018) Nos argumenta la importancia del juego para un poder potenciar el desarrollo infantil como promover los aprendizajes y fomentar la interacción entre padres e hijos como a los docentes y demás al alrededor del menor, por ello, el juego ofrece múltiples posibilidades para abordar los contenidos curriculares de Educación Infantil. En esta etapa educativa, el juego se utiliza como estrategia motivadora para el aprendizaje de los temas de las áreas curriculares que se imparten en el aula como ayudan a su desarrollo y aprendizaje constante en las diferentes áreas que es ofrecido a todos los menores.

En s.f., Castillo Sustenta que el juego es un proceso natural de aprendizaje tanto para los niños como para los adultos y no se acaba su rol y sigue desarrollando sin diferenciar edades. Dentro del sistema educativo su potencial se encuentra subestimado como educadores, la inclusión de experiencias de juego donde constituye a las diferentes edades fomentará un interés más activo para el aprendizaje, así como también un entendimiento de nuevos conocimientos y destrezas desde los diversos ángulos, en nuestras primeras edades de vida es donde el juego es esencial para fomentar y desarrollar la comunicación y socializar con los de afuera de la casa asimismo realizar amistades como adquirir conocimientos de otra perspectiva social. Resulta necesario, por lo tanto, proveer oportunidades para utilizar este lenguaje, procurando incluir actividades lúdicas en el currículo todo el tiempo sin importar el contenido curricular. Como adultos, podríamos intentar volver a nuestra infancia a fin de disfrutar junto con nuestros alumnos los beneficios del juego en el aprendizaje y fomentar dicha herramienta como enseñar de manera eficiente sin tener una enseñanza de mucha teoría y estrés para los infantes.

2.2.1.4. Características del juego

Las principales características vendrían a ser el juego se basa por ser divertida que por lo general demuestra alegría a cada uno de los miembros que lo realiza, además de ello, es una proporción de libertad donde el niño no se siente forzado a realizar esa actividad en las cuales empieza a desarrollar situaciones de imaginación donde ellos empiezan asumir roles o situaciones donde desean representar como también con el juego puede correr, construir o saltar entre otras cosas que el menor desee realizar. El juego es un elemento muy esencial ya que el

menor experimenta como se expresa al mismo tiempo empieza a socializar y desarrollar otros conocimientos y favorece a su aprendizaje diario del menor.

En 2018, Gallardo argumenta que “los juegos son actividad recreativas y placenteras como lúdicas que se practica a cualquier edad” (p. 04) dando a conocer que el juego es recreativa para los niños y no es estresante y que el niño busca esta herramienta ha seguido para poder realizarlo ya que es satisfactorio para el menor al ejecutarlo en vida diaria, los menores juegan demasiado en sus primeros años de vida, al realizarlo esta actividad los niños imaginan, recrean los hechos de la vida cotidiana que ellos ven en su entorno porque ellos se divierten, pero lo más esencial al desarrollar el juego ello empiezan aprender a vivir en la sociedad como desarrollar su creatividad. Para lo cual es importante como beneficioso si se desarrolla con estrategia el juego para su contribución a su aprendizaje del menor.

2.2.1.5. Tipos de Juego

a) Juego funcional

En este tipo de juego más a desarrollar son las acciones motoras del menor, ya que al ejecutarlo estará explorando con los diversos objetos que se encuentre a su alrededor, al mismo tiempo ayuda a promover el desarrollo sensorial de los niños como su coordinación de la motriz fina tanto gruesa ya que estará en constante manipulación mediante sus manos por la que tendrá contacto con los materiales de juego las cuales vendrían a ser los juguetes.

b) Juego de construcción

Esto viene a desarrollarse en su primer año de vida tanto como el juego

funcional en esta también desarrolla el motor fino como ayuda a promover su imaginación como creatividad, ya que en este juego manejan mucho los bloques donde se les ha visto a la mayoría de los niños a construir una casa, puentes, sillas entre otros donde ellos, es decir, ellos lo recrean en los bloques lo que hayan visto desean ver en la cual se imaginan como debería de ser el objeto, lugar o cosa que lo desean transmitir mediante este juego la cual se da con los bloques.

c) Juego Simbólico

En este juego los niños lo desarrollan en sus primeros años de vida en la cual representar o simbolizan como su propio nombre lo dice al personaje que ellos desean transmitirlo estos podrían ser su madre, padre o cualquier personaje que sea de su agrado del menor. El juego simbólico ayuda a su imaginación, convivencia y creatividad del menor ya que empezará a sustituir materiales si no se encuentra en su alcance y le dará un rol adecuado a cualquier herramienta u objeto que este a su disposición del menor.

d) Juego de Reglas

Como cada uno de los juegos todos lo desarrollan en su primer año de vida, pero en este juego esencialmente ellos ya no tendrán mucha libertad teóricamente ya que tendrán que respetar algunas reglas establecidas para poder desarrollar el juego en este caso hay diversos juegos que tienen reglas estrictas como el trompo, las escondidas entre otros juegos que este a su alcance, pero lo importante de desarrollar este juego es que ayuda a que el niño tenga tolerancia y más importante empiece a respetar como tener valores adecuadamente.

2.2.1.6. Dimensiones de los juegos como estrategia

Para (Aramburu, 2018) las dimensiones del juego vendrían a ser de la siguiente manera:

a) Dimensión motora

El juego le facilita la adquisición del esquema corporal por ello, permite que su aprendizaje sea de manera que tenga mucha relación con una causa y un efecto, desarrolla mediante manipulaciones de los materiales proporcionados a cada uno de los menores.

b) Dimensión sensorial

Mediante esta dimensión del juego los niños como niñas pueden descubrir y sentir la sensación de los objetos que se encuentra a su alcance, permite su exploración y su desarrollo constante al ejecutarlo constantemente los ejercicios que conlleven a lo sensorial.

c) Dimensión cognitiva

Es un juego donde se puede manipular y contribuye a su desarrollo del pensamiento como le facilita al proceso de abstracción de sus pensamientos de cada uno de los menores, esta dimensión del juego contribuye más a su cerebro del niño.

2.2.2. La Escritura

2.2.2.1. Concepto de escritura

Yetta (2002) menciona que “para el desarrollo de la escritura rigen tres rubros de principios apropiados para los niños las cuales vendrían ser: el principio funcional se desarrollan a medida que el niño resuelve el problema de como escribir en su vida diaria tendrá consecuencias en su desarrollo de los principios funcionales, el principio lingüístico se desarrollan a medida que el niño resuelve el problema de la forma en que el lenguaje está organizado para comparar compromisos y el principio de relacionales se desarrollan a medida que el niño resuelve el problema de como el lenguaje escrito llega a ser significativo” la escritura tiene que estar a la vista del menor para su incentivar a la escritura donde el niño estará viendo una solución para su práctica de poco para su proceso ante la escritura y así desarrollar eficazmente su significado de realizar la escritura. (p. 109)

La escritura es un sistema de representación gráfica de un idioma que este adecuada en cada origen o sociedad en su entorno donde se constituye por los trazados o grabados sobre un soporte la cual hoy en día vendría a ser papel bond, hoja de cuaderno. En tal sentido, la escritura es un modo gráfico específicamente humano de transcribir como digitar o mantener como transmitir informaciones como medio de una representación que vendría ser las letras, la escritura es conocida como la codificación sistemática mediante signos gráficos que permite registrar el lenguaje hablado por medio de signos visuales regularmente dispuestos; obvia excepción a esta regla es la bastante moderna escritura Braille cuyos signos son táctiles las cuales las desarrollan

las personas con diferentes habilidades por las cuales son especiales. La escritura se diferencia de los pictogramas en que estos no suelen tener una estructura secuencial lineal evidente. Existen dos principios generales en la escritura, por un lado la representación mediante logogramas que pueden representar conceptos o campos semánticos, y por otro lado la codificación mediante grafemas que representan sonidos o grupos de sonidos pero a la edad de infante la escritura no vendría ser perfecta ya que para esta edad son las escrituras inicial para ellos, empiezan a desarrollar la escritura para luego mejorar y adecuarlo con un constante práctica y ejercicio desarrollado.

La ortografía es el conjunto de normas que regulan la escritura y una de las tareas más complejas para los niños es aprender a escribir, sin embargo, la importancia de la escritura en los niños es fundamental. Hoy en día, la tecnología aplicada a la comunicación atrapa a los jóvenes. Pero los nuevos códigos de comunicación, por su rapidez y pragmatismo. Es un problema que detectan los profesores. En la actualidad, la era de las comunicaciones, al correcto aprendizaje de la lengua materna no se le da el valor debido ni por parte del estudiante ni de la sociedad en general, dándose en los infantes no se da un cien por ciento la medida de la ortografía ya que los infantes están aprendiendo a escribir por tanto, ellos empezaran a desarrollar la ortografía a su tiempo donde mejoran su escritura donde ya tendrán la noción de tener una escritura buena o mala hecha y cual va con cual verbo o significado de cada palabra escrita.

2.2.2.2. Teoría de la Escritura

Olga (2000) argumenta en su artículo sobre la teoría de Vygotsky que la escritura es un “sistema de mediación semiótica en el desarrollo psíquico humano, que implica un proceso consciente y autodirigido hacia objetivos definidos previamente. Durante este proceso la acción consciente del individuo estará dirigida hacia dos objetos de diferente nivel. Uno, serían las ideas que se van a expresar. El otro está constituido por los instrumentos de su expresión exterior”, es decir, por el lenguaje escrito y sus reglas gramaticales y sintácticas, cuyo dominio se hace imprescindible para su realización. Por ello, la escritura como mediadora en los procesos psicológicos, activa y posibilita el desarrollo de otras funciones como la percepción, la atención, la memoria y el pensamiento, funciones que además están involucradas en el proceso de composición escrita. (p. 40)

En 2016, Bravo argumenta sobre la teoría de Emilia Ferreiro y Teberosky donde menciona que constituyeron un aporte revolucionario a la comprensión del proceso de aprendizaje de la escritura y lenguaje, Así afirman que, “el aprendizaje de la lectura y escritura no puede reducirse a un conjunto de técnicas perceptivo- motrices si no al resultado los constantes conflictos cognitivos que genera la interacción entre el niño y el objeto de conocimiento, en este caso la lengua escrita, De tal suerte, las investigadoras aseguran que también para los niños: Escribir no es copiar, sino producir sentido por medio de los signos gráficos y de los esquemas de pensamiento de quien escribe. La escritura en este nivel es una escritura de nombres (Hipótesis del nombre), pero los portadores de esos nombres tienen además

otras propiedades, que la escritura podría reflejar, ya que la escritura del nombre no es todavía la escritura de una determinada forma Sonora”. Por lo cual el niño en este nivel establece correspondencia entre los aspectos cuantificables del objeto referido y aspectos cuantificables de la escritura, donde aparece el dibujo como un apoyo de la escritura, como garantizando su significado. (pp. 8-16)

2.2.2.3. Importancia de la escritura

Según Motta & Risueño (2007) argumenta sobre “la importancia de la escritura como actividad sociocultural y sociocognitiva, se nos hace necesario situarnos en el siglo XXI y en la realidad que nos toca a diario respecto a la escritura de los niños” dando nos a conocer lo esencial que es la escritura hoy en nuestra sociedad, ya es fundamental para la sociedad poder saber tener una buena escritura para lo cual se debe de empezar de la base del menor donde empezara a realizar rasgos de la escritura no será perfecto ya que es su inicio del menor en este sentido que es la escritura. En lo cual es importante ayudar a mejorar su escritura de los niños y contribuir a su buen aprendizaje de todos los alumnos.

2.2.2.4. Dimensiones de la escritura

a) Dimensión Formal

La escritura sobre la dimensión formal es cuando se desarrolla las letras más legibles como entendibles, es decir, que al momento de poder leer la escritura hecha se pueda entender como comprender asimismo tiene que ser presentable respectivamente. Como no cometer un error

de ortografía como omitir palabras o letras al momento de escribirlas. (Ferrer, 2019)

Para la formalidad de la escritura se debe tener en cuenta los aspectos primordiales al momento de realizarlo, así como, los signos de puntuación, los puntos seguidos entre otros, que son esenciales para una buena comprensión de la escritura redactada, de esa forma se dará una escritura formal.

b) Dimensión semántica

Donde refiere que la semántica es un sistema de escritura logográfico donde hay combinaciones de palabras y toman relación entre ellas, por ello, se forman frases como poemas, rimas. Más que ello, la semántica estudia cada una de las palabras escritas como su significado de ellas. (Muñoz, 2017)

Para lo cual, la escritura mediante la dimensión semántica ayuda como beneficia a la persona que lo realice ya que estudiara su significado de cada palabra escrita y así se combinara cada palabra para formar palabras de gran volumen.

c) Dimensión pragmática

Es una representación del texto donde lo resaltarán de igual manera donde se usa las tácticas.

Donde se tienen dominar las convenciones, es decir, la combinación de las letras como las combinaciones de las frases, ya que no se necesita saber escribir si recopilar o redactar lo visto, ya se ha observado en las

diferentes investigaciones que la escritura mediante la pragmática da un buen resultado en los niños de poder desarrollar adecuadamente su escritura. (Valencia, s.f.)

2.2.3. Relación entre el juego y la escritura

La página web CADIP (Agosto, 2020) sostiene que “el juego es un factor de activación y de estructuración de las relaciones humanas, ya que esta forma parte de la vida cotidiana de las personas” donde el juego es una actividad principal en la infancia, la cual utilizan para interactuar entre ellos, la cual es utilizable para transformar y mediante el cual ayudar educativamente a los niños y mejorar algunas dificultades que se puedan presentar como la escritura, es esencial los niños puedan escribir sus nombres para ello, una estrategia eficiente es el juego.

En 2021, en la página web consejos para padres argumenta “pedir a los niños que escriban sobre la imagen, a través de cadenas aleatorias de letras y texto copiado” nos dan un ejemplo donde la escritura ya está avanzando, para unos inicios puede estimular los dedos mediante los dibujos, las plastilinas, papel crepe entre otros materiales, realizando las actividades que le guste al niño o niña y estructurarlo en esas actividades para que el menor no se sienta presionada.

2.2.4. Definición de términos

- ✓ Autonomía: Independencia, condición de una entidad o una persona que no depende de otra.

- ✓ Intelectual: Pertenece o relativo al entendimiento
- ✓ Antonomasia: Consiste en emplear un nombre apelativo en lugar de uno propio.
- ✓ Paradigma: Teoría o conjunto de teorías cuyo núcleo central se acepta sin cuestionar y que suministra la base y modelo para resolver problemas y avanzar en el conocimiento.
- ✓ Sensorial: Pertenece o relativo a la sensibilidad o a los órganos de los sentidos.

2.3. Hipótesis

Hi: Los juegos como estrategia mejoran significativamente la escritura en los niños de 5 años en la institución educativa “N°356 Nuestra Señora de la Asunción” Acovichay, Huaraz, 2024.

Ho: Los juegos como estrategia no mejora significativamente la escritura en los niños de 5 años en la institución educativa “N°356 Nuestra Señora de la Asunción” Acovichay, Huaraz, 2024.

III. METODOLOGIA

3.1. Nivel, tipo y diseño de investigación

3.1.1. Nivel de investigación

Ortega C. (s.f) sostiene que la investigación aplicada se utiliza para abordar problemas prácticos y mejorar la eficacia de los procesos y tecnologías existentes en una amplia variedad de campos. Es decir, tiene como objetivo aplicar los resultados de la investigación científica para mejorar la calidad de vida de las personas. Por ello, se utilizó el nivel aplicativo porque se utiliza herramientas científicas disponibles y las pone en práctica.

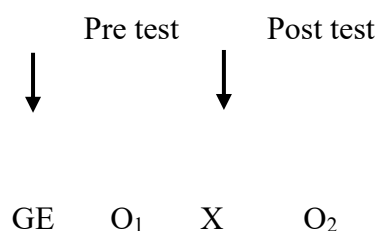
3.1.2. Tipo de investigación

Según Samaniego (2022) sostiene que el enfoque cuantitativo es utilizado para analizar las hipótesis formuladas en un contexto en particular para aportar evidencias respecto a los lineamientos de la investigación. La medición se realizó mediante números y el análisis estadístico. En tal sentido mi trabajo de investigación fue de tipo cuantitativo.

3.1.3. Diseño de investigación

Martínez (s.f) El diseño de la investigación es una técnica utilizada para evaluar los efectos ocurridos en una variable independiente sobre una variable dependiente de un grupo de individuos. Es una herramienta valiosa para obtener información para

poder utilizarla en investigaciones futuras; en tanto el trabajo fue con un solo grupo en donde se aplicó un pre test y se aplicó después de ejecutar la estrategia, un post test, donde se verifico los resultados a los niños de 5 años de la Institución Educativa “N°356 Nuestra Señora de la Asunción” Acovichay, Huaraz-2024. Por ello, nuestro diseño de investigación es el pre experimental.



Donde:

GE: Grupo Experimental que recibirán el estímulo.

O1: Es la medición a través del pre test del grupo experimental, antes del uso de la estrategia.

X: Es la estrategia de Intervención de la Variable Independiente

O2: Es la medición a través del post test, después del uso de la estrategia

3.2. Población y muestra

3.2.1. Población

Es un conjunto de individuos que pertenecieron a la misma clase y estuvo limitada por el estudio; que en palabras de Tamayo (2011) se puede definir como: “La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar, donde

las unidades de población poseen una característica común, la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación”. Para la presente investigación se ha considerado a todos los estudiantes de Institución Educativa

Tabla 01
Población, 2024

Edad	Cantidad
3 años	22 alumnos (8 niñas y 14 niños)
4 años	18 alumnos (7 niños y 11 niñas)
5 años	16 alumnos (7 niñas y 9 niños)

Nota. Nómina de matrícula

3.2.2. Criterios de inclusión y exclusión

Inclusión:

- Niñas y niños matriculados en la nomina
- Niñas, niños y padres dispuestos a participar en la

investigación

Exclusión:

- Niños y niñas no asisten a las clases con frecuencia.

3.2.3. Muestra

Se define por las características principales de la población de donde se obtuvo. La cual es representativa. Cuya validez para la generalización está dada por el tamaño y validez de la muestra. A su vez la muestra según Tamayo (2011): “es un subconjunto de la población”, la cual es seleccionada para

indagar el cómo es su particularidad o característica de la población en general, considerando que sea distintiva y que refleje sus características.

La muestra poblacional fue constituida por 16 estudiantes de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024.

Tabla N°02

Muestra, 2024

Edad	Cantidad
5 años	16 alumnos (7 niñas y 9 niños)

Nota. Nómina de matrícula

3.2.4. Técnica de muestreo

Ortega (2022) sostiene que “el muestreo no probabilístico es una técnica de muestreo en la cual el investigador selecciona muestras basadas en un juicio subjetivo en lugar de hacer la selección al azar” es útil para realizar estudios mediante la exploración de encuesta, instrumentos de observación. Y es frecuentemente utilizada donde no se pueda extraer un muestreo de probabilidad aleatoria debido al tiempo o costo.

Existen tres formas de la técnicas de no probabilístico las cuales vienen a ser la intencional, por conveniencia y accidental o consecutivo. La cual utilizamos para nuestra investigación fue el muestreo por conveniencia es una técnica para

seleccionar a la muestra porque al investigador le convenga realizar el estudio a ese grupo investigado.

3.3. Variables. Definición y operacionalización

Variable independiente: El juego

Moyles J. (1920) sustenta que “el juego es indudablemente, un medio por el que los seres humanos y los animales exploran diversas experiencias en diferentes casos y con distintos fines

Variable dependiente: La escritura

Yetta G. (2002) menciona que “para el desarrollo de la escritura rigen tres principios apropiados; los principios funcionales se desarrollan a medida que el niño resuelve el problema de cómo escribir en su vida diaria tendrá consecuencias en su desarrollo de los principios funcionales, el principio lingüístico

Tabla 3.

VARIABLE	DEFINICIÓN OPERATIVA	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN	CATEGORÍAS O VALORACIÓN
Variable 1: El juego como estrategia	El juego es una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del	- Motor. - Sensorial. - Cognitivo.	-Desarrolla el juego la actividad -Ejecuta la actividad sin ninguna dificultad	Guía de observación	-Inicio -Proceso -Logro previsto -Logro destacado

	conocimiento, donde el juego es adaptable para poder tomar como estrategia en el ámbito educativo.		<ul style="list-style-type: none"> -Experimenta los materiales dados -Manipula a su criterio los materiales -Utiliza los materiales que se proporcionó para realizar las actividades -Resuelve el juego de su propia iniciativa -Fomenta la participación ante sus compañeros de las actividades del juego 		
Variable 2 La Escritura	La escritura es un sistema de comunicación humana a través de representaciones gráficas del idioma verbal, son trazos de un soporte físico.	<ul style="list-style-type: none"> - Formal - Semántica - Pragmática 	<ul style="list-style-type: none"> • Representa gráficamente el alfabeto español • Sigue las reglas de posibilidad de combinación • Cada letra es claramente distinguible • Sigue una secuencia temática • Coherencia textual • Emplea elementos de preposiciones • Uso de no palabras Responde a los criterios pragmáticos 	Guía de observación	<p>Inicio</p> <ul style="list-style-type: none"> -Proceso -Logro previsto -Logro destacado

3.4. Técnica e instrumentos de recolección de información

3.4.1. Técnicas de recolección de datos

En la investigación, con el propósito de lograr los objetivos planteados en la muestra establecida, se consideró como técnica la observación y como instrumento la guía de observación.

En el estudio de investigación se utilizara la técnica de observación, Esta técnica tiene la finalidad de recoger información directa del entorno donde se realiza la investigación, además permitió obtener todos los datos necesarios del objeto en estudio, producto de una observación detallada en un lugar y tiempo establecido, el forjamiento y la dirección de los instrumentos de recojo de información y posterior análisis de estos. (Rojas, 2010)

3.4.2. Instrumentos de recolección de datos

La guía de observación que fue utilizada en el instrumento de esta tesis. Según Abanto (2016): “es todo aquel medio que permite recabar y procesar información las cuales se han conseguido gracias a las técnicas empleadas. Es por ello, el instrumento de esta investigación es elaborado en relación a las dimensiones por cada variable, consta del primer variable que es juego consta de 7 ítems, el segundo variable de escritura consta de 8 ítems, teniendo como alternativas de respuestas inicio, en proceso, logro esperado, logro destacado. Las cuales sirvió para medir los niveles de escritura, niveles fundamentales en la escala de calificación establecida en el currículo nacional 2016, por el ministerio de educación. Para ello se aplicara al inicio de la investigación el pre test y cuando se finalice el post test para observar los cambios que se generarán en los estudiantes.

Tabla 4*Escala de calificación según el Ministerio de Educación*

ESCALA DE CALIFICACIÓN	NIVEL DE LOGRO	VALORES
AD	Logro destacado	(17-20)
A	Logro esperado	(14-16)
B	En proceso	(11-13)
C	En inicio	(00-10)

Fuente, Currículo Nacional de Educación Básica, 2016

3.4.3. Validez del Instrumento

El instrumento luego ser elaborar fue validado por la técnica de juicios de expertos. Como López & Avello (2019) es considerado, por el alcance de su rigor científico, un tipo de estudios con características y procedimientos. Los resultados fundamentales están asociados con una estructura secuencial, de estricto cumplimiento para asegurar que el instrumento esté validado y así obtener resultados. La valoración del juicio de tres expertos, fue necesario obtener de dos expertos de la educación para determinar, si el instrumento a aplicar será válido para medir la variable de investigación. Por tanto, se cuenta con la participación de los expertos de Educación Inicial: Mg. Salvador Tolentino Nereo, Mg. Mejía Loli Héctor, quienes decepcionaran y evaluaran el instrumento, concluyendo que será aplicable a la variable de estudio.

Tabla 5: Validación de Instrumento de evaluación

Número de docentes	Grado de Académica	Valoración
2	Maestro	100%

Experto N°01

Apellidos y Nombres: Salvador Tolentino Nereo

Grado Académico: Magister

Profesión: Educación Inicial

Cargo que desempeña: Director

Promedio de valoración: 64

Experto N°02

Apellidos y Nombres: Mejía Loli Héctor

Grado Académico: Magister

Profesión: Educación

Cargo que desempeña: Director

Promedio de valoración: 57

3.4.4. Confiabilidad del Instrumento

Ruiz (2019) Nos manifiesta que la “alfa de Cronbach es un coeficiente utilizado para medir la fiabilidad de una escala de medida o test” donde podemos encontrar que tiene tres subtipos las cuales vendrían a ser la

consistencia interna donde se encarga del grado en que todos los ítems del test covarían entre sí, la segunda es la equivalencia la cual implica que se aplican de forma simultánea dos test, y la tercera es la estabilidad donde implica aplicar un test y luego de un cierto tiempo volver a aplicarlo.

de forma simultánea dos test, y la tercera es la estabilidad donde implica aplicar un test y luego de un cierto tiempo volver a aplicarlo.

Se realizo la confiabilidad mediante el Alfa de Cronbach

Σ (símbolo sumatorio)

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

α (alfa)=	0.6
K (número de ítems) =	15
V_i (varianza de cada ítem) =	14.546875
V_t (varianza total) =	33.484375

3.5. Método de análisis de datos

Luego que se obtendrá los permisos respectivos para la aplicación del instrumento de recolección de datos en la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz se procedió a su aplicación a la muestra antes detallada de niños y niñas de cinco años. Posteriormente se elaboró la base de datos usando la hoja de cálculo Excel, y se procedió al

tratamiento descriptivo de la información por medio de tablas de frecuencia y gráficos de barras.

Se aplicó el análisis inferencial para probar la hipótesis usando SPSS versión 25, se realizó en primera instancia el análisis de normalidad de los datos obtenidos con la prueba de Shapiro Wilk. Dado que los resultados arrojaron que los datos no tienen una distribución normal, se aplicó para determinar las correlaciones o causalidad, la prueba T Wilcoxon, prueba no paramétrica que indica la intensidad y sentido de las variables en estudio, utilizada cuando existe distribución de datos con las características ya mencionadas.

3.6 Aspectos éticos

Para la presente investigación se utilizó los principios éticos establecidos en el reglamento de Integridad científica aprobada con Resolución N°0277-2024-CU-ULADECH Católica, de Fecha 14 de marzo del 2024, de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Siendo los siguientes:

- **Respeto y protección de los derechos de los intervinientes:** su dignidad, privacidad y diversidad cultural.
- **Cuidado del medio ambiente:** respetando el entorno, protección de especies y preservación de la biodiversidad y naturaleza.
- **Libre participación por propia voluntad:** estar informado de los propósitos y finalidades de la investigación en la que participan de tal manera que se exprese de forma inequívoca su voluntad libre y específica.
- **Beneficencia, no maleficencia:** durante la investigación y con los hallazgos encontrados asegurando el bienestar de los participantes

a través de la aplicación de los preceptos de no causar daño, reducir efectos adversos posibles y maximizar los beneficios.

- **Integridad y honestidad:** que permita la objetividad imparcialidad y transparencia en la difusión responsable de la investigación.
- **Justicia:** a través de un juicio razonable y ponderable que permita la toma de precauciones y limite los sesgos, así también, el trato equitativo con todos los participantes.

IV. RESULTADOS

4.1. Resultados

4.1.1. Resultados descriptivos

La presente investigación está organizada de manera concreta para dar respuesta al objetivo general que busca determinar el juego como estrategia para mejorar la escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024. Los resultados se organizan conforme a lo planificado en los siguientes objetivos específicos:

Análisis descriptivo:

4.1.2. Identificar el nivel de escritura en los niños de 5 años en la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024, mediante el pre test

Tabla 6

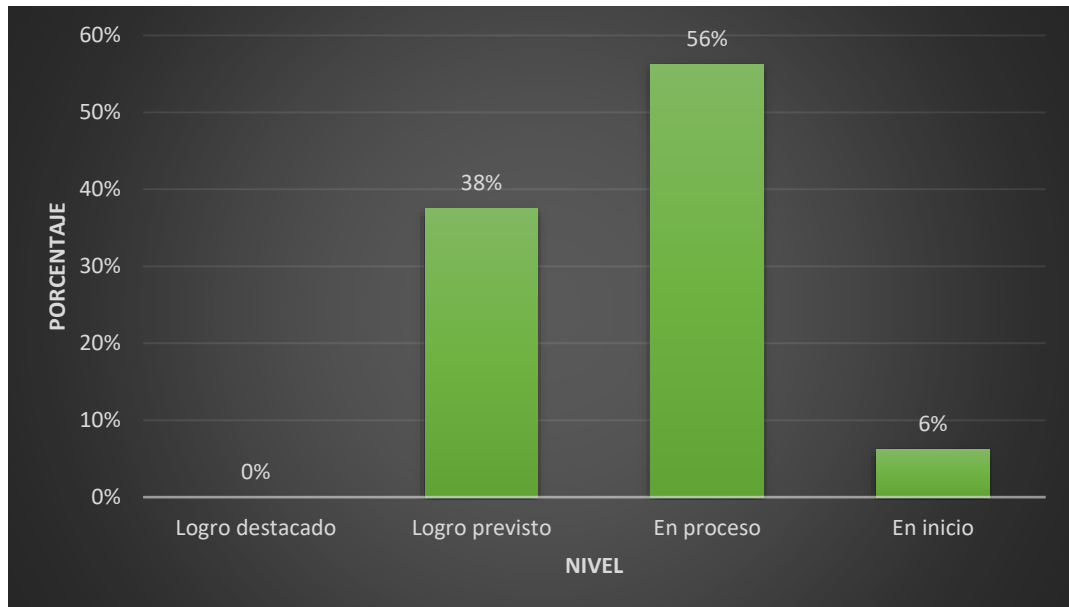
Nivel de la Escritura en los niños de 5 años de la I.E. N°356 Nuestra Señora de la Asunción, 2024 (pretest)

Nivel	fi	%
Logro destacado	0	0%
Logro previsto	6	38%
Proceso	9	56%
Inicio	1	6%
TOTAL	16	100%

Nota. Guía de observación (elaboración propia)

Figura 1

Gráfico de barras sobre el nivel de escritura de los niños de 5 años (pre test)



Nota. Tabla 6

En la tabla 6 y la figura 1 respecto a la aplicación del pretest con relación al nivel de desarrollo de la escritura, antes de aplicar la escritura con juegos en los niños de cinco años, se evidenció, el 38% de niños en la escala de logro previsto, el 56% en proceso y un mínimo porcentaje en los demás niveles de inicio. Por lo que, se concluye que el mayor porcentaje de niños de cinco años al aplicar el pretest se encontraron en el nivel en proceso de la escritura.

I.1.3. Diseñar y demostrar el juego como estrategia para mejorar el nivel de la escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024.

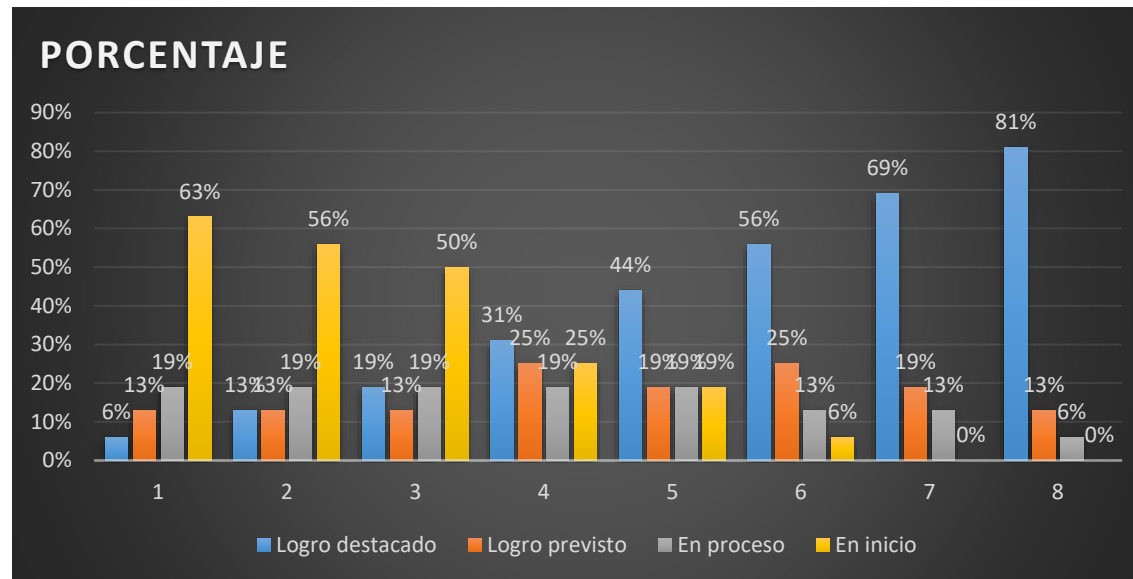
Tabla 7

Sesiones aplicadas a los niños de 5 años de la I.E. N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024.

NIVEL	Sesion 01		Sesion 02		Sesion 03		Sesion 04		Sesion 05		Sesion 06		Sesion 07		Sesion 08	
	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%	ni	%
Logro destacado	1	6%	2	13%	3	19%	5	31%	7	44%	9	56%	11	69%	13	81%
Logro previsto	2	13%	2	13%	2	13%	4	25%	3	19%	4	25%	3	19%	2	13%
En proceso	3	19%	3	19%	3	19%	3	19%	3	19%	2	13%	2	13%	1	6%
En inicio	10	63%	9	56%	8	50%	4	25%	3	19%	1	6%	0	0%	0	0%
TOTAL	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%	16	100%

Nota. Sesiones ejecutadas en los niños de 5 años.

Figura 2 Gráfico de barras Sesiones aplicadas a los niños de 5 años



Nota tabla 7

En la tabla 7 y la figura 2 respecto a la aplicación de las ocho sesiones a los niños de cinco años, se evidenció, En la primera un 63% de niños en la escala de inicio, donde mejoraban en cada sesión realizada así dándose un resultado de mejora en la octava con el resultado de 81% en la escala logro destacado. Por lo que, se concluye que el mayor porcentaje de niños de cinco años al aplicar las sesiones mejoraron con cada sesión realizada llegando a unos buenos resultados.

5.1.3 Comparar la diferencia entre el resultado de pre test y post test de la Institución Educativa N° N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024

Tabla 9

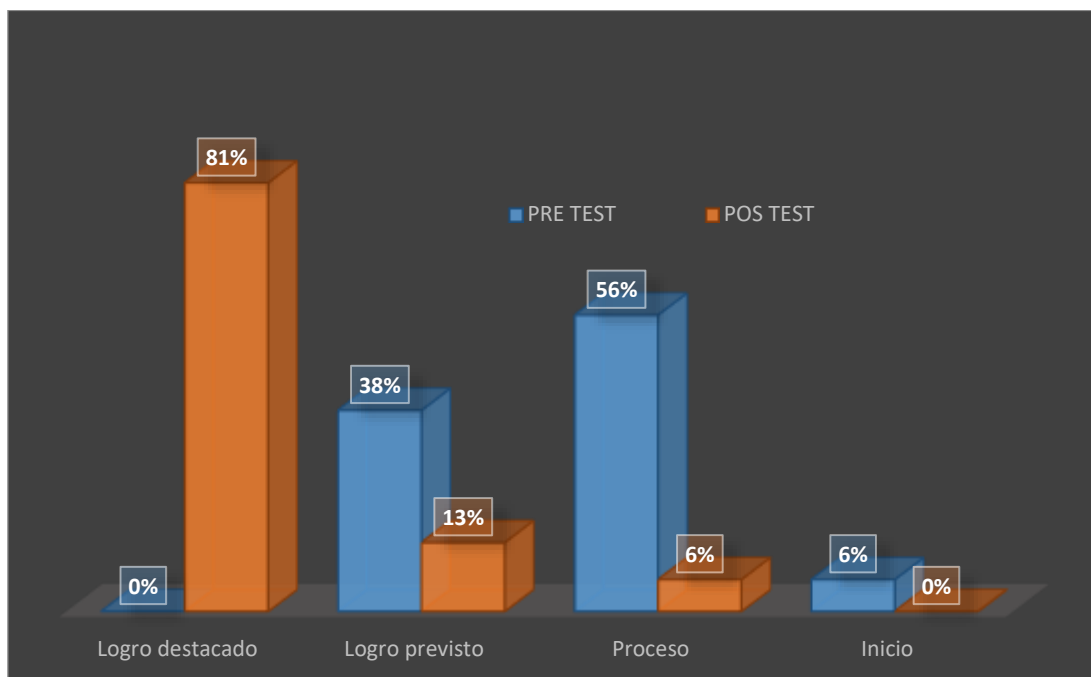
Diferencia entre el resultado de pre test y post test en la I.E. N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024.

	Pre test		Pos test	
	fi	%	fi	%
AD = Logro destacado	0	0%	13	81%
A =Logro previsto	6	38%	2	13%
B=Proceso	9	56%	1	6%
C =Inicio	1	6%	0	0%
Total	16	100%	16	

Nota. Guia de observación (elaboración propia)

Figura 4

Gráfico de barras Diferencia entre los resultados de pre test y post test de la Institución Educativa.



En la tabla 9 y figura 4, con relación sobre la influencia del juego para mejorar la escritura en los niños de 5 años de la I.E N°356 Nuestra Señora de la Asunción, los resultados obtenidos antes de aplicar la estrategia del juego para mejorar la escritura, los resultados fueron de 56 % se encontraba ubicada en el nivel de proceso, sin embargo después de aplicar el juego como estrategia para poder mejorar sus escrituras en los niños, con las sesiones aplicadas nos arrojó un resultado de 81 % que se encontró ubicada en el nivel de logro destacado.

Objetivo general.

Determinar el juego como estrategia para mejorar la escritura en los niños de 5 años de

la Institución Educativa de la Institución Educativa N° N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024

4.2.1. Resultados Inferencial

En la presente investigación se formuló la hipótesis de estudio, por lo que se llevó a cabo la prueba de normalidad con la finalidad de elegir el tipo de tratamiento, paramétrico o no paramétrico que se tomará en la prueba de hipótesis, y se siguió el siguiente procedimiento:

4.2.1.1. Procedimiento de la prueba de normalidad

Ho: Los datos tienen una distribución normal

Hi: Los datos no tienen una distribución normal

- **Nivel de significancia**

Confianza 95%

Significancia 5% (alfa) = 0,05

- **Estadístico a utilizar**

La prueba de normalidad que se eligió para realizar fue Shapiro Wilk

- **Estimación de la prueba de normalidad**

Tabla 10

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
JUEGO	,155	16	,200	,931	16	,256
ESCRITURA	,219	16	,039	,900	16	,080

*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Nota. Programa SPSS Versión 25

- Criterios de decisión
 - Tran observar los datos y dado la muestra es menor que 50 y el p-valor es mayor que alfa, se rechaza la hipótesis H_0 y se acepta la hipótesis H_1 , se tuvo en consideración la prueba de Shapiro Wilk, dado que los datos no tienen una distribución normal, entonces se usó la prueba no paramétrica.

4.2.1.2. Procedimiento de la prueba de hipótesis

a) Descripción de la hipótesis de trabajo

Hi: Los juegos como estrategia influye significativamente en la mejora de la escritura en los niños de 5 años en la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024.

Ho: Los juegos como estrategia no influye significativamente en la mejora de la escritura en los niños de 5 años en la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024.

b) Delimitación del rango de significancia (alfa)

Confianza 95%

Significancia: alfa 0.05 (5%)

b) Elección de la prueba estadística

Después de analizar los resultados que se realizó la prueba de normalidad con el estadístico de T Wilcoxon mediante el Spss versión 25, se produjo a realizar la prueba de correlación con Rho de Spearman.

c) Estimación del p-valor

Tabla 11

Prueba T Wilcoxon para muestras relacionadas.

		Rangos		
		N	Rango promedio	Suma de rangos
POSTEST – PRETEST	Rangos negativos	1 ^a	1,00	1,00
	Rangos positivos	14 ^b	8,50	119,00
	Empates	1 ^c		
	Total	16		

a. POSTEST < PRETEST

b. POSTEST > PRETEST

c. POSTEST = PRETEST

Nota. Programa SPSS Versión 25

Tabla 12

Estadísticos de prueba^a

	POSTEST - PRETEST
Z	-3,362 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	,001

a. Prueba de rangos con signo de
Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Nota. Programa SPSS Versión 25

d) Decisión asumida

Si p - valor < 0.005 se rechaza la H_0 .

Si p - valor ≥ 0.005 se acepta la H_0 y se rechaza la H_1 .

Mediante la realización ejecutada de la prueba estadística no paramétrica de T Wilcoxon los resultados obtenidos fueron de 0,001 donde se verifica que es menor a $P < 0.005$, por lo que se concluye que se rechaza la H_0 , donde los juegos influyen en la escritura de los niños de 5 años.

V. DISCUSIÓN

4.- Objetivo general: determinar el juego como estrategia para mejorar la escritura en niños de 5 años de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024.

Los resultados obtenidos en el pre test fueron el 56 % que se encontraban ubicado en el nivel de proceso, sin embargo después de aplicar las sesiones del juego como estrategia para poder mejorar sus escrituras en los niños, nos arrojó un resultado de 81 % que se encontró ubicada en el nivel de logro destacado, donde observando los resultados podemos mencionar que mejoraron en su nivel de escritura los niños y niñas.

Para Málaga (2020) le dieron los siguientes resultados que se encontraban en inicio en el pre test se reduce en un 38.9. %; así mismo se observa que el número de estudiantes que se encontraban en proceso en el pre test también disminuyen y el nivel de logro esperado se eleva a 44.5% en el pos test superado considerablemente el pre test de 0%.

En conclusión, los resultados del grupo experimental establecen que existen diferencias entre ambos, lo que significa que la manipulación de la variable independiente por medio del programa preexperimental ha tenido efectos sobre el nivel de logro de los estudiantes

Objetivo específico N°01: Identificar el nivel de la escritura en los niños de 5 años en la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024, mediante el pre test, los resultados obtenidos en nuestra investigación indican que el 38% de niños se encontraba en la escala de logro previsto, el 56% en proceso, 6% se encontró en la escala de en inicio y el 0% en la escala de logro destacado. Por lo que encontramos la problemática de que les falta mejorar sus escrituras a la mayoría de los niños y niñas.

Donde el primer resultado corroboro con los resultados de la investigadora Castillo (2016), la cual trabajo con niños de 5 años de la institución educativa Pasitos de Alegría en Piura, los resultados que obtuvo fueron 60% en nivel de inicio, 33% en nivel de proceso y el 7% en el nivel logrado, así dándoles una problemática que los niños y niñas se encontraban en el nivel de inicio.

Ante ello, podemos sostener que en nuestra investigación, cuando realizamos el pre test encontramos que los niños y niñas se encontraban en un nivel bajo, donde que la investigadora también obtuvo los resultados similares, donde los niños tienen la dificultad de la escritura, ya que los niños no tuvieron la estimulación o no ejercitaron sus manos de los niños para su reescritura y ello les dificultada realizar la escritura.

En (2007), Motta sostienen que “a partir del juego con su cuerpo, los diferentes cambios postulares que permite su maduración” (p. 23) se puede mejorar los conocimientos de los menores con el juego donde se madura poco a poco, su espontaneidad al momento de realizarlo está estimulando tanto motor y aptitud en los niños como emocionalmente y como el juego es su vida cotidiana de los niños participan con entusiasmo en estas estrategias elaboradas.

2.- Objetivo específico N°02: Diseñar y aplicar el juego como estrategia para mejorar el nivel de la escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024, los resultados obtenidos nos indican mediante las sesiones aplicadas nos arrojan los resultados de la primera sesión el 63% de niños en la escala de inicio, en la segunda y tercera en 56% en inicio, en la cuarta 50% y quinta 38% en inicio y sexta y séptima 31% en la escala logro destacado, en la octava 44%, novena 56% en logro destacado, décima 56% onceava 69% y doceava 81% en la escala logro destacado. Por lo que, se concluye que el mayor porcentaje de niños de cinco años al aplicar las sesiones mejoraron con cada sesión realizada llegando a unos buenos resultados.

Donde se corrobora con los resultados de la investigadora Quezada (2019), donde sus resultados fueron mejorando para los niños y niñas, donde al inicio de actuar sus sesiones le arrojaron en los niveles de inicio y proceso, y ya culminando sus sesiones le arrojaron en los niveles de logro esperado y alcanzado.

Utilizar la estrategia del juego para mejorar la escritura es beneficioso porque constata los resultados de mejoría en los menores, dando en nuestra investigación nos arrojó los resultados favorables y tanto a la investigadora le dieron los resultados beneficios, para lo cual en el sector educativo nos ayuda mucho a mejorar en sus aprendizajes y ejercitar psicomotrizmente para un buen desempeño de los menores.

En 2021, Arija sostiene del juego que es una actividad natural tanta espontánea en los menores, dando ello una adquisición de aprendizaje y asíéndose un instrumento esencial en salón de clase, donde funciona como manipular, experimentar, explorar y al mismo tiempo integra a los niños realizándose una socialización entre ellos mismos.

Anteriormente, el juego no se toma mucha importancia en el aspecto académico, poco a poco se está cambiando esa mentalidad donde podemos ver que en alguna institución están empezando a usarlas como herramienta educativa para fomentar el aprendizaje de los menores.

3.- Objetivo específico N°03: comparar la diferencia entre el resultado de pre test y pos test de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024.. Los resultados obtenidos, de la muestra investigada indican el 81% de niños en la escala de logro destacado, el 13% en logro previsto, 6% se encuentra en la escala en proceso y el 0% en inicio. Por lo que, se concluye que el mayor porcentaje de niños de cinco años al aplicar el post test se encontraron en el nivel de logro destacado en el desarrollo de la escritura.

Los resultados obtenidos de la investigadora Castillo (2016) donde en su tesis denominada el juego didáctico como estrategia para iniciación de la escritura, le arrojaron el 47% en nivel de logro, 33% el nivel de proceso y 20% en el nivel de inicio, realizados a 15 niños de las cuales mejoraron e influyó mucho en desarrollar el nivel esperado de la investigadora en su escritura de los menores.

De lo expuesto con anterioridad podemos decir que el juego ayuda significativamente en el sector educativo dándonos los resultados esperados e influyendo al uso cotidiano en el ámbito del aprendizaje, los resultados que obtuvimos como los resultados que obtuvo la investigadora son una de las evidencias que nos favorece en dar conocimiento que el juego es una ayuda benefactora y al cual se puede utilizar como estrategia en toda enseñanza y más en mejorar las dificultades que puedan atravesar los menores.

En 2021, Dalton sostiene el juego donde que el niño adopta roles sociales y representan diferentes acciones, es decir, que nos garantiza un amplio manejo de esta herramienta donde podemos darle uso de formas adquisitivas, por lo que dándole el rol central al juego de desarrollar como el proceso de pensamiento como en la alfabetización que ayudara significativamente a mejorar en todo tipo de aprendizaje a los menores.

4.2. Limitación de estudios.

Se presentó dificultades al momento de obtener las autorizaciones correspondientes para poder empezar a realizar las aplicaciones de nuestra tesis.

Tiempo:

- Se tuvo dificultad al momento de encontrar una Institución Educativa que nos permita realizar nuestra tesis, encontramos la Institución un poco tarde.
- Se tuvo dificultad al momento de pedir consentimientos de los padres de familia, el motivo, fue que los padres de familia trabajaban y no contaron con tiempo para poder leer y firmar el consentimiento. Por ello, se les dio una solución de llevárselo a sus domicilios el consentimiento y leerlo con calma y poder devolverlo al día siguiente firmados.

Tamaño de Muestra:

- El tamaño de la muestra fue limitado, por motivos que la Institución Educativa cuentan con pocos estudiantes, por ello, se contó con una muestra menor de lo deseado.

VI. Conclusiones

En la presente investigación del objetivo general, determinar el juego como estrategia para mejorar la escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024, los resultados de la prueba estadística no paramétrica de T Wilcoxon los resultados obtenidos fueron de 0,001 donde se verifica que es menor a $P < 0.005$, por lo que se rechaza la H_0 , por ello, se concluye que los juegos como estrategia para mejorar la escritura de los niños y niñas de 5 años, ayuda mejorar sus escrituras de los menores.

Con respecto al objetivo específico 01. Identificar el nivel de la escritura en los niños de 5 años en la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024, mediante el pre test, En este trabajo de investigación se identificó el nivel alcanzado de cada niño mediante el pre test, donde se verifico que la mayoría de los niños se encontraban en el nivel de inicio, eso quiere decir que los niños de 5 años presentan dificultades en su escritura para ello, requieren acompañamiento para mejorar sus escrituras de los niños.

Al respecto con el objetivo específico 02. Diseñar y aplicar el juego como estrategia para mejorar el nivel de la escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024, Se diseñaron materiales tanto sesiones donde cada aplicación realizada fue de manera eficiente, ya que los niños y niñas mejoraron cada día al realizar las sesiones y los juegos ejecutados fueron de su agrado por lo que participaron todos con mucho entusiasmo, y cada clase ellos ya sabían que se haría un sesión mediante los juegos, se les notaba en su entusiasmo que deseaban que empezara ya la hora de inicio de las clases.

Con respecto al objetivo específico 03. Verificar el nivel de la escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-

2024, mediante el post test, En este trabajo de investigación se verifico el nivel alcanzado de cada niño mediante el post test, donde se verifico que la mayoría de los niños se encontraban en el nivel de logro destacado, eso quiere decir que los niños de 5 años mejoraron en la escritura.

Con respecto al objetivo específico 04. Establecer la diferencia entre el resultado de pre test y post test de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024, En el presente trabajo de investigación desarrollada sobre la diferencia entre el resultado pre test y pos test, de los juegos como estrategia para poder mejorar la escritura de los niños, se puedo verificar que se determinó que es factible y eficiente la influencia de dicha estrategia ya que mediante esta presente investigación se pudo destacar que si mejoraron los niños y niñas en su escritura.

VII. RECOMENDACIONES

Recomendaciones

a) Recomendaciones desde el punto de vista metodológico.

Proponemos a los investigadores futuros, que puedan realizar y centrarse más en temas de estrategias donde el juego ayuda a mejorar la escritura de los menores, y así inculcar que el juego como estrategia es importante en su aprendizaje y mejorías de los niños y niñas.

b) Recomendaciones desde el punto de vista práctico.

✓ Primeramente a la Institución Educativa, con la participación del director que se considere las estrategias de los juegos para que dirige a todos los docentes del nivel de inicial donde se puede desarrollar los diferentes juegos pero este contribuyendo a su mejora no solo de la escritura, puede ser a otro déficit que se pueda tener en el salón de clase.

✓ A los docentes que el juego lo pueden emplear en los distintos áreas y dificultades que se puede presentar para los aprendizajes de los niños y determinarlo como un proceso pedagógico.

c) Recomendaciones desde el punto de vista académico.

Se recomienda el uso de los juegos en el proceso de enseñanza como aprendizaje de los niños, para contribuir su mejora o desarrollo de sus aprendizajes. Para ello, se debe promover e informar al personal educativa para desarrollar más estrategias de juegos para su mejora educativa de los niños y niñas.

Referencias bibliográficas

Malaga (2020) juegos didácticos y el aprendizaje de la lectura y escritura en niños de cinco años de la institución educativa inicial Sudamericano de la Región Arequipa,2020.

file:///C:/Users/USER/Downloads/Malaga%20Medina%20Ysabel%20%20INFORME%20JURADO%201-converted.pdf

Perero (2022) problemas de aprendizaje en la lectura y la escritura: una mirada desde la virtualidad. chrome-

extension:///efaidnbmnnnibpajpcglclefindmkaj/https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/7603/1/UPSE-TEI-2022-0086.pdf

Reyes (2021) Desarrollo de la pre escritura en niños de cinco años en una Institución educativa Rural del Distrito de Cañaris-Ferreñafe. chrome-extension:///efaidnbmnnnibpajpcglclefindmkaj/https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/4106/1/TL_ReyesBarriosYuli.pdf

Quezada (2022) 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. chrome-extension:///efaidnbmnnnibpajpcglclefindmkaj/https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/26394/ACTIVIDADES_ESCRITURA_QUEZADA_AMAYA_FIORELLA_KATHERINE.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Paredes (2021) talleres iconos verbales como estrategias didácticas para el desarrollo de la pre escritura en los niños de cinco años de la institución educativa privada Sonrisas – Distrito de nuevo Chimbote -2021. chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/23055/ICONO_PRE_ESCRITURA_PAREDES_MINAYA_WENDY_VICTORIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Martinez R. (s.f) Diseño pre experimental. <https://experimentosfacil.com/disenos/que-es-un-disenos-pre-experimental/>

Moreno E. (2020) *El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura*. [Para optar el título de Magíster, UNIVERSIDAD AUTONOMA DE BUCARAMANGA]

file:///C:/Users/USER/Downloads/2020_Tesis_Tulia_Ines_Zapata_Vasquez.pdf

CADIP (2020, agosto) *El juego como precursor de lectura y escritura*. <https://www.ccadip.com/post/el-juego-como-precursor-de-lectura-y-escritura>

Ortega C. (2022) *Muestreo no probabilístico: definición, tipos y ejemplo*, <https://www.questionpro.com/blog/es/muestreo-no-probabilistico/>

Consejos para padre (2021, febrero) El juego y la escritura.

<https://blog.hape.com/es/consejos-para-padres/el-juego-y-la-escritura/>

Ruiz L. (2019). *Alfa de Cronbach*.: <https://psicologiaymente.com/miscelanea/alfa-de-cronbach>

Rodríguez Maite. (2013). *Dificultades de aprendizaje relacionadas con la escritura*. <https://www.preparadosparaaprender.com/pdfs/DificultadesAprendizajeEscritura.pdf>

UNED. (2009). 01. *La dimensión de la escritura - Derecho UNED*. Retrieved May 20, 2021, from <http://derecho.isipedia.com/miscelanea/manual-de-grafologia/01-la-dimension-de-la-escritura>

Contreras, O. R. (2006). *El juego como estrategia para el aprendizaje de la escritura en niños y niñas del grado cero d de la casa Bosco V*. Universidad San Buenaventura, Bogotá. Retrieved from <http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/Biblioteca/BDigital/38439.pdf>

Castillo A. (2016). *El juego didáctico como estrategia para la iniciación de la escritura en los niños de 5 años de educación inicial en la institución educativa pasitos de alegría*. Piura. http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2357/juego_estrategia_castillo_gollez_ana_stephanie.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Bravo M. (2016). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. Retrieved May 20, 2021, <https://es.slideshare.net/bravomari35/emilia-ferreiro-los-sistemas-de-escritura-en-el-desarrollo-del-nio>

Renata Castillo. (2014). *El juego y el aprendizaje*. Retrieved from https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_010_0013.pdf

Rodríguez M. (2013). *Dificultades de aprendizaje relacionadas con la escritura*. Recuperada en: <https://www.preparadosparaaprender.com/pdfs/DificultadesAprendizajeEscritura.pdf>

Wikipedia. (2021). *Lenguaje escrito*. Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_escrito

García Javier. (2013). *La escritura social*. <https://www.derechomercantil.info/2013/04/escritura-social.html>

Caldera Reina. (2003). *El enfoque cognitivo de la escritura y sus consecuencias metodológicas en la escuela*. <https://www.redalyc.org/pdf/356/35662002.pdf>

Janet R. Moyles. (1999). *El juego en la educación infantil y primaria* (Ediciones Morata S.L. (ed.); 2 ed., Vol. 2).

<https://books.google.com.pe/books?id=MUU5ROpjQoIC&printsec=frontcover&dq=el+juego+segun+autores&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjR6Nm9muvwAhXbHrkGHeN9DdoQ6AEwAXoECAEQAg#v=onepage&q=el+juego+segun+autores&f=false>

Gallardo López Jose. (2018, March). (PDF) *Teorías del juego como recurso educativo*.
https://www.researchgate.net/publication/324363292_teorias_del_juego_como_recurso_educativo

Motta Iris, & Risueño Alicia. (2007). *El Juego en el aprendizaje de la Escritura*.
<https://books.google.com.pe/books?id=lJkPieUggSgC&pg=PA77&dq=Importancia+de+la+escritura&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwj8h-2isOvwAhU8H7kGHcgBBXEQ6AEwAHoECAoQAQAg#v=onepage&q=Importancia+de+la+escritura&f=false>

Arroyo Cristina. (2017). *Cómo detectar problemas de lectoescritura en niños*.
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/escritura/como-detectar-problemas-de-lectoescritura-en-ninos/>

Vilardo María. (2017). *La escritura en el niño preescolar*.
<https://www.elobservador.com.uy/nota/la-escritura-en-el-nino-preescolar-2017327500>

Otzen & Manterola (2017) . *Técnica de muestreo sobre una población a estudio*.
<https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>

Ruiz L. (2019). *Alfa de Cronbach*.: <https://psicologiymente.com/miscelanea/alfa-de-cronbach>

Moreno E. (2020) *El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura*. [Para optar el título de Mgister, UNIVERSIDAD AUTONOMA DE

BUCARAMANGA]

file:///C:/Users/USER/Downloads/2020_Tesis_Tulia_Ines_Zapata_Vasquez.pdf

Técnicas de Investigación (2020, julio) *¿qué es la investigación explicativa?*

<https://tecnicasdeinvestigacion.com/investigacion-explicativa/>

CADIP (2020, agosto) *El juego como precursor de lectura y escritura.*

<https://www.ccadip.com/post/el-juego-como-precursor-de-lectura-y-escritura>

Ortega C. (2022) *Muestreo no probabilístico: definición, tipos y ejemplo,*

<https://www.questionpro.com/blog/es/muestreo-no-probabilistico/>

Consejos para padre (2021, febrero) *El juego y la escritura.*

<https://blog.hape.com/es/consejos-para-padres/el-juego-y-la-escritura/>

ANEXO

Tabla 13

Anexo 01 Matriz de consistencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p>General ¿De qué manera ayuda el juego como estrategia para mejorar la escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz, 2024?</p> <p>Específicos: ✓ ¿Cuál es el nivel de escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024?, alcanzado en el pre test ✓ ¿Qué juegos se utilizara para mejorar la escritura en los niños de 5 años</p>	<p>General Determinar el juego como estrategia para mejorar la escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024</p> <p>Específicos: ✓ Identificar el nivel de la escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024 ✓ Diseñar y demostrar el juego como estrategia para mejorar el nivel de la escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°356 Nuestra</p>	<p>Hi: Los juegos como estrategia influye significativamente en la mejora de la escritura en los niños de 5 años en la Institución Educativa “N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024.</p> <p>Ho: Los juegos como estrategia no influye significativamente en la mejora de la escritura en los niños de 5 años en la Institución Educativa “N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024.</p>	<p>1.- El juego como estrategia 2.- La escritura</p>	<p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: Aplicativo</p> <p>Diseño: Pre Experimental</p> <p>Muestra: Es de 16 alumnos entre, 9 niños y 7 niñas de 5 años de la Institución Educativa “N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024.</p> <p>Técnica: La observación</p> <p>Instrumento de evaluación: Guía de observación</p>

Plan de análisis:

SPSS Versión 25

- de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024?
- ✓ ¿Cuál es el nivel de mejora de la escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024?, alcanzado en el post test
- ✓ ¿Existen diferencias entre los resultados de pre test y post test sobre el juego como estrategia para mejorar la escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024?
- Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024
- ✓ Comparar la diferencia entre el resultado de pre test y post test de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024.
-

Anexo 02 Instrumento de recolección de información



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

Investigadora:

Institución Educativa Inicial: “N°356 Nuestra Señora de la Asunción”.....

Sexo:

Fecha:.....

N°	ÍTEMS	AD	A	B	C
COGNITIVO					
1	Desarrolla efectivamente los juegos en las actividades realizadas.				
2	Ejecuta la actividad sin ninguna dificultad				
3	Experimenta los materiales dados				
SENSORIAL					
4	Manipula a su criterio los materiales				
5	Utiliza los materiales que se proporcionó para realizar las actividades				
MOTOR					
6	Resuelve el juego de su propia iniciativa				
7	Fomenta la participación ante sus compañeros de las actividades del juego				
FORMAL					
8	Utiliza gráficos convencionales pertenecientes al alfabeto español				
9	Sigue las reglas de posibilidad de combinación				
10	Cada letra es claramente distinguible				
SEMÁNTICA					
11	Sigue una secuencia temática				

12	Coherencia textual				
LÉXICO SINTACTICA					
13	Emplea elementos de preposiciones				
14	Uso de no palabras				
PRAGMÁTICO					
15	Responde a los criterios pragmáticos				

Anexo 03 Validez del instrumento



**REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE
EVALUACIÓN**
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
 Facultad de Educación y Humanidades
INFORME DE EVALUACIÓN A CARGO DEL EXPERTO



Trabajo de investigación:

Docente Validador:

Especialidad: Educación

Grado Académico:

Variables	Dimensión	N°	ÍTEMS	Suficiencia	Coherencia	Relevancia	Claridad	Evaluación cuantitativa	Observaciones
El Juego	Cognitivo	1	Desarrolla efectivamente los juegos en las actividades realizadas.						
		2	Ejecuta la actividad sin ninguna dificultad						
		3	Experimenta los materiales dados						
	Sensorial	4	Manipula a su criterio los materiales						
		5	Utiliza los materiales que se proporcionó para realizar las actividades						
	Motor	6	Resuelve el juego de su propia iniciativa						
		7	Fomenta la participación ante sus compañeros de las actividades del juego						
La Escritura	Formal	8	Utiliza gráficos convencionales pertenecientes al alfabeto español						
		9	Sigue las reglas de posibilidad de combinación						
		10	Cada letra es claramente distinguible						
	Semántica	11	Sigue una secuencia temática						
		12	Coherencia textual						

Léxico - sintáctica	13	Emplea elementos de preposiciones						
	14	Uso de no palabras						

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación

Nombre y apellido:

N°DNI/CEE:0532644484

Celular:

Edad: 49

Título profesional:

Profesor en educación

Grado académico: Doctorado: _____ Maestría: __x__ Licenciado: _____

Identificación del proyecto de Investigación o tesis


Título:

El juego como estrategia para mejorar la escritura en los niños de 5 años en la
Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción- Acovichay, Huaraz-2021.


Autor(es): Emely Shannon Asís Mejía

Programa Académico: Educación

Firma:



REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
INFORME DE EVALUACIÓN A CARGO DEL EXPERTO



Trabajo de investigación: "El Juego como Estrategia para Mejorar la Escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa "Anglo Americano" San Marcos, Huari, 2021.

Docente Validador: *NEREO IGNACIO SALVADOR TOLENTINO*

Especialidad: Educación

Grado Académico: Magister en Educación

Variabl	Dimens	Nº	ÍTEMS	Suficie	Cobere	Relievan	Clarida	Evaluac	Observacio
								ión	nes
								cuantita	
El Juego	Cognitivo	1	Desarrolla efectivamente los juegos en las actividades realizadas.		X			4	
		2	Ejecuta la actividad sin ninguna dificultad		X			5	
		3	Experimenta los materiales dados		X			4	
	Sensorial	4	Manipula a su criterio los materiales		X			5	
		5	Utiliza los materiales que se proporcionó para realizar las actividades		X			5	
	Motor	6	Resuelve el juego de su propia iniciativa	X				5	
		7	Fomenta la participación ante sus compañeros de las actividades del juego	X				5	
La Escritura	Formal	8	Utiliza gráficos convencionales pertenecientes al alfabeto español		X			5	
		9	Sigue las reglas de posibilidad de combinación			X		3	
		10	Cada letra es claramente distinguible	X				5	
	Semántica	11	Sigue una secuencia temática	X	X			5	
		12	Coherencia textual		X			5	
	Léxico - sintáctica	13	Emplea elementos de preposiciones		X		X	5	
		14	Uso de no palabras	X				5	
	Pragmática		15	Responde a los criterios pragmáticos		X			4

Firma: *Nereo I. Salvador Tolentino*

Mag. Nereo I. SALVADOR TOLENTINO

CPPe: 0532644484

Punto: 64

Ficha de Identificación del Experto para proceso de validación	
Nombre y apellido: Héctor Mejía Loli	
N°DNI/CEE:	
Celular:	
Edad: 45	
Título profesional: Profesor en educación	
Grado académico: Doctorado: _____ Maestría: __x__ Licenciado: _____	
Identificación del proyecto de Investigación o tesis	
Título:	
El juego como estrategia para mejorar la escritura en los niños de 5 años en la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción- Acovichay, Huaraz-2021.	
Autor(es): Emely Shannon Asís Mejía	
Programa Académico: Educación	
Firma:	



REPORTE DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE
EVALUACIÓN

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES DE CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

INFORME DE EVALUACIÓN A CARGO DEL EXPERTO

Trabajo de investigación: "El Juego como Estrategia para Mejorar la Escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa "Anglo Americano" San Marcos, Huari, 2021.

Docente Validador: Hector Mejía Loli

Especialidad: Educación

Grado Académico: Magister en Educación

Variabl	Dimens	Nº	ÍTEMS	Suficie	Cohero	Relevan	Clarida	Evaluac ión cuantita	Observaci ones
El Juego	Cognitivo	1	Desarrolla efectivamente los juegos en las actividades realizadas.			X		3	
		2	Ejecuta la actividad sin ninguna dificultad		X			4	
		3	Experimenta los materiales dados		X			4	
	Sensorial	4	Manipula a su criterio los materiales		X			4	
		5	Utiliza los materiales que se proporcionó para realizar las actividades			X		3	
	Motor	6	Resuelve el juego de su propia iniciativa		X			4	
		7	Fomenta la participación ante sus compañeros de las actividades del juego	X				5	
La Escritura	Formal	8	Utiliza gráficos convencionales pertenecientes al alfabeto español	X				5	
		9	Sigue las reglas de posibilidad de combinación	X				5	
		10	Cada letra es claramente distinguible			X		3	
	Semántica	11	Sigue una secuencia temática		X			4	
		12	Coherencia textual			X		3	
	Léxico - sintáctica	13	Emplea elementos de preposiciones			X		3	
		14	Uso de no palabras			X		3	
Pragmática	15	Responde a los criterios pragmáticos		X			4		

Firma

Mag. HECTOR MEJÍA LOLI

Punto: 57

Anexo 04 Confiabilidad del instrumento

Σ (símbolo sumatorio)

α (alfa)= 0.6

K (número de ítems) = 15

V_i (varianza de cada ítem) = 14.546875

V_t (varianza total) = 33.484375

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Anexo 05 Formato de Consentimiento informado



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

**(PADRES)
(Ciencias Sociales)**

Título del estudio: El juego como estrategia para mejorar la escritura en los niños de 5 años en la Institución Educativa “N°356 Nuestra Señora de la Asunción” Acovichay, Huaraz -2024

Investigador (a): ...Emely Shannon Asís Mejía

Propósito del estudio:

Estamos invitando a su hijo(a) a participar en un trabajo de investigación titulado: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA ESCRITURA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “N°356 NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN” ACOVICHAY, HUARAZ -2024**. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.

En el proyecto se aplicará la estrategia de “los juegos” en los niños y niñas de 5 años, mejorando su nivel de escritura es decir si su escritura son semánticas, pragmáticas, léxico sintáctica en el nivel que se encuentran.

El presente proyecto de investigación tiene como objetivo demostrar de qué manera los juegos como estrategia mejoran la escritura en los niños y niñas de 5 años en la Institución Educativa “N°356 Nuestra Señora de la Asunción”.

Procedimientos:

Si usted acepta que su hijo (a) participe y su hijo (a) decide participar en este estudio se le realizará lo siguiente (enumerar los procedimientos del estudio):

1. Aplicar un pretest para identificar en nivel de escritura en los niños y niñas de 5 años
2. Realizar y aplicar los juegos como estrategia para mejorar la escritura en los niños y niñas de 5 años
3. Aplicar y post test para comprobar que el proceso de la escritura después de la estrategia de los juegos.

Riesgos:

No aplica

Beneficios:

- 1.- Mejorar la escritura con los juegos realizados.
- 2.- Promover como estrategia el juego para mejorar sus escrituras en los niños y niñas

Confidencialidad:

Se guardará la información de su hijo(a) sin nombre alguno. De la misma manera resultados de este seguimiento no se mostrarán ningún tipo de información del menor.

Derechos del participante:

Si usted decide que su hijo(a) participe en el estudio, podrá retirarse de éste en cualquier momento y no participar en una parte del estudio sin daño alguno. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame al número telefónico 942591354

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que su hijo(a) ha sido tratado injustamente puede contactar con el Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, correo ciei@uladech.edu.pe. Una copia de este consentimiento informado le será entregada.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

Acepto voluntariamente que mi hijo(a) participe en este estudio, comprendo de las actividades en las que participará si ingresa al trabajo de investigación, también entiendo que mi hijo(a) puede decidir no participar y que puede retirarse del estudio en cualquier momento.

Participante

Fecha y Hora

Investigadora

Fecha y Hora



PROTOCOLO DE ASENTIMIENTO INFORMADO

(Ciencias Sociales)

Mi nombre es Emely Shannon Asís Mejía y estoy haciendo mi investigación, la participación de cada uno de ustedes es voluntaria.

A continuación, te presento unos puntos importantes que debes saber antes de aceptar ayudarme:

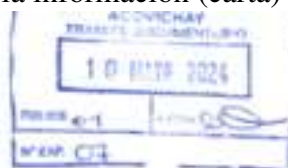
- Tu participación es totalmente voluntaria. Si en algún momento ya no quieres seguir participando, puedes decírmelo y volverás a tus actividades.
- Las actividades que tendremos serán de 45 a 90 minutos por sesión.
- En la investigación no se usará tu nombre, por lo que tu identidad será anónima.
- Tus padres ya han sido informados sobre mi investigación y están de acuerdo con que participes si tú también lo deseas.

Te pido que marques con un aspa (x) en el siguiente enunciado según tu interés o no de participar en mi investigación.

¿Quiero participar en la investigación de “El juego como estrategia para mejorar la escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa N°356 Nuestra Señora de la Asunción, Acovichay, Huaraz-2024?	Sí	No
---	----	----

Fecha: _____

Anexo 06 Documento de aprobación para la recolección de la información (carta)



Chimbote, 07 de mayo del 2024

CARTA N° 0000000694- 2024-CGI-VI-ULADECH CATÓLICA

Señor/a:

**REYNA AURORA HUARAC CHAUCA
N°356 NUESTRA SEÑORA DE ASUNCIÓN, ACOVICHAY, HUARAZ**

Presente:

A través del presente reciba el cordial saludo a nombre del Vicerrectorado de Investigación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, asimismo solicito su autorización formal para llevar a cabo una investigación titulada EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR LA ESCRITURA EN LOS NIÑOS DE 5 AÑOS EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "N°356 NUESTRA SEÑORA DE ASUNCIÓN" ACOVICHAY, HUARAZ-2024, que involucra la recolección de información/datos en 16 ALUMNOS, a cargo de EMELY SHANNON ASIS MEJIA, perteneciente a la Escuela Profesional de la Carrera Profesional de EDUCACIÓN INICIAL, con DNI N° 71420615, durante el periodo de 01-04-2024 al 28-06-2024.

La investigación se llevará a cabo siguiendo altos estándares éticos y de confidencialidad y todos los datos recopilados serán utilizados únicamente para los fines de la investigación.

Es propicia la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración.

Atentamente.

Dr. Willy Valle Salvatierra
Coordinador de Gestión de Investigación



"Año del Bicentenario de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 356 "NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCION"- ACOVICHAY, COMPRENSIÓN DE LA UGEL HUARAZ, SUSCRIBE:

Que dando respuesta a la CARTA DE PRESENTACIÓN DE INVESTIGACIÓN N° 00694-2024 emitida por la universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, recibido con expediente N° 07, la directora de la Institución Educativa Pública Inicial N° 356 "Nuestra Señora de la Asunción" - Acovichay dispone autorizar a la estudiante EMELY SHANNON ASIS MEJIA, la ejecución de su tesis titulada: El juego como estrategia para mejorar la escritura en los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 356 "Nuestra Señora de la Asunción" - Acovichay, Huaraz-2024.

Se expide la presente constancia a pedido de la interesada para los fines que estime conveniente.

Acovichay, 13 de mayo de 2024.



REGINA SUAREZ CHAUCA
DIRECTORA

Anexo 07 Evidencias de ejecución

- Base de datos

PRES TEST:

N°	VARIABLE 1							CUANT	CUAL	VARIABLE 2								CUANT	CUAL	CUANT	CUAL
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7			P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8				
1	1	1	1	1	1	1	1	7	C	2	1	2	1	1	2	1	1	11	B	18	B
2	1	1	1	2	1	2	2	10	B	1	1	1	1	1	1	1	2	9	B	19	B
3	2	2	1	2	1	1	1	10	B	1	2	1	2	1	1	1	1	10	B	20	B
4	1	2	1	1	1	2	1	9	B	1	2	1	2	1	2	2	2	13	A	22	B
5	2	2	1	2	2	2	1	12	A	1	2	1	1	1	2	1	2	11	B	23	B
6	1	1	0	1	0	2	1	6	C	1	1	2	1	2	1	1	2	11	B	17	B
7	1	2	2	1	2	2	2	12	A	1	2	1	2	1	2	2	2	13	A	25	A
8	2	2	2	1	2	1	1	11	A	1	1	1	2	1	2	1	2	11	A	22	A
9	1	1	1	1	1	2	1	8	B	1	1	2	1	1	1	2	1	10	B	18	B
10	2	2	1	2	2	2	1	12	A	1	2	1	1	2	2	1	2	12	B	24	B
11	1	1	0	1	0	2	1	6	C	1	1	1	1	1	1	1	1	8	C	14	C
12	1	2	2	1	2	2	2	12	A	1	2	1	2	1	2	2	2	13	A	25	A
13	2	2	2	1	2	1	1	11	A	1	2	1	2	1	2	1	2	12	A	23	A
14	2	2	2	1	2	1	1	11	A	1	2	1	2	1	2	1	2	12	A	23	A
15	2	1	1	2	1	1	2	10	B	2	1	2	1	2	1	1	1	11	B	21	B
16	1	2	1	1	1	2	1	9	B	1	1	1	1	1	1	2	1	9	B	18	B

BAREMO		
Logro destacado	AD	18 -20
Logro previsto	A	15 - 17
En proceso	B	11 - 14
En inicio	C	0 - 10

POST TEST:

N°	VARIABLE							CUANT	CUAL	VARIABLE								CUANT	CUAL	1	2
	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7			P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8				
1	2	2	3	2	2	2	3	16	A	2	1	2	1	2	2	2	1	13	A	29	A
2	2	2	3	2	1	2	2	14	B	1	2	2	2	2	2	1	2	14	A	28	A
3	2	2	1	2	1	2	1	11	A	1	2	2	2	2	2	1	1	13	A	24	A
4	2	2	2	2	2	2	2	14	B	1	2	1	2	1	2	2	2	13	A	27	A
5	2	2	2	1	2	2	1	12	AD	2	2	2	2	2	2	1	2	15	AD	27	AD
6	2	2	1	2	1	2	1	11	A	1	2	2	1	2	1	2	2	13	A	24	A
7	1	2	2	1	2	2	2	12	A	2	2	2	2	1	2	2	2	15	AD	27	A
8	2	2	2	2	1	2	2	13	AD	1	2	2		1	2	2	2	12	A	25	AD
9	1	1	2	1	2	2	1	10	B	2	2	2	1	2	1	1	1	12	A	22	B
10	2	2	1	2	2	1	1	11	A	2	2	1	1	2	2	1	2	13	A	24	A
11	1	1	1	1	1	2	2	9	A	2	1	2	2	2	2	1	1	13	A	22	A
12	1	2	2	1	2	2	2	12	A	2	2	2	2	1	2	1	2	14	A	26	A
13	1	2	1	1	2	2	2	11	A	2	1	2	2	2	2	1	1	13	A	24	A
14	2	1	2	2	1	1	2	11	A	1	2	1	1	2	2	2	2	13	A	24	A
15	2	2	2	1	2	2	2	13	AD	1	2	2	2	2	2	2	2	15	AD	28	AD
16	1	2	2	1	2	1	2	11	B	2	1	1	2	2	2	1	2	13	A	24	A

BAREMO		
Logro destacado	AD	18 -20
Logro previsto	A	15 - 17
En proceso	B	14 - 11
En inicio	C	0 - 10

- Sesiones/talleres

ACTIVIDAD N°01

I.- DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : "Jugamos aprendiendo a escribir"

GRUPO EDAD : 5 años

PROFESORA : Reyna Aurora, HUARAZ CHAUCA

INVESTIGADORA : Emely Asís Mejía

FECHA : 14 Mayo

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

AREAS	Competencias/capacidad	Desempeños	Criterio Evaluación
COMUNICACIÓN	ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA <ul style="list-style-type: none"> 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. 	Asocia sonidos con la palabra escrita en situaciones de juego y en acciones cotidianas. Utiliza trazos, grafismos, para expresar sus ideas o emociones, para relatar una vivencia.	Participa y se integra con sus compañeros en las actividades colectivas.




III.- RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD:

- Imágenes, latas, plumones, letras.

IV. EVIDENCIAS:

Los niños participan y se integran con sus compañeros en las actividades.

V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Entonamos una canción "Hola, hola como estas" ❖ ¿les gusta jugar? ❖ ¿Por qué les gusta jugar? ❖ Hoy vamos jugar viendo imágenes y repasando letras. ❖ ¿Qué imágenes creen que trajimos?
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Nos organizamos en asamblea y recordamos nuestros acuerdos. ❖ Presentamos los materiales que trajo para trabajar. ❖ Para ello, primero pediremos que forme grupo de dos, y se formen en filas. ❖ Seguidamente Explicamos cómo se va realizar el juego: <p>1.- rodearemos los taros que se encuentra en sus delante.</p>  <p>2.- seguidamente nos ubicaremos a buscar una imagen, y verificar su nombre.</p>  <p>3.- después de verificar que es un Erizo buscamos la Letra que diga Erizo.</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; text-align: center; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <h1 style="margin: 0;">ERIZO</h1> </div> <p>4.- luego la letra se pondrá en la pizarra, seguidamente el niño escribirá con plumos la letras que visualiza.</p>  <p>5.- luego de finalizar procederá en darle el pase a su compañero que le sigue.</p>

CIERRE	¿Les gusto el juego? ¿Qué imágenes encontraron? ¿Se les hizo fácil escribir las letras?

ACTIVIDAD N°02

I.- DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	: "Jugamos a completar las letras"
GRUPO EDAD	: 5 años
PROFESORA	: Reyna Aurora, HUARAZ CHAUCA
INVESTIGADORA	: Emely Asís Mejía
FECHA	: 15 Mayo

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

AREAS	Competencias/capacidad	Desempeños	Criterio Evaluación
COMUNICACIÓN	ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	Asocia sonidos con la palabra escrita en situaciones de juego y en acciones cotidianas. Utiliza trazos, grafismos, para expresar sus ideas o emociones, para relatar una vivencia.	Participa y se integra con sus compañeros en las actividades colectivas.




III.- RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD:



- Imágenes, latas, pelotas, plumones, letras, caja.

IV. EVIDENCIAS:

Los niños participan y se integran con sus compañeros en las actividades.

V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Entonamos una canción "Saludar" ❖ ¿Qué hicimos ayer? ❖ ¿Por qué les gusta jugar? ❖ Hoy vamos jugar con imágenes y letras. ❖ ¿Qué imágenes creen que trajimos el día de hoy?
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Nos organizamos en asamblea y recordamos nuestros acuerdos. ❖ Presentamos los materiales que trajo para trabajar. ❖ Para ello, primero pediremos que forme grupo de dos, y se formen en filas. ❖ Seguidamente Explicamos cómo se va realizar el juego: <p>1.- rodearemos los taros que se encuentra en sus delante.</p>  <p>2.- seguidamente, pondremos la pelota ubicada en la caja, en el cono de papel higiénico.</p>  <p>3.- después se busca la imagen, por ejemplo sol.</p> 

	<p>4.- luego pondremos letras referenciales para que busquen las letras, un niño buscara la letra S, el siguiente niño buscara la letra O y el otro buscara la L. Y formaran la palabra "sol"</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>5.- luego el niño que le sigue, escribirá la palabra completa con plumón en la pizarra.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>6.- finalizando, se empezara la misma dinámica con otras imágenes.</p>
CIERRE	<p>¿Les gusto el juego? ¿Pudieron completar la letra? ¿Se pusieron nerviosos al buscar las letras?</p>

ACTIVIDAD N°03

I.- DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	: "Jugamos a unir palabras"
GRUPO EDAD	: 5 años
PROFESORA	: Reyna Aurora, HUARAZ CHAUCA
INVESTIGADORA	: Emely Asís Mejía
FECHA	: 16 Mayo

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

AREAS	Competencias/capacidad	Desempeños	Criterio Evaluación
-------	------------------------	------------	---------------------

COMUNICACIÓN	<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>Asocia sonidos con la palabra escrita en situaciones de juego y en acciones cotidianas. Utiliza trazos, grafismos, para expresar sus ideas o emociones, para relatar una vivencia.</p>	<p>Participa y se integra con sus compañeros en las actividades colectivas.</p>
--------------	---	---	---

III. - RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD:

- Imágenes, palabras, caja, sujetadores o liga, clavos sin punta, plumón.

IV. EVIDENCIAS:

Los niños participan y se integran con sus compañeros en las actividades.

V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Entonamos una canción "con este ritmo yo voy a activarme" ❖ ¿les gusta jugar? ❖ ¿Qué les parece los juegos que ya realizamos? ❖ ¿Qué juego realizaremos hoy? ❖ Hoy vamos jugar a completar las letras.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Nos organizamos en asamblea y recordamos nuestros acuerdos. ❖ Presentamos los materiales que trajo para trabajar. ❖ Seguidamente Explicamos cómo se va realizar el juego: <p>1.- primero armaran un torre de latas, luego se alejara para tirar con la pelota y poder derrumbarlas todas.</p>



2.- después de derrumbar la torre de latas, se ir a buscar una imagen (donde al pie de la imagen está colocada su nombre) .




MESA

3.- seguidamente, buscare liga o sujetador, para unir las silabas que observa en la imagen y mencionando como es el nombre de la imagen.



5.- luego de finalizar lo transcribirá la palabra en la pizarra con plumón.

	 <p>6.- Después de finalizar, procederá a darle pase al siguiente compañero.</p>
CIERRE	<p>¿Les gusto el juego? ¿Se les complico unir las silabas? ¿Se les hizo fácil escribir las letras?</p>

ACTIVIDAD N°04

I.- DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	: "Jugamos con cuadro de doble entrada"
GRUPO EDAD	: 5 años
PROFESORA	: Reyna Aurora, HUARAZ CHAUCA
INVESTIGADORA	: Emely Asís Mejía
FECHA	: 17 Mayo

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

AREAS	Competencias/capacidad	Desempeños	Criterio Evaluación
COMUNICACIÓN	<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adecúa el texto a la situación comunicativa. • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. 	<p>Asocia sonidos con la palabra escrita en situaciones de juego y en acciones cotidianas. Utiliza trazos, grafismos, para expresar sus ideas o emociones, para relatar una vivencia.</p>	<p>Participa y se integra con sus compañeros en las actividades colectivas.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 		
--	--	--	--

III. - RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD:

- Imágenes, papelote, plumón, pelotas, caja

IV. EVIDENCIAS:

Los niños participan y se integran con sus compañeros en las actividades.

V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Entonamos una canción "Hola, hola como estas" ❖ ¿les gusta jugar? ❖ ¿Qué materiales creen que traje? ❖ Hoy vamos jugar con un cuadro de doble entrada. ❖ ¿saben cómo es un cuadro de doble entrada?
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Nos organizamos en asamblea y recordamos nuestros acuerdos. ❖ Presentamos los materiales que traje para trabajar. ❖ Para ello, primero pediremos que forme grupo de dos, y se formen en filas. ❖ Seguidamente Explicamos cómo se va realizar el juego: <p>1.- primeramente todas las pelotas que se encuentran en la parte final lo tendrán que traer hasta aquí y ponerlas en la caja, solo pueden traer a la vez una pelota.</p>



2.- seguidamente nos ubicaremos a buscar una imagen, y verificar su nombre.




MAPA

3.- después encontrar la imagen nos ubicaremos en el cuadro de doble entra a buscar su nombre y colocar la imagen donde corresponde



4.- luego transcribiremos la palabra en la pizarra con el plumón.

	 <p>5.- luego de finalizar procederá pasarle el turno a su siguiente compañero.</p>
CIERRE	<p>¿Les gusto el juego? ¿Qué imágenes encontraron? ¿Les hizo fácil encontrar la palabra en el cuadro de doble entrada?</p>

ACTIVIDAD N°05

I.- DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	: "Jugamos a alimentar al perro"
GRUPO EDAD	: 5 años
PROFESORA	: Reyna Aurora, HUARAZ CHAUCA
INVESTIGADORA	: Emely Asís Mejía
FECHA	: 20 Mayo

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

AREAS	Competencias/capacidad	Desempeños	Criterio Evaluación
COMUNICACIÓN	<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>Asocia sonidos con la palabra escrita en situaciones de juego y en acciones cotidianas. Utiliza trazos, grafismos, para expresar sus ideas o emociones, para relatar una vivencia.</p>	<p>Participa y se integra con sus compañeros en las actividades colectivas.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 		
--	--	--	--

III. - RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD:



- Imágenes, plumón, pelotas, caja, letras.

IV. EVIDENCIAS:

Los niños participan y se integran con sus compañeros en las actividades.

V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Entonamos una canción "saludar" ❖ ¿les gusta jugar? ❖ ¿Qué materiales creen que traje? ❖ Hoy vamos a alimentar a nuestro perro. ❖ ¿Cómo alimentar ustedes a su mascota? ¿qué nombre le pusieron a su mascota?
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Nos organizamos en asamblea y recordamos nuestros acuerdos. ❖ Presentamos los materiales que trajimos para trabajar. ❖ Para ello, primero pediremos que forme grupo de dos, y se formen en filas. ❖ Seguidamente Explicamos cómo se va realizar el juego: <p>1.- primeramente todas las pelotas que se encuentran al costado de ustedes tendrán que encestar a la caja que se encuentra al frente de ustedes, teniendo una distancia considerable.</p> 

	<p>2.- seguidamente tiraran de la parte donde se encuentra las letras donde se encuentra el perro, luego que les da una letra buscaran en las palabras que inicie con la letra que les ha tocado.</p>  <p>3.- después encontrar la letra transcribirán esa palabra en la pizarra con el plumón. Y luego lo alimentar al perro con la palabra que encontraron por la boca</p>  <p>5.- luego de finalizar procederá pasarle el turno a su siguiente compañero.</p>
<p>CIERRE</p>	<p>¿Les gusto el juego? ¿Qué palabras encontraron? ¿Cómo alimentaron al perro?</p>

ACTIVIDAD N°06

I.- DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD : "Jugamos a ubicar la letras con los colores que nos toca"

GRUPO EDAD : 5 años

PROFESORA : Reyna Aurora, HUARAZ CHAUCA

INVESTIGADORA : Emely Asís Mejía

FECHA : 21 Mayo

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

AREAS	Competencias/capacidad	Desempeños	Criterio Evaluación
COMUNICACIÓN	<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>Asocia sonidos con la palabra escrita en situaciones de juego y en acciones cotidianas. Utiliza trazos, grafismos, para expresar sus ideas o emociones, para relatar una vivencia.</p>	<p>Participa y se integra con sus compañeros en las actividades colectivas.</p>

III.- RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD:


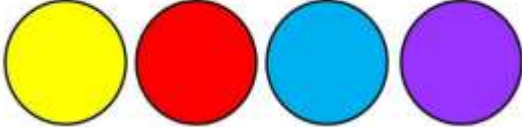
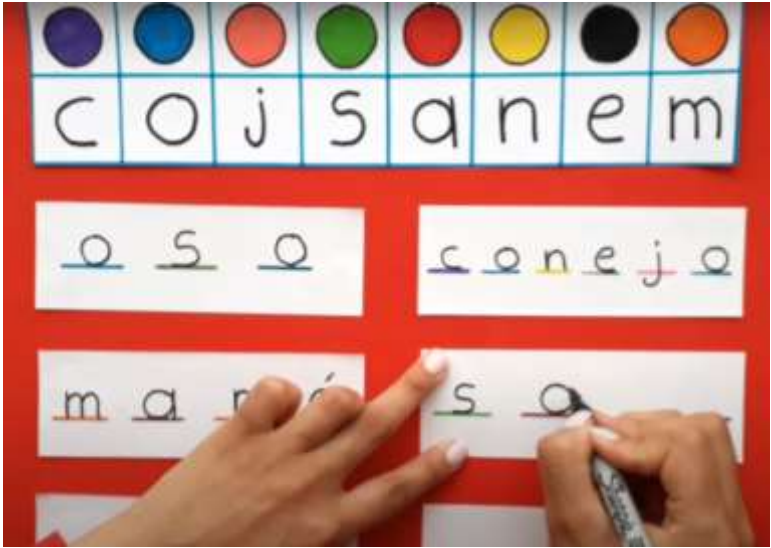
- Colores, papelote, plumón, ula ula


IV. EVIDENCIAS:

Los niños participan y se integran con sus compañeros en las actividades.

V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Entonamos una canción "si estas feliz" ❖ ¿les gusta jugar? ❖ ¿Qué materiales creen que traje? ❖ Hoy vamos ubicar la letras según los colores que nos tocó.

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ ¿conocen los colores?
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Nos organizamos en asamblea y recordamos nuestros acuerdos. ❖ Presentamos los materiales que trajo para trabajar. ❖ Para ello, primero pediremos que forme grupo de dos, y se formen en filas. ❖ Seguidamente Explicamos cómo se va realizar el juego: <p>1.- primeramente las 5 ulas tienen que insertar en un cono de papel higiénico</p>  <p>2.- después de insertar todas las ula ulas, procederá a sacar una hoja donde estará ubicada unos colores</p>  <p>3.- después completara las letras según los colores que le corresponde guiándose de la plantilla en el papelote</p>  <p>4.- luego de completar las palabras, se transcribirá en la pizarra con plumón.</p>

	 <p>5.- luego de finalizar procederá pasarle el turno a su siguiente compañero.</p>
CIERRE	<p>¿Les gusto el juego? ¿Qué colores encontraron? ¿les pareció fácil armar la palabra?</p>

ACTIVIDAD N°07

I.- DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	: "Jugamos a ordenar las letras en el vaso"
GRUPO EDAD	: 5 años
PROFESORA	: Reyna Aurora, HUARAZ CHAUCA
INVESTIGADORA	: Emely Asís Mejía
FECHA	: 22 Mayo

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

AREAS	Competencias/capacidad	Desempeños	Criterio Evaluación
COMUNICACIÓN	<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adecúa el texto a la situación comunicativa. • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. 	<p>Asocia sonidos con la palabra escrita en situaciones de juego y en acciones cotidianas. Utiliza trazos, grafismos, para expresar sus ideas o emociones, para relatar una vivencia.</p>	<p>Participa y se integra con sus compañeros en las actividades colectivas.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 		
--	--	--	--


III. - RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD:

- Palabras, vasos, plumón, ula ula.

IV. EVIDENCIAS:

Los niños participan y se integran con sus compañeros en las actividades.

V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN
<p>INICIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Entonamos una canción "Todos nos movemos" ❖ ¿les gusta aprender jugando? ❖ ¿Qué materiales creen que traje? ❖ Hoy vamos armar las palabras con los vasos. ❖ ¿habían armado palabras con vasos?
<p>DESARROLLO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Nos organizamos en asamblea y recordamos nuestros acuerdos. ❖ Presentamos los materiales que traje para trabajar. ❖ Para ello, primero pediremos que forme grupo de dos, y se formen en filas. ❖ Seguidamente Explicamos cómo se va realizar el juego: <p>1.- primeramente tienen que saltar por las ula ula.</p>  <p>2.- al finalizar con la ula ula, empezaran a armar una torre con las latas.</p>



3.- después de terminar de armar las latas, se ubicara a sacar una palabra, y procederá a armar con los vasos, la palabra.



4.- luego transcribiremos la palabra en la pizarra con el plumón.



5.- luego de finalizar procederá pasarle el turno a su siguiente compañero.

CIERRE	<p>¿Les gusto el juego? ¿Qué palabras encontraron?</p> <p>¿Les hizo fácil armar las palabras?</p>

ACTIVIDAD N°08

I.- DATOS INFORMATIVOS

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	: "Jugamos a completar la palabra"
GRUPO EDAD	: 5 años
PROFESORA	: Reyna Aurora, HUARAZ CHAUCA
INVESTIGADORA	: Emely Asís Mejía
FECHA	: 23 Mayo

II.- PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

AREAS	Competencias/capacidad	Desempeños	Criterio Evaluación
COMUNICACIÓN	<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>Asocia sonidos con la palabra escrita en situaciones de juego y en acciones cotidianas. Utiliza trazos, grafismos, para expresar sus ideas o emociones, para relatar una vivencia.</p>	<p>Participa y se integra con sus compañeros en las actividades colectivas.</p>


III.- RECURSOS PARA LA ACTIVIDAD:

- Imágenes, papelote, plumón, pelotas, caja

IV. EVIDENCIAS:

Los niños participan y se integran con sus compañeros en las actividades.

V. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Entonamos una canción "Nuestro clase va empezar" ❖ ¿les gusta aprender jugando? ❖ ¿Qué materiales creen que traje? ❖ Hoy vamos jugar a completar las palabras. ❖ ¿saben cómo completaremos las palabras?
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Nos organizamos en asamblea y recordamos nuestros acuerdos. ❖ Presentamos los materiales que trajo para trabajar. ❖ Para ello, primero pediremos que forme grupo de dos, y se formen en filas. ❖ Seguidamente Explicamos cómo se va realizar el juego: <p>1.- primeramente tendrán que armar las latas en una fila y al finalizar no debe de derrumbarse.</p>  <p>2.- seguidamente, insertarán pelotas en una caja.</p>



3.- después terminar de insertar las pelotas empezar a unir las palabras según la imagen proporcionada.



4.- luego transcribiremos la palabra en la pizarra con el plumón.



5.- luego de finalizar procederá pasarle el turno a su siguiente compañero.

CIERRE

¿Les gusto el juego? ¿pudieron completar las palabras?
 ¿Les pareció divertido hacer la actividad?