



**UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**

**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, 2015**

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

AUTOR

Br. ANA STEPHANIE CASTILLO GOLLEZ

ASESOR

Mgtr. WILFREDO PACHERRES GARCIA

PIURA-PERÚ

2016

HOJA DE FIRMA DE JURADO Y ASESOR

.....
Mgr. Cruz Emérita Olaya Becerra
Presidenta

.....
Mgr. Rosa María Domínguez Martos
Secretaria

.....
Mgr. Wilfredo Pacherras García
Asesor

AGRADECIMIENTO

A los profesores de la Universidad Católica los Ángeles de Chimbote en especial: Mgtr. Juan Carlos Zapata por orientarme desde el inicio de mi proyecto, Mgtr. Cruz Emérita Olaya Becerra por su constante guía y orientación a nivel profesional y personal y al Mgtr. Wilfredo Pacherras, por su ayuda y sus orientaciones durante la realización de la tesis.

A la Institución Educativa Pasitos de Alegría por todo el apoyo que me brindo durante el experimento de la investigación.

DEDICATORIA

En Primer lugar a Dios todo poderoso,
por todas las oportunidades.

Luego con todo mi amor para mi
padres, hermanos y mi angelito que
hicieron posible este sueño, por su
sacrificio, paciencia y comprensión.
Gracias por ser mi motor, motivo e
inspiración.

RESUMEN

La presente investigación titulada “*El juego didáctico como estrategia para la iniciación de la escritura en los niños de 5 años de educación inicial*” 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 a un 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 pre-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.

Palabras claves: Juego, estrategia, escritura.

ABSTRACT

This research entitled "*The educational game as a strategy for initiation of writing in children 5 years of initial education*" is conducted to determine the effectiveness of the game as strategies for initiation of writing in children 5 Years of School Pasitos of Joy - Piura. Through the application of a group learning sessions that use class activities focused play as a strategy for initiation of writing that are attractive to children.

For the development of it it was adopted according to research quasi - experimental. It was performed with a student population of 37 children corresponding to 3 classrooms of the initial level, taking as example 15 children from age 5, in which a checklist applied to ours was developed for undergoing the results even analysis statistical measures, a pre-test and post-test design. It therefore determine the influence of the game as a teaching strategy for initiation of writing in children 5 years of preschool educational institution Pasitos Joy. The results according to the frequencies obtained, the descriptive statistics and testing of pre-test 60% were in the beginning of level of achievement is found that after the implementation of the program based on the game children 5 years of the initial level have better grades by 47% the level of achievement expected at the start of writing.

Consequently, we saw results of the investigation, determined that the program of activities based on the game as a teaching strategy proved effective in developing initiation into writing children's initial level, Concluding that the activities implemented during the quasi -experiment significantly help children on the initial level in writing.

Keywords: Game, strategy, writing.

CONTENIDO

Hoja de firma del jurado y asesor	iv
Agradecimiento	v
Dedicatoria	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
Contenido	ix
Índice de tablas	x
Índice de figuras	xi
I Introducción	1
1.1 Caracterización de la problemática	2
1.2 Enunciado del problema	5
1.3 Justificación de la investigación	5
1.4 Objetivos de la investigación	6
II Revisión de la literatura	8
2.1. Antecedentes de la investigación	8
2.2. Bases teórico-conceptuales sobre el juego	14
2.3. Bases teórico-conceptuales sobre la escritura	28
2.4 Programa de estrategias	34
III Metodología	37
3.1. Diseño de investigación	37
3.2. Población y muestra	38
3.3. Definición y operacionalización de variables	39
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	41
3.5. Plan de análisis	39
IV Resultados de investigación	43
4.1. Resultados	43
4.2. Discusión de resultados	50
V Conclusiones y recomendaciones	52
Referencias Bibliográficas	56
ANEXOS	59
Anexo 1: Matriz de consistencia	59
Anexo 2: Instrumento	60
Anexo 3: Programa de estrategias	66

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1 Nivel de desarrollo del nivel de logro en la escritura de los niños, antes del programa experimental	44
Tabla 2 Nivel de desarrollo del nivel de logro en la escritura de los niños, después del programa experimental	47
Tabla 3 Comparación entre el nivel de desarrollo de la escritura en los niños antes y después de la aplicación del programa experimental	49

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura1: Representación gráfica del nivel de escritura de los niños, antes de la aplicación del programa experimental.	44
Figura2: Representación gráfica del nivel de escritura de los niños, después de la aplicación del programa experimental	47
figura3: Representación gráfica de la comparación del nivel de escritura de los niños, antes y después del programa experimental	50

I. INTRODUCCIÓN

En el proceso educativo, la etapa pre-escolar es quizás el momento más crucial del desarrollo integral del niño. A esta edad, los procesos cognitivos se encuentran en plena fase de maduración, convirtiéndose así uno de los niveles más importantes y significativos.

Además es en este nivel donde se colocan los primeros cimientos de la Educación. Básica Regular, por ello juega un rol decisivo muy importante en desarrollo del niño, es así que la docente de Educación Inicial se convierte en testigo principal del encuentro formal del niño con lengua escrita, razón por la cual, recae todo la responsabilidad en proveer al niño los medios necesarios para iniciarse exitosamente.

Del mismo modo la lectura y escritura son procesos cognitivos que requieren de cierta madurez perceptiva, especialmente en el área visual y de la motricidad.

Por lo consiguiente, se vuelve una de las habilidades primordiales del ser humano, que se da a través del cual los niños sistematizan la amplia gama de conocimientos adquiridos en el medio social donde se desenvuelven, que les serán útiles en el transcurso de su vida diaria, por esta razón, desde hace varios años, las investigaciones realizadas por psicopedagogos enfocadas en el tema de la escritura, han hecho del tema del juego un aspecto muy importante.

Por ello, las estrategias utilizadas por la docente ocupan un lugar protagónico, pero por muchas razones, es débil y hasta el nulo de la actividad diaria.

Por esta razón, se ha realizado la presente investigación denominada: *“El juego 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, 2015”*, se refiere a la importancia que tiene el juego para iniciar al niño en la escritura, el

juego es una pieza clave, esencial en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas a través de él. Juego no es sólo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo.

Debemos enfatizar la importancia que tiene el juego en el aprendizaje del niño del nivel inicial, pues se puede decir que es el motor de su desarrollo intelectual y emocional.

1.1 Caracterización de la problemática

Por muchos años el nivel inicial fue visto como un lugar donde los niños son cuidados y juegan, sin embargo en últimos años, en nuestro país, se tomó conciencia que para lograr el progreso del país son necesarios los cimientos de una buena educación pre-escolar; por ello la educación en el Perú en los diferentes niveles atraviesa por cambios importantes relacionados con el aprendizaje de los niños y el desempeño de los profesores.

Si bien, es cierto pese al esfuerzo del gobierno por mejorar la educación en el Perú en la última década, en términos generales, los niveles de aprendizaje de nuestros escolares no han mejorado durante el quinquenio pasado y la mayoría de los alumnos evaluados no alcanzaron los niveles esperados para su grado.

Así lo demuestran los alarmante resultados de la PISA 2013, que sitúa al Perú en el puesto último puesto de 65 países, a nivel mundial, en comprensión lectora.

Evaluación Censal de Estudiantes (ECE- 2013), que se aplicó a los escolares de segundo grado de Primaria de Educación Básica y cuarto grado de Primaria de Educación Intercultural Bilingüe (EIB), en las escuelas privadas y estatales del país.

En el caso de Comprensión lectora, solo un 33 % alcanzó el nivel 2 satisfactorio para el grado, mientras que el 51,3% alcanzó el nivel 1 en proceso, por otro lado solo 15,8 % está por debajo del nivel 1 en inicio. Matemática, solo el 16,8% logró del nivel satisfactorio. (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2013)

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, que le permita insertar la participación activa de todos los ciudadanos en igualdad de condiciones para la búsqueda de oportunidades de crecimiento individual, social y profesional. Uno de los objetivos de la Educación según de DCN es que el estudiante desarrolle procesos cognitivos básicos que le permitan construir su propio conocimiento a partir de las experiencias significativas, para consolidar habilidades, aplicar el razonamiento y tomar decisiones a fin de enfrentar decisiones o problemas de su vida cotidiana.

En ese sentido, el mismo plantea que los aprendizajes escolares deben estar enriquecidos de experiencias, para que los educandos comprendan, sientan e interpreten la realidad que luego le servirá para enfrentarse a la vida en sociedad.

Sin duda, una de las mayores preocupaciones de los docentes en el uso y aplicación de nuevas estrategias, técnicas y recursos que les facilite el aprendizaje de la lengua oral y escrita y así consolidar el logro de los objetivos sobre las bases cognoscitivas, afectivas y motrices, de acuerdo a sus necesidades e intereses de los alumnos.

En ese sentido el Ministerio de Educación edita fascículos “Rutas del Aprendizaje”, un material que proporciona orienta y apoya el trabajo pedagógico dentro del aula de acuerdo a sus necesidades.

De igual manera, (Guzmán, 2004) señala que en cuanto a la práctica de la lectura y escritura inicial, lo que se ha hecho es invertir gran parte del tiempo escolar en identificación de letras, símbolos y sonidos aislados, como el simple hecho de decodificación en el afán de dominarlo y luego comenzar a pensar en lo que dice el texto.

En consecuencia, y a los efectos de la presente investigación, pretende proponer una serie de actividades, centradas en la aplicación y uso de estrategias de enseñanza basadas en el juego para la iniciación de la escritura en los niños de nivel inicial.

A través de la aplicación de esta estrategia, de manera sistemática, gradual y permanente los niños desarrollen el dominio de la ESCRITURA ya que hoy en día existen un sinnúmero de investigaciones internacionales que han verificado la importancia del JUEGO para la iniciación de la escritura, y así de manera agradable y sin presión estimule al niño.

Tal como lo señala (Moreno, 2002) *“La responsabilidad que tiene el profesores de poner en contacto a los estudiantes con diversidad de textos y géneros, para leerlos y escribirlos, se convierten en situaciones significativas”*; pero a menudo se observa en las aulas que los docentes, por desconocimiento o porque se encuentran presionados por los propios padres de familia, aceleran procesos y buscan que el niño escriba y lean antes de los 6 años.

De allí la importancia de incluir en la planificación de los proyectos de aprendizaje actividades relacionadas con el juego, como estrategia de enseñanza y aprendizaje en la escritura y lectura, permitiéndole al docente desarrollar habilidades y destrezas de una manera placentera e irresistible, ya que se usará uno de los aspectos favoritos de los niños.

Tal como lo señala, (Vigotsky, 1934) quien otorgó al juego, como instrumento y recurso socio- cultural, el papel gozos de ser elemento impulsador del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de sus funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria tales como la atención o la memoria voluntaria. *“El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño“.* Tal como lo señala.

1.2 Enunciado del problema

Por los argumentos contemplados a esta situación y tomando en cuenta la problemática expuesta anteriormente, se formuló la siguiente interrogante que guiaron la presente investigación.

¿De qué manera influye el juego como estrategia de enseñanza para la iniciación de la escritura en los niños de nivel inicial de la institución educativa Pasitos de Alegría - Piura - 2015?

1.3 Justificación de la investigación

Es imprescindible que los niños desde muy pequeños y de forma natural vayan desarrollando sus estructuras cognitivas de acuerdo a su edad. En este sentido, el aprendizaje de la escritura es una de las actividades más complejas, no solo por ser la adquisición del código escrito, sino porque cuya transferencia cognitiva y afectiva va mucho más allá de lo que se podría imaginar, permitiéndonos dar permanencia a nuestros contenidos mentales y estructuras el razonamiento.

Proponen una serie de juegos para la enseñanza motivadora para contribuir al aprendizaje significativo, mediante esta estrategia divertida y espontanea como el juego.

Teóricamente, la investigación contribuye a ampliar los conocimientos sobre el juego y la iniciación de la escritura ya existente, para las futuras investigaciones o consultas que fortalezcan y permitan profundizar, indagar o incorporar otras

dimensiones del problema, pues como producto de los resultados obtenidos las conclusiones las conclusiones conforman un cuerpo teórico que permitirá verificar la efectividad del juego como estrategia para la iniciación de la escritura.

Lo metodológico, la investigación se centrará en juego como una estrategia fundamental dentro de la actividad diaria del aula facilitara la enseñanza de la escritura en los niños de nivel inicial. Asimismo buscarla integración activa y participativa del educando y el docente donde le permitan valorar la escritura con el fin de mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

En lo práctico, determinar si el juego como estrategia ayuda en la iniciación de la escritura de los niños del nivel inicial. La investigación educativa cuasi-experimental propone un programa de las estrategias basadas en el juego como opción para generar actividad significativa en niños, buscando mejorar y de una manera más divertida y así ayudar a que los estudiantes aprendan jugando. Siendo el juego un excelente recurso para aprender de una manera menos tediosa para obtener resultados novedoso.

1.4 Objetivos de la investigación

La investigación verificó los siguientes objetivos: General y Específicos.

1.4.1. Objetivo General

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 – Piura.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Describir los tipos de juego que se utilizan en la conducción de las actividades de aprendizaje la relación entre la importancia que asignan los docentes al juego y el nivel de iniciación en escritura.

- Diseñar y aplicar un programa basado en el juego como estrategia para la iniciación de la escritura durante las sesiones de clase
- Medir el nivel de logro en escritura en los niños del nivel inicial antes y después del programa de actividades.

II. REVISIÓN DE LA LITERATURA

2.1. Antecedentes de la investigación

En el presente, se hace referencia a los antecedentes de la investigación, relacionados con el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje de los procesos de escritura; así como, la fundamentación teórica y legal, la definición de términos.

Antecedentes internacionales

Se revisó la tesis (Cuadros, L y Torres N., 2011) *“El Juego como estrategia pedagógica para incentivar el desarrollo de la expresión escrita en estudiantes del grado de primero de educación de san Vicente del Caguan – Caqueta”* Las autoras presentaron como objetivo principal formular e implementar una propuesta pedagógica fundamenta en el juego como estrategia metodológica que permita incentivar el desarrollo de la expresión escrita en los estudiantes del primer grado.

(Morillo, 2007) Realizó una tesis titulada *“Evaluación de estrategias creativas para la enseñanza de la lecto-escritura en educación básica”* cuya finalidad fue proponer un conjunto de estrategias creativas para la enseñanza de la lectura y escritura dirigida a docentes de la I etapa de la escuela básica more, municipio torres, estado Lara. La investigación se enmarco bajo la modalidad de trabajo descriptivo con propuestas, fue un estudio de campo con diseño no experimental. Se desarrolló a través de la realización de un diagnóstico de la situación problemática, para luego elaborar la propuesta. La interpretación de los resultados se hizo mediante una relación porcentual, y los resultados dejaron evidencia de la necesidad del docente de adquirir mayor conocimiento teóricos sobre estrategias, así como las técnicas para llevarlas a cabo en la praxis educativa.

(León, M. Barcena I y Cook, N, 2005) , realizaron una investigación: *“Los juegos los métodos creativos de enseñanza en las escuela de Cuba”*. Cuyo objetivo fue

para crear en los estudiantes incentivos para el aprendizaje, estimular su atención y fomentar motivaciones con el objetivo de darle solución a un determinado problema planteado por el profesor.

La investigación está enfocada y aborda diferentes aspectos de los JUEGOS como método de enseñanza, clasificándolos: Juegos creativos, Juegos didácticos, juegos profesionales.

Los autores plantean que las clases como forma básica de organización de la enseñanza debe responder a las demandas que plantea la escuela moderna, por lo que los objetivos no pueden lograrse mediante la ampliación del tiempo dedicado a la enseñanza sino principalmente mediante la intensificación del trabajo escolar, donde el alumno se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo de las clases. El trabajo aborda diferentes aspectos de los juegos como método de enseñanza,

Con la aplicación de los juegos didácticos en la clase, se rompe con el formalismo, dándole una participación activa al alumno en la misma y se logra además, los resultados siguientes:

- Profundizar los hábitos de estudio, al sentir mayor interés por dar solución correcta a los problemas a él planteado por ser un ganador.
- Logra el colectivismo del grupo a la hora del juego.
- Mejorar el índice de asistencia y puntualidad a clases, por la motivación que despierta en el estudiante.
- Interiorizar el conocimiento por medios de la repetición sistemática, dinámicas y variada.

De igual manera, (Guzmán, 2004) señala *que en cuanto a la práctica de la lectura y escritura inicial, lo que se ha hecho es invertir gran parte del tiempo escolar en identificación de letras, símbolos y sonidos aislados, como el simple hecho de decodificación en el afán de dominarlo y luego comenzar a pensar en lo que dice el texto.*

Antecedentes nacionales

En ese sentido el Ministerio de Educación (2012) editó fascículos *“Rutas del Aprendizaje”*, un material que proporciona orientación y apoya el trabajo pedagógico dentro del aula.

En consecuencia, y a los efectos de la presente investigación, pretende proponer una serie de actividades, centradas en la aplicación y uso de estrategias de enseñanza basadas en el juego para la iniciación de la escritura en los niños de nivel inicial. A través de la aplicación de esta estrategia, de manera sistemática, gradual y permanente los niños desarrollen el dominio de la ESCRITURA ya que hoy en día existen un sinnúmero de investigaciones internacionales y nacionales que han verificado la importancia del JUEGO para la iniciación de la lecto-escritura, y así de manera agradable y sin presión estimule al niño.

Se revisó la tesis de Silva (2010) *“Actividades pedagógicas alternativas, para mejorar las estrategias de metacompreensión de textos escritos, de niños de sexto grado en la I.P.N° 50696 “Capitán Ccoyllurqui Cotabambas” Apurímac.*

El autora observó en la práctica pedagógica las situaciones de aprendizaje que se desarrollan en el área de comunicación, particularmente en el sexto grado, las cuales se conducen de manera casi rutinaria, improductiva, sin objetivos pedagógicos claros de carácter inmediato; hay una fuerte presencia del DCN como único documento matriz de planificación que no les permite ver a los docentes más allá de lo que realmente necesitan y cuáles son las expectativas de

aprendizaje de los alumnos. De ahí que el estudio se planteó como objetivo el diseñar y aplicar actividades pedagógicas alternativas, para mejorar las estrategias de meta-comprensión de textos escritos, de niños de sexto grado. En sus conclusiones, la autora destaca que cuando los docentes no planifican ni innovan estrategias ni actividades creativas, ello repercute en el nivel de comprensión de los textos que se les presenta a los niños los cuales no son mínima ni cuidadosamente preparados para obtener logros educativos observables, los niños leen por leer, no entienden lo que leen, no disfrutan la lectura, no tienen estrategias para una lectura productiva y provechosa, el plan lector se ha convertido en un mecanismo para mantener a los niños ocupados. Esta situación ha sido una de las motivaciones para proponer una metodología de trabajo que les permita superar y revertir esta lamentable realidad.

(Zuñiga, 2003) realizó el estudio: *Influencia de un programa basado en estrategias meta-cognitivas para mejorar el nivel de comprensión lectora de los docentes del nivel primaria de menores del distrito de Víctor Larco de la ciudad de Trujillo-La Libertad en el 2003.*

La investigación se realizó para obtener la Licenciatura en Educación-especialidad lengua y Literatura, se planteó como objetivo Determinar la influencia entre la lectura comprensiva y elaboración de textos con los logros alcanzados en su aprendizaje de los estudiantes de segundo grado de primaria. El estudio de carácter Descriptivo explicativo y diseño descriptivo simple llega a la conclusión que haciendo uso adecuado de estrategias meta-cognitivas se llegaron a mejorar significativamente los niveles de comprensión lectora de los docentes del nivel primario del distrito de Víctor Larco de la ciudad de Trujillo.

Antecedentes locales

(Aredo, 2012), en su tesis que tituló *Modelo metodológico, en el marco de algunas teorías constructivistas, para la enseñanza - aprendizaje de funciones reales del curso de matemática básica en la Facultad de Ciencias de la Universidad Nacional de Piura*, la cual fue presentada a la Pontificia Universidad

Católica del Perú para obtener el título de Magister en Enseñanza de las Matemáticas.

Se trata de una investigación cualitativa cuantitativa, de tipo descriptivo y pre experimental desarrollándose con una muestra intencional de 40 alumnos, una sección de la especialidad de Electrónica y Telecomunicaciones de un universo de 80 alumnos matriculados en el curso de Matemática Básica de la Facultad de Ciencias, semestre académico 2011.

Entre sus conclusiones destacan que se elaboraron actividades metodológicas con participación activa y colaborativa de los mismos alumnos y con instrumentos de evaluación formativa para mejorar el rendimiento académico, asimismo que la actitud de los integrantes de cada grupo de compartir sus conocimientos y materiales dentro del grupo les permitió que el trabajo sea más eficaz; es decir, esta actitud del estudiante, colectiva e individual, cualitativamente fue el eje fundamental del aprendizaje de las funciones reales.

(Camizan, 2010), en su tesis *¿Cómo influye la aplicación de Estrategias Metodológicas para desarrollar la lectura y escritura en los niños y niñas del I ciclo Segundo Grado en el área de Comunicación Integral de la Escuela Primaria de Menores N° 14507 del distrito de San Miguel del Faique – Huancabamba – Piura – 2001.*

Esta investigación realizada para obtener la licenciatura en educación Especialidad primaria en Universidad Nacional de Piura , de carácter descriptivo explicativo y diseño Correlacionar, se planteó como objetivo el determinar la influencia de la aplicación de Estrategias Metodológicas para desarrollar la lectura y escritura en los niños y niñas del I ciclo Segundo Grado en el área de Comunicación Integral de la Escuela Primaria de Menores N° 14507 del distrito de San Miguel del Faique – Huancabamba. En sus conclusiones los autores señalan que:

- a. La Aplicación de estrategias Metodológicas en los niños del I ciclo. Segundo grado de la Escuela Primaria de Menores N° 14507, ha permitido mejorar el rendimiento académico en el área de Comunicación Integral;
- b. El alumno que sabe leer bien, tiene mayor facilidad y gusto para aprender y el alumno que no tiene esta capacidad nunca encontrará el placer de la lectura.
- c. Para acrecentar los procesos de lectura y escritura es imprescindible desarrollar actividades significativas con los niños y niñas.

Cruz (2006) tituló su tesis: *Descubrir la relación entre el nivel de habilidades para la lecto escritura según el test de fñy hoy el juicio crítico de los niños y niñas de educación primaria de la institución educativa María Goretti, del A.H. María Goretti – Piura*, La misma que presentó a la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Piura.

Fue una investigación cualitativa, correlacional que se realizó en el primer y segundo grado de educación primaria, del colegio María Goretti de Piura, con una población de 170 alumnos a los cuales se les aplicó una encuesta con el fin de recoger información y ver el nivel de conocimiento que tienen los alumnos en cuanto al tema desarrollado, con el fin de establecer la relación entre las habilidades para la lectura que emplean los profesores y el juicio crítico de los niños y niñas que presentan como mayor frecuencia en desvanes y fundamentalmente en la escuela.

En sus conclusiones, la investigación demostró que los métodos y técnicas educativas empleadas por los profesores son insuficientes y no contribuyen a hacer eficaz el proceso de enseñanza – aprendizaje, haciendo que los alumnos no le tomen importancia a la utilización de las habilidades para la lectura y no asumen una conclusión crítica o valorativa de la realidad en la cual se desenvuelven.

(Guerrero, 2003) *En la tesis: Estrategias de enseñanza para mejorar la comprensión y producción de textos en las áreas de Comunicación Integral y*

Lógico Matemática en los alumnos el segundo año del colegio Nacional de Menores “San Lorenzo” – La cruceta- Tambogrande.

Esta investigación realizada para obtener el título de profesor en educación primaria en el Instituto Superior Pedagógico de Piura, se planteó como objetivo el explicar cómo las Estrategias de enseñanza empleadas por los docentes permite mejorar la comprensión y producción de textos en las áreas de Comunicación Integral y Lógico Matemática en los alumnos el segundo año del colegio Nacional de Menores “San Lorenzo” – La cruceta- Tambogrande. El estudio de carácter Descriptivo explicativo y diseño correlacional, en sus conclusiones sostiene que la lectura es una forma eficiente de aprender y un factor importante para ser un estudiante de calidad. Apoya el repaso por lo que es una buena herramienta de recordación, y permite que los alumnos asuman con mayor interés el redactar diversas composiciones escritas en sus aprendizajes. Restablecen que una adecuada enseñanza de estrategias lectoras permitirá a los alumnos el mejorar sus aprendizajes así como poder desarrollar un adecuado nivel de redacción y comprensión de los textos que lee y redacta en y fuera de la escuela y Expresan también que los alumnos valoran la posibilidad de interiorizar su propia forma de organización de la información y conocer cómo se desempeñan en sus aprendizajes.

2.2 Bases teóricas- conceptuales sobre el juego

2.2.1 EL JUEGO

Según, (Gonzalez, O y Flores, M, 1998), el juego es una actividad, naturalmente Feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora.

Es decir, el juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales.

A sí mismo para (Russel, 1970) *“El juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella si no por sí misma”*. Y además el juego no es solo una posibilidad de auto expresión para los niños sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse así mismos y formar conceptos sobre el mundo.

Por otro lado, Fortuny (1987) sostiene que *“el Juego es una actividad de verdadera importancia a través de la vida. Es universal y existe en todas las culturas conocidas.”*

En consecuencia, se puede deducir, que el juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente el juego es una actividad vital para el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de enseñanza – aprendizaje, especialmente durante la infancia, etapa donde el niño aprende a desarrollar sus capacidades y habilidades de una manera práctica y sencilla, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo social.

Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica.

2.2.2 La importancia del Juego para algunos pedagogos

La relación de los juegos con el desarrollo integral del niño y niña, ha inspirado la investigación surgiendo así teorías que tienden a buscar las causas como las finalidades de la actividad lúdica, cuyas leyes no se anulan ni se contradicen sino que complementan y nos permiten comprender la naturaleza del juego y los beneficios que estos pueden producir. Podemos mencionar algunos Autores y

Pedagogos que hacen referencia a la importancia del juego en la vida de los niños/as:

A. - Pestalozzi (1746- 1827).- Gracias a su espíritu de observación del proceso de desarrollo psicológico de los estudiantes y del éxito o del fracaso de las técnicas pedagógicas empleadas, abrió un nuevo rumbo a la educación moderna. Según él, la escuela es una verdadera sociedad en la cual el sentido de responsabilidad y las normas de cooperación son suficientes para educar a los niños y el juego es un factor decisivo.

B. - Dewey (1859-1952).- Para él las distintas formas de ocupación brindan al niño la oportunidad de insertarse en la vida, de hacer natural el ambiente, un clima en el que él aprenda a vivir correctamente, en lugar de aprender simplemente lecciones que guardan una abstracta y remota referencia.

C. - Dewey (1943).- *"El juego crea el ambiente natural del niño, en tanto que las referencias abstractas y remotas no corresponden a sus intereses"*, (pág. 68). El juego es tan importante para el niño según sus necesidades y prioridades que necesita desarrollar en el medio que lo rodea.

D. - María Montessori (1870-1952).- Constituye la referencia obligada de toda la reflexión pedagógica sobre la enseñanza preelemental. Descubrió en Froebel la idea de los juegos educativos, ella exalta la necesidad de tales para la educación de cada uno de los sentidos. Los juegos "sensoriales" están estrechamente ligados a su nombre.

E. - Jean Piaget.- (1896-1980) Para él los juegos no son simplemente una forma de desahogo o entretenimiento para gastar energías en los niños, sino medios que contribuyen y enriquecen el desarrollo intelectual.

Por Ej. Los juegos pre-operativos "antes del periodo escolar" no sirven solamente para desarrollar el instinto natural, sino también y ante todo para representar simbólicamente el conjunto de realidades vividas por el niño.

➤ **Los juegos según el desarrollo cognitivo del niño**

La teoría Psicogenética de Jean Piaget, divide por etapas el desarrollo cognitivo de los seres humanos, estas etapas son:

Etapas Sensoria motriz está dividida en 6 estadios que son:

- **Uso de los reflejos (primer mes de vida).**- Este estadio se caracteriza por el uso o ejercicio de reflejos, como el llanto, la succión y las variaciones del ritmo respiratorio. El uso repetitivo de los reflejos, combinado con la maduración neurológica y física tiene a formar los primeros hábitos.
- **Primeros hábitos y reacciones circulares primarias (de 1 a 2 meses).**- cuando los movimientos voluntarios reemplazan lentamente a la conducta refleja, las respuestas adquiridas accidentalmente se convierten en nuevos hábitos sensoriomotrices. La experiencia se conecta estrechamente con el ambiente que estimula la reacción y la repetición. La reacción circular primaria suministra una pauta de organización, un esquema mediante el cual dos o tres factores se organizan en una pauta de relación.
- **La reacción Secundaria, coordinación de la visión y la prensión (2 a 9 meses).**- Entre el cuarto y el noveno mes, la conducta del niño continúa desarrollando formas familiares de experiencia. El aparato sensoriomotor es capaz de incorporar solo los hechos a los cuales ha llegado a acostumbrarse. El objeto fundamental, de este estadio en su conducta es la retención. Una vez realizado, el desarrollo intelectual estimula tres nuevos procesos de conducta: imitación, el juego y el afecto. La principal característica o mayor logro de estadio es la permanencia del objeto.
- **Coordinación de esquemas secundarios y aplicación a nuevas situaciones (9 a 12 meses).**- Los modelos familiares de las actividades sensoriomotrices se

aplican a nuevas situaciones, realiza experiencias con objetos nuevos, prueba y experimenta nuevas maneras de manejarlos. El niño adopta nuevas actitudes y nuevos objetos de la experiencia a los esquemas adquiridos previamente

- **Primera internalización de esquemas y soluciones de algunos problemas por deducción o invención de nuevos medios (12 a 24 meses), mediante combinaciones mentales.-** Hay un desplazamiento que pasa de las experiencias sensoriomotrices reales a una reflexión más acentuada de las mismas. El niño posee una capacidad inicial de recordar sin tener que repetir una actividad con su sistema sensoriomotor, el proceso imitativo implica un predominio de un modelo ambiental.

- **La segunda fase o periodo llamado Preconceptual o Preoperatorio (2 a 7 años).-** Esta fase tiene dos estadios que son:

- **La función simbólica (2 a 4 años).-** Representaciones elementales y gracias al desarrollo del lenguaje, que le permitirá al niño adquirir una progresiva interiorización mediante el empleo de signos verbales, sociales y transmisibles oralmente; hay un gran progreso tanto en el pensamiento del niño como en su comportamiento. A medida que va desarrollando la imitación y la representación el niño puede realizar los actos “simbólicos”, Piaget habla del simbolismo la función simbólica tiene gran desarrollo entre los tres y los siete años, esta le permite reproducir situaciones vividas, las asimila a su acción y deseo (afectividad). El juego simbólico es un medio de adaptación, tanto afectivo como intelectual.

- **El pensamiento intuitivo (4 a 7 años).-** En este estadio el niño disfruta de una gran diversidad de juegos, pues sus estructuras psicológicas ya muestran el sentido de la clasificación y de la seriación. Situación que le permite jugar más, cuantas más cosas tiene para hacerlo.

- Aquí el pensamiento sigue una sola dirección, sin poder dar marcha atrás, es el pensamiento irreversible, y en este sentido Piaget habla de preoperatividades.
- La subjetividad de su punto de vista y su incapacidad de situarse en la perspectiva de los demás repercute en el comportamiento infantil.

F.- Vygotsky.- propone su teoría del individualismo social que considera, por lo tanto se propone que el proceso y aprendizaje dirigido a los niños debe darse como una relación humana. *“El individuo sólo puede ser entendido como parte de la sociedad a la cual pertenece y que esa sociedad sólo puede ser comprendida sobre la base de las interrelaciones de los individuos que la constituyen” “El proceso de enseñanza y aprendizaje como una relación humana”.*

Por lo tanto, siguiendo la filosofía humanista, el hombre es un ser multidimensional, espiritual, racional, e impredecibles.

Vygotsky propone por su parte que “la optimización del rendimiento escolar resultante de la interacción docente- alumno. La zona de desarrollo próximo, afirma el autor, es la distancia entre el nivel real de desarrollo del estudiante, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con “otro”. Desde esta perspectiva se propone rescatar la lúdica a través del juego para la enseñanza del lenguaje oral orientado a niños/as de cuatro a cinco años, mediante un taller. *“La lúdica se relaciona con el desarrollo humano, al ser parte constitutiva del ser humano como factor decisivo para lograr enriquecer los procesos, la lúdica se refiere a la necesidad de comunicarse, sentir, expresarse y producir emociones orientadas al entretenimiento”.*

En ese sentido, a través del entretenimiento se propone lograr un aprendizaje en el niño, haciendo que el niño/a goce, ría, grite y exprese sus emociones, que

deben ser canalizadas adecuadamente por el facilitador del proceso, que sin duda para este propósito debe estar capacitado.

2.2.3 El niño y el juego

Involucrarse en los juegos de los niños preescolares aparentemente es sencillo, para los adultos, pero esto no es cierto, si en realidad se quieren respetar su derecho, pues cuando ellos juegan establecen sus propias reglas a las cuales se someten todos los participantes y desde Juego el adulto no debe ser la excepción.

Al respecto Bruner, dice que cuando los maestros se involucran adecuadamente en los juegos preescolares, los alumnos logran elevar su desarrollo cognitivo. Pero desafortunadamente los adultos somos impositivos y cuando participamos en los juegos de los niños por regular los desplazamos de sus papeles protagonistas y absorbemos la atención, haciendo del juego una actividad tediosa y sin interés.

En los aportes del aprendizaje escolar se dice que:

- **El Juego es conducta**, porque siempre actúan tres áreas del cuerpo, el área de la mente y área del mundo externo.

- **Todo Juego es aprendizaje**, ya que a través de él, el niño conoce y descubre los objetos del mundo externo. El juego es un proceso de comunicación del niño con distintas relaciones objetables, pues cuando el niño juega se interrelaciona con los objetos y personas que se encuentran en su entorno y las respuestas que recibe las va ingresando a su personalidad.

- **El juego del niño con objetos permite el tránsito de lo sensorio-motriz a lo lógico – concreto**, el niño por medio de los juegos sensorio-motrices va incorporando y operando mentalmente, por lo tanto los progresos del conocimiento están íntimamente asociados al progreso del sistema motor.

- **Por medio del juego el niño estructura su esquema corporal y desarrolla e integra las nociones espacio temporal**, a través del juego el niño conoce su cuerpo y el de los otros, y va constituyendo su imagen corporal, pues al tomar conciencia de la estructura corporal y sus partes, también lo hace de su uso y ubicación tiempo espacial.

- **El juego es la actividad esencial que posibilita su socialización y la incorporación de su identidad social**, el juego le permite al niño integrarse a diferentes grupos sociales reconociendo sus derechos y obligaciones con persona.

- **Por medio de los juegos se puede lograr los aprestamientos para lectura, escritura y matemáticas**, los juegos psicomotrices favorecen el proceso de maduración y el desarrollo de habilidades que son básicas para la adquisición de los contenidos curriculares escolares.

2.2.4 Características Generales del Juego

En los primeros años de vida se desarrolla la personalidad del ser humano, influyendo muchos factores en su desarrollo, debido a que pueden ayudar o perjudicar al individuo; por lo que si se incentivarán nuevos hábitos, en la personalidad de cada individuo, sería posible aplicar proyectos con juegos tradicionales, como está planteado en esta investigación.

A sí mismo se debe aprovechar que el desarrollo cognitivo del niño es acelerado, observándose que sienten muchos deseos de adquirir y saber más ; son capaces de comunicar lo que sienten, quieren, les gusta, no les gusta, lo cual puede servir de gran ayuda y puedan transmitan a sus padres y madres .En esta etapa los niños y niñas exploran su entorno todo el tiempo, son capaces de reconocer, discriminar y más adelante seleccionarlos objetos, son capaces de hacer una lectura de imágenes, lectura de colores. Por lo cual si se le da instrucciones claras el niño/a puede hacerlo sin ningún problema.

El interés que tienen los niños y niñas por el mundo exterior es una oportunidad única de la cual es posible utilizarla para la defensa de la naturaleza y su entorno. En esta etapa evolutiva, el niño/a es capaz de adquirir nuevos conocimientos y aprender a expresarse mientras aprenden mediante actividades lúdicas, ya que su mundo es el juego y a través de él, enriquece su aprendizaje.

A partir de los cuatro años, los niños y las niñas pueden ir aprendiendo el lenguaje oral mediante el juego y diferentes actividades los niñas/niños pueden hacerlo de una forma divertida, de igual forma es muy importante el ejemplo de los padres, puesto a que en esta etapa de desarrollo al igual que las anteriores, ellos aprenden por observación e imitación. El interés de los niños/as por el lenguaje oral dependerá en gran medida de lo que se le inculque.

2.2.5 El Juego Didáctico

(Chacón, 2001), publico en su Sitio Web. *El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas.*

Para CENAMEC (1998:145) *“Los juegos son recursos y pueden ser didácticos, valiosos para atender las diferencias individuales, los juegos también suelen ser un medio de estímulo y a su vez de diversión mientras se está aprendiendo, es como un ejercicio recreativo sometido a ciertas reglas donde ganar es aprender y perder es volver a intentarlo, los juegos didácticos, tienen como objetivo que, concluidas las actividades teóricos prácticas los docentes elaboran en forma correcta los juegos inherentes a diferentes áreas curriculares ”.*

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los alumnos, por lo que este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz, es muy antiguo, en la comunidad primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultiva y otras actividades que se trasmitían de generación

en generación. De esta forma, los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

2.2.6 Objetivo que persigue el juego didáctico

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar:

Plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad.

Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria.

- Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante.
- Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas.
- Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

(García, 2006). Destaca *en este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia*

En cada juego didáctico se destacan tres elementos:

El objetivo didáctico. Es el que precisa el juego y su contenido.

Por ejemplo, si se propone el juego «Busca la pareja», lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.

Las acciones lúdicas. Constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulan la actividad, hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos;

Por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer qué cambios se han producido con las partes que lo forman.

Los maestros deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado. Las reglas del juego. Constituyen un elemento organizativo del mismo. Estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además, dan la pauta de cómo cumplimentar las actividades planteadas.

2.2.7 Reglas se deben distinguir de los demás juegos

- Las que condicionan la tarea docente.
- Las que establecen la secuencia para desarrollar la acción.
- Las que prohíben determinadas acciones.

Es necesario que el docente repita varias veces las reglas del juego y llame la atención de los pequeños acerca de que si las reglas no se cumplen, el juego se pierde o no tendrá sentido. Así, se desarrollará, además, el sentido de la organización y las interrelaciones con los compañeros.

La temática para los juegos didácticos está relacionada con los distintos contenidos de las actividades pedagógicas que se imparten, y serán una parte de la misma.

En las actividades para el desarrollo del lenguaje, por ejemplo, se realizan juegos para la correcta pronunciación de los sonidos, aunque es conveniente señalar que nunca se llevan a cabo cuando el sonido se presenta por primera vez, sino para fijarlo, ya que durante el juego el maestro o la maestra no siempre puede controlar si todos pronuncian correctamente el sonido. Las acciones relacionadas con la repetición del sonido deben darse a aquellos infantes que presenten dificultades, ya que así se les da la posibilidad de que se ejerciten en la pronunciación de uno u otro sonido.

En los juegos que se utilizan para el desarrollo intelectual los educadores pueden utilizar un juguete (muñeca, títere, etc.) para que dirija la actividad. Esto hace que aumente el interés del niño y la niña. El contenido de los juegos se selecciona teniendo en cuenta que ellos poseen determinados conocimientos sobre los objetos y fenómenos del mundo circundante, por lo que se hace necesario que antes del juego se examinen los objetos que se utilizarán en el mismo. Las acciones lúdicas de muchos juegos didácticos exigen que los niños hagan una descripción del objeto de acuerdo con sus rasgos fundamentales. Además, en sus juegos van a aplicar lo que conocen acerca de las semejanzas y diferencias entre los objetos.

Cuando el docente se percate de que durante la actividad no se observan las reglas del juego o no se realizan las acciones lúdicas indicadas, debe detener el juego y volver a explicar cómo jugar (García, 2006).

2.2.8 Características del juego didáctico

Según (Fernández, 1999), *el juego tiene las siguientes características es placentero, divertido. Es voluntario y espontáneo, simplemente elegido por el que lo practica. Proporciona alegría emocional de saber que solo es un juego.*

- **La participación:** Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.
- **El dinamismo:** Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.
- **El entretenimiento:** Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.
- **El valor didáctico** de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a este.

- **El desempeño de roles:** Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.
- **La competencia:** Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que esta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

Por otra parte, González, O y Flores, M (1998:69), *El Juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene marcado carácter didáctico y cumple con los elementos Intelectuales, prácticos comunicativos y valorativos de manera lúdica.*

2.2.9 Tipos de juegos

De acuerdo con los autores González, O y Flores, M (1998:25), los juegos didácticos se clasifican a partir de su estructuración y utilización, entre ellos:

- **Juegos para desarrollar habilidades o físico,** incrementa la coordinación, fuerza, vitalidad, flexibilidad, el conocimiento espacial y posibilita destreza de control (ejemplo atrapa y lanza), además positiva la propia imagen física.
- **Juegos para consolidación de conocimientos,** afectan el, desarrollo intelectual en general, la capacidad de plantearse problemas de manera creativa y de resolverlos, además de moverse en varios estadios de desarrollo conceptual y capacidad de abstracción ejemplos: memorias, crucigramas, anagramas, sopa de letras, bingo de palabras, rompecabezas.
- **Juegos para fortalecimiento de valores,** ejerce influencias en el desarrollo social en general, la capacidad de colaborar y cooperar con

otros, destrezas de comunicación, sentido de si mismo en relación con los demás en este sentido se puede mencionar las dinámicas grupales.

Yvern, (1998) reafirma *Según la edad, para adultos, jóvenes y niños. De acuerdo a la discriminación de las formas, de engranaje y rompecabezas. Según la discriminación y configuración, de correspondencia de imagen. De acuerdo a la orientación de las formas, las imágenes invertidas. De ordenamiento lógico, de secuencias temporales y de acción. Según las probabilidades para ganar, de azar y de razonamiento lógico.*

Rompecabezas, destinados a construcción de textos, esquemas, cartas literarias, dominio gramatical, triángulos de conocimientos, ¿Quién soy?, ajíaco de saber, camino del saber

2.3. Bases teóricas- conceptuales escritura

2.3.1 Definición de escritura

Se puede decir que a lo largo de la historia de la escritura, se han presentado un gran número de definiciones, por este motivo es muy importante destacar algunas de ellas:

Para autores como (Tolchinsky, 1993) en su libro *“Aprendizaje del Lenguaje Escrito”* en el cual habla de cómo los niños aprenden a escribir y propone la escritura como una actividad física y simbólica para cuyo ejercicio hace uso de un sistema – un sistema de notación –que en distintas circunstancias produce lo escrito. Dado lo anterior es preciso aclarar que la autora no considera el escribir solo como una habilidad motora, sino como un conocimiento complejo. Al ser considerado como habilidad motora, el escribir se circunscribe al procesamiento de trazar las letras. Como conocimiento complejo, en cambio la habilidad motora queda incluida, pero, entre otras clases y niveles de conocimiento. Se preocupa por el contenido y el interés de las informaciones que se transmiten o se producen

por escrito, no por las combinaciones de letras o sonidos que son más fáciles para los niños.

Para (Cassany, 1997). *“Escribir es elaborar un significado global y preciso sobre un tema y hacerlo comprensible para una audiencia utilizando el código escrito”*.

Asimismo *la escritura es un invento para aumentar la capacidad intelectual*. Esta es su primera prolongación y lo logra por la vía de ser un aprendizaje permanente, lo que permite ayudar en la memoria y la comunicación en el espacio y en el tiempo, de tal modo que no podría existir la ciencia sin la escritura, ya que esta permite explicar la práctica y dejarla, para que otro lector, en otro momento, pueda leer e interpretar de otra manera distinta.

Por otro lado, la escritura también ha permitido la educación. Es imposible la enseñanza sin la escritura porque permite instruir a mucha gente y a lo largo del tiempo. Es más, cuando uno aprende a escribir no sólo domina los contenidos sino el instrumento básico para adquirirlos, aprender a aprender. El concepto de escritura refleja claramente la importancia que la misma tiene en el hombre y la educación. Sin la escritura el hombre no sería capaz de crear ciencia, ya que no podría escribirla y explicarla como lo han hecho los científicos e investigadores en épocas anteriores. También recalca que la escritura representa el medio perfecto para el desarrollo intelectual del ser humano, ya que a través de ella, el hombre escribe lo que ha aprendido, reconociendo sus aciertos y errores, siendo capaz de corregirlos.

Cuando el individuo aprender a leer y a escribir no solamente está aprendiendo a decodificar mensajes y a escribir los mismos, sino que ya está capacitado para comprender los mensajes y crear sus propios criterios.

La escritura es una forma de relacionarse con la palabra escrita, y les posibilita a los grupos desplazados la expresión de sus demandas, de sus formas de percibir la realidad, de sus reclamos, en una sociedad democrática, proceso mediante el cual

se produce un texto con significado, lo que incluye utilizar para formar palabras de tal manera que se resulten un texto comprensible para el que lee”.

“La escritura es un código secundario, cuya adquisición requiere de un esfuerzo cognitivo, intelectual y de la intervención de un sujeto alfabetizado. En este proceso se diferencian dos tipos de desarrollo: los que forman parte de un aprendizaje perceptivo (discriminación visual de letras y palabras) y los que el adulto mediatiza los aprendizajes (intervención de un adulto competente en habilidades lingüísticas)”.

En conclusión la escritura es una destreza psicomotriz en el cual se da la representación gráfica o codificada de un texto verbal por medio de palabras, letras u oraciones.

La enseñanza de la escritura se hace al mismo tiempo que la enseñanza de la lectura. Comprende la segunda parte de la enseñanza de cada letra. La reproducción de unos gestos que configuran las letras que el niño hará para expresar un pensamiento, es un trabajo que tal como decíamos constituye una cenefa, pero que no es para facilitar el dominio global de la mano, sino para que aprenda domine y automatice los gestos, movimientos y direccionalidad de los signos gráficos que le permitirán escribir.

2.3.2 Importancia de la escritura

En la educación pre escolar en el proceso de escritura interviene el desarrollo de movimientos motrices acompañados de las funciones mentales de los niños. Como es fundamente en esta etapa de los niños se debe respetar el ritmo de aprendizaje de cada uno de los niños, ya que todos no tienen el mismo ritmo de aprendizaje y no se debe forzar y sobre todo estimular para obtener resultados que uno quiere, sin dejar de lado, ni quitar actividades de los niños que son las que generan de mejor manera los aprendizajes en los niños.

El proceso de escritura marca la vida según las experiencias que va atravesando el niño durante el aprendizaje de la escritura, es allí cuando se debe tener en cuenta la importancia que tiene la misma y la forma más adecuada y natural para aprender la misma, la mejor manera de aprendizaje será con actividades y ejercicios que generan división y placer en el niño, siendo adecuadas para su edad y necesidades, por medio de las cuales el niño generara sus logros y aprender de sus equivocaciones de una forma que no promueve frustraciones o retrasos en sus aprendizajes.

2.3.3 Niveles por la que atraviesa el niño en la adquisición de escritura

Emilia Ferreira y Ana Teberosky (1999) en su libro “los sistemas de escritura en el desarrollo del niño” definen cinco niveles de escritura por los que atraviesa el niño, ellos son:

a) Nivel 1(indiferenciado): *“en este nivel escribir es producir los rasgos típicos del tipo de escritura que el niño identifica como forma básica de escritura”* (Ferreiro y Teberosky, 1989, p.241).si la forma básica es la cursiva podremos observar grafismo ligados simulados una línea ondulada con curvas cerradas o semis cerradas. Además en este nivel “la correspondencia se establece entre aspectos cuantificables del objeto y aspectos cuantificables de la escritura.” Es decir, a objetos grandes mayor número de grafías o mayor longitud del trazado. Por ejemplo, para la palabra hormiga le correspondería un trazo y/o pequeño y para vaca uno largo y/o grande. Al trabajar en base a las letras impresas, en esta primera etapa, pareciera que los niños mantienen dos hipótesis, las grafías son variadas y la cantidad de grafías es constante.

b) Nivel 2 (diferenciando o pre-silábico): hipótesis central: “para poder leer cosas diferentes debe haber una diferencia objetiva en las escrituras”, (Ferreiro y Teberosky, 1989, p.249).en este nivel las formas de los grafismos.

Ante la posibilidad de reproducir un cierto número de formas gráficas fijas y estables aparecen dos tipos de reacciones en los niños que son opuestas:

Bloqueo: respondería a un razonamiento del tipo “a escribir se aprende escribiendo” esto lo vemos reflejado cuando se le pide a un niño que escriba una palabra y él responde que no sabe cómo se escribe porque su mamá no se la enseñó.

Utilización de los modelos adquiridos para prever nuevas escrituras:

Comparte las mismas características del modelo anterior pero aquí las letras se pueden identificar con mayor facilidad y la disponibilidad de grafías es mayor.

c) Nivel 3 (silábica): *“caracterizado por el intento de dar un valor sonoro a cada una de las letras que componen una escritura”*. Cada letra vale por una sílaba”. (Ferreiro y Teberosky, 1989, p.255) Es el surgimiento de la hipótesis silábica.

En esta etapa el niño puede realizar la escritura tanto con sueldo letras como con letras bien diferenciadas con o sin valor sonoro.

d) Nivel 4 (silábica alfabética): *“Pasaje de la hipótesis silábica a la alfabética”*. El niño le comienza a dar valor sonoro a las letras y es así como se enfrenta a dos conflictos *“uno entre la hipótesis silábica y la exigencia de cantidad mínima de grafías y el otro entre las formas gráficas que el medio le propone y la lectura de esas formas en términos de la hipótesis silábica”*. (Ferreiro y Teberosky, 1989, p.260).

e) Nivel 5 (Alfabética): Es el final de este proceso. En este nivel “el niño ha comprendido que cada uno de los caracteres de la escritura corresponden a valores sonoros menores que las sílabas y realiza sistemáticamente un análisis sonoro de los fonemas de las palabras que va a escribir”. (Ferreiro y Teberosky, 1989, p.266).

Es importante que como docentes conozcamos los niveles de escritura por los que los niños atraviesan durante su desarrollo para poder brindarles herramientas que le faciliten la tarea. Crearles conflictos superadores cada vez que realicemos una

escritura junto a ellos para ir acercándolos al mundo de la escritura mediante la construcción y el análisis de sus propias hipótesis.

Para ello es de gran riqueza utilizar sus propias escrituras ya sea en sus producciones individuales, dentro de la sala, o de manera grupal a partir de tarjetas de imágenes o cualquier otro material que se esté utilizando.

Al poner en discusión las diversas opiniones de los niños sobre la escritura de lo que se está observando, estos tienen la posibilidad de reafirmar sus interpretaciones, refutarlas o simplemente generar una pequeña duda que más adelante le permitirá seguir avanzando en este complejo proceso.

Las escrituras no solo pueden estar hechas por los niños, también es interesante trabajar a partir de escrituras convencionales. En ambos casos pueden utilizarse preguntas relacionadas a ¿Cómo se escribe el nombre de tal objeto? ¿Su nombre es largo o corto? ¿Por qué? ¿Qué letras lleva? ¿Cómo puedo saber lo que dice allí? entre otras. Para favorecer las estrategias e hipótesis que el niño va plasmando recurrimos a la conciencia fonológica, tomando a esta como la “capacidad de atender de forma explícita a los sonidos del lenguaje” (Manrique, 2009).

2.4 PROGRAMA DE ESTRATEGIAS

2.4.1 Programa Definición

Matos (1999) lo define como el conjunto de tareas académicas como búsqueda de bibliografía sobre temas específicos, la participación en el diseño y ejecución de experimentos o prácticas de campo, la participación en el trabajo de grupo, la escritura de reportes, la planeación y ejecución de tareas de servicio o productivas y otras propias del ejercicio”.

Para Zúñiga (2003) un programa se define como: “Agrupación colectiva de proyectos, que normalmente incluyen un conjunto común de objetivos, planes y un sistema de evaluación del éxito, que se administra y se entrega de una forma coordinada.”

Gutiérrez (2008) refiriéndose a la informática lo define como “conjunto organizado de datos e información que tiene como objetivo desarrollar y mejorar una situación problemática en un determinado lapso de tiempo.

Luzuriaga (2002) lo define como una estructura para obtener objetivos más específicos que los de un plan o taller y por lo tanto tiene mayor precisión de las acciones y de los recursos para su realización

No obstante las definiciones anteriores a afectos de la presente investigación, definimos el programa como el “Diseño de enseñanza y aprendizaje de contenidos elaborado por las responsables del proyecto cuyo objetivo es su aplicación. en contextos escolares y determinar el grado de efectividad en la interiorización, cambios de conductas, principios, ideas erróneas”.(Boulanger y Heredia , 2012)

Un programa suele tener la siguiente estructura.

A).- Justificación

B).- Objetivos

C).- Actividades

D).- Evaluación

2.4.2 Principios

Para Calero (2007) existen tres principios didácticos que define un programa en este modelo

- a) Aprendizaje orientado a la producción, el programa está organizado y funciona orientado por el interés de los participantes de producir algún resultado relativamente preciso;
- b) Aprendizaje colegial, el aprendizaje se produce gracias a un intercambio de experiencias con participantes que tienen una práctica de un nivel similar durante el desarrollo del programa ;
- c) Aprendizaje innovador, el aprendizaje se logra como parte de un continuo desarrollo de la práctica, especialmente de los sistemas, procesos y productos.

4.4.3 Etapas del programa

De acuerdo con Luzuriaga (2002) las fases de un programa son:

- a) **Iniciación**, en que los iniciadores fijan el círculo de invitados y delimitan el marco teórico y la organización;
- b) **Preparación**, los organizadores informan a los participantes sobre el proyecto y las diferentes tareas (o metas de aprendizaje), exigen los aportes y, si corresponde, que sean enviados los materiales para su preparación;

- c) **Explicación**, se presenta a los participantes un esquema de los problemas que enfrentarán o de las tareas, y los productos que trabajarán. Se forman grupos de trabajo y se asignan los recursos necesarios;
- d) **Interacción**, los grupos de trabajo trabajan en la formulación de soluciones o la preparación de productos, se consulta a expertos sobre la información disponible, se utilizan herramientas y se formulan soluciones o propuestas;
- e) **Presentación**, los grupos de trabajo presentan sus soluciones o productos, se discuten y, si es necesario, se someten a prueba;
- f) **Evaluación**, los participantes discuten los resultados del programa y sus perspectivas de aplicación, evalúan sus procesos de aprendizaje y sus nuevos conocimientos, terminan las actividades finales, y finalmente formulan, preparan y presentan un informe final.

III. METODOLOGÍA

El método de investigación se enmarcó dentro del paradigma cualitativa, se aplicaron pruebas de entrada (pre test) y salida (pos test), las mismas que servirán para establecer cuál es grado de influencia del juego en la iniciación de la escritura.

En relación la propuesta, es importante señalar a Arias (2001:32), quien afirma que, formular una propuesta consiste en la ejecución de un conjunto de acciones que llevan a satisfacer necesidades o resolver problemas sociales y de carácter práctico, y en este caso, la intención fundamental es proponer el juego como estrategias que potencien la enseñanza de la escritura en los niños del nivel inicial de la Institución Educativa Pasitos de Alegría, Piura.

Esta investigación, consiste en la recolección de los datos necesarios para así poder estar consciente de cuál es el problema en cuestión y de cómo esta investigación puede ayudar a solucionarlo o, en su defecto a minimizar. Se realizó en 3 fases: Diagnostico, elaboración de propuesta y ejecución de la misma.

3.1 Diseño de investigación

El diseño de investigación es Cuasi experimental, cuyo esquema es el siguiente:

G: 01 X 02

Donde:

G : Grupo experimental

X : El juego como estrategia

01 : Pre test (Instrumento aplicado antes de la ejecución del programa).

02 : Post test (Instrumento aplicado después de la ejecución del programa).

3.2 Población y muestra

Para Hurtado (2006:141) “El conjunto de seres que poseen la característica o evento a estudiar y que se enmarca dentro de los criterios de inclusión” Así mismo, se hace mención a la muestra a partir de lo enunciado por el autor.

Población

La población del presente estudio está conformada por 15 niños del nivel inicial de la Institución Educativa Privada Pasitos de alegría, de la Urbanización Ignacio Merino, Piura - Piura”.

Aulas del nivel inicial	TOTAL
3 años aula Amarilla	12
4 años aula Roja	10
5 años aula azul	15
TOTAL	37

Muestra

El tipo de muestreo que se ha seleccionado es el denominado muestreo no probabilístico, específicamente, el muestreo intencional, dado que se trabajará solo con la aula de 5 años de educación inicial, de la institución antes mencionada que está conformada por 15 alumnos.

Aula azul	TOTAL
15	15

3.3 Definición y operacionalización de variables

A continuación se presenta la operacionalización de las respectivas variables:

Variabes	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
El juego como estrategia	Poner en práctica el juego como una estrategia adecuada y pertinente a la realidad educativa que permita iniciar a los niños del nivel inicial en la escritura.	<ul style="list-style-type: none">• Consolidación de conocimientos	Expresa sus sentimientos e ideas. Motivación
La iniciación de la escritura de los niños de	Es la capacidad con la que nace el niño que va desarrollándose a través de diferentes etapas.	<ul style="list-style-type: none">• Escritura indiferenciada• Escritura diferenciada• Silábica	Realiza trazos Identifica direccionalidades Traza con

5 años.		<ul style="list-style-type: none"> • Silábico-alfabética • Alfabética 	<p>pulcritud</p> <p>Reproduce</p> <p>Identifica y escribe</p>
---------	--	---	---

3.3.1. El Juego didáctico como estrategia de enseñanza

Para Vygotsky considera que el juego tiene una función social, y dentro de este contexto, el verdadero juego es simbólico o de representación, porque en él, el niño y niña no solo representa roles y funciones de carácter social, sino que también mediante el asimilan la cultura social que el contexto transmite. (Ortega, R y Tenorio J. 2006)

Según, el Manual del Docente (2002:146) estrategia se define como “el conjunto de métodos, técnicas y recursos que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen, la naturaleza de las áreas de estudio todo eso con la finalidad hacer más efectivo el proceso enseñanza - aprendizaje”

3.3.2. La escritura en los niños de 5 años

Los niños y niñas de cinco a ocho años, además de los usos del lenguaje oral, se requiere favorecer la familiarización con el lenguaje escrito a partir de situaciones que impliquen la necesidad de expresión e interpretación de diversos textos.

La escritura se constituye en un proceso individual y a la vez social en la que se configura un mundo y entran en juego saberes, competencias, intereses y está determinada por el contexto en el cual se produce. Es la producción de sentido por medio de signos gráficos y de esquemas de pensamiento para representar y comunicar significados. La escritura es un aprendizaje muy complejo, se da al entrar el niño y la niña en contacto con el mundo alfabetizado. Desde la mirada

constructivista, se asume que éstos construyen su propio proceso operando directamente sobre el sistema de escritura.

3.4. Técnicas e instrumentos para la recolección de datos

Las técnicas de recolección de datos que se utilizaron en la investigación son:

TÉCNICA	INSTRUMENTOS
Observación	<ul style="list-style-type: none">• Lista de cotejo
Encuesta	<ul style="list-style-type: none">• Cuestionario

3.5. Plan de análisis

El tratamiento estadístico de la información se realizó siguiendo el proceso siguiente:

- Seriación.-** Para dar inicio al procesamiento de datos, será necesario ordenar los instrumentos aplicados en un sólo sistema de seriación para facilitar la identificación.
- Codificación.-** Siguiendo con el procesamiento de datos se codificó para lo cual aplicaremos hojas de codificación, teniendo en cuenta las respuestas para codificarlas en números.
- Tabulación.** Para el inicio de la tabulación se registró la respuesta de las hojas de codificación en una matriz, la cual permitió elaborar tablas estadísticas correspondientes a la contratación de las hipótesis.

Obtenidos los datos, se procederá a analizar cada uno de ellos, atendiendo a los objetivos y variables de investigación; de manera tal que podamos contrastar hipótesis con variables y objetivos, y así demostrar la validez o invalidez de estas. Al final se formularán las conclusiones y sugerencias para mejorar la problemática investigada.

IV. RESULTADOS DE INVESTIGACION

4.1. Resultados

Los resultados los considerando de suma importancia en todo el estudio, puesto que se parte de el para respuesta a las interrogantes de la investigación y en este caso específico, se buscó determinar el uso de los juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la escritura en los niños de la Institución Pasitos de Alegría – Piura.

Se aplicó la investigación sobre un total de 15 alumnos, y a continuación, se presentan en tablas y gráficos los resultados correspondientes a las puntuaciones obtenidas en el pre-test como en el post-test, así como en la comparación.

Tabla de valores del nivel de logro		
Inicio	Proceso	Logro
(00-10)	(11-16)	(17-20)

4.1.1 Nivel de logro en la escritura de los niños, antes de la aplicación del programa experimental

Se aplicó una prueba de entrada (pre-test) para medir el nivel de logro en la escritura en los niños de 5 años del nivel inicial. Los resultados, se sistematizan en la tabla que se presenta a continuación:

Tabla 1

Nivel de logro en la escritura de los niños, antes del programa experimental

Nivel de logro	Frecuencias Pres-test	
	N	%
• Inicio	9	60
• Proceso	5	33
• Logro	1	7
Total	15	100

Fuente : Pre-test aplicado a los alumnos de 5 años de la I.E. “Pasitos de alegría” – Ignacio Merino , Piura, 2015.

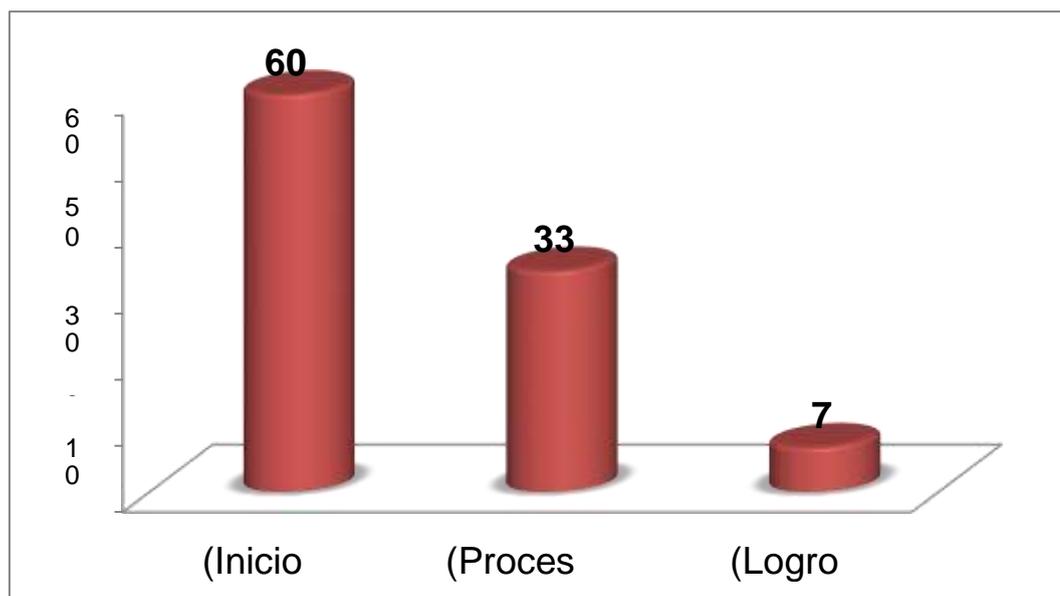


Figura 1: Representación gráfica del nivel de escritura de los niños, antes de la aplicación del programa experimental.

Fuente: Tabla 1

En la tabla y figura 1: Observamos en la tabla y gráfico anterior que de los 15 niños evaluados. El 60 % los estudiantes tiene dificultades para la iniciación de la escritura.

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.

4.1.2 Nivel de logro en la escritura de los niños, antes de la aplicación del programa experimental

Una vez que desarrolló el programa experimental centrado en el juego como estrategias para la iniciación de la escritura, se administró una prueba de escritura (post-test) con el propósito de medir el logro alcanzado en la escritura en los niños de 5 años del nivel inicial y así sostener la influencia de las actividades de juego ejecutadas a través del programa. A continuación se presentan los resultados.

Tabla 2

Nivel de logro en la escritura de los niños, después del programa experimental.

Nivel de logro	Frecuencias Pres-test	
	N	%
• Inicio	3	20
• Proceso	5	40
• Logro	7	40
Total	15	100

Fuente : Pre-test aplicado a los alumnos de 5 años de la I.E. “Pasitos de alegría” – Ignacio Merino, Piura, 2015.

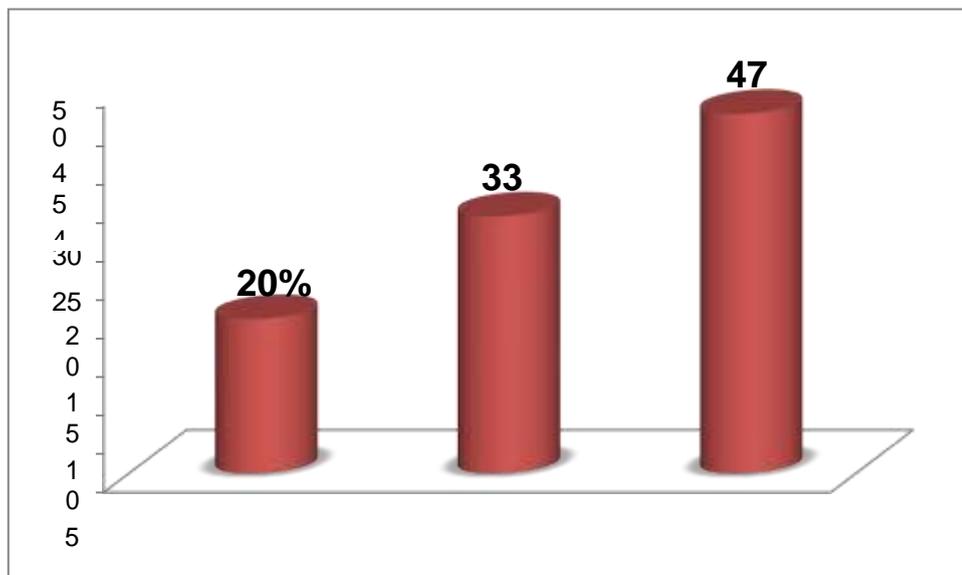


Figura 2: Representación gráfica del nivel de escritura de los niños, después de la aplicación del programa experimental.

Fuente Tabla 2

En la tabla y figura 2: Observamos en la tabla y gráfico anterior que de los 15 niños. Que solo el 20 % los estudiantes tuvo dificultades para la iniciación de escritura, situación que se disminuyó DESPUES de la aplicación del programa **“Como jugando aprendo mis primeras letras”**, por otro lado el 47 % a logro el nivel de escritura esperado. Estos resultados de muestran la eficacia de dicho programa que determinando así la influencia del juego para desarrollar el nivel de logro esperado en la escritura, en los niños de la Institución Educativa “Pasitos de Alegría”

4.1.3 Comparación entre el nivel de desarrollo de la escritura en los niños antes y después de la aplicación del programa experimental

Tabla 3

Nivel de logro	Prueba Entrada		Prueba Salida	
	F	%	F	%
• Inicio	9	60	4	20
• Proceso	5	33	6	33
• Logro	1	7	6	47
Total	15	100,0	15	100,0

Fuente : Pre-test y Pos-test aplicado a los alumnos de 5 años de la I.E. “Pasitos de alegría” – Ignacio Merino, Piura, 2015.

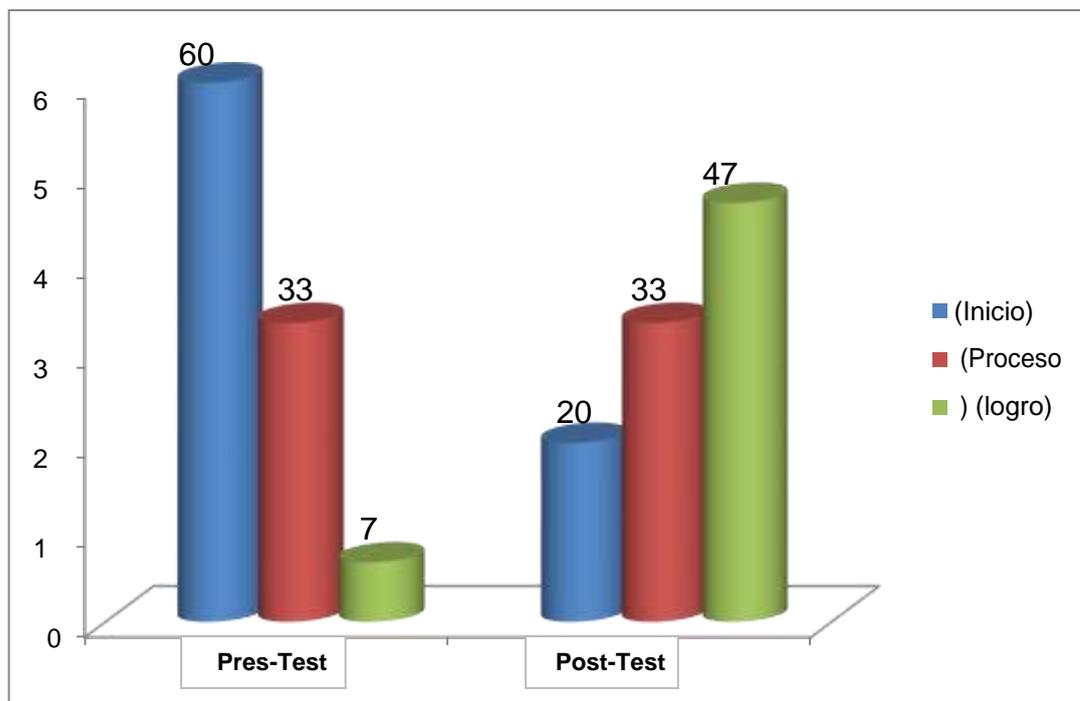


Figura 3: Representación gráfica de la comparación del nivel de escritura de los niños, antes y después del programa experimental

Fuente Tabla 3

En la tabla y gráficos se perciben las diferencias en el grupo, considerando los resultados del pre y post- test.

Se observan diferencias significativas entre los resultados del pre-test y del post-test. Se nota que el porcentaje de estudiantes (60 %) que tenían bajo nivel de logro en la iniciación de la escritura en el pre-test, esto se reduce considerablemente en un 40% de estudiantes del post-test; así mismo, del 7 % de estudiantes que logro el nivel esperado en el pre-test fue superado considerablemente durante el post-test (47 %), por otro lado se observa que el 33% de estudiantes que se mantienen en esa escala de proceso.

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 cuasi-experimental ha tenido efectos sobre el nivel de logro en la escritura de los estudiantes de la Institución Educativa

4.2. Discusión de resultados

La investigación realizada durante la primera fase, se logró revelar que los niños de 5 años del nivel inicial, no lograron superar el nivel esperado en la iniciación de la escritura, dado a varios factores uno de ellos fue el mal uso o la poca información que tenían las docentes referente a una estrategia que es divertida y amena para el niño como lo es el juego.

Por otro lado la problemática de la fase del diagnóstico, dieron a conocer enfoques de diferentes autores como: Piaget, Vygotsky, Montessori, Pestalozzi y etc. Centrado en el sujeto que aprende y construye su propio aprendizaje, lo cual sirvió para mejorar conocimientos del niño y de esta manera se planifico, organizo y se realizó un programa de estrategias basadas en el juego como eje central para despertar el interés de la iniciación del niño en la escritura.

El Juego como estrategia para la iniciación de la escritura

El juego facilita conocimientos a través de él, niño se siente contento desarrolla su autonomía, su pensamiento y por lo tanto, el proceso de aprendizaje se lleva a cabo con mucha satisfacción, tal como lo señala, (Vygotsky, 1934) quien otorgó al juego, como instrumento y recurso socio- cultural, el papel gozos de ser elemento impulsador del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de sus funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria tales como la atención o la memoria voluntaria. *“El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño“*. Tal como lo señalan los resultados que se evidenciaron en el post-tes donde el nivel de logro en la escritura subió a un 47% de un 7% antes de la propuesta. Cabe mencionar que en la realización de la propuesta de estrategia ***“Jugando aprendemos nuestras primeras letras”*** el niño se sienta contento desarrollando las actividades propuestas por la docente.

La relación del juego y la iniciación de la escritura

Lo que interesa favorecer con el juego, son situaciones de aprendizajes significativos. La pedagogía moderna reconoce la importancia que tiene el juego y de da un carácter indispensable como un recurso para la facilitación del aprendizaje de la iniciación en la escritura en el nivel inicial, incorporando al juego como una estrategia que favorece el proceso educativo, satisfaciendo las necesidades más próximas del niño.

Como se pudo evidenciar en nuestra investigación que el 40% de los niños lograron superar el nivel (inicio) del logro esperado en la escritura. Así mismo se pudo notar que el nivel (proceso) del logro esperado en la escritura se mantuvo en un 33%.

De esta manera los resultados obtenidos se puede reafirmar lo manifestados por las autoras (Ferreiro y Teberosky) que el niño debe ser considerado como un sujeto cognoscente y no como ignorante y aprovechar ese conocimiento inicial en su proceso de adquisición de la lengua escrita. Además las autoras sostienen que la escritura no debe verse como un producto escolar sino como un objeto cultural resultado del esfuerzo colectivo de la humanidad.

Los niños en el nivel inicial escriben, para luego más tarde descifrarla, claro que este tipo de representación escrita no es convencional, sin embargo, no deja de ser escritura, porque cuando el niño comienza a realizar sus primeros garabatos, inicia con este objetivo, obviamente interpreta la escritura, es por ello que al leer lo que escribe construye su propio significado, muy diferente a la interpretación que hace un adulto socializado.

V CONCLUSIONES

5.1. Conclusiones

- De acuerdo con el objetivo general: *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*, la investigación observo el poco uso que se hace de este recurso, para la cual propones disponer de la aplicar el juego como estrategia para la iniciar la enseñanza de la escritura, el uso del mismo contribuye a incrementar el interés de los niños, el docente también se verá beneficiada ya que su desempeño se hace más flexible y atractivo, desarrollándose sin tensión, situación que propicia cambios de actitud ante el desempeño docente.
- Las dificultades que se observaron es el poca participación activa de las docentes para lograr los cambios que se proponen, por medio de acciones concretas y aplicando las estrategias como el juego pueden dar soluciones a corto y mediano plazo a los problemas más puntuales y significativos como es la iniciación de la escritura en los niños del nivel inicial. Por otro lado las estrategias que utilizan los docentes para la enseñanza de la escritura, de los niños de la Institución Educativa Pasitos de Alegría son un tanto tradicionales, que poco despiertan el interés de los niños por la escritura, razón por la cual no logran llegar con interés al niño.
- La utilización del Juego hace de la clase una actividad amena que permite a los niños desarrollar sus potencialidades intelectuales y físicas ayudando a formar su personalidad adquiriendo valores y destrezas. Por ello se ha realizado esta investigación para determinar la influencia del juego en la iniciación de la escritura donde aprovechamos el potencial de energía de los niños en los primeros cinco años de vida, no hay nada mejor que el juego. Por tal razón las educadoras deben estar atentas y no perder de vista el tipo

de juego que practican los niños, pues estos debe ser 100% educativos de acuerdo a su edad y el fin que pretende conseguir, por ejemplo: juegos que contribuyan a definir la lateralidad, la escritura, la lectura, etc.

- Finalmente en la escala del nivel de logro en escritura (de 0 a 20), se lee que al iniciar la investigación, existía el 60% de los niños en inicio del logro esperado, en cambio al finalizar el experimento, hay solo 20 % de niño en inicio del logro esperado, porcentaje que nos da como resultado un mejorado nivel de logro en la iniciación de la escritura.

5.2. Recomendaciones

De acuerdo con las conclusiones expuestas, se recomienda:

- Hoy en día en el Perú, el nuevo sistema educativo enfatiza en que la eficiencia y producción de las instituciones Educativas dependen del logro de los objetivos y la satisfacción de sus necesidades, el desempeño del docente y de todos los miembros involucrados en el proceso de enseñanza aprendizaje, son partes muy importante. Así mismo es necesario señalar e implementar las adaptaciones curriculares pertinentes, dentro de su plan curricular anual que los docentes tienen la responsabilidad en la aplicación de estrategias de enseñanza que permitan potenciar en los niños las habilidades y destrezas necesarias en el proceso de escritura, pues son ellos los que establecen puentes cognitivos y poner en contacto a los alumnos con diversos materiales escritos para reescribirlos de modo que, las experiencias se transformen en vivencias significativas, cuyo resultado será un mejor rendimiento en el proceso de enseñanza.
- Es recomendable que el niño con deficiencia o problema de aprendizaje tenga las mismas oportunidades al momento de realizar el juego esto lo estimula a mejor si se equivoca.
- Buscar un ambiente al cual al niño le permita sentirse seguro, los niños pequeños gustan mucho de sentar en el suelo con realizan alguna actividad creativa o de juego.
- Evitemos que el niño se enfrasque y se especialice en un solo juego y temática. Eso permite que su mente este abierta a experimentar y perciba de manera positiva las alternativas y los cambios.
- Por otro lado es importante, es estar alerta respecto a la fortaleza y debilidades de los niños, pues existen muchos juegos que ayudan específicamente a desarrollar habilidades y potenciarlas que las que ya tienen.

- Diseñar actividades basadas en el juego adecuándolas al nivel de desarrollo del grupo que permita fomentar y desarrollar sus habilidades.

Referencias bibliográficas

- Estrategias para la enseñanza de la Lectura.* (2002). Caracas.
- A., Z. (s.f.). Juego y aprendizaje escolar Psicogeneti.
- Aredo, A. (2012). *Modelo metodológico en el marco de algunas teorías constructivistas para la enseñanza aprendizaje de algunas funciones reales del curso de matemática básica en la facultad de ciencias de la Universidad Nacional de Piura* . tesis.
- Camizan. (2010). *como influye la aplicación de estrategias metodológicas para desarrollar la lectura y escritura en los niños del I ciclo segundo grado de área integral de la escuela primaria menores N° 14507 del distrito de San Miguel del Faique.* Huancabamba: tesis.
- Cassany, D. (1997). la cocina de la escritura. *Anagrama*, 3,4,5.
- Chacón, P. (Julio de 2001). *Grupo didáctico*. Recuperado el 23 de Diciembre de 2013, de <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>
- Cuadros, L y Torres N. (2011). *El Juego como estrategia pedagógica para incentivar el desarrollo de la expresión escrita en estudiantes del grado primero de educación de san vicente del caguan caqueta.* tesis.
- Educación, M. d. (2008). *Diseño curricular Nacional de la Educación Básica Regular* . Lima - Perú: .
- Fernández, J. (1999). *Psicomotricidad y Creatividad dinámica 1*. Madrid: Bruño.
- García, A. (s.f.). *El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos* . Recuperado el Domingo de Diciembre de 2013, de <http://www.waece.org/enciclopedia/resultado2.php?id=10110>
- Gonzalez, O y Flores, M. (1998). *las estrategias de aprendizaje*. México: Editorial Trillas.
- Guerrero, C. (2003). Huancabamba-Piura: Tesis.
- Guerrero, C. (2003). *La práctica de la lecto – escritura en los alumnos del colegio secundario de menores Nuestra Señora del Perpetuo Socorro de Nangalí y su incidencia en la comunicación oral y escrita.* Tesis. Huancabamba-Piura.

- Guzmán, F. (2004). Lectura y Escritura. En *Perspectiva Curricular*. México: MC. Gran Hill.
- Inmaculada, D. L. (2011). *El juego y su metodología*. Ediciones paraninfo, S.A 1º Edición.
- Jimenez P. Rosas M. (2003). *Estudio descriptivo de estrategias de comprensión lectora en estudiantes de 5 y 8 años*. Santiago de Chile.
- León, M. Barcena I y Cook, N. (2005). *Los juegos: Métodos creativos de enseñanza*. Cuba.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN. (Diciembre de 2013). *Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes*. Obtenido de <http://umc.minedu.gob.pe/>
- Montessori, M. (1937). *el niño el secreto de la infancia*. Barcelona: Araluce.
- Moreno. (2002). *Promoción de la lectura*. Argentina.
- Morillo, E. (2007). *Evaluación de Estrategias Creativas para la Enseñanza de la lectura y la escritura en la Educación Básica. Trabajo Especial de Grado UVM*.
- Ortega, R. y. (agosto de 2006). el juego en educación infantil y primaria. *revista digital investigacion y educacion*, 5.
- Russel, B. (1970). *Consultor de psicología infantil y juvenil*. España : Editorial Oceano.
- Silva. (2010). *Actividades Pedagógicas alternativas, para mejorar las estrategias de metacomprensión de textos escritos, de niños de sexto grado en la I.P.Nº 50696 "Capitán Ccoyllurqui Cotabambas"*. Apurima: Tesis.
- Tirapegui, C. (s.f.). *El juego en la clase de matemática*. Obtenido de <http://www.saber.ula.ve/db/ssaber/Edocs/pubelectronicas/equisangulo/num2vol1/>
- Tolchinsky, L. (1993). *aprendiendo a escribir*. Barcelona: ICE-Horsori.
- Vigotsky, L. (1934). *E- Innova Baucm*. Recuperado el 25 de octubre de 2015, de <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.Vnq3dbbhCM8>
- Yvern, A. ((1998)). *¿A qué jugamos?* Buenos Aires: Bonum.

Zuñiga, Z. (2003). *Influencia de un programa basado en estrategias meta-cognitivas para mejorar el nivel de comprensión lectora de los docentes del nivel primario de menores del distrito de Víctor Larco. Trujillo la Libertada: Tesis.*

ANEXOS N° 1

MATRIZ DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Problema	Variables	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
<p><i>¿De qué manera influye el juego como estrategia de enseñanza para la iniciación de la escritura en los niños de nivel inicial de la institución educativa Pasitos de Alegría - Piura - 2015?</i></p>	<p>El Juego como estrategia de enseñanza</p>	<p>Son acciones intencionales y sistemáticas que integran métodos, técnicas, recursos y actividades didácticas durante la intervención áulica y que ayudan a orientar la adquisición de conocimientos y el desarrollo sus habilidades y capacidades.</p>	<p>Actividades de juego activas</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Juegos para el desarrollo de habilidades · Juegos para la consolidación de conocimiento. · Juego para el fortalecimiento de valores.
	<p>La iniciación de la escritura en los niños de 5 años</p>	<p>La escritura es un sistema de representación gráfica de la lengua, por medio de signos dibujados sobre un soporte.</p>	<p>Características de la Escritura.</p> <p>Nivel de dificultad en la escritura.</p> <p>Resultados</p>	<ul style="list-style-type: none"> · Alfabético · Silábico · Fonético · Realiza trazo con pulcritud. · Escribe su nombre · Identifica y traza las grafías y vocales · Reproduce palabras y textos · Completa oraciones con palabras nuevas. · Escribe oraciones

ANEXO N° 2

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

PARA MEDIR CAPACIDAD PRODUCCIÓN DE TEXTOS

El presente instrumento se ha elaborado con el propósito de medir las capacidades de los niños (a).

Lee atentamente cada indicador y responde de acuerdo a la escala.

Edad: _____ Fecha: _____

N°	INDICADORES PRODUCCIÓN DE TEXTOS	EVALUACIÓN					
		Pres-test			Post-test		
		A (logro previsto)	B (logro proceso)	C (logro inicio)	A (logro previsto)	B (logro proceso)	C (logro inicio)
1	Realiza trazo de caminos con pulcritud y respetando el trayecto indicado.						
2	Expresa sus sentimientos e ideas, mediante el dibujo y el trazo libre						
3	Identifica, considerando ciertas convencionalidades: izquierda a derecha; arriba hacia abajo.						
4	Traza correctamente las vocales mayúsculas y minúsculas.						
5	Escribe en forma ordenada las vocales.						
6	Identifica y traza las grafías M, P, L y S.						
7	Reproduce palabras y textos pequeños						

8	Completa oraciones con palabras nuevas.						
9	Escribe completando los crucigramas con imágenes.						
10	Identifica y escribe la silaba que falta en la oración.						
11	Escribe oraciones a partir de una imagen.						

ANEXO N° 3

PROGRAMA DE ESTRATEGIAS

I. Datos Generales

- 1.1. Denominación : “**Como jugando aprendemos mis primeras letras**”,
- 1.2. Lugar : Pasitos de Alegría
- 1.3. Beneficiarios : 15 alumnos y 01 profesores
- 1.4. Duración : 1 mes
- 1.5. Profesora : Ana Castillo G

II. Justificación

Es imprescindible que los niños desde muy pequeños y de forma natural vayan desarrollando sus estructuras cognitivas de acuerdo a su edad. En este sentido, el aprendizaje de la escritura es una de las actividades más complejas, no solo por ser la adquisición del código escrito, sino porque cuya transferencia cognitiva y afectiva va mucho más allá de lo que se podría imaginar, permitiéndonos dar permanencia a nuestros contenidos mentales y estructuras el razonamiento.

En ese marco, la investigación educativa cuasi-experimental propone un programa de las estrategias basadas en el juego como opción para generar actividad significativa en niños, buscando mejorar y de una manera más divertida y así ayudar a que los estudiantes aprendan jugando. Siendo el juego un excelente recurso para aprender de una manera menos tediosa para obtener resultados novedoso.

III. Fundamentación

En la historia de la Pedagogía, pedagogos como John Locke y Pestalozzi, se preocuparon por mejorar el trabajo con los niños en el proceso de enseñanza–aprendizaje. Es así que a comienzos del siglo XX, Ovidio Decroly, se interesó por una nueva e innovadora propuesta pedagógica basada en el respeto por el niño, oponiéndose así la disciplina rígida, proponiendo un ambiente motivador donde se le permita al niño expresar sus inquietudes a través del juego.

Decroly aconseja que toda actividad escolar deba presentarse como un juego estimulante, siendo estos tanto colectivos como individuales. El juego es como una excusa para romper el ambiente de tensión en el aula, entrar y disfrutar de un clima de

libertada y confianza. *"Los juegos son de tal naturaleza que sirve para desarrollar un programa de ideas asociadas, basados en los interés primarios y comunes a todos los niños"*. Entonces, el juego se ha configurado en una alternativa para desarrollar actividades y experiencias de aprendizaje que abre la puerta al conocimiento.

En la actualidad, el juego es considerado como una actividad alternativa con intencionalidad pedagógica para desarrollar actividades y experiencias de aprendizaje que abre la puerta al conocimiento; como un facilitador de las prácticas de enseñanza - aprendizaje ya que los niños a través del juego es capaz de despertar la imaginación, socializar, negociar significados y de compartir conocimientos con otros niños y con los adultos.

Por eso, en la actualidad se plantea la necesidad de utilizar el juego como estrategia, permitiéndole así que a través del juego los niños de edad escolar desarrollan nuevas fórmulas para explorar la realidad, buscando soluciones a los problemas y se provee de estrategias diferentes para operar sobre la misma. Desarrolla a su vez diferentes estilos de pensamientos y transforma el intercambio social dentro y fuera de la escuela por ello considerar el juego dentro de este proyecto como actividad central en las acciones educativas cotidianas. A través de este programa se introduce actividades lúdicas como alternativa para desarrollar el interés y la intuición del niño tomando en cuenta la psicología y la edad de los niños.

IV.Objetivo General

Diseñar y ejecutar una propuesta didáctica basada en el juego para promover la iniciación de la escritura en los niños de 5 años.

4.1 Objetivos Específicos

- Crear situaciones de escritura considerando ciertas convencionalidades: derecha–izquierda, arriba– abajo.
- Utilizar el dibujo y el trazo libre para la expresión sus sentimientos e ideas.
- Elaborar y construir textos sencillos para que lo reproduzcan a través de la escritura.

V. Selección de capacidades e indicadores

Área	Competencias	Capacidades y actitudes	Indicadores
C O M U N I C A C I Ó N	Producción de textos	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus sentimientos e ideas, mediante el dibujo trazo libre. • Escribe, considerando ciertas convencionalidades: izquierda a derecha; arriba hacia abajo. Expresando una idea. • Elabora símbolos y signos que representan textos diversos como su nombre objetos y situaciones. • Produce diferentes textos planificando el qué, para qué y cómo del texto luego escribe su nombre. • Construye colectivamente textos sencillos dictados por el adulto. • Reproduce palabras y textos pequeños para dar a conocer información cotidiana que le es útil. • Utiliza el dibujo para expresar sus experiencias, les coloca nombre, los describe con grafismos o letras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza trazo de caminos con pulcritud y respetando el trayecto indicado. • Identifica ubicaciones con su cuerpo y en material gráfico y establece su derecha e izquierda. • Traza correctamente las vocales mayúsculas y minúsculas. • Relaciona las vocales mayúsculas y minúsculas. • Identifica y traza las grafías M, P, L y S. • Completa oraciones con palabras nuevas. • Revisa y corrige en sus escritos la adecuada escritura en las palabras y oraciones. • Escribe oraciones a partir de una imagen.

VI. Programación de actividades

Objetivos de logro	Nombre de la actividad	Contenido	Estrategia	Duración
Imita diferentes trazos respetando el trayecto indicado	“soy un robot”.	Grafomotricidad	<ul style="list-style-type: none"> El juego “soy un robot“, los niños realizará trazos respetando la trayectoria indicada por la docente; luego dibujará libremente. 	30’
Reproduce gráficos, considerando izquierda a derecha de arriba hacia abajo	El tren de los cariñitos	Ubicación espacial (arriba - abajo) y lateralidad (derecha – izquierda).	<ul style="list-style-type: none"> Juego “el tren de los cariñitos” la canción indicaran a los niños hacia donde deben moverse (izquierda – derecha). 	60’
Reproduce de las vocales mayúsculas y minúsculas dadas por el adulto.	¿Que vocal es?	Las vocales mayúsculas y minúsculas	<ul style="list-style-type: none"> Los niños jugaran ¿Qué vocal es? los niños dibujan en las espaldas de sus compañeros las vocales señaladas en la tarjeta los niños descubrirán la vocal para luego reproducirla en sus hojas escribiéndola correctamente si es mayúscula o minúscula 	60’
Reproduce palabras y textos.	¿Él gusano come vocales?	Escribe y lee nuevas palabras usando las vocales	<ul style="list-style-type: none"> Los niños escuchan y repiten la rima “él come vocales”. Pasará por el gusanito de un extremo al otro llevando un ficha con el nombre del animal imágenes luego 	60’

			escribirán la vocal que falta.	
Reproduce y reordena oraciones con las nuevas palabras	“la ruleta”	Conociendo la consonantes “m y p.”	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños jugaran y ayudan a elaboran una invitación gigante a través de las imágenes que encontraran en la “ruleta” y escribirán una invitación para mamá. 	60’
Expresa y escribe oraciones con gráficos o letras	La rayuela	Escribe y forma oraciones con las consonante “s, l”	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños juegan a “La rayuela de imágenes”, para luego formar oraciones que escribirán en un papelote. 	60’
Reescribe las nuevas grafías L.S	Elaboramos nuestras propias consonantes	Repaso de la consonantes L – l, S- s	<ul style="list-style-type: none"> • Los niños a través de la expresión artística elaboraran letras con cerámica granulada, para luego escribirlas en hojas de colores. 	30’

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

Unidad Didáctica: “Jugando aprendemos nuestras primeras letras”

Nombre de actividad: “Soy un robot”. **Edad:** 5 años

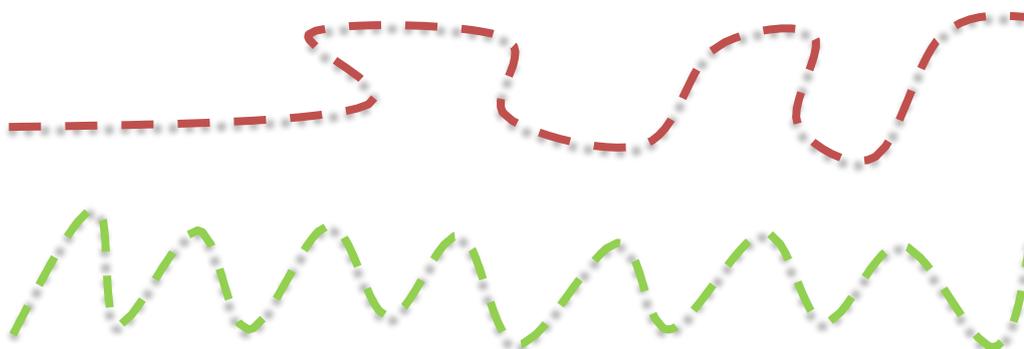
Materiales: Canción, plumones y papel A-4

Requerimiento: Espacio amplio y despejado

Capacidad: Expresa sus sentimientos e ideas, mediante el dibujo trazo libre.

Procedimiento (Articular el proceso de la clase):

- **Inicio:** Los niños irán al patio a imaginarse que son robots y que no pueden moverse, pero que existen una canción especial que les ayudara a darles movimiento. Previamente a docente habrá diseñado caminos por los cuales ellos caminaran. Por ejemplo:



- **Desarrollo:** Los niños escuchan las indicaciones: se formar 2 columnas a moverse libremente por el patio (caminado sobre las líneas) cuando escuchen la canción. Les preguntaremos ¿de que otra manera pueden hacerlo?, los niños propondrán otras maneras. Luego de un tiempo prudencial se les indica que los robots se han quedado sin baterías y tienen que descansar. Acompañamos este momento con música de descanso.
- **Cierre:** Los niños reciben medio papelografo y plumones gruesos o crayolas para que dibujen lo que más les gusto de la actividad. Acostados sobre en piso los niños para que se sientan más en confianza

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

Unidad Didáctica: “Jugando aprendemos nuestras primeras letras”

Nombre de actividad: “El tren de los cariñitos”. **Edad:** 5 años

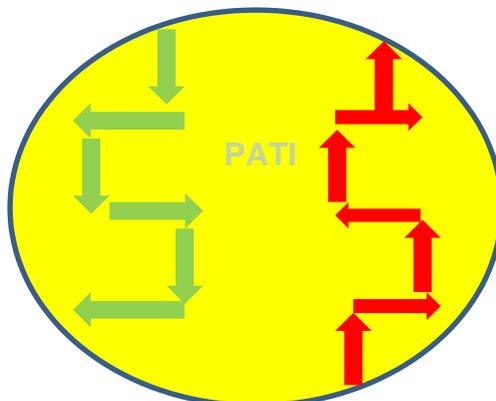
Materiales: Canción “el trencito”,

Requerimiento: Grupo de 5 a 8 niños, espacio amplio y despejado

Capacidad: Izquierda - derecha; arriba - abajo.

Procedimiento (Articular el proceso de la clase):

- **Inicio:** Los niños se reúnen en 2 grupos un espacio despejado y les contamos que existe un gran tren que tiene como misión lleva muchos abrazos y besos a la ciudad pero que necesita de nuestra ayuda para moverse, ellos cantarán “El trencito”.
- **Desarrollo.-** Los dos grupos (rojo y verde), de niños forman en cada esquina colocando sus manos en los hombros del compañero (a) se imaginaran que son un gran tren y tiene un largo camino que recorreré. ellos escucharan las indicaciones de la maestra.



Cuando escuchen la canción se moverán siguiendo las indicaciones (derecha- izquierda y arriba - abajo). El primer niño dirigirá a su grupo diciéndole a la derecha ahora arriba ahora la izquierda.

- **Cierre:** los niños reciben cartulina blanca, temperas verde y roja, se pintaran las manitos rojo derecha verde izquierda donde señalaran y plasmarla cuál es su derecha e izquierda.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

Unidad Didáctica: “Jugando aprendemos nuestras primeras letras”

Nombre de actividad: ¿Que vocal es? **Edad:** 5 años

Materiales: canción de las vocales, tarjetas de las vocales, cartulina y crayolas

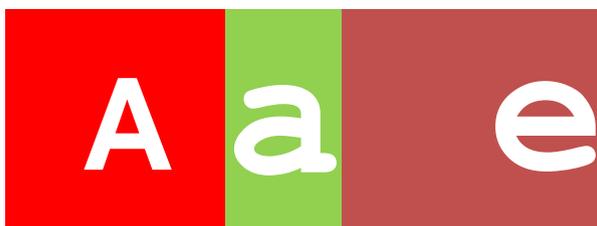
Requerimiento: Espacio amplio y despejado.

Capacidad: Elabora símbolos y signos que representan textos.

Procedimiento (Articular el proceso de la clase):

- **Inicio:** Los niños cantan y la canción de las vocales además dibujaran la vocal imaginariamente.

- **Desarrollo:** Se organizaran en parejas uno detrás del otro y juegan a la “vocal secreta”, dibujando con su dedo en la espalda de su compañero la vocal que indica la tarjeta ya sea mayúscula o minúscula ejemplo:



Luego el compañero de delante tendrá que adivinar y reproducirá en una cartulina la vocal que dibujo su compañero de atrás. Una vez reproducida la vocal el niño de atrás dirá si es correcto o no, luego cambiamos de lugares asiendo el mismo procedimiento, gana quien menos equivocaciones tenga.

- **Cierre:** entregamos hojas y temperas de colores para que los niños ordenen y reproduzcan las vocales usando la técnica dedo táctil.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

Unidad Didáctica: “Jugando aprendemos nuestras primeras letras”

Nombre de actividad: Gusanito come vocales **Edad:** 5 años

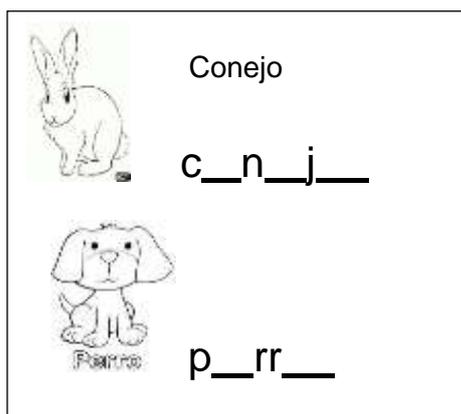
Materiales: gusanito, tarjetas de animales, papelote y plumón grueso.

Requerimiento: Espacio amplio y despejado.

Capacidad: Produce diferentes textos planificando el qué, para qué y cómo del texto luego escribe su nombre

Procedimiento (Articular el proceso de la clase):

- **Inicio:** Leemos junto con los niños la rima “él come vocales” y dialogamos sobre lo que dice la rima (tenemos en cuenta presentarles la rima con láminas para que observen las vocales).
- **Desarrollo:** Los niños realizan una caminata de lectura y buscan las vocales en los carteles, afiches y mensajes del aula. Se les presenta a los niños ficha donde observaran que faltan las vocales. Les contamos que “él come vocales” paso por ahí se comió algunas letras de sus nombres, observan e indican que letra se comió “él come vocales”, el niño pasara por el gusanito gateando luego de reconocerla escribirá la vocal faltante donde corresponde.



- **Cierre:** les entregamos hojas con sus nombres sin las vocales y pídeles escriban las vocales que les falta.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

Unidad Didáctica: “Jugando aprendemos nuestras primeras letras”

Nombre de actividad: la ruleta **Edad:** 5 años

Materiales: la ruleta con imágenes, papelote, plumones.

Requerimiento: Espacio amplio y participa todo el grupo.

Capacidad: Construye colectivamente textos sencillos.

Procedimiento (Articular el proceso de la clase):

- **Inicio:** Nos disfrazamos de cartero y les entregamos invitaciones elaboradas con palabras y dibujos, para luego leerlas.
- **Desarrollo:** (previamente se diseñara una ruleta de imágenes) Les contamos que memo el cartero está preocupado porque no sabe escribir solo tiene una ruleta con imágenes, los niños dialogaran como podrían ayudar a que escriba la invitación. Los niños jugaran con la ruleta y junto con la docente ordenan ideas para luego escribirlas.
- **Cierre:** los niños reciben cartulinas de colores en las cuales escriben y dibujan una



Pablito te invito a mi casa para jugar con mi nueva pelota. Tomaremos sopa y saltaremos.

Este 5 de diciembre Hora 10 de la mañana

invitación para mamá para luego compartir lo escrito en la invitación.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

Unidad Didáctica: “Jugando aprendemos nuestras primeras letras”

Nombre de actividad: el tesoro **Edad:** 5 años

Materiales: historia del loro Lalo con imágenes y plumones.

Requerimiento: Espacio amplio y participa todo el grupo.

Capacidad: Reproduce palabras y textos pequeños para dar a conocer información cotidiana que le es útil

Procedimiento (Articular el proceso de la clase)

- **Inicio:** Los niños observan, la imagen y conversaran sobre lo que ven.



Los niños escuchan con atención la historia del “**loro Lalo el pirata**” quien busca un tesoro y lo vamos ayudar, con mapa en la mano se dispone a navegar (previamente diseñamos con cinta masking tape el camino a navegar) ejemplo camino de la letra L:



- **Desarrollo:** Los niños se vestirán de piratas imaginando, y simularan que están navegando siguiendo el mapa. Finalmente, deben encontraran el tesoro (el cual puede ser una cajita decorada). Dentro de él hallarán figuras con sus nombres en desorden como: una pala, luna, paloma, lupa, lima, etc. Los niños reproducirán y ordenaran las silabas con guia de la docente. Ejemplo:



na lu



ro lo



ma lo pa

- **Cierre:** los niños reciben hojas para delinear a través de la técnica pintura dactilar. A demás llenaran un crucigrama de imágenes.

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

Unidad Didáctica: “Jugando aprendemos nuestras primeras letras”

Nombre de actividad: La serpiente Susi **Edad:** 5 años

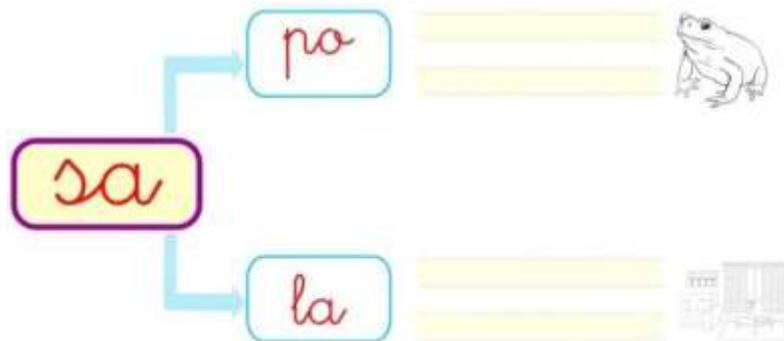
Materiales: rima y títere “la serpiente Susi”, con imágenes y plumones.

Requerimiento: Espacio amplio y participa todo el grupo.

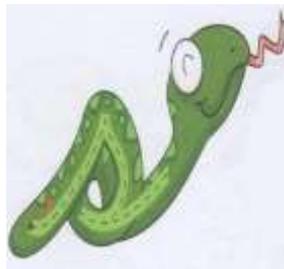
Capacidad: Reproduce palabras y textos pequeños para dar a conocer información cotidiana que le es útil

Procedimiento (Articular el proceso de la clase)

- **Inicio:** Los niños conocen a Susi la serpiente quien les recitaran una rima. Preguntamos ¿Quién es Susi?, ¿Qué es lo que hace? ¿En dónde? etc. Los niños se convierten imaginariamente en serpientes para desplazarse reptando por todo el aula como Susi la serpiente.
- **Desarrollo:** El niño se organizan para jugar dentro del salón hay unos carteles e imágenes escondidas que los niños deben buscar. Con ayuda de la maestra uniendo silabas para formar palabras escribiéndolas y luego leerlas. Ejemplo



Cierre: los niños reciben una ficha que con ayuda del pincel delinearán la letra.



SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 8

Unidad Didáctica: “Jugando aprendemos nuestras primeras letras”

Nombre de actividad: Elaboramos nuestras propias consonantes

Edad: 5 años

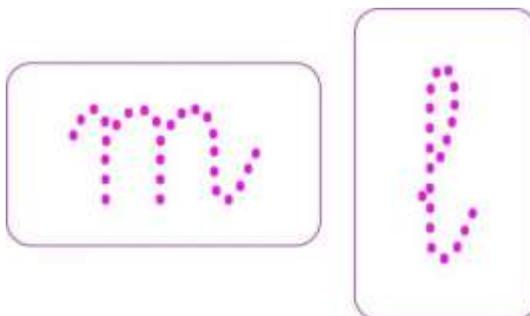
Materiales: Cerámica granulada

Requerimiento: mesas amplias.

Capacidad: Reproduce y moldea.

Procedimiento (Articular el proceso de la clase):

- **Inicio:** Los niños junto con la docente recordaran las consonantes ya conocidas.
- **Desarrollo:** Los niños reciben hojas con las consonantes respectivas: m, l, s, p. luego nos niños moderarán la letra con la letra propuesta por la docente. Pondremos música relajante y trabajaran en círculos en el suelo. Para que los niños sientan mayor seguridad y confianza.



- **Cierre:** Los niños trabajan una ficha donde utilizaran claves para luego escribir y leer la oración ejemplo:

a = ♥ e = ● i = † o = ★ u = ▲

S ▲ s † y L ♥ l ★

c ♥ n t ♥ n ♥ m ♥ m ♥

m ♥ m ♥ l ★ b ● s ♥

Letra de las canciones

Soy un robot

*Yo soy un robot y no puedo moverme
hasta que le des cuerda a mi cuerpo
triki, triki, triki, tra, ya puedo moverme
(bis)*

*Ahora le daré, cuerda a mi cabeza,
Triki, triki, triki, tra, ya puedo moverla.*

*Ahora le daré cuerda a mi tronco (bis)
triki, triki triki, tra, ya puedo moverlo*

*Ahora le daré cuerda a mis piernas,
(bis)
Triki, triki, triki, tra, ya puedo moverlo.*

*Ahora le daré, cuerda a mis brazos(bis)
triki, triki, triki, tra, ya puedo moverme*

El trencito

*Soy el trencito chup chup
Me muevo de un lado
otro sin parar(bis)*

*Me muevo hacia la izquierda
me muevo hacia la derecha
pues soy el trencito que te va llevara
(bis)*

*me voy hacia arriba con mi chup, chup
Soy el trencito chup chup
Me muevo de un lado
otro sin parar(bis)

Las Vocales

*Salió la a, salió la a, no sé a dónde va.
Salió la a, salió la a, no sé a dónde va.
A comprarle un regalo a mi mamá,
a comprarle un regalo a su mamá.
Salió la e, salió la e, no sé a dónde fue,
Salió la e, salió la e, no sé a dónde fue,
fui con mi tía Marta a tomar té,
fue con su tía Marta a tomar té.
Salió la i, salió la i, y yo no la sentí,
Salió la i, salió la i, y yo no la se sentí,
fui a comprar un punto para mí,
a comprar un puntito para mí.
Salió la o, salió la o, y casi no volvió,
Salió la o, salió la o, y casi no volvió,
fui a comer tamales, y engordo,
fue a comer tamales y engordo.
Salió la u, salió la u, y que me dices tú,
Salió la u, salió la u, y que me dices tú,
salí en mi bicicleta y llegue al Perú,
salió en su bicicleta y llegó al Perú.*

a, e, i, o, u.

a, e,

a, e, i, o, u,

a, e, i, o, u,

i, o,

a, e, i, o, u,

Rimas

“El come vocales”

*Nadie sabe dónde vive,
tampoco, nadie lo vío.*

*Pero todos ya lo saben,
las vocales se comió.*

*El señor come vocales
a toditas se comió.*

*Comió la a la e la i
también la u y la o.
Toditas las vocales,
a su panza se metió*

Susi la Serpiente
*La serpiente Susi
se desliza suavemente
en las dunas del desierto
de arena caliente.*

Cuento

*En las profundas aguas del mar vivía el
pirata Lalo es un loro que conquista
territorios buscando un gran tesoros.
Su valentía y destreza es admirable su
fiel amigo el palomo rema las grandes e
inmensas olas hasta llegar a un isla del*

*león donde Lalo escavaría pues creía
hay se encontraba un tesoro.*

*Pero Lalo tenía tan mala suerte que no
encontró nada, cansado de escavar y
renegar se quedó dormido. Soñó que
Doña luna le decía: No estés triste Lalo
ve al baúl hay encontraras un mapa,
una pala, un ovillo lana y una lupa.
Sigue las indicaciones del mapa y
cuando estés en tierra tira el ovillo de
lana. Todo esto lo tienes que hacer en
luna llena y cantando una canción y
mucho alegría. Al despertar se dirigió al
baúl y exactamente encontró todo lo que
le dijo la luna. Lalo y Palomo reman sin
cesar. Lalo hizo exactamente todo tal
cual le dijo Doña luna, al escavar
encontró un baúl lleno de oro y muy
contento canto bailo y agradeció a la
luna por ayudarlo.*