



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

**ESTRATEGIA DIDACTICA BASADO EN JUEGOS
MEJORA EL DESARROLLO DE LA ESCRITURA EN
LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA RODRIGO CHAVÉZ GONZALEZ
HUAQUILLAS EL ORO ECUADOR - 2019**

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

AUTORA

AGILA PARDO, ANDREA ESTEFANIA
ORCID: 0000-0001-5884-2890

ASESORA

QUIÑONES NEGRETE, MAGALY MARGARITA
ORCID ID: 0000-0003-2031-7809

TUMBES – PERÚ

2021

EQUIPO DE TRABAJO

AUTORA

Agila Pardo, Andrea Estefania

ORCID: 0000-0001-5884-2890

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Estudiante de Pregrado,
Tumbes, Perú

ASESORA

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ORCID ID: 0000-0003-2031-7809

Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Derecho y
Humanidades, Escuela Profesional de Educación, Chimbote, Perú

JURADO

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro

ORCID: 0000-0002-3272-8560

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

ORCID: 0000-0003-1597-3422

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

ORCID: 0000-0003-3897-0849

HOJA DE FIRMA DEL JURADO Y ASESORA

Zavaleta Rodriguez, Andres Teodoro

PRESIDENTE

Carhuanina Calahuala, Sofia Susana

MIEMBRO

Muñoz Pacheco, Luis Alberto

MIEMBRO

Quiñones Negrete, Magaly Margarita

ASESORA

HOJA DE AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

Agradecida primeramente a Dios, por ser mi sustento y fortaleza, y ser mi guía espiritual en todo tiempo no desampararme en ningún momento ya que, sin su bendición y su infinito amor nada de esto hubiera sido posible.

A mis padres por ser ese motor que me impulsa a seguir adelante en mis estudios y prepararme para un futuro mejor y ser alguien en la vida y no rendirme por conseguir mis sueños y anhelos.

Gracias a mi tutora por su apoyo constante en el desarrollo y culminación de mi tesis.

A la Universidad Los Ángeles de Chimbote por ser la sede de todo el conocimiento adquirido en todos estos años.

DEDICATORIA

A Dios,

Por darme la sabiduría, entendimiento y conocimiento día a día; así como también darme las fuerzas para continuar ante las adversidades, llenarme de misericordia cada día y regalarme la vida para poder realizar y sustentar mi tesis de grado de licenciatura.

A mis padres,

Ya qué gracias a su apoyo incondicional, me han forjado a que no desmaye en mi camino, a desafiar los retos y alcanzar mis metas. Por ser ese pilar que continuamente me motiva a perseverar y mas aún por ser quienes me trajeron a este mundo y me encuentro ahora realizando mi tesis de grado que es de mucha importancia para mí.

A mi hermana Katherine por ser mi musa que me inspira a seguir adelante esforzándome para darle una vida digna, llena de amor y comodidades que se merece por ser mi vida entera y inspiración.

A mi hermano David por ser un pilar fundamental en este trayecto ya que sin su ayuda económica no lo podría lograr alcanzar esta meta.

RESUMEN Y ABSTRACT

RESUMEN

La presente investigación se realizó con el fin de comprobar las dificultades que tenían los niños en el desarrollo de la escritura, por ese motivo se planteó el problema ¿De qué manera la aplicación de la estrategia didáctica basado en juegos mejora el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la Institución educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019? Así mismo para dar respuesta a la investigación se planteó el siguiente objetivo general: determinar si la aplicación de la estrategia didáctica basado en juegos mejora el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la Institución Educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019. Y su metodología fue de tipo cuantitativa nivel explicativo diseño pre experimental. Su muestra de estudio fue de 27 estudiantes de cinco años, se recopiló datos utilizando la técnica de observación y su instrumento fue la lista de cotejo validada por los expertos para la constatación de hipótesis general se utilizó la prueba de Wilcoxon en los resultados obtenidos en el pre test el 66.64% de estudiantes se encontró en nivel de inicio, mientras que 14,81% en nivel progreso, 19% en nivel de logro, se comprobó que después de la aplicación del pos test los estudiantes alcanzaron el nivel de logro con el 74% de estudiantes en nivel logro, 18,52% en proceso, 7,41% en inicio, en conclusión que la aplicación de estrategia didáctica si mejoraron en el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años.

Palabras Claves: , Desarrollo escritura, Estrategia, didáctica, niños,

ABSTRACT

The present research was carried out in order to verify the difficulties that children had in the development of writing, for that reason the problem was raised: ¿how does the application of a didactic strategy improve the development of writing in five-year-old children of the Rodrigo Chávez Gonzales Huaquillas el Oro Ecuador Educational Institution – 2019? Likewise, to respond to the research, the following general objective was proposed: to determine if the application of a didactic strategy improves the development of writing in five-year-old children of the Rodrigo Chávez Gonzales Huaquillas el Oro Educational Institution Ecuador – 2019. And its methodology was quantitative explanatory level pre-experimental design. Their study sample was 27 five-yearold students, collect data using the observation technique and its instrument was the checklist validated by the experts for the verification of general hypothesis the Wilcoxo test was used in the results obtained in the pre-test 66.64% of students were at the starting level, while 14.81% at the progress level, 19% at the level of achievement, it was found that after the application of the posttest the students reached the level of achievement with 74% of students at the achievement level, 18.52% in process, 7.41% at the beginning, in conclusion that the application of didactic strategy did improve in the development of writing in five-year-old children.

Keywords: Development writing, Strategy didactics, children,

CONTENIDO

Titulo.....	i
Equipo de trabajo.....	ii
Hoja de firma del jurado y asesora	iii
Hoja de agradecimiento y dedicatoria	iv
Resumen y abstract.....	vi
Contenido.....	viii
Índice de figuras, tablas y cuadros.....	x
Introducción.....	1
II.Revisión de literatura	4
2.1 Antecedentes	4
2.1.1. Internacional	4
2.1.2. Nacional.....	6
2.1.3. Regional.....	8
2.2. Bases teóricas de la investigación	10
Teoría sociocultural de Vygotsky:.....	10
2.2.1. Estrategia Didáctica.....	10
2.2.2. El juego.....	12
2.2.3. Juego Simbólico	14
2.2.4. Juego Cooperativo	15
2.3. La Escritura.....	16
2.3.1. proceso de la escritura	18
2.3.2. Tipos de Pre escritura	20
III. Hipótesis	22
3.1. Hipótesis General	22
3.2. Hipótesis específicas.....	22
IV. Metodología	23
4.1 Diseño de la investigación.....	23
4.1.1. Tipo de estudio	23
4.1.2. Nivel de Investigación.....	24

4.2 Población y muestra.....	25
4.2.1. Población	25
4.2.3. Muestra	26
4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores	27
Matriz de operacionalización de la variable	29
4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	31
4.4.1. Técnicas de recolección de datos.....	31
4.5 Plan de análisis	35
4.6. Matriz de consistencia	36
V Resultados.....	39
5.1.5. Objetivo general	57
5.2. Análisis de resultados	59
Aspectos complementarios	66
Referencias bibliográficas	66
Anexo N 1. Instrumento recolección de datos.....	70
Anexo N° 2. Evidencias de validación de Instrumento	71
Anexo N° 3. Evidencias de trámite de recolección de datos	74
Anexo N° 4. Formatos de consentimiento informado	75
Anexo N °5. Tabulación de datos del pre test	77
Anexo N °6. Tabulación de datos del pos test.....	78
Anexo N°7. Sesiones de aprendizaje.....	79

ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y CUADROS

Figuras

Figura 1. Resultado porcentual del desarrollo de la escritura en los niños de cinco años.	39
Figura 2. Resultado porcentual de la primera sesión.....	40
Figura 3. Resultado porcentual del desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la tercera sesión.....	41
Figura 4. Distribución porcentual de la tercera sesión.....	42
Figura 5. Distribución porcentual de la cuarta sesión.....	43
Figura 6. Distribución porcentual de la quinta sesión.....	44
Figura 7. Distribución porcentual de la sexta sesión.....	45
Figura 8. Distribución porcentual de la séptima sesión.....	46
Figura 9. Distribución porcentual de la octava sesión.....	47
Figura 10. Distribución porcentual de la novena sesión.....	48
Figura 11. Distribución porcentual de la décima sesión.....	49
Figura 12. Distribución porcentual de la décima primera sesión.....	50
Figura 13. Distribución porcentual de la décimo segunda sesión.....	51
Figura 14. Distribución porcentual de la décimo tercera sesión.....	52
Figura 15. Distribución porcentual de la décimo cuarta sesión.....	53
Figura 16. Distribución porcentual de la décimo quinta sesión.....	54
Figura 17. Distribución porcentual del desarrollo de la escritura de los niños en el pos test.....	55
Figura 18. Distribución porcentual del pretest y pos-tes.....	56

Tablas

Tabla 1. Población de estudio de los niños y niñas del nivel inicial de 3, 4 y 5 años	25
Tabla 2. La muestra de estudio de los niños y niñas de cuatro años de edad.....	26
Tabla 3. Matriz de datos codificados de expertos.....	32
Tabla 4. Validez del instrumento por los expertos.....	33
Tabla 5. Resultado de alfa de Cronbach.....	34

Tabla 6.Nivel de desarrollo de la escritura en los niños de cinco años aplicando un pre test.....	39
Tabla 7.Resultado de la primera sesión de aprendizaje: jugando con las manitas	40
Tabla 8.Resultado de la segunda sesión de aprendizaje: jugando me divierto.....	41
Tabla 9. Resultado de la tercera sesión: Jugando con los medios de comunicación .	42
Tabla 10. Resultado de la cuarta sesión de aprendizaje: Jugando con los medios de transportes.....	43
Tabla 11.Resultado de la quinta sesión: Jugando con las palabras que empiecen a igual	44
Tabla 12.Resultado de la sexta sesión: jugando con las palabras que empiezan igual sonido	45
Tabla 13.Resultado de la séptima sesión: jugando y escribo la vocal O	46
Tabla 14.Resultado de la octava sesión: jugando con la consonante T	47
Tabla 15. Resultado de la novena sesión: juego con carteles de precios y ofertas....	48
Tabla 16. Resultado de la décima sesión: jugando al teatro en casa.	49
Tabla 17.Resultado de la décima primera sesión: jugando como organizarnos en casa	50
Tabla 18.Resultado de la décima segunda sesión: juego y creo trabalenguas.....	51
Tabla 19. Resultado de la décima tercera sesión: jugamos a crear nuestro cartel de asistencia.....	52
Tabla 20. Resultado de la décima cuarta sesión: jugamos a crear nuestro cuento	53
Tabla 21.Resultado de la décima quinta sesión: me divierto copiando frases cortas	54
Tabla 22.Resultado del pos test aplicada a los niños de cinco años	55
Tabla 23.Distribución porcentual del pre test y pos test.....	56

Cuadros

Cuadro 1: Matriz de operacionalización de la variable	29
Cuadro 2.Baremo de la variable de la escritura en los niños de cinco años.	32
Cuadro .3 Confiabilidad de instrumento de KR-20	36

INTRODUCCIÓN

Cuando nos referimos al ámbito educativo en los niños de zonas rurales e indígenas, se puede evidenciar muchos inconvenientes; uno de ellos es el manejo inadecuado de la escritura. La enseñanza de la escritura es uno de los principales objetivos de la educación, una actividad importante en la comunicación integral del niño, así mismo en su proceso cognitivo y en lo personal. El niño que tiene dificultad en aprender a leer y escribir está más predispuesto a la frustración escolar, por ello es necesario que esté preparado para adquirir dicha enseñanza, respetando su maduración neurobiológica previa (Quispe y Lozano, 2016).

Se plantea que las estrategias didácticas son poco utilizadas para implementar en el desarrollo de la escritura por los docentes del aula, la educación es más escolarizada es decir que los niños presentaron problemas en la escritura por falta de estrategias didácticas, los niños no reciben atención a la clase, ya que la enseñanza es poco llamativa para el niño de cinco años y eso dificulta la atención para desarrollar la escritura. Debido a la problemática se buscó que estrategia es la más adecuada para poder mejorar el desarrollo de la escritura siendo el juego la estrategia más adecuada donde los niños incrementan su desarrollo de la escritura siendo de forma didáctico y divertido y porque el niño desarrolle sus destrezas y habilidades en la escritura.

En la Institución Educativa Rodrigo Chavéz Gonzales del cantón Huaquillas, existe como problema el desarrollo de la escritura debido a que los estudiantes de 5 años no han desarrollado correctamente las habilidades y destrezas por lo cual se pudo observar que los niños tienen problemas para escribir las vocales, hacer trazos, y grafías. La causa de estos problemas es porque los docentes no implementaban las estrategias adecuadas que el estudiante necesita para fortalecer el desarrollo de la escritura, y ahora por la pandemia, la educación dio un giro de 180° llegando a convertirse en educación virtual convirtiendo al docente en un guía y el padre de familia su tutor de enseñanza, debido a esto muchos de los padres de familia, no

siguen el proceso adecuado y prefieren por ayudarlo al infante, por otra parte, la mayoría de docentes no han estado preparados para esta etapa y no planifican actividades que vayan de acuerdo a la estrategia que el niño necesita por ende no evidencian el desarrollo que está teniendo el estudiante en esta área. De ahí surge el problema del estudio: ¿De qué manera influye la aplicación de la estrategia didáctica basado en juegos en la mejora del desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la Institución Educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019? para dar solución a este problema se realizaron estrategias didácticas basadas en juegos para ayudar a mejorar el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años en esta investigación se planteó el siguiente objetivo general: Determinar si la aplicación de la estrategia didáctica basado en juegos mejora el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la Institución Educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019.

sus objetivos específicos: 1. Conocer el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la institución educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019 mediante la aplicación de un pre test. 2: aplicar la estrategia didáctica basado en juegos para mejorar el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la Institución Educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019. 3: Evaluar el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la Institución Educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019, mediante un pos test. 4: comparar si la estrategia didáctica basado en juegos mejoran el desarrollo de la escritura en niños de cinco años de la Institución Educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019.

Esta investigación se justifica en nuestro país deben de desarrollar sus correctas habilidades de la escritura para aprender el aprendizaje, por consiguiente se pretende dotar a los profesores de los métodos de enseñanza más adecuadas según las características y personalidad de cada niño, es para contener en contacto con materiales escritos para ayudarlo

a comprender la función de la escritura, es fundamental estimular el desarrollo de la estructura cognitiva de los niños desde el inicio de la niñez porque es fundamental considerar el método más adecuado, para saber si el juego promueve la mejora en la escritura en los niños de cinco años de la institución educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

2.1 Antecedentes

2.1.1. Internacional

Maldonado (2019) en su tesis con el tema el juego como estrategia didáctica para fortalecer el desempeño semántico en los niños de 5 años de inicial angelitos de mama Ashi distrito chacas región Ancash. En el estudio se concluye que su objetivo general es determinar si el juego como estrategia didáctica favorece el desempeño semántico en los niños de 5 años y su metodología de estudio fue pre experimental con pre prueba y pos prueba y su diseño fue concebido al producto final de un estudio con sus resultados que fue el 80% de los niños alcanzaron el nivel retraso luego de aplicar el juego se redujo al 10% y así mismo el 15% obtuvieron los niños que tienen que mejorar en el pre test incrementando el 20% de variación más notoria que fue el nivel normal que un 5% de los niños se situaron en dicho nivel de pre test, y para el pos test el porcentaje se incrementó al 70% que permite concluir que el juego como estrategia didáctica favoreció al desempeño semántico, y las conclusiones de este trabajo fue que a partir de la prueba de constatación de hipótesis se puede afirmar que la aplicación de juegos como estrategia didáctica mejoro significativamente al desempeño semántico de los niños de 5 años.

Vilches & olivera (2018) mencionan en su tesis el tema el juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 5 años de la institución educativa inicial de Pacchanta, distrito de Ocongate Quispicanchi-cusco, su investigación tuvo como objetivo general determinar de qué manera incide el juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad de la I.E. mencionada y su metodología fue de tipo aplicada con diseño

pre experimental con pre test y pos test a un grupo único de estudiantes así mismo se puede ver detalladamente que en sus resultados del pos test 53% (11) lograron en una minoría las actividades relacionadas a la lateralidad del esquema corporal equilibrio y control, mientras que el 38% (8) estudiantes lograron medianamente ejecutar las actividades así mismo en el pos test 86% (18) estudiantes alcanzaron un nivel satisfactorio y solo el 14% (3) estudiantes se quedaron en nivel medianamente satisfactorio y en cuanto a los análisis de resultados podemos teniendo como conclusión que el juego incide significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad comparando como muestran los resultados del pre test y pos test y verificación de la hipótesis nula y general.

Arroyo (2019) en su tesis con el tema el juego didáctico en la escritura creativa del estudiante del grado 302 manifiesta que su objetivo general es determinar la incidencia del juego didáctico en el proceso de la escritura creativa de los estudiantes del grado 302 y su metodología que realizo este estudio fue de tipo cualitativa que permite comprender la situación en cuanto a las experiencias para interactuar, según los resultados obtenidos se encontró que el juego contribuyo de forma positiva en los procesos de escritura creativas que permitieron a los estudiantes el fortalecimiento y motivación por hacerlo en el análisis de resultados los datos recolectados se relacionan con las categorías presentadas como son la codificación para fraccionar las temáticas presentadas y se hace de dos formas deductivas e inductivamente.

Teniendo como conclusión de su trabajo se verifico las ventajas del conocimiento del uso del juego didáctico en el aula de clase para desarrollar la escritura creativa se usó las ventajas del juego para mejorar la escritura y fortalecer su aprendizaje y adquirir nuevos conocimientos y aprendizajes.

2.1.2. Nacional

Según en el trabajo de Galarza & Méndez (2020) en su tesis el juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en los niños de 4to grado de la escuela de educación básica Enrique gil gilbert donde su objetivo fue determinar la importancia del juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo lógico matemático de la cual su metodología fue cuali-cualitativo de tipo de tipo bibliográfica descriptiva y aplicada en sus resultados, las técnicas de instrumentos investigación adecuados a la problemática como lo son: de observación, entrevista y lista de cotejo en sus resultados de la entrevista es 100% de los estudiantes identifican los términos de juego con operaciones básicas de matemática, mientras que el 87% ejecuta instrucciones del juego asociando la problemática a los elementos y resultados, el 98% desarrollan adecuadamente el pensamiento lógico matemático y el 97% de los estudiantes resuelven operaciones ordenadamente, el 82% explica de manera clara procesos que se lleva a cabo durante el desarrollo del juego y teniendo se concluyó que los estudiantes se muestran seguros y autónomos durante el desarrollo de las actividades que realiza, desde el uso del juego ha podido establecer de mejor forma los lineamientos de resolución así como concluir adecuadamente cada etapa de aprendizaje implícita.

Puchaicela (2018) en su tesis el juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza de multiplicación y división en los estudiantes de quinto grado de la escuela educación básica general “Miguel Riofrio” ciudad de Loja del año 2017 en su investigación en su objetivo general es identificar las dificultades del proceso de enseñanza aprendizaje de la multiplicación y división en los estudiantes de la institución mencionada anteriormente y la

metodología de estudio cuantitativo diseño pre experimental y en sus resultados se manifestó que el 74% (20) estudiantes dio como resultado que los maestros no utilizan las estrategias didácticas mientras que el 26% expresaron que el docente si utiliza las estrategias didácticas teniendo en cuenta que los maestros no enseñan de manera significativa el test que se presentó a los 27 estudiantes sirvió para identificar las falencias que presentaron en los ejercicios de la multiplicación se obtuvo 15 estudiantes que corresponde el 58% presentan muchos errores al momento de realizar ejercicios de multiplicación y división, y 12 estudiantes que representa el 42% resuelven los ejercicios de multiplicación y división con menos errores llegando a la conclusión que se fundamentó teóricamente la importancia del juego como estrategia didáctica utilizando técnicas e instrumentos de diagnóstico para identificar las dificultades de los estudiantes.

Aparicio (2021) en su tesis con el tema el juego cognitivo estrategia neuro pedagógica en el aula para mejorar la atención en niños de once a doce años en este estudio tiene como objetivo analizar la contribución del juego cognitivo para mejorar la atención en los niños de once y doce años y su metodología que se utilizó cuantitativo diseño cuasiexperimental basada en la comparación del pre test y pos test para lo cual se realizó los resultados con el análisis de 41 estudiantes de once y doce 22 en el grupo experimental y en el grupo control se obtiene un pvalor de 0,005 con la prueba T de Student y 0,018 para Yuen, en los dos casos valores inferiores a 0,05 por lo tanto también se comprueba una diferencia estadísticamente significativa para esta variable con un tamaño del efecto “medio” igual a 0,54. Recordemos que esta es la medida principal para la validación del test, lo que significa que no existen diferencias significativas para esta variable de estudio. En su conclusión que Al realizar una comparación intergrupala entre el pretest y retest para el grupo experimental, se comprueba que

únicamente existen diferencias en dos de las cinco variables analizadas: la variable que evalúa la atención a través de la velocidad de procesamiento, cantidad de trabajo y motivación.

2.1.3. Regional

Guijarro (2018) en su tesis investigativo con el tema incidencia de la coordinación motriz fina en la escritura de los rasgos grafo motores de los niños de primer grado se planteó el objetivo general determinar el desarrollo de la motricidad fina mediante la aplicación de técnicas grafo plásticas empleando el juego lúdico para establecer una escritura de rasgos grafo motores de manera legible y su metodología fue cuantitativa que permitió establecer cuadros y gráficos estadísticos que dan informe sintetizado de la investigación de campo que se desarrolló para confirmar y cumplir con los objetivos de la investigación, en los resultados Con respecto al rasgado de papel con los dedos, 19 niños lo hacen de manera insuficiente y 14 lo hace suficientemente, y en menos cantidad es aceptable la realización de la actividad. En relación al plegado de papel, 18 niños lo hacen insuficiente y 15 de ellos suficiente, los demás en cambio lo hacen aceptablemente, pero la mayor parte no realiza satisfactoriamente la actividad. La realización de las trenzas con lana 16 niños la realizan insatisfactoriamente, igual cantidad lo hace satisfactoriamente y en menos cantidad lo realiza suficientemente. En lo que respecta a enhebrar lana, cinta o cordón en una figura preparada con agujeros, 20 niños lo hacen insatisfactoriamente, 14 de forma suficiente y en menos cantidad satisfactoriamente. En lo que respecta a insertar bolitas, de collar, los niños presentan dificultad en 21 de ellos, 8 de ellos lo realiza de manera suficiente y en menos cantidad lo realizan satisfactoriamente. La observación a los niños fue exitosa en lo referente al descubrimiento real de sus limitaciones, en las actividades que ellos desarrollaron se observó como ellos presentan dificultad en la mayor parte de las aplicaciones, en los movimientos de sus dedos, sus manos para enlazar enhebrar, ajustar, insertar, son acciones en donde se ve la dificultad que tienen los niños para realizar las actividades de una forma satisfactoria, pero en esta ficha se evidencia el grado de

dificultad que ellos presentan, lo que no les va a permitir escribir rasgos grafomotores legibles y en su conclusión Los problemas de motricidad son consecuencia de trastornos mentales que ocasionan lentitud y desorden lingüístico.

2.2. Bases teóricas de la investigación

Teoría sociocultural de Vygotsky:

Lev Vygotsky (1896-1934) citada por López, de Valdiviezo, M. (1997) Afirmando que la teoría Psicológica en las relaciones del individuo con la sociedad, son las actividades sociales el niño aprende a incorporar su pensamiento como una herramienta como el lenguaje, la escritura y el arte se construye entre las personas que interactúan, la interacción social entre compañeros se constituye un medio principal del desarrollo intelectual. Finalmente, Vygotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. (p.5)

También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. (p,6)

2.2.1. Estrategia Didáctica basado en juegos.

Marbella et al. (2004) menciona que las estrategias didácticas son planes que ayuda a generar un plan de aprendizaje para dirigirse a un objetivo valioso relacionado con el aprendizaje del niño, así mismo son procesos dirigidos a la toma de decisiones donde los estudiantes eligen de manera coordinada los conocimientos necesarios para cumplir una determinada demanda u objeto dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción. (P.17).

Según Flores, Flores et al. (2017) mencionan que las “estrategias didácticas son herramientas para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizajes, estas estrategias nos permiten desarrollar las habilidades cognitivas y metacognitivas del estudiante, mientras que en el profesor promueven practicas enriquecedoras para su conocimiento”.

Los juegos didácticos son actividades que se pueden usar en distintas maneras pueden ser ocasionales en los programas escolares de esta manera se enlaza en la motivación para poder basarse en la indicación que se le da al niño,

Así mismo se deben de aplicar en algunas actividades de forma adecuada, en los juegos didácticos mayormente son presenciados por los docentes para poder observar el comportamiento del niño y asegurarse quienes lo hacen de forma adecuada y aplican la actividad de acuerdo al propósito del juego que se les indico. Cerdá, E. & Pérez, J. et Jimeno, J.L. (2004, PP; 11-12).

Betuel, Cano. (2004) menciona que se trata de una serie de actividades que incrementa el logro en la expresividad y la creatividad por lo que una de estas dos funciones debe estar presentes en el ámbito educativo para que salga el conocimiento sin tener que definir la realidad social que vive en su alrededor. (p, 197)

Da a los alumnos más independencia y originalidad al darle diferentes ideas al docente y la estrategia educativa es lúdica en el sentido de que aprender es divertido y las actividades se desarrollan de forma lúdica para que el tiempo no pase, así mismo respeta las condiciones que rigen el aprendizaje. (p, 198)

Jimenes, Gonzales, A. & Robles, Cepeda, J. (2016) La estrategia didáctica “es una manera de combinar métodos y técnicas más sencillas y eficaces que ayudan al estudiante alcanzar la meta por medio de la práctica educativa las estrategias son modelos de teorías implícitas”.

2.2.2. El juego

Si hablamos de la teoría de juegos podemos decir que estudia las situaciones y conflictos y cooperación a la que denominamos juegos en donde se ve la interacción de los individuos y se observa el comportamiento que se espera en los acuerdos de los participantes en caso (juegos cooperativos) en esta teoría se ha contribuido en los análisis del (equilibrio de Nash), eso ha enriquecido a muchas situaciones económicas pero en estos últimos tiempos podemos decir que los juegos han experimentado un gran impacto en tres importantes aspectos como es en el área de la investigación académica teniendo un gran impacto en las publicaciones donde se realiza o se aplica la teoría de juego encontrando en revistas y libros para sus trabajos así mismo en el aspecto del docente podemos decir que aumentado sus estrategias en el área curricular de forma positiva, ha crecido mucho desde el estudio de la teoría de juego. Cerda & Navarro. (2004pp, 11-12)

Citado a Frauld El juego es un instrumento de socialización y comunicación, para que los niños y niñas se incorporen y organicen a la sociedad a la que pertenece, el juego es una actividad de mucho valor en las relaciones de padres e hijos “a través del juego existe una relación consigo mismo y los demás para entender su mundo que les rodea” el juego es de relación natural y social (p.16/17). (Rezontal) el juego infantil ofrece diferentes causas y funciones en el transcurso del desarrollo y donde esperan que el juego sea placentero, divertido aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, y es evaluado positivamente por quien lo realiza, así mismo el juego no tiene metas o finalidades más bien es un disfrute de llegar algún fin en particular, como también el juego es espontáneo y de forma voluntaria y libre por quien lo practica, esto implica la participación activa por parte del jugador.

Cada una de estas características del juego nos ayuda a las actividades artísticas que son frecuentes en el placer y que se realizan espontáneamente y que se genera un producto cada una de las actividades están para cambiar al mundo de la realidad.

El juego es placentero y libre y no suele tener ninguna finalidad específica aun cuando estes tomando un descanso el juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego más bien está vinculada con la creatividad y solución de problemas, al aprendizaje al desarrollo de la sociedad y otros fenómenos cognoscitivos. (p, 15).

Wallon citado por Maneces & monge (2001) considera que el juego se confunde con la actividad entera del niño mientras esta sea espontánea y no reciba sus objetivos de la disciplina educativa se debe dar en espacios abiertos y no en ambientes cerrados.

Garaigordobil (2008) menciona que el juego es una pieza clave para el desarrollo integral del niño, no es solo para solucionar problemas de aprendizaje y problemas sociales y la posibilidad de autoexpresión de los niños más bien se lo considera como la forma de explorar y experimentar con sensaciones, movimientos de lo cual ayuda a conocerse a sí mismo y a formar conceptos sobre el mundo. (p.13)

El juego es vital e indispensable para el desarrollo humano, así como también el juego el juego temprano y variado contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento.

Según Baquero (2007) menciona que el juego es una actividad cree una situación ficticia que marca cierta diferencia de la vida corriente, y esto permite al individuo refugiarse en un contexto de actividad que posee una tendencia propia. Se juega de ciertos límites de tiempo y espacio para definir su curso y sentidos. (p25).

Peña y Castro (2012, p.128) acotan que el juego es un escenario donde comienza la participación infantil, ya que dentro de él es posible escuchar las voces de niños y niñas con naturalidad, conocer sus experiencias personales, sus intereses individuales, colectivos y las relaciones que se dan entre ellos; donde la palabra y la acción dan cuenta de la implicación y compromiso de ellos y ellas dentro del juego.

Pérez & Merino. (2008) Se denomina juegos a todas las actividades que se realizan con fines recreativos para quienes lo disfruten y lo practican, el juego es espontaneo y libre de realizar cualquier actividad física y se lo utiliza como medios didácticos y herramientas educativas y se lo emplea para entretenimiento de los niños para que disfruten su tiempo de ocio.

2.2.3. Juego Simbólico

El juego simbólico es el encargado de cimentar la vida interior y aporta a la maduración de la personalidad y a la pedagogía, los individuos están dotados de capacidades emocionales, cognoscitivas y motoras que se han desarrollado en la educación y a la vez nos ofrece las claves para ocuparse en los individuos, el juego simbólico ayuda a la experiencia como en forma teatral en los deseos de cada uno planteando un hecho nuevo, es la manera de simbolizar y jugar con lo vivido u observado. Ruiz. A, & Abad. J. (2011, P. 14)

Singer y Singer. (1976) menciona que el juego empieza con secuencias simples de conducta usando objetos reales en la vida cotidiana del niño como súper héroes o fantasías que son atractivos para él, diferentes expertos piensan que el juego simbólico favorece el desarrollo del lenguaje, así como las habilidades cognitivas y sociales favoreciendo la creatividad y la imaginación.

El juego simbólico es particularmente importante pues se refiere a la capacidad del pequeño para imitar situaciones de la vida real y ponerse en la piel de otras personas. Se trata de una actividad en la que el niño pasa continuamente de lo real a lo imaginario a través de este juego el niño representa, de forma simbólica, los roles y las situaciones del mundo que le rodea. Este juego implica “hacer como si” comiera, usando un palillo en vez de una cuchara o “hacer como si” fuera la madre o el doctor de su muñeca. Se trata de una actividad que le ayuda a ampliar su lenguaje, desarrollar la empatía y, sobre todo, consolidar sus representaciones mentales. También es una vía para que el niño canalice sus preocupaciones e incluso le permite encontrar soluciones a sus conflictos ya que recrea diferentes situaciones a través del juego.

El juego simbólico en los niños refleja el conocimiento de la realidad que los rodea cuanto más variedad es la realidad que el niño conoce de acuerdo a los argumentos que detalla según su interpretación puede ser a jugar al médico, superhéroes, bailarines de acuerdo al papel que interprete se obtiene 3 argumentos , el primero se refleja a la realidad social experimentada por los propios niños, el segundo argumento está ligado a interpretar a un personaje puede ser un superhéroe incluyendo en el mundo de ficción que tiene con la experiencia directa, así mismo en el tercer argumento es menos cotidiano aunque su conocimiento provenga de diferentes fuentes comunes. artículo de la revista UDEA, Bretherton, (1993).

2.2.4. Juego Cooperativo

Omañeca, Celli, R. Ruiz, Omañeca, J. (2007) Este juego nos permite explorar los eventos y comparación con los demás deseando el deseo y energía individual del niño que nos permite ver sus capacidades que fomentan a través del juego sin embargo en el juego cooperativo queda limitado la creatividad por buscar el resultado inmediato, para no fracasar, en este ocio se pretende evaluar el rendimiento individual de cada jugador. (p. 46) En este

juego se pretende ayudar a la individualidad de cada persona, y a la vez permite como resultado lograr la unión de esfuerzos que han desarrollado para dicha actividad. (p. 48)

2.3. Desarrollo de la Escritura

Citado Ferreiro & Taberoski (1993) que el niño debe de tener un proceso para llegar al final a la función de la escritura, se inicia en el momento en que su atención requiere de su conocimiento, la escritura es un tema muy debatido en el campo educativo, se pretende dar respuesta. A los métodos con enfoque didácticos y también en lo implícito y explícito del aprendizaje, el más usado es el método sintético. (p. 13)

Que es muy importante entre el oral y la escrito, entre el sonido y la grafía así también se puede debatir en el método de correspondencia que parte de los elementos mínimos son las letras que se enseña a partir de las reglas de sonorización de la escritura según la lengua correspondiente (p, 18).

Mosterin, J. (1993) Menciona que la escritura es un sistema universal de comunicación por que permite expresar todo lo que pensamos y no es un sistema independiente, más bien se limita a transcribir lo hablado, (p, 16).

El principio de la escritura se originó en los pueblos de (Mesopotamia, china, Egipto) estos pueblos utilizaron al principio el método rebus, esto último consistía en transcribir signos logográficos que presentan ciertas palabras o morfemas distintos que se pronuncian de forma igual o parecido (p, 31).

Motta. (2005 p 8) menciona que la lectoescritura es la herramienta que el hombre cuenta para la cultura, ha pasado por diversas etapas que se han priorizado de una actividad mecánica de la cual tomaba forma para su significado y así mismo establecer lo legible lo escrito (p, 8) el objetivo de la escritura es establecer la comunicación para la construcción del mensaje que se desea transmitir , la escritura es el proceso de construcción de significados

que implica el aprendizaje de la lectoescritura es la forma de los sonidos de la lengua oral para transformarlos en gráficos convencionales, letras

cuando nos referimos a la escritura hacemos un énfasis en los contenidos que requieren de estrategias específicas de enseñanza, la escritura es una actividad comunicativa y actividad motora que se debe enseñar si no se logra el aprendizaje motriz que culminara en el grafema como soporte de mensaje no se lograra la comunicación, (p, 9).

De acuerdo con lo propuesto por Carlino (2005), la escritura constituye un proceso que estimula el análisis crítico con respecto al propio saber, esto debido a que su ejercicio otorga la posibilidad de mantener la concentración en ciertas ideas, lo cual, a su vez, está dado por la naturaleza estable de la escritura, a diferencia de lo efímero del pensamiento y de la oralidad. Sin embargo, la investigadora aclara que su beneficio no es una consecuencia intrínseca de la escritura, sino el resultado de enfrentarse a la escritura desde una perspectiva compleja; frente a esto, podríamos afirmar que la escritura tiene el poder de estructurar de las ideas y, podríamos decir, devolverlas modificadas. De acuerdo con lo anterior, varios autores han dado cuenta de que, incluso en el ámbito de la educación superior, la escritura resulta ser una de las actividades más complejas; esto, en parte, porque el lenguaje escrito implica la puesta en marcha de un amplio espectro de habilidades cognitivas situado en un contexto sociocultural y sus prácticas (Nystrand, 1989; Prior, 2006). P, 122-123

Al respecto, Álvarez y Ramírez (2010) aciertan al proponer que el proceso de escritura es un mecanismo lingüístico que implica un alto nivel de elaboración, como consecuencia del rigor y precisión en el uso de los términos que requiere, así como la necesidad de explicar al máximo el contexto mental del escritor. Por este motivo, su enseñanza tiene relevancia a lo largo de todo el proceso de educación de un individuo; no termina con la escolarización, sino que es una habilidad que se desarrolla y actualiza constantemente.

Revela que la dificultad para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura en la escuela tiene su raíz en el entramado en que se fusionan, constantemente, los distintos factores que articulan el proceso de escritura: el destinatario, las intenciones, el género, las normas de textualidad, aspectos lingüísticos, la consideración del proceso y el uso de la escritura a partir de las motivaciones propias de los alumnos, principalmente. Entonces, cada vez que realizamos una tarea relacionada con escritura no solo estamos poniendo a prueba dicha habilidad, sino que, a la vez, estamos desarrollando diversas destrezas simultáneamente, por ende, efectuamos tareas que integran la lectura, la escritura, la comprensión y la producción. (Miras et al., 2013)

Para autores como Tolchinsky (1993) “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”.

“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”.

2.3.1. proceso de la escritura

1. Pre - escritura: “los niños hacen una lluvia de ideas para generar ideas para escribir, utilizan gráficos, webs de cuentos, y organizadores gráficos para ayudar a desarrollar una lista de palabras para escribir, decidir el tipo de escritura y audiencia, y determinar el propósito de la escritura”.

2. Borrador: “los niños ponen sus ideas en papel, en este momento, escriben sin mayor atención a la puntuación, gramática, o limpieza, algunos profesores pueden referirse a

esto como un descuidado copia o borrador cuyo propósito del borrador es que el estudiante se centre en su / ella ideas y escribálas sin la distracción o el temor de cometer errores en la gramática, capitalización, puntuación o estructura de párrafo”.

3. Edición por pares: Los compañeros de clase comparten sus borradores y hacen sugerencias entre ellos para mejora, se ayudan mutuamente a entender la historia preguntando quién, qué, cuándo, dónde, por qué y cómo preguntas, buscan mejores palabras para expresar ideas y discutir, entre ellos cómo hacer más clara la escritura.

5. Revisar – “Los niños usan las sugerencias de los compañeros para hacer Adiciones o aclarar detalles, los niños tratan de mejorar su escritura en su propio, el maestro interviene en esta etapa y da su opinión.

6. Edición: Los niños trabajan con el maestro y / o compañeros para corregir todo errores en la gramática y la ortografía.

7. Borrador final: “Los niños producen una copia de sus escritos con todos Correcciones hechas desde la etapa de edición y luego discutir esta final, borrador con el profesor, el profesor ofrece las últimas sugerencias de mejora en este punto”.

4. Publicación – “El proceso de escritura está finalmente en su final, los niños publican sus escritos haciendo una copie en su mejor letra o utilizando un procesador de textos, este es un tiempo para que los estudiantes celebrar, pueden compartir sus piezas con la clase durante la hora del cuento, hacer un libro de clase o un carpeta personal, o enviar su trabajo a los periódicos locales o revistas para niños, participación de los padres en el proceso de escritura, el proceso de escritura proporciona a los niños un modelo que es secuencial y consistente en donde los niños de todas las edades y niveles se benefician de la estructura del proceso de escritura, los padres necesitan estar familiarizado con el proceso de escritura que utiliza su hijo en la escuela”. Spivey (2014)

2.3.2. Tipos de Pre escritura

Semántica: Tal como lo manifiesta (DRAE) citado por Abad (2014) es el estudio de la significación de las palabras y signos lingüísticos y de sus combinaciones crónicas y diacrónicas quien se da un término sinónimo.

Léxico: es la variación de comunicación del individuo y la existencia de palabras especializadas que corresponde a la actividad humana de la lengua de comunicación, el léxico presenta a la suma de palabras presentes del dialecto que se da en las palabras que son conocidas por los miembros de las comunidades y la emplean a los mismos significados, es el procedimiento estadístico del orden de palabras que muestran el problema de los hablantes. (pp. 130 – 132)

Pragmática:

Escandell. M. (2020) menciona

“Es el estudio de la lengua en la comunicación que permite al hablante a dar un enunciado en específico que da a una situación comunicativa de parte del destinatario en fin la gramática es la disciplina que se considera en el lenguaje para dar referencia al estudio lingüístico como es el emisor destinatario, contexto verbal y situación del mundo”. (pp. 15-16).

2.4 Variables:

Variable independiente:

Según Flores, Flores et al. (2017) mencionan que las “estrategias didácticas son herramientas para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizajes, estas estrategias nos permiten desarrollar las habilidades cognitivas y metacognitivas del estudiante, mientras que en el profesor promueven practicas enriquecedoras para su conocimiento”.

Los juegos didácticos son actividades que se pueden usar en distintas maneras pueden ser ocasionales en los programas escolares de esta manera se enlaza en la motivación para poder basarse en la indicación que se le da al niño.

Variable dependiente:

Como lo menciona Ferreiro & Taberoski (s/f. p, 13) que el niño debe de tener un proceso para llegar al final a la función de la escritura, se inicia en el momento en que su atención requiere de su conocimiento, la escritura es un tema muy debatido en el campo educativo, se pretende dar respuesta. A los métodos con enfoque didácticos y también en lo implícito y explícito del aprendizaje, el más usado es el método sintético.

Que es muy importante entre el oral y la escrito, entre el sonido y la grafía así también se puede debatir en el método de correspondencia que parte de los elementos mínimos son las letras que se enseña a partir de las reglas de sonorización de la escritura según la lengua correspondiente (p, 18)

III. HIPÓTESIS

3.1. Hipótesis General

H1. La aplicación de la estrategia didáctica basado en juegos si mejora el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la institución educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019.

Hipótesis nula:

H0. La aplicación de la estrategia didáctica no mejora el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la institución educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019.

3.2. Hipótesis específicas

Hipótesis especifica 1

Con el pre test se logró identificar el nivel del desarrollo de la escritura en los niños de cinco años en la Institución Educativa Rodrigo Chavéz González Huaquillas El Oro Ecuador - 2019.

Hipótesis especifica 2

Con la aplicación de las sesiones de aprendizaje se logró mejorar el nivel del desarrollo de la escritura en los niños de cinco años en la Institución Educativa Rodrigo Chávez González Huaquillas El Oro Ecuador - 2019.

Hipótesis específica 3

Con el post test se logró identificar el nivel del desarrollo de la escritura en los niños de cinco años en la Institución Educativa Rodrigo Chávez González Huaquillas El Oro Ecuador - 2019.

Hipótesis específica 4

Con el pre test y post test se logró comparar el nivel del desarrollo de la escritura en los niños de cinco años en la Institución Educativa Rodrigo Chávez González Huaquillas El Oro Ecuador - 2019.

IV. METODOLOGÍA

4.1 Diseño de la investigación

La metodología que se utilizó en esta investigación fue de tipo cuantitativa que consiste en recolección y análisis de datos para contestar preguntas de investigación y probar hipótesis establecidas previamente, confía en la medición numérica, el conteo y frecuentemente en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población (Tamayo,2007).

4.1.1. Tipo de estudio

Tamayo, (2007) menciona que la investigación es de tipo cuantitativa porque consiste en la recolección y análisis de datos para contestar las preguntas de la investigación y probar hipótesis establecidas previamente, confía en la medición numérica, el conteo y frecuente

mente en el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en una población determinada.

4.1.2. Nivel de Investigación

Según se citó a Hernández, (2011) manifiesta que la investigación se desarrolló en el nivel explicativo, según los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o de fenómenos o del establecimiento de relaciones entre los conceptos; más bien están dirigidos a responder a las causas de los eventos físicos o sociales. El interés de mi investigación es el de explicar la relación entre la estrategia didáctica basada en juegos y el mejoramiento del desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la Institución Educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez.

4.1.3. Diseño de Investigación

El diseño de este estudio en investigación es pre experimental según Hernández Fernández & Batista (2015), con medición de un Pre Test y un post test, con el objetivo de comprobar la efectividad de la aplicación de la estrategia didáctica basada en los juegos mejora el desarrollo de la escritura de los niños de Cinco años de la Institución Educativa Rodríguez Chavéz Gonzalez:

01- X - 02

Donde:

01: Pre - test

X: Aplicación de estrategia didáctica

02: Pos – test

4.2 Población y muestra

La población y muestra es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones (Chaudhuri, 2018 y Lepkowski, 2008b). Una deficiencia que se presenta en algunos trabajos de investigación es que no describen lo suficiente las características de la población o consideran que la muestra la representa de manera automática. Por ello, es preferible establecer tales características con claridad, con la finalidad de delimitar cuáles serán los parámetros muestrales.

4.2.1. Población

La población está conformada por 27 niños/estudiantes de cinco Años de edad, que representa a todos aquellos estudiantes matriculados en el aula.

La institución educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez tiene 39 años de creación, está ubicada en calle Rumiñahui / Velasco Ibarra y callejón Chilla 11 de noviembre y cuenta con 316 estudiantes.

Tabla 1

Población de estudio de los niños y niñas del nivel inicial de 3, 4 y 5 años

Edad	Institución	Sección	varones	mujeres	total
	Educativa				
3 años	Rodrigo Chavéz González	Única.	15	6	27
4 años		Matutina	9	12	21
5 años			12	15	27
		Total			75

Nota. Ficha de los estudiantes matriculados, año 2019

4.2.2. Criterios de Inclusión y Exclusión

Inclusión

. Los niños de cinco años cumplidos

. Los niños matriculados

Exclusión

. Los niños que tienen más de 3 faltas durante la recolección de datos

. Niños cuyos padres no firmaron el consentimiento informado

4.2.3. Muestra

La muestra o unidad de trabajo la componen los niños y niñas en el aula de clase Devoz y Puello, (2015). Por ello cabe precisar que la muestra es un sub conjunto de la población por las características que contiene.

La muestra ha sido seleccionada a través del muestreo no probabilístico. Está conformada por: 27 niño Para determinar la muestra se estableció como:

Tabla 2

La muestra de estudio de los niños y niñas de cuatro años de edad

Institución	Aula	varones	mujeres
Educativa			
Rodrigo Chávez González	5 años	12	15
	Total	27	

Nota. Registro de asistencia de los alumnos, año 2019

4.2.4. Técnica de muestreo

Muestreo no probabilístico por conveniencia

Hernández (2017) menciona que la muestra no probabilística es la elección de las unidades no dependen de probabilidad, sin embargo, se caracteriza por el contexto de la investigación en este caso el procedimiento no es mecánico o electrónico sino se basa en fórmulas de probabilidad.

4.3 Definición y operacionalización de las variables e indicadores

Variable independiente: Estrategia didáctica basado en juegos

Marbella et al. (2004) menciona que las estrategias didácticas son planes que ayuda a generar un plan de aprendizaje para dirigirse a un objetivo valioso relacionado con el aprendizaje del niño, así mismo son procesos dirigidos a la toma de decisiones donde los estudiantes eligen de manera coordinada los conocimientos necesarios para cumplir una determinada demanda u objeto dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción. (P.17).

Variable dependiente: Desarrollo de la Escritura

Citado Ferreiro & Taberoski (1993) que el niño debe de tener un proceso para llegar al final a la función de la escritura, se inicia en el momento en que su atención requiere de su conocimiento, la escritura es un tema muy debatido en el campo educativo, se pretende dar respuesta. A los métodos con enfoque didácticos y también en lo implícito y explícito del aprendizaje, el más usado es el método sintético (p. 13).

Matriz de operacionalización de la variable

Cuadro 1:

Matriz de operacionalización de la variable

Variables	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicador	Items
V. independiente Estrategia didáctica basado en juegos	Marbella et al. (2004) menciona que las estrategias didácticas son planes que ayuda a generar un plan de aprendizaje para dirigirse a un objetivo valioso relacionado con el aprendizaje del niño, así mismo son procesos dirigidos a la toma de decisiones donde los estudiantes eligen de manera coordinada los conocimientos necesarios para cumplir una determinada demanda u objeto dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción. (P.17).	Betuel, Cano. (2004) menciona que se trata de una serie de actividades que incrementa el logro en la expresividad y la creatividad por lo que una de estas dos funciones debe estar presentes en el ámbito educativo para que salga el conocimiento sin tener que definir la realidad social que vive en su alrededor. (p, 197)	Juego didáctico	-Son espontáneos	1.interactúa fácil mente 2. utilizan material reciclable.
			Cooperativo	- El niño respeta las indicaciones del maestro.	3. practica juegos grupales. 4. le gusta compartir juguete
			Simbólico	- Busca personajes u objetos escondidos en imágenes.	5. participa de cuentos/ dramatizaciones. 6. usa la imaginación para una lectura de un cuento.

<p>V. Dependiente</p> <p>Desarrollo de la Escritura</p>	<p>Citado Ferreiro & Taberoski (1993) que el niño debe de tener un proceso para llegar al final a la función de la escritura, se inicia en el momento en que su atención requiere de su conocimiento, la escritura es un tema muy debatido en el campo educativo, se pretende dar respuesta. A los métodos con enfoque didácticos y también en lo implícito y explícito del aprendizaje, el más usado es el método sintético. (p. 13)</p>	<p>Motta. (2005 p 8) menciona que la lectoescritura es la herramienta que el hombre cuenta para la cultura, ha pasado por diversas etapas que se han priorizado de una actividad mecánica de la cual tomaba forma para su significado y así mismo establecer lo legible lo escrito (p, 8) el objetivo de la escritura es establecer la comunicación para la construcción del mensaje que se desea transmitir , la escritura es el proceso de construcción de significados que implica el aprendizaje de la lectoescritura es la forma de los sonidos de la lengua oral para transformarlos en gráficos convencionales, letras</p>	<p>-</p>	<p>la situación, es decir refleja los rasgos de un texto narrativo.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interpreta el personaje 2. Escribe palabras cortas 3. Menciona características del cuento 4 identifica las palabras.
---	---	---	----------	---	--

4.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Los datos serán verificados, por medio de un conjunto de técnicas e instrumentos de evaluación, esto permitirá verificar el efecto de la aplicación de la variable independiente además de la variable dependiente, es por eso que en la práctica de campo se aplicara la técnica de observación por medio de la lista de cotejo.

Así mismo estos instrumentos fueron validados por los expertos de los cuales 2 dieron información para mejorar dichos instrumentos, los mismos que permitieron evaluar exitosamente el desarrollo. Así mismo se detalla la descripción de dichas técnicas e instrumentos a utilizar en la investigación.

4.4.1. Técnicas de recolección de datos

La observación:

Castellanos. (2017) menciona lo siguiente:

“La técnica de observación es la que se utiliza en la investigación que consiste en observar personas, hechos, fenómenos casos objetos de acciones, situaciones con el fin de determinar información necesaria para una investigación”.

4.4.2. Instrumento de recolección de datos

La lista de cotejo:

La dirección de educación media superior. (DEMS) menciona que es un “instrumento que está debidamente estructurado y que contine criterios y desempeños de evaluación establecidas, donde se califica la presencia o ausencia de estos mediante una escala dicotómica, es decir que acepta solo dos alternativas: Si, No, lo logra o no lo logra, presente o ausente. Sirve para evaluar tareas, acciones, procesos, productos

de aprendizaje o conductas, se considera un instrumento de evaluación, dentro de los procedimientos de observación”.

MINEDU (2015). Este instrumento de evaluación que nos va a permitir el grado de conocimiento en que vienen los niños y niñas, según los resultados nos va ayudar a tomar las adecuadas decisiones. Consiste en una serie de indicadores cuya presencia o ausencia se desea constatar la utilidad para establecer la habilidad del estudiante, para desarrollar los procesos de motricidad fina. En la investigación se utilizó la lista de cotejo como instrumento para evaluar el aprendizaje de los niños en el desarrollo lógico matemático.

Cuadro 2

Barameo de la variable de la escritura en los niños de cinco años.

Tipo de calificación	Nivel global	Puntuación
A	LOGRO	(8 – 10)
B	PROCESO	(4-7)
C	INICIO	(0-3)

Nota: Escala de calificación del desarrollo de la escritura

Tabla 3

Matriz de datos codificados de expertos

Valoración	
si	No
1	0

Nota: propia del estudiante

4.4.2.1. Validez del Instrumento

Para verificar el instrumento de validación de la lista de cotejo se calcula la medición del desarrollo de la escritura en los niños de cinco años, es así que se solicitó a 5 docentes especializados en el área inicial para que validen los expertos que consistían en analizar cada ítems que conformaba la lista de cotejo, contestando a cada ítems con un Si / No se validó el instrumento para ser aplicable, en el desarrollo del aprendizaje de la escritura en los niños de cinco años de la Institución educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez.

Tabla 4

Validez del instrumento por los expertos

Concordancia de expertos	Fi	%
Si aplicable	5	100%
No aplicable	0	0%
Total	5	100%

Nota: resultados del Spss,año 2019

4.4.2.2. Confiabilidad del Instrumento

Se realizó la confiabilidad del instrumento utilizando el estadístico Kuder Richardson (KR-20) del cual se obtienen los resultados del programa informático Excel versión 2016, para Windows informando que dichos resultados fueron obtenidos a través de la prueba piloto que se realizó con 15 niños, el nivel de confianza de KR-20 fue alto por lo cual se precisó que el instrumento de la variable desarrollo de la escritura fue muy confiable.

Tabla 5*Resultado de Kuder Richardson (KR-20)*

Confiabilidad de KR-20	
KR-20	N° de elementos
0,626528334	15

Nota: realizado por el estudiante

KR20 es el coeficiente utilizado para medir la fiabilidad de una escala. De medida o test, se aplicó 15 ítems de los cuales se obtuvo la medida de Kr20 con un 0.62681256 que se encuentra en la escala de media. de acuerdo a Merino, Charter (2009), nos dice que a partir de 0,61 a 0,81 valor el grado de confiabilidad es alto por lo tanto es aceptable la confiabilidad nos confirma que el instrumento listo de cotejo la cual contiene 15 ítems de acuerdo al programa estadístico es aplicable.

Cuadro .3 Confiabilidad de instrumento de KR-20

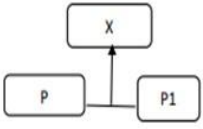
Confiabilidad de Instrumento con KR-20	
Rango	Interpretación
0,81 a 1,00	Muy alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,00 a 0,20	Muy Baja
Cuando es negativo	Extremadamente baja
Cuando es mayor a 1	Extremadamente alta

Nota: Elaborado por el estudiante

4.5. Plan de análisis

El procesamiento, implica un tratamiento luego de haber tabulado los datos obtenidos de la aplicación de los instrumentos, a los sujetos del estudio, con la finalidad de apreciar el comportamiento de las variables. A nivel descriptivo: se utilizó tablas de distribución de frecuencias, medidas estadísticas: promedio o media aritmética. Para el procesamiento y análisis de los datos se utilizó el programa estadístico SPSS versión 23 y EXCEL 2016. Los resultados obtenidos procesados se apoyaron en las técnicas de la estadística descriptiva e inferencial. La primera que nos ayudó a cuantificar los resultados del inicio (pre- test) como al final (pos-test) de la investigación para interpretar los resultados, la segunda a través de la diferencia de medias poblacionales que nos dio un sustento cuantitativo de aprobación de la hipótesis al aplicar las estrategias didácticas para mejorar la escritura. En referencia a las comparaciones estadísticas, que conllevó la evaluación de la significancia de los resultados de acuerdo con los planteamientos de la hipótesis, se empleó la prueba estadística no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas estableciendo un nivel de significancia del 5% ($p < 0,00$) hallando como $p = 0,000$ con lo cual se permitió rechazar la hipótesis nula.

4.6. Matriz de consistencia

TITULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	METODOLOGIA
Estrategia didáctica basado en juegos mejora la escritura en los niños de cinco años de la Institución Educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019.	¿De qué manera la aplicación de la estrategia didáctica basado en juegos mejora el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la Institución Educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019?	<p>GENERAL: Determinar si la aplicación de la estrategia didáctica basado en juegos mejora el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la institución educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019.</p> <p>Específicos: 1. Conocer el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la institución educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019, mediante la aplicación de un pre test. 2. Aplicar la estrategia didáctica basado en juegos para mejorar el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la institución educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019. 3. Evaluar el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la institución educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019, con un post test. 4. Comparar si la estrategia didáctica basado en juegos mejoran la escritura en niños de cinco años de la institución educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019.</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>H1. La aplicación de la estrategia didáctica basado en juegos si mejora el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la institución educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019.</p> <p>Hipótesis nula: H0. La aplicación de la estrategia didáctica no mejora el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la institución educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>Hipótesis específica 1 Con el pre test se logró identificar el nivel del desarrollo de la escritura en niños de cinco años en la Institución Educativa Rodrigo Chavéz González Huaquillas El Oro Ecuador - 2019.</p> <p>Hipótesis específica 2 Con la aplicación de las sesiones de aprendizaje se logró mejorar el nivel del desarrollo de la escritura en niños de cinco años en la Institución Educativa Rodrigo Chávez González Huaquillas El Oro Ecuador - 2019.</p> <p>Hipótesis específica 3 Con el post test se logró identificar el nivel del desarrollo de la escritura en niños de cinco años en la Institución Educativa Rodrigo Chávez González Huaquillas El Oro Ecuador - 2019.</p> <p>Hipótesis específica 4 Con el pre test y post test se logró comparar el nivel del desarrollo de la escritura en niños de cinco años en la Institución Educativa Rodrigo Chávez González Huaquillas El Oro Ecuador - 2019.</p>	<p>La investigación es</p> <p>Tipo: Cuantitativo</p> <p>Nivel: explicativo</p> <p>Diseño: pre experimental</p>  <p>Donde: P: Pretest X: Aplicación de la estrategia didáctica P1: pos-test.</p> <p>Muestra: 27 estudiantes 12 niños, 15 niñas de cinco años de la institución educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019.</p> <p>Técnica: la observación</p> <p>Instrumento: lista de cotejo.</p>

4.7 Principios éticos

Se considero en esta investigación a difundir el conocimiento y el bien común para los principios y valores éticos, que establece el reglamento de ética para la investigación.

En el reglamento se menciona que en una investigación realizada a un grupo de personas se debe de respetar la dignidad humana, la confiabilidad y a la privacidad. Los principios que se tuvieron presente en la investigación son los siguientes:

- Protección de la persona

La persona en toda investigación es el fin y no el medio, por ello necesita cierto grado de protección, el cual se determinará de acuerdo al riesgo en que incurran.

- Buenas prácticas de los investigadores

El investigador debe ser consciente de su responsabilidad científica y profesional ante la sociedad. En particular, es deber y responsabilidad personal del investigador considerar cuidadosamente las consecuencias que la realización y la difusión de su investigación implican para los participantes en ella y para la sociedad en general

- Justicia.

El investigador debe ejercer un juicio razonable, tomar las precauciones necesarias para asegurar que sus limitaciones de sus capacidades y conocimiento no den lugar o toleren prácticas injustas.

- Integridad científica

El investigador debe de respetar ya que se debe cuidar la seguridad de las personas o instituciones que nos abrieron las puertas para aplicar nuestra investigación y poder recolectar los datos necesario para la aplicación y ejecución de la investigación , por ese motivo el investigador tiene que saber sobresalir de la investigación sin exponer la integridad de la institución o docente se debe respetar todas las reglas para alcanzar el rendimiento positivo en la institución educativa o con el grupo de muestra que se cogió para la investigación.

V RESULTADOS

5.1 Resultados

5.1.1. Conocer el nivel de desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la institución educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el oro Ecuador – 2019, mediante la aplicación de un pre test.

Tabla 6

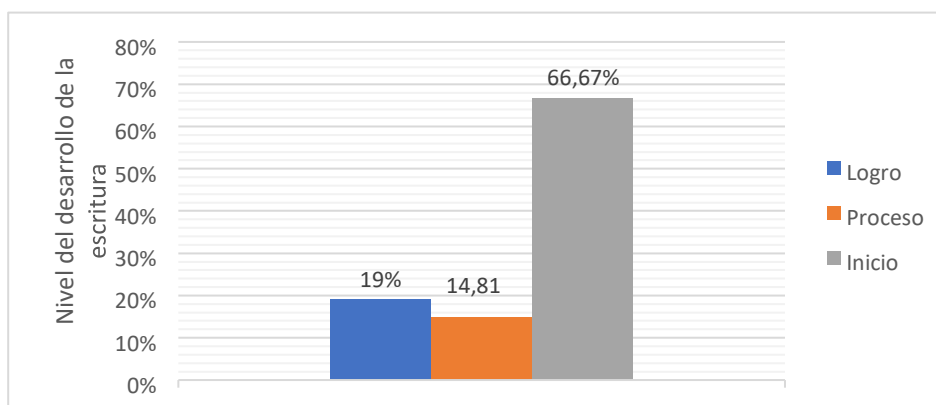
Nivel de desarrollo de la escritura en los niños de cinco años aplicando un pre test.

		pre test	
Nivel de aprendizaje		F1	X
logro	A	5	19%
progreso	B	4	14,81%
Inicio	C	18	66,67%
Total		27	100%

Nota: Lista de coteja aplicada a los estudiantes de cinco años

Figura 1.

Resultado porcentual del desarrollo de la escritura en los niños de cinco años.



Nota. Tabla 6

En la tabla 6 y figura 1, se observa que el 19% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro, el 14,81% en proceso, y el 66,67% en inicio. Concluye, que los estudiantes están

en un nivel de inicio mayor al logro, se pretende aplicar las sesiones con ayuda de a los juegos didácticos para mejorar el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años.

5.1.2. Aplicar la estrategia didáctica basado en juegos para mejorar el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la Institución Educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019.

Tabla 7

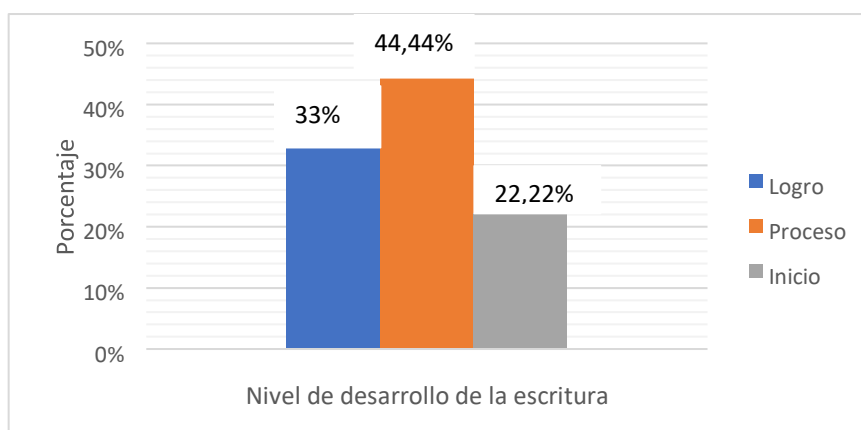
Resultado de la primera sesión de aprendizaje: jugando con las manitas

Nivel de aprendizaje		F1	X
logro	A	9	33%
progreso	B	12	44,44%
Inicio	C	6	22,22%
Total		27	100%

Nota: Lista de cotejo, año 2020

Figura 2.

Resultado porcentual de la primera sesión



Nota: Tabla 7.

En la tabla 7 y figura 2 se observa que el 33% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro, 44,44% en proceso, 22,22% en nivel de inicio. Concluye, que los estudiantes obtienen

el mayor porcentaje en el nivel proceso por ser la primera sesión realizada con la ayuda de los juegos didácticos mejorando el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años.

Tabla 8

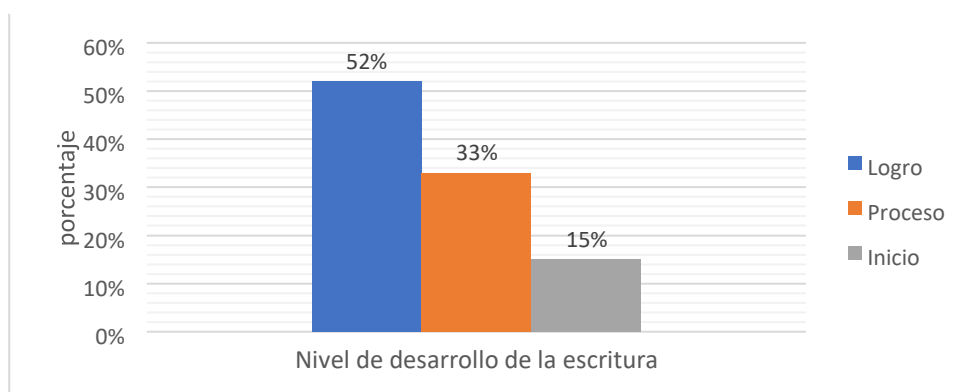
Resultado de la segunda sesión de aprendizaje: jugando me divierto

Nivel de aprendizaje		F1	X
logro	A	14	52%
progreso	B	9	33,00%
Inicio	C	4	15,00%
Total		27	100%

Nota: Lista de cotejo (2020)

Figura 3

Resultado porcentual del desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la tercera sesión



Nota: Tabla 8

En la tabla 8 y figura 3 se observa que el 52% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro, 33% en proceso, 15% en inicio. Concluye, que la mayoría de estudiantes alcanzaron el nivel de logro con la ayuda de los juegos didácticos mejorando el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años.

Tabla 9

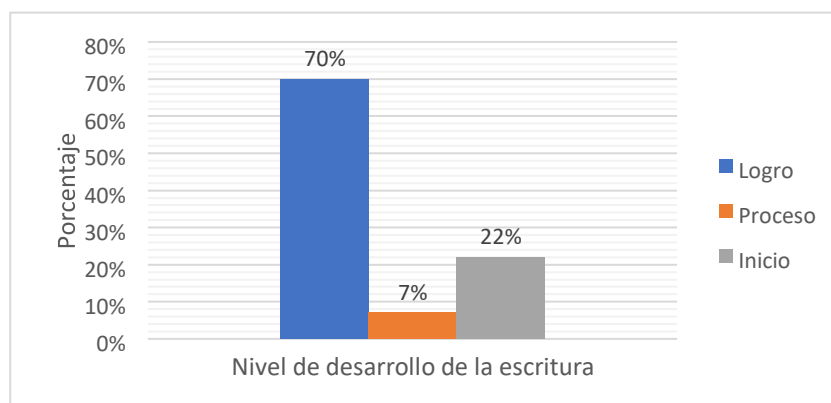
Resultado de la tercera sesión: Jugando con los medios de comunicación

Nivel de aprendizaje			
logro	A	F1	X
		19	70%
progreso	B	2	7%
Inicio	C	6	22%
Total		27	

Nota: Lista de cotejo (2020)

Figura 4.

Distribución porcentual de la tercera sesión



Nota: Tabla 9

En la Tabla 9 y figura 4, se observa que el 70% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro, 7% en proceso, 22% en inicio. Concluye, que la mayoría de estudiantes alcanzaron el nivel de logro con la ayuda de los juegos didácticos mejorando el desarrollo de la escritura en niños de cinco años.

Tabla 10

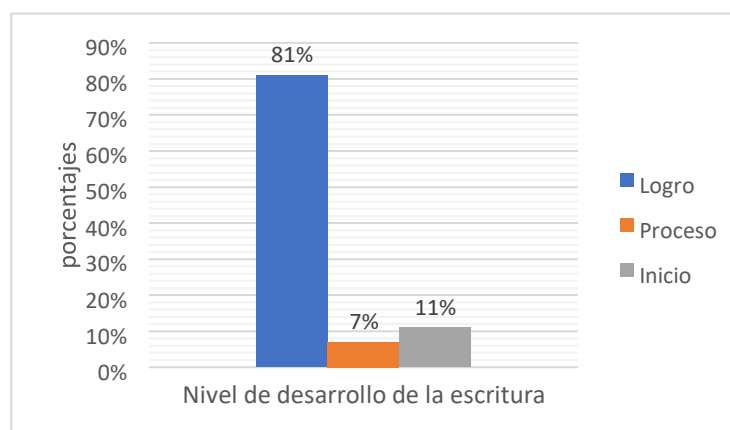
Resultado de la cuarta sesión de aprendizaje: Jugando con los medios de transportes

Nivel de aprendizaje		F1	X
logro	A	22	81%
progreso	B	2	7%
Inicio	C	3	11%
Total		27	100%

Nota: Lista de cotejo (2020)

Figura 5.

Distribución porcentual de la cuarta sesión



Nota: Tabla 10

En la tabla 10 y figura 5 se observa que el 81% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro, 7% en proceso, 11% en inicio. Concluye, que la mayoría de estudiantes alcanzaron el nivel de logro con la ayuda de los juegos didácticos mejorando el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años.

Tabla 11

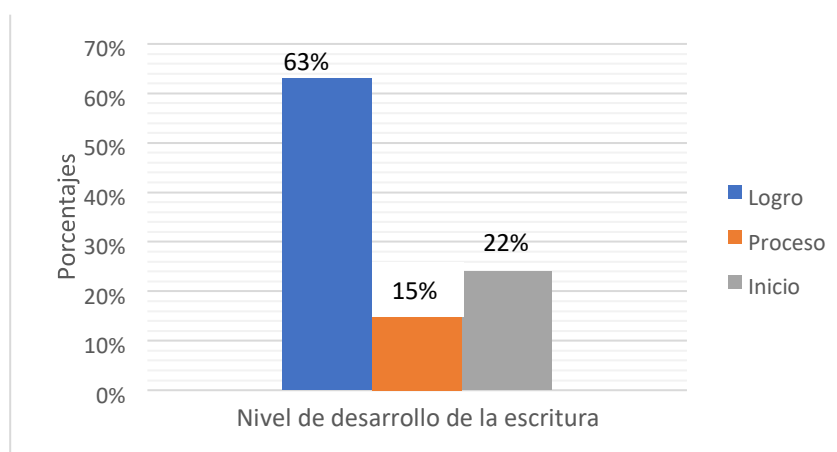
Resultado de la quinta sesión: Jugando con las palabras que empiecen a igual

Nivel de aprendizaje		F1	X
logro	A	17	63%
progreso	B	4	15%
Inicio	C	6	22%
Total		27	100%

Nota: Lista de cotejo (2020)

Figura 6.

Distribución porcentual de la quinta sesión



Nota: Tabla 11

En la tabla 11 y figura 6 se observa que el 63% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro, 15% en proceso, 22% en inicio. Concluye, que la mayoría de estudiantes alcanzaron el logro con ayuda de los juegos didácticos mejorando el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años.

Tabla 12

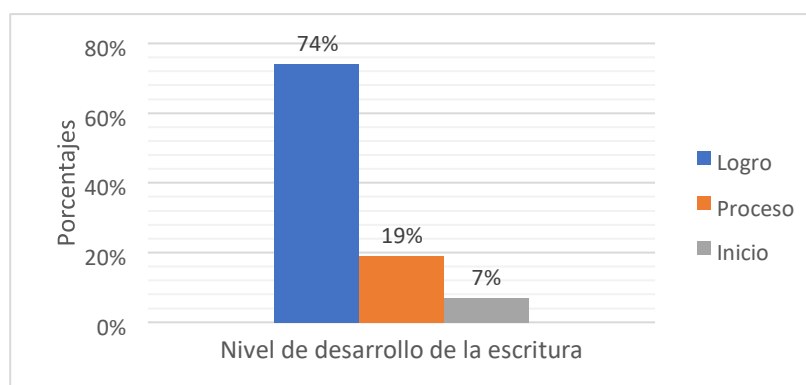
Resultado de la sexta sesión: jugando con las palabras que empiezan igual sonido

Nivel de aprendizaje logro		F1	X
A		20	74%
progreso	B	5	19%
Inicio	C	2	7%
Total		27	100%

Nota: lista de cotejo

Figura 7.

Distribución porcentual de la sexta sesión



Nota: Tabla 12

En la tabla 12 y figura 7 se observa que el 74% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro, 19% en proceso, 7% en nivel de inicio. Concluye, que la mayor parte de estudiantes alcanzaron el nivel de logro con la ayuda de los Juegos didácticos mejorando en el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años.

Tabla 13

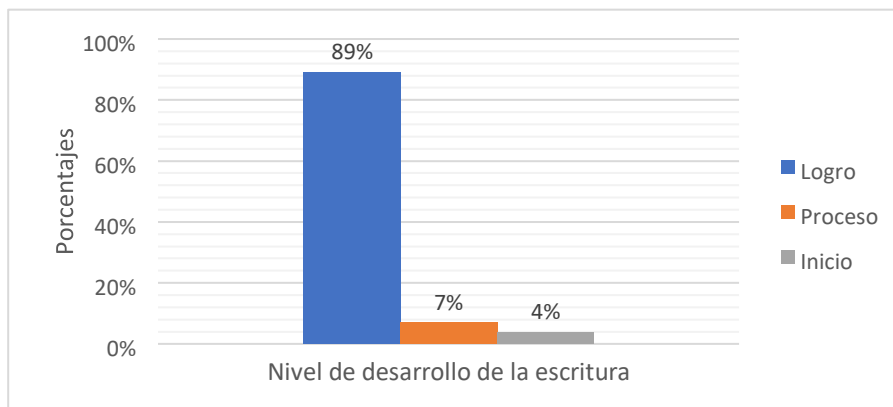
Resultado de la séptima sesión: jugando y escribo la vocal O

Nivel de aprendizaje		F1	X
logro	A	24	89%
progreso	B	2	7%
Inicio	C	1	4%
Total		27	100%

Nota: lista de cotejo

Figura 8

Distribución porcentual de la séptima sesión



Nota: tabla 13

En la tabla 13 y figura 8 se observa que el 89% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro, 7% en proceso, 4% en nivel de inicio. Concluye, que la mayor parte de los estudiantes alcanzaron el nivel de logro con la ayuda de los juegos didácticos mejorando el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años.

Tabla 14

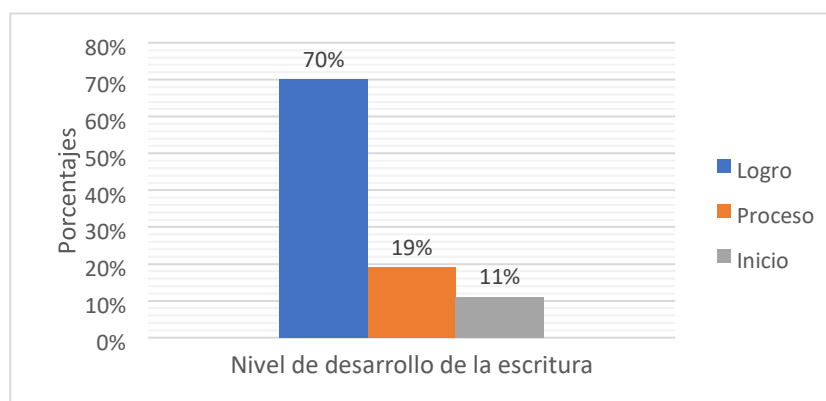
Resultado de la octava sesión: jugando con la consonante T

Nivel de aprendizaje logro		F1	X
A		19	70%
progreso B		5	19%
Inicio C		3	11%
Total		27	100%

Nota: lista de cotejo. (2020)

Figura 9.

Distribución porcentual de la octava sesión



Nota: tabla 14

En la tabla 14 y figura 10 se observa que el 70% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro, 19% en proceso, 11% en nivel de inicio. Concluye, que el juego didáctico si mejorado el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años.

Tabla 15

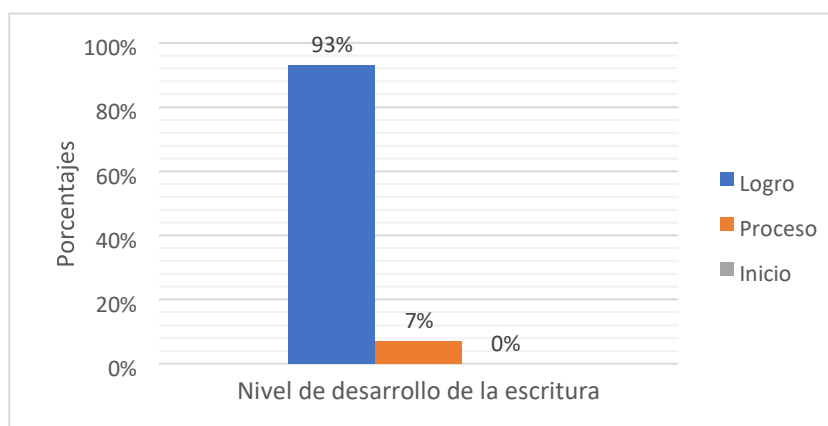
Resultado de la novena sesión: juego con carteles de precios y ofertas

Nivel de aprendizaje		F1	X
logro	A	25	93%
progreso	B	2	7%
Inicio	C	0	0%
Total		27	100%

Nota: lista de cotejo. (2020)

Figura 10.

Distribución porcentual de la novena sesión



Nota: Tabla. 15

En la tabla 15 y figura 10 se observa que el 93% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro, 7% en proceso, 0%. Concluye, que los juegos didácticos si mejoraron el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años.

Tabla 16

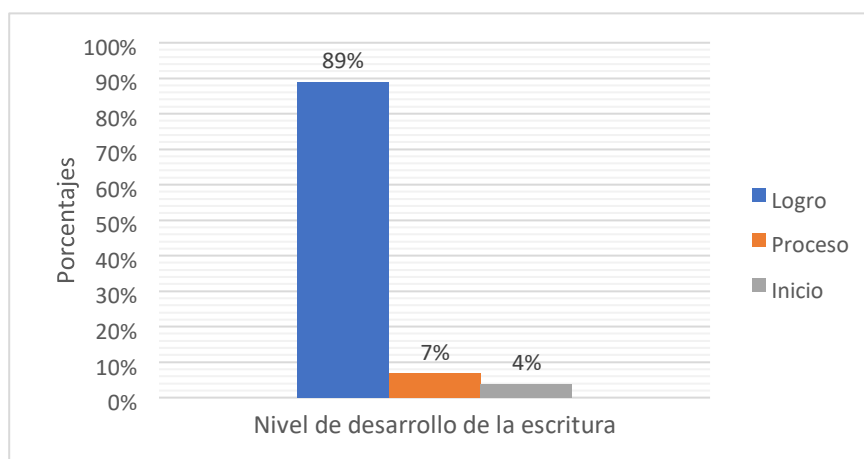
Resultado de la décima sesión: jugando al teatro en casa.

Nivel de aprendizaje logro		F1	X
A		24	89%
progreso B		2	7%
Inicio C		1	4%
Total		27	100%

Nota: lista de cotejo. (2020)

Figura 11.

Distribución porcentual de la décima sesión



Nota: Tabla 16

En la tabla 16 y figura 11 se observa que el 89% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro, 7% en proceso y 4% en inicio. Concluye, que los juegos didácticos si mejoro el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años.

Tabla 17

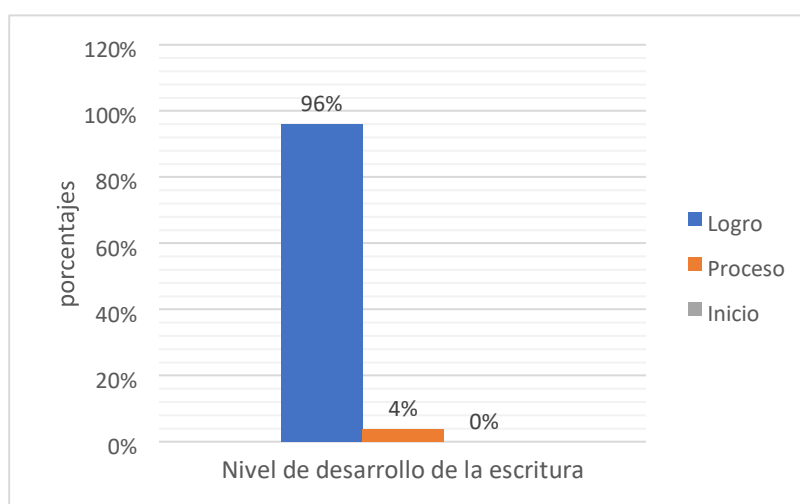
Resultado de la décima primera sesión: jugando como organizarnos en casa

Nivel de aprendizaje logro		F1	X
A		26	96%
Proceso	B	1	4%
Inicio	C	0	0%
Total		27	100%

Nota: lista de cotejo. (2020)

Figura 12.

Distribución porcentual de la décima primera sesión



Nota: Tabla 17

En la tabla 17 y figura 12 se observa que el 96% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro, 4% en proceso, 0% inicio. Concluye, que el juego didáctico si mejoro el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años.

Tabla 18

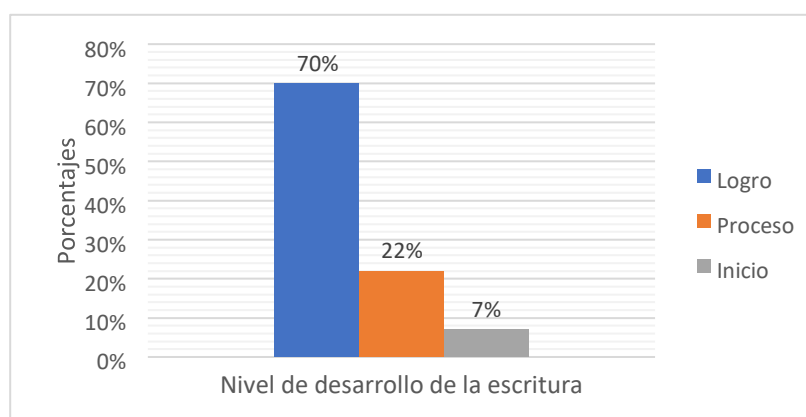
Resultado de la décima segunda sesión: juego y creo trabalenguas

Nivel de aprendizaje logro		F1	X
A		19	70%
progreso	B	6	22%
Inicio	C	2	7%
Total		27	100%

Nota: Lista de cotejo. (2020)

Figura 13

Distribución porcentual de la décimo segunda sesión



Nota: Tabla 18

En la tabla 18 y figura 13 se observa que el 70% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro, 22% en progreso, 7% en inicio. Concluye, que los juegos didácticos mejoraron el desarrollo de la escritura.

Tabla 19

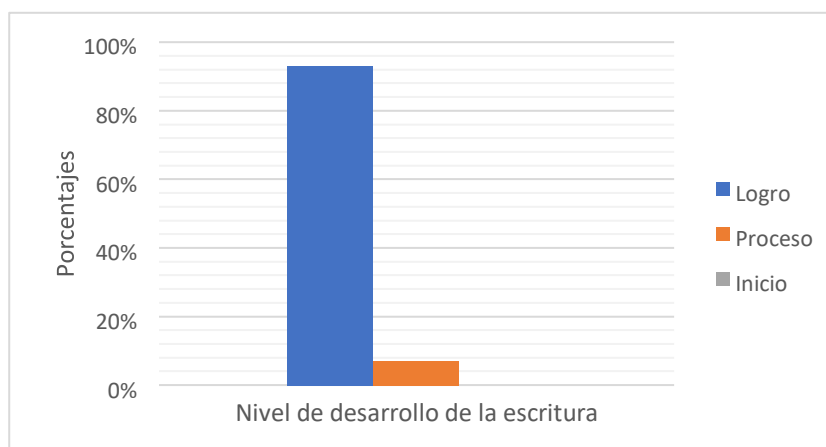
Resultado de la décima tercera sesión: jugamos a crear nuestro cartel de asistencia

Nivel de aprendizaje		F1	X
logro	A	25	93%
progreso	B	2	7%
Inicio	C	0	0%
Total		27	100%

Nota: lista de cotejo

Figura 14

Distribución porcentual de la décima tercera sesión



Nota: tabla 19

En la tabla 19 y figura 14 se observa que el 93% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro, 7% en proceso, 0% en inicio. Concluye, que el mayor porcentaje se obtuvo en el nivel de logro con ayuda de los juegos didácticos mejorando el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años.

Tabla 20

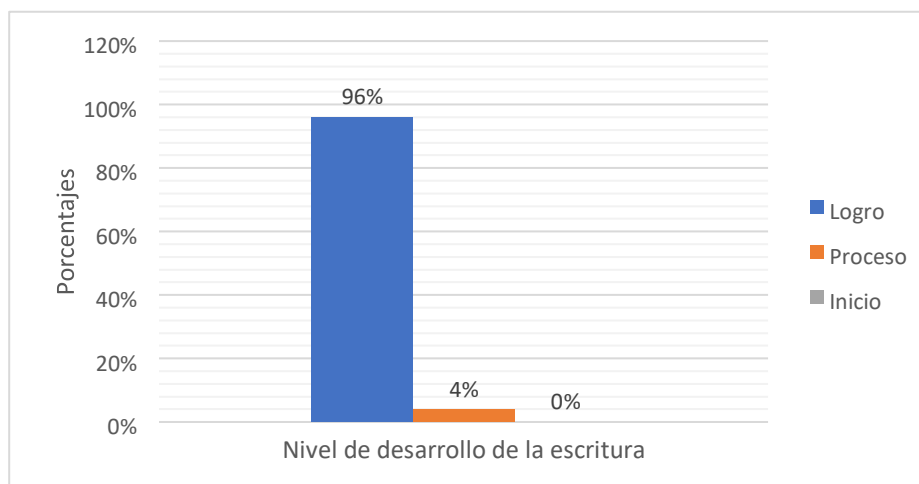
Resultado de la décima cuarta sesión: jugamos a crear nuestro cuento

Nivel de aprendizaje logro		F1	X
A		26	96%
progreso B		1	4%
Inicio C		0	0%
Total		27	100%

Nota: Lista de cotejo. (2020)

Figura 15

Distribución porcentual de la décima cuarta sesión



Nota: Tabla 20

En la tabla 20 y figura 15 se observa que el 96% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro, 4% en proceso, 0% en inicio. Concluye, que el mayor porcentaje obtenido fue en el nivel de logro, en donde los juegos didácticos mejoraron el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años.

Tabla 21

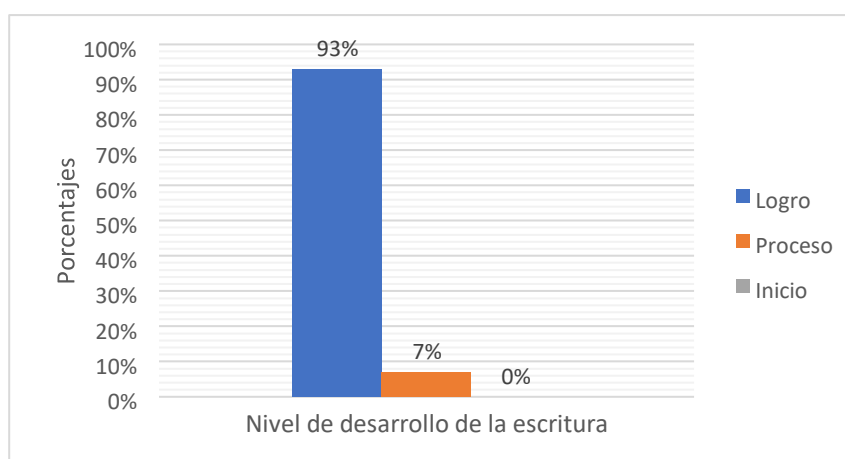
Resultado de la décima quinta sesión: me divierto copiando frases cortas

Nivel de aprendizaje logro		F1	X
A		25	93%
progreso	B	2	7%
Inicio	C	0	0%
Total		27	100%

Nota: lista de cotejo. (2020)

Figura 16

Distribución porcentual de la décima quinta sesión



Nota: Tabla 21

En la tabla 21 y figura 16 se observa que el 93% de los estudiantes ha obtenido el nivel de logro, 7% proceso, 0% inicio. Concluye, que el mayor nivel que alcanzaron fue el logro, a través de los juegos didácticos mejorando el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años.

5.1.3. Evaluar el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la institución educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019, con un pos test.

Tabla 22

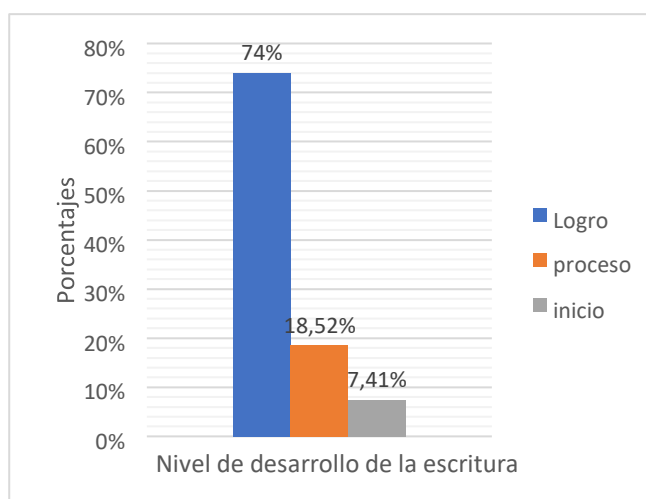
Resultado del pos test aplicada a los niños de cinco años

Pos Test			
Nivel de Aprendizaje		F1	X
Logro	A	20	74%
Proceso	B	5	18,52%
Inicio	C	2	7,41%
Total		27	100%

Nota: Lista de cotejo (2020)

Figura 17

Distribución porcentual del desarrollo de la escritura de los niños en el pos test



Nota: tabla 22

En la tabla 22 y figura 17 se observó que después de aplicar el juego como estrategia didáctica, se dio como resultado el 74% en nivel de logro, 18,52% en proceso, 7.41% en nivel de inicio. Concluyendo que el juego como estrategia didáctica si mejoro significativamente en el desarrollo del aprendizaje de la escritura en los niños de cinco años.

5.1.4. Comparar si la estrategia didáctica basado en juegos mejoran el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la Institución Educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019.

Tabla 23

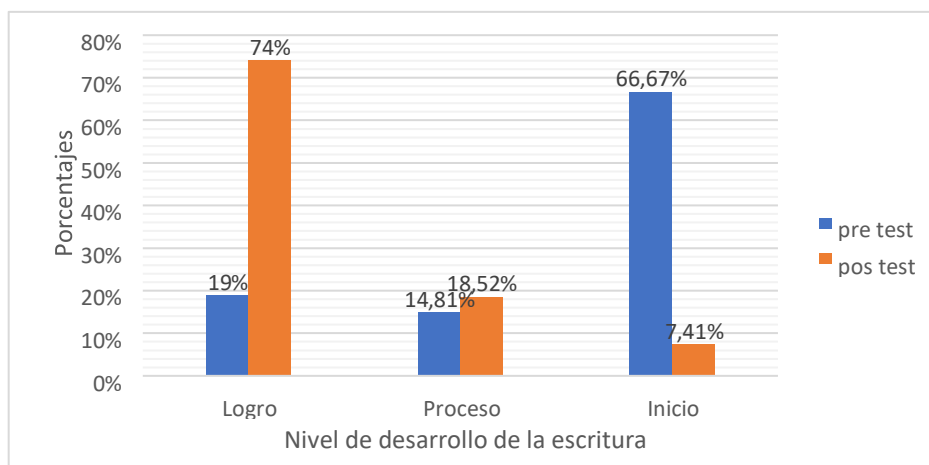
Distribución porcentual del pre test y pos test

Calificación	pre test	pos test
Logro	19%	74%
Proceso	14,81%	18,52%
Inicio	66,67%	7,41%

Nota: lista de cotejo (2020)

Figura 18.

Distribución porcentual del pretest y pos-tes



Nota: Tabla 23

En la tabla 23 y figura 18 se observó que en el pre test el desarrollo de la escritura del niño es del 19% en el nivel de logro, mientras que en el pos test el desarrollo de la escritura del niño es del 66,67% indicando que está en un nivel de logro previsto. En Conclusión, podemos ver la diferencia del desarrollo de la escritura en el pre test con un nivel de logro muy bajo, mientras que en el pos test su nivel de logro a incrementado significativamente.

5.1.5. Objetivo general

Determinar si la aplicación de la estrategia didáctica basado en juegos mejora el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la institución educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019.

5.1.6. Contraste de la hipótesis

- Planteamiento de la Hipótesis

H1: La aplicación de estrategia didáctica basado en juegos si mejoro significativamente en el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la Institución Educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador - 2019.

- Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$
- Estadística de la prueba = Prueba de rangos de Wilcoxon

Prueba de rangos de Wilcoxon

Rangos

	N	Rango promedio	Suma de rangos
VAR00002 -	4 ^a		392,50
VAR00001 Rangos negativos	21 ^b	15,00	103,50
Rangos positivos	2 ^c	78,00	
Empates			
Total	27		

- VAR00002 < VAR00001
- VAR00002 > VAR00001
- VAR00002 = VAR00001

Prueba estadística de la Hipótesis

	VAR00002 - VAR00001
Z	-2,838 ^b
Sig. asintótica (bilateral)	,005

5.2. Conclusión del contraste de la hipótesis

- a. Prueba de Wilcoxon de los rangos con signo positivos.
- b. Se basa en rangos negativos

Discusión

$P = 0,000 < 0,05$ Se rechaza la hipótesis nula.

La aplicación de estrategia didáctica basado en juegos obtuvo un nivel de significancia de 5% acotando a mejorar significativamente el nivel de logro con respecto al desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la Institución Educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019.

Este resultado se verificó en el pos test de la tabla 24 con un 74% en el nivel de logro del desarrollo de la escritura dando respuesta a la hipótesis planteada de la investigación.

5.2. Análisis de resultados

1. En la presente investigación se obtuvo como resultado del **objetivo general** determinar si la aplicación de estrategia didáctica basado en juegos mejora el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la Institución Educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019. Con estos resultados se confirma que la estrategia didáctica es muy importante para el desarrollo de la escritura porque refuerza las habilidades y destrezas del niño.

Con esta afirmación la contrastamos con Flores, Flores, et, al (2017), en su investigación estrategias didácticas son herramientas para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizajes, estas estrategias nos permiten desarrollar las habilidades cognitivas y metacognitivas del estudiante, mientras que en el profesor promueven practicas enriquecedoras para su conocimiento”.

Así mismo esta investigación esta validada por Lev Vygotsky menciona que la teoría Psicológica en las relaciones del individuo con la sociedad, son las actividades sociales el niño aprende a incorporar su pensamiento como una herramienta como el lenguaje, la escritura y el arte se construye entre las personas que interactúan, la interacción social entre compañeros se constituye un medio principal del desarrollo intelectual.

De eso se desprende los objetivos específicos que fueron precisados en la investigación se informó lo siguiente:

2. **Objetivo específico 1:** Conocer el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la Institución educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019, con un pre test.

De acuerdo al primer objetivo específico se evidencio que se verifico que de los 27 estudiante 18 de ellos están en nivel de inicio con un 66,67% siendo la mayoría de los estudiantes lo que significa que no han desarrollada la escritura, mientras que el 19% de 5

estudiantes permanece en logro, y el 14,81% se encontró en proceso. Se puede decir que durante la aplicación del pre test los niños de cinco años de la Institución Educativa Rodrigo Chávez Gonzales no han desarrollado la escritura.

Estos resultados coinciden con Guijarro (2018) en su investigación titulada incidencia de la coordinación motriz fina en la escritura en sus resultados obtenidos 19 niños lo hacen insuficiente en el rasgado, 14 lo hacen suficiente, por lo tanto es aceptable la actividad, En relación al plegado de papel, 18 niños lo hacen insuficiente y 15 de ellos suficiente, los niños presentan dificultad en 21 de ellos, 8 de ellos lo realiza de manera suficiente y en menos cantidad lo realizan satisfactoriamente. La observación a los niños fue exitosa en lo referente al descubrimiento real de sus limitaciones.

En cuanto a lo teórico citado Ferreiro & Taberoski (1993) que el niño debe de tener un proceso para llegar al final a la función de la escritura, se inicia en el momento en que su atención requiere de su conocimiento, la escritura es un tema muy debatido en el campo educativo, se pretende dar respuesta. A los métodos con enfoque didácticos y también en lo implícito y explícito del aprendizaje, el más usado es el método sintético. (p. 13).

3. Objetivo específico 2: se aplicó la estrategia didáctica basado en juegos para mejorar el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la Institución Educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019.

Una vez que aplicamos el instrumento de evaluación disfrutamos aplicando las 15 sesiones de aprendizaje que contienen las actividades de las estrategias didácticas basado en el juego para mejorar el desarrollo de la escritura podemos observar que mejoraron el nivel de desarrollo de la escritura.

Lo podemos demostrar en los resultados que en la sesión 1 el 33% (9) estudiantes han alcanzado el logro previsto, mientras que el 44% (12) estudiantes han mantenido en el nivel de progreso, mientras que el 22,22% (6) estudiantes se encontraron en nivel de inicio,

demostrando que en la primera sesión los estudiantes avanzan en progreso el desarrollo de la escritura.

Mientras que en la sesión 12 podemos verificar que el 96% (26) estudiantes se encontraron en nivel de logro, y el 4% (1) estudiante se encontró en progreso, mientras que el 0% de estudiantes en inicio lo que podemos verificar que la aplicación de estrategia didáctica basado en juegos mejoró el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años.

Lo podemos verificar con el trabajo de Betuel, Cano. (2004) menciona que las estrategias didácticas es una serie de actividades que incrementa el logro en la expresividad y la creatividad por lo que una de estas dos funciones debe estar presentes en el ámbito educativo para salga el conocimiento sin tener que definir la realidad social que vive en su alrededor. (p, 197).

También lo verificamos con la tesis de Maldonado (2019) el juego como estrategia didáctica para fortalecer el desempeño semántico en los niños de 5 años de inicial angelitos de mama Ashi distrito chacas región Ancash. En sus resultados demuestra que el 80% de los niños alcanzaron el nivel retraso luego de aplicar el juego se redujo al 10% y así mismo el 15% obtuvieron los niños que tienen que mejorar en el pre test incrementando el 20% de variación más notoria que fue el nivel normal que un 5% de los niños se situaron en dicho nivel de pre test, y para el pos test el porcentaje se incrementó al 70% que permite concluir que el juego como estrategia didáctica favoreció al desempeño semántico, y las conclusiones de este trabajo fue que a partir de la prueba de constatación de hipótesis se puede afirmar que la aplicación de juegos como estrategia didáctica mejoro significativamente al desempeño semántico de los niños de 5 años.

4. Objetivo específico 3: Evaluar el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la Institución Educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019, por medio de un pos test.

Se aplicó el pos test para evaluar el desarrollo de la escritura demostrando en los resultados que se obtuvieron, detallando que el 74% (20) estudiantes obtuvieron el nivel de logro previsto, mientras que el 18,52% (5) estudiantes se encuentran en nivel proceso, y el 7,41% (2) estudiantes se encuentran en nivel de inicio, procediendo que la estrategia didáctica ayudó a mejorar el desarrollo de la escritura.

Así mismo se deben de aplicar en algunas actividades de forma adecuada, en los juegos didácticos mayormente son presenciados por los docentes para poder observar el comportamiento del niño y asegurarse quienes lo hacen de forma adecuada y aplican la actividad de acuerdo al propósito del juego que se les indico. Cerdá, E. & Pérez, J. et Jimeno, J.L. (2004, PP; 11-12).

Estos resultados lo contrastamos con Vilches & olivera (2018) mencionan en su tesis el tema el juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en niños de 5 años de la institución educativa inicial de Pacchanta, distrito de Ocongate Quispicanchis-cusco, el demuestra en sus resultados que 53% (11) lograron en una minoría las actividades relacionadas a la lateralidad del esquema corporal equilibrio y control, mientras que el 38% (8) estudiantes lograron medianamente ejecutar las actividades así mismo en el pos test 86% (18) estudiantes alcanzaron un nivel satisfactorio y solo el 14% (3) estudiantes se quedaron en nivel medianamente satisfactorio y en cuanto a los análisis de resultados que el juego incide significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad comparando como muestran los resultados del pre test y pos test y verificación de la hipótesis nula y general.

5. Objetivo específico 4: se comparó si la estrategia didáctica basado en juegos mejoran el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la Institución Educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019.

Para comparar la variable 1 estrategia didáctica y variable 2 desarrollo de la escritura comparamos los resultados del pre test y pos test el instrumento propuesto evaluando según sus indicadores, observamos en el pre test que el 66,67% (18) estudiantes encontramos en el

nivel de inicio lo que se manifiesta que el nivel de desarrollo de la escritura está en inicio y el 14,81% (4) niños se encontraron en proceso del desarrollo de la escritura, mientras que el 19% (5) niños se encontraron en el nivel de logro. Mientras que el pos test se encontró que el 74% de estudiantes alcanzaron el nivel de logro en el desarrollo de la escritura y el 18,52% se encontraron en proceso, es decir su nivel de desarrollo de la escritura, mientras que el 7,41% se encontró en el desarrollo de la escritura en nivel de inicio, es decir que tomando en cuenta el mayor porcentaje de logro previsto da a entender que si hubo mejoramiento en la escritura en los niños de cinco años.

Podemos detallar que tanto en el pre test y pos tes de las variables de estudio la aplicación de estrategia didáctica basado en juegos si mejoro significativamente en el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años.

Este resultado lo contrastamos con la tesis de Arroyo. (2019) llego a la conclusión que el uso del juego didáctico en el aula de clase para desarrollar la escritura creativa en los estudiantes de tercer grado 302 y como resultados obtenidos se contribuyó que el juego acierta positivamente en los procesos de la escritura creativa.

II. CONCLUSIONES

Esta investigación corresponde a las estrategias didácticas basado en juegos mejoran el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años se desemboco a las siguientes conclusiones:

1. En cuanto al **objetivo general**: Determino si la aplicación de estrategia didáctica basado en juegos mejora el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la institución educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019. Donde se verifico que la aplicación de estrategia didáctica basada en juegos desarrollo la escritura en los niños de cinco años de la institución educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019 a través de la comparación de resultados del pre test y pos test se verifica que si existe diferencia significativa en el antes y después de aplicar la estrategia didáctica.

2. Se **conoció** el nivel de desarrollo de la escritura en los niños de cinco años para ser evaluados por un pre test el 66,67% de los estudiantes han obtenido el nivel de inicio es decir que la mayoría de niños se encuentran en inicio, y el 14,81% se encuentran en proceso, mientras que el 19% de niños se encuentran en logro.

3. Luego de **aplicar** la estrategia didáctica basado en juegos para mejorar el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años se observó que en la sesión 1 el 22,22% de estudiantes se encontraron en nivel de inicio, mientras que el 44,44% se encontró en proceso de desarrollo de la escritura, mientras que el 33% de los estudiantes se encontraron en desarrollo de la escritura nivel de logro, mientras que en la sesión 11 el 96% se encontró con el desarrollo de la escritura en el nivel de logro, mientras que el 4% se encontró con el

desarrollo de la escritura en proceso, mientras que en el nivel de inicio no se encontraron niños, lo que significa que el desarrollo se ha incrementado satisfactoriamente.

4. Después de **Evaluar** el desarrollo de la escritura en los niños de cinco años de la Institución Educativa Rodrigo Chavéz Gonzalez Huaquillas el Oro Ecuador – 2019, por medio de un pos test.

Se concluyo que el 74% de los estudiantes han desarrollado la escritura dando como resultado el nivel de logro previsto, mientras que el 18,52% se encuentran en desarrollo de la escritura colocándolo en el nivel de proceso, mientras que el 7,41% de niños se encuentran en inicio, es decir que la mayoría de estudiantes están en el nivel de logro alcanzado o previsto.

5. En cuanto a la **comparación** de la variable 1 los estrategia didáctica y la variable 2 desarrollo de la escritura observamos que en el pre test el 66,67% se encontraron los niños en el nivel de inicio lo que significa que la mayoría de los estudiantes no han desarrollado la escritura correctamente, mientras que en el pos test el 74% de estudiantes han desarrollado la escritura en los niños de cinco años es decir que la materia de estudiantes han desarrollado un nivel de logro previsto, esto nos da a entender que si hubo mejoramiento en el desarrollo de la escritura.

ASPECTOS COMPLEMENTARIOS

Recomendaciones

Se recomienda a la institución educativa Rodrigo Chavéz González el uso de las estrategias didáctica basado en juegos para desarrollar el aprendizaje de la escritura en los niños y niñas de todas las edades, y así fomentar el desarrollo de la escritura a nivel de la institución educativa.

A los docentes para que pongan por prácticas las estrategias didácticas basado en juegos y así se les hace más fácil poder realizar las actividades de forma didáctica para los niños desarrollen la escritura de manera fácil y didáctica.

A la universidad Católica los Ángeles de Chimbote, para que se promueva la investigación y sea de base para futuras investigaciones relacionadas con el estudio de la estrategia didáctica basado en juego que ayude a desarrollar la escritura de los niños y niñas de educación inicial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aizencang, N. (2005). *Jugar aprender y enseñar relación que potencian los aprendizajes escolares* (1. ed.). Manantial SRL. <https://n9.cl/nqzxe>
- Aparicio Goyeneche, M. (2021). *El juego cognitivo: estrategia neuro pedagógica en el aula para mejorar la atención de los niños entre once y doce años* [Tesis de pre grado, Universidad Católica del Ecuador] Bachelor's Thesis Puce. <https://n9.cl/l0pns>
- Assan Mendoza, M. D. (2015). *Juego como lúdica para el fortalecimiento del desarrollo del área afectiva de los niños y niñas* (examen complejo). UTMACH, Unidad Académica de Ciencias Sociales, Machala, Ecuador. <https://n9.cl/dqg17>
- Bastardo, A. & M. R. (2015) *La lectoescritura en la edad preescolar*. Congreso mundial de lectoescritura (p, 3). <https://n9.cl/ncmn>
- Betuel, Cano. (2004) *La alegría de ser maestra pedagogía y didáctica en la educación y los valores humanos*. @Paulinas.org.co (1 ed, Pp,197,198) <https://n9.cl/8mr2n>
- Carrera, B. Mazzarella, C. (2015). Vygotsky *Enfoque sociocultural*. Educere, Vol.5. <https://n9.cl/fhjbb>
- Distrito de Oconte- Quispicanchi-cusco*. [Tesis de pre grado de la Facultad Ciencias de la Educación] Repositorio: unsa.edu.pe/handle/UNAS/5980.
- Fernandez, J. (1999) *Psicomotricidad y creatividad dinamica1*. Bruño. García, A. (S/F) *El juego.la clasificación de los juegos.otro tipos de juegos*.
- Flores, Flores. Et, Al (2017) *Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo en contextos universitarios*. Diseño y diagramación trama impresores S.A. <https://n9.cl/9a28>
- Gallardo López, J. (2018) Teorías del juego como recurso educativo. *Researchgate*. [Congreso] IV Innovación Pedagógica y Praxis Educativa. <https://n9.cl/chmsx>
- Gallardo. López, J.A., & Gallardo, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. <http://hdl.handle.net/10433/6786>

- Gonzalez, O. & Flores, M. (1998) *Las estrategias de aprendizaje*. Trillas.
- Guijarro, J. M.P. (2018) *Incidencia de la coordinación motriz fina en la escritura de los rasgos grafomotores de los niños de primer grado*. [tesis de pregrado, Universidad técnica de Machala UTMACH]. Repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/13311
- La Dirección de Educación Media Superior. (DEMS)(s/f) Catalago de lista de cotejo
- Landazábal, M. P. (2008) *El juego como estrategia didáctica*. Laberinto Educativo (vol.44)
- Lara, Iglesias, A. (2016) *Tecnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libres*. Paraninfo, S. A. (p,78) <https://n9.cl/hgvo1>
- Lopez de Valdiviezo, M. (1997) *Lev Vygotsky: sus aportes para el siglo XXI* Luis Ugalde. s. j. (vol. 1). <https://n9.cl/tlmiq>
- Marveya Villalobos, et al. (2004). *Estrategias Didacticas para la conducta ética*. Impresora y Distribuidora, S.A. <https://n9.cl/v8yfh>
- Martínez, Z. P. (2019). *El juego didáctico en la escritura creativa de las estudiantes del grado 302*. [tesis de doctorado, Universidad Pedagógica Nacional de Bogota]. <https://n9.cl/s8trl>
- Merino Soto, C. & Chaiter, Rigcard. (2009). Modificación Horst al Coeficiente KR - 20 por Dispersión de la Dificultad de los Ítems *Interamerican Journal of Psychology*, vol. 44, núm 2. <https://n9.cl/wiv81>
- Mosterín, J. (1993) *Teoría de la escritura* Icaria (1. Ed) (p,16). <https://n9.cl/f4glk>
- Motta. & I. (2007) *El juego en el aprendizaje de la escritura: Fundamentación de las estrategias lúdicas*. Bunum (vol, II). <https://n9.cl/c219u>
- Omañeca, Cilla, R. & Ruiz, Omañeca, J. (2007) *Juegos cooperativos y educación Física* Paidotribo (ed. 3) (Pp, 46,48). <https://n9.cl/j35yd>
- Pérez, M. (2021). *Definición de juego* Consultado el 7 de septiembre. <https://definicion.de/juego/>
- Piaget, et T.D. D.C. (2007) *Desarrollo cognitivo: las teorías de Piaget y de Vygotsky*.

- Posligua, Espinoza, J. Chenche , Garcia, W. Vallejo, Vivas, B. (2017). Incidencia de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento creativo en estudiantes de educación general básica. *Revista Científica 3* (3), 1020-1054 .
- Puchaicela, D. (2018) *El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje de la multiplicación y división en los estudiantes de quinto grado de la escuela de educación Educación Básica “Miguel Riofrio”* [tesis de pregrado, Universidad Nacional de Loja]. <https://n9.cl/hwpzz>
- Unicef. (2018) *Aprendizaje a través del juego. Naciones Unidad para la Infancia.* (p, 34)
- Vilches Canal, L.o. (2019) *El juego como estrategia para mejorar el desarrollo de la psicomotricidad en los niños 5 años de la Institución Educativa Inicial de Oacchanta Distrito de Oconte- Quispicanchi-cusco.* [Tesis de pre grado de la Facultad Ciencias de la Educación]. Repositorio: unsa.edu.pe/handle/UNAS/5980.
- Wayne, Senner (1992) *Orígenes de la escritura.* S.a. de c.v. <https://n9.cl/oety1>

ANEXOS

Anexo N 1. Instrumento recolección de datos

Lista de cotejo para medir el nivel de escritura en los niños de cinco años de la I.E.R.CH.G. Huaquillas el Oro – 2019.

°	Indicadores	Si	No
	Semántica		
	Utiliza términos como tu/yo/ mío/este/ese.		
	Dice las cosas con nombre apropiado		
	Utiliza nombres/adjetivos		
	Dice las cosas con el nombre apropiado		
	Se comunica con facilidad		
	Léxico		
	Vocaliza rimas		
	Pronuncia claramente las palabras		
	Expresa sus emociones		
	Refleja serenidad y dinamismo.		
	Se expresa con creatividad.		
	Pragmática		
	Presta atención a la lectura		
	Menciona características relacionadas al cuento		
	Identifica palabras.		
	Dramatiza el cuento.		
	Produce textos.		

Anexo N° 2. Evidencias de validación de Instrumento

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTO

El juego como estrategia didáctica mejora la escritura en los niños de cinco años

Nombre y apellido del docente: Jessika Yesenia Guayanay... Calvo.....
 Formadora voluntaria. Licenciada en Docencia.

N°	Indicadores	Si	No
Semántica			
1	Utiliza términos como tu/yo/ mio/este/ese.	/	
2	Dice las cosas con nombre apropiado	/	
3	Utiliza nombres/adjetivos	/	
4	Menciona las vocales/ letras del alfabeto	/	
5	Se comunica con facilidad	/	
Léxico			
1	Vocaliza rimas	/	
2	Pronuncia claramente las palabras	/	
3	Expresa sus emociones	/	
4	Refleja serenidad y dinamismo.	/	
5	Se expresa con creatividad.	/	
Pragmática			
1	Presta atención a la lectura	/	
2	Menciona características relacionadas al cuento	/	
3	Identifica palabras.	/	
4	Dramatiza el cuento.	/	
5	Produce textos.	/	



Firma del docente


N° de cedula 0704508753

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

La narración de cuentos como estrategias didácticas para mejorar el desarrollo de la expresión oral en niños de cuatro años

Nombre y Apellidos... Gloria Maura Cabrera Lopez

Nº	Indicadores	Si	No
Semántica			
1	Utiliza términos como tu/yo/ mio/este/ese.	/	
2	Dice las cosas con nombre apropiado	/	
3	Utiliza nombres/adjetivos	/	
4	Menciona las vocales/ letras del alfabeto	/	
5	Se comunica con facilidad	/	
Léxico			
1	Vocaliza rimas	/	
2	Pronuncia claramente las palabras	/	
3	Expresa sus emociones	/	
4	Refleja serenidad y dinamismo.	/	
5	Se expresa con creatividad.	/	
Pragmática			
1	Presta atención a la lectura	/	
2	Menciona características relacionadas al cuento	/	
3	Identifica palabras.	/	
4	Dramatiza el cuento.	/	
5	Produce textos.	/	


040386796
01-09-2020

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

La narración de cuentos como estrategias didácticas para mejorar el desarrollo de la expresión oral en niños de cuatro años

Nombre y Apellidos... *prof. Sigalotti, Depto. Curitiba*

Nº	Indicadores	Si	No
Semántica			
1	Utiliza términos como tu/yo/ mio/este/ese.	/	
2	Dice las cosas con nombre apropiado	/	
3	Utiliza nombres/adjetivos	/	
4	Menciona las vocales/ letras del alfabeto	/	
5	Se comunica con facilidad	/	
Léxico			
1	Vocaliza rimas	/	
2	Pronuncia claramente las palabras	/	
3	Expresa sus emociones	/	
4	Refleja serenidad y dinamismo.	/	
5	Se expresa con creatividad.	/	
Pragmática			
1	Presta atención a la lectura	/	
2	Menciona características relacionadas al cuento	/	
3	Identifica palabras.	/	
4	Dramatiza el cuento.	/	
5	Produce textos.	/	

[Handwritten Signature]
 0701572448
 01/09/2020

Anexo N° 3. Evidencias de trámite de recolección de datos



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

“Año de la Universalización de la Salud”

Huaquillas, 27 de Agosto del 2020

Mgt. Humberto Córdova Sánchez

Director de la Institución Educativa Rodrigo Chávez González

Ciudad.

ASUNTO: Solicito Brinde Facilidades

Tengo el honor de dirigirme a usted para expresarle mi cordial saludo y a la vez solicitarle me brinde el apoyo y las facilidades, soy la estudiante Andrea Estefanía Agila Pardo código estudiantil N° 2107152003, de la Facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, me encuentro realizando mi proyecto de tesis, solicito permiso para aplicar 15 sesiones aprendizaje a los niños de 4 años de su institución, cuyo Título de mi tesis es: **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA MEJORA LA ESCRITURA EN LOS NIÑOS DE CINCO AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RODRIGO CHÁVEZ GONZÁLEZ , HUAQUILLAS EL ORO ECUADOR - 2019.**

Conocedor de su alto espíritu de colaboración en beneficio de la formación consideración de la juventud de nuestro cantón, le expreso las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

Andrea Agila Pardo

Estudiante

C.I. 070541031- 4

Recibido
27/10/2020
09:40 am



Anexo N° 4. Formatos de consentimiento informado



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)

Estrategias didácticas basadas en juegos mejoran el desarrollo lógico matemático en los niños de cuatro años de la institución educativa Rodrigo Chávez González, Huaquillas, El Oro, Ecuador-2019.

Yo Andrea Estefanía Agila Pardo código estudiantil N° 2107152003, de la Facultad de Educación y



PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN (PADRES)

El juego como estrategia Didáctico mejora la escritura en los niños de cinco años de la institución educativa Rodrigo Chávez González, Huaquillas El Oro - 2019.

Yo Andrea Estefanía Agila Pardo código estudiantil N° 2107152003, de la Facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación, me encuentro realizando mi proyecto de tesis, solicito permiso para que su hijo(a) participe de mi investigación titulado: El juego como estrategia didáctico mejora la escritura en los niños de cinco años de la institución educativa Rodrigo Chávez González, Huaquillas El Oro - 2019. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Promover el juego didáctico como estrategia en los espacios educativos para mejorar el aprendizaje, diseñar y aplicar estrategias didácticas basadas en juegos en la enseñanza y aprendizaje de la escritura y comparar los resultados, de esta manera ayudar tanto a los alumnos como a la docente para lograr un mejor aprendizaje.

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

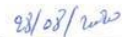
1. Evaluar mediante un pre test el nivel de inicio de los niños |a de cinco años.
2. Aplicar 15 sesiones de aprendizaje mediante juegos didácticos
3. Evaluar mediante un pos test para conocer si la aplicación de las sesiones de juegos didácticos Ayudaron a mejorar el aprendizaje de la escritura.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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



Nombres y Apellidos
Participante



Fecha y Hora

**PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO
DE INVESTIGACIÓN
(PADRES)**

El juego como estrategia Didáctico mejora la escritura en los niños de cinco años de la institución educativa Rodrigo Chávez González, Huaquillas El Oro - 2019.

Yo Andrea Estefanía Agila Pardo código estudiantil N° 2107152003, de la Facultad de Educación y Humanidades de la Escuela Profesional de Educación, me encuentro realizando mi proyecto de tesis, solicito permiso para que su hijo(a) participe de mi investigación titulado: El juego como estrategia didáctico mejora la escritura en los niños de cinco años de la institución educativa Rodrigo Chávez González, Huaquillas El Oro - 2019. Este es un estudio desarrollado por investigadores de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote. Promover el juego didáctico como estrategia en los espacios educativos para mejorar el aprendizaje, diseñar y aplicar estrategias didácticas basadas en juegos en la enseñanza y aprendizaje de la escritura y comparar los resultados, de esta manera ayudar tanto a los alumnos como a la docente para lograr un mejor aprendizaje.

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

1. Evaluar mediante un pre test el nivel de inicio de los niños [a de cinco años.
2. * Aplicar 15 sesiones de aprendizaje mediante juegos didácticos
3. Evaluar mediante un pos test para conocer si la aplicación de las sesiones de juegos didácticos Ayudaron a mejorar el aprendizaje de la escritura.

DECLARACIÓN Y/O CONSENTIMIENTO

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



**Nombres y Apellidos
Participante**



Fecha y Hora

Anexo N °5. Tabulación de datos del pre test

N° NIÑOS	Semantica							TOTAL Semantica	Lexico							TOTAL LEXICO	Pragmatica							TOTAL pragmatica	TOTAL
	comunica ideas y pensamientos	diferencia los usos de los simbolos	expresa sus ideas con facilidad	Tiene coherencia textual al narrar un texto	sigue una tematica	usa vocabulario amplio	Usa de no palabras		Relaciona palabras con sus sonidos	Relaciona el sonido de las vocales con imagenes	comprender palabras de tiempo y espacio	vocaliza adecuadamente las palabras	Formula oraciones cortas	Dramatiza el cuento	Produce Textos		Identifica palabras	Presta atencion a la lectura	Menciona características de los personajes al cuento	Muestra uso de los mayusculas	Intenta escribir mas de tres palabras	Identifica la secuencia del cuento			
1	Aguilar Maria de Jesus	1	1	2	1	2	2	9	2	2	1	1	2	1	9	1	2	2	2	1	2	1	2	13	31
2	Arevalo estefano	1	1	2	1	1	2	8	2	2	2	1	1	2	10	2	1	2	2	1	2	1	2	13	31
3	Campo verde Ariana	2	1	2	1	1	2	9	2	2	2	1	1	2	10	2	2	2	2	1	2	2	2	15	34
4	Castro Mathias	1	2	1	2	1	2	9	2	1	2	1	2	2	10	1	1	1	1	1	2	2	1	10	29
5	Chuquirana Valeria	2	1	2	2	2	1	10	2	1	1	1	1	2	8	2	2	1	2	1	2	2	2	14	32
6	Cordova Brianna	2	1	2	2	2	2	11	2	2	2	1	2	2	11	2	1	1	2	1	2	1	2	12	34
7	Cueva Ammy Cristina	2	1	1	1	2	2	9	2	1	1	1	2	2	9	2	1	2	1	2	1	2	2	13	31
8	Elizalde Emily	1	1	2	1	1	2	8	2	1	1	1	1	2	8	1	1	1	1	1	1	1	1	8	24
9	Escobar Roberto	1	2	2	2	2	1	10	2	1	2	2	1	2	10	2	2	2	1	1	1	2	2	13	33
10	Florin Luis Andres	2	1	2	2	1	1	9	1	1	2	2	1	1	8	1	1	2	1	1	1	1	2	10	27
11	Infante Mathias	1	1	2	1	2	1	8	1	1	2	1	2	2	9	2	1	1	2	1	2	2	1	12	29
12	Intriago Diana	2	1	2	1	1	2	9	2	1	2	1	2	2	10	2	2	1	2	1	2	2	2	14	33
13	Marin Vendaguer Sofia	1	2	1	2	1	1	8	2	1	1	1	2	2	9	2	1	1	2	1	2	1	1	11	28
14	Mayon Sotil Paul	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	1	2	2	11	2	2	1	2	1	2	2	2	14	37
15	Maza Daniel	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	1	1	10	2	2	2	2	2	1	2	1	14	36
16	Miles Daylenis	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	16	40
17	Moreno Milan	2	1	2	1	2	1	9	2	2	1	1	1	2	9	2	2	1	2	1	1	1	1	11	29
18	Morla Francisca	1	1	2	2	1	2	9	1	1	1	1	1	1	6	2	1	1	1	1	1	1	1	9	24
19	Mosquera Mailiel	2	1	2	1	1	2	9	1	1	1	1	2	2	8	2	1	1	1	1	1	1	1	9	26
20	Ordinola Domerica	2	1	2	2	2	1	10	1	2	2	1	2	2	10	2	2	2	2	1	2	2	2	15	35
21	Paccha Iban	2	1	1	1	1	1	7	1	1	2	1	1	1	7	2	1	1	1	1	1	1	1	9	23
22	Paladines Cristhian	1	1	2	2	1	2	9	1	1	2	2	1	2	9	1	1	2	2	2	2	2	2	14	32
23	Rueda Domerica Thais	2	1	1	1	1	1	7	1	2	1	1	2	1	8	2	1	2	2	1	2	2	2	14	29
24	Ruiz Ervin Francisco	1	2	2	2	1	1	9	2	2	1	2	1	2	10	2	2	2	2	2	2	2	2	16	35
25	Saavedra Thiago	2	1	2	2	1	2	10	2	2	1	2	1	2	10	2	1	2	2	2	2	2	1	14	34
26	Salazar Emily	1	1	2	1	2	1	8	1	1	2	1	1	1	7	1	1	2	1	2	1	1	1	10	25
27	Vilchez Flavia	1	1	1	1	1	2	7	1	2	2	1	2	1	9	2	1	2	1	2	1	2	1	12	28

Anexo N°6. Tabulación de datos del pos test

N°	NIÑOS	SEMANTICA							TOTAL SEMANTICA	LEXICO							TOTAL LEXICO	PRAGMATICO							TOTAL PRAGMATICO	TOTAL
		comunica ideas o pensamientos	diferencia los signos de los simbolos	expresa sus ideas con claridad	coherencia textual	significa secuencia tematica	usa vocabulario amplio	Usa de no palabras		Repetición palabras con igual sonido inicial	Relación al inicio de las vocales con imágenes.	comprender la secuencia de tiempo y espacio	vocaliza adecuadamente a las palabras	Formula oraciones cortas.	Dramatiza el cuento	Produce Textos		Identifica palabras	Presta atención a la lectura	Menciona palabras relacionadas al cuento	Hace uso de los materiales	Intenta escribir palabras	Identifica la secuencia del cuento			
1	Agilar Mario de Jesus	2	2	2	1	1	2	10	2	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	14	36	
2	Arevalo Esthefano	2	2	2	2	1	2	11	2	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	16	39	
3	Campoverde Ariana	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	16	40	
4	Castro Mathias	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	16	40	
5	Chuquirmanza Valdeska	2	1	2	2	2	2	11	2	1	2	2	1	2	2	10	2	2	2	2	2	2	2	16	37	
6	Cardova Brianna	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	16	40	
7	Cueva Emy	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	16	40	
8	Elizalde Emy Paullette	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	16	40	
9	Escobar Roberto	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	16	40	
10	Fiorini Luis Andres	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	16	40	
11	Infante Mariñas	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	16	40	
12	Intriago Diana	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	16	40	
13	Marin Sofia	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	16	40	
14	Mayon Sotil	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	1	2	2	15	39	
15	Meza Daniel	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	16	40	
16	Miles Daylenis	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	1	2	11	2	2	2	2	2	2	2	2	16	39	
17	Moreno Milan	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	16	40	
18	Morla Francisca	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	16	40	
19	Mosquera Meikel	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	1	2	2	11	2	2	2	2	2	2	2	2	16	39	
20	Ordinola Daniela	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	16	40	
21	Pachha Ican	2	2	1	2	1	2	10	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	16	38	
22	Paladines Cristian	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	12	2	1	2	2	2	2	2	15	39	
23	Rueda Daniela	2	1	2	2	2	2	11	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	16	39	
24	Ruiz Evin Francisco	2	2	1	2	2	2	11	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	16	39	
25	Saavedra Thiago	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	16	40	
26	Salazar Emily Camila	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	1	2	2	11	2	2	2	2	2	2	2	2	16	39	
27	Vilchez Fiabia	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	2	16	40	

Anexo N°7. Sesiones de aprendizaje

Sesión N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E: Rodrigo Chávez.G.

1.2. LUGAR.

1.3. EDAD: 5 años

1.4. DOCENTE: Yuddy Zambrano

1.5. PRACTICANTE: Andrea Agila

1.6. TEMPORALIZACIÓN:28/08/2020

Nombre de la Actividad: juego con las manitos

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	Instrumento de evaluación
Comunicación	Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas.	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.	Escala de estimación

Dimensión: Semántica

Indicador				
N°	Nombre/Apellido	Logro	Proceso	Inicio
1	Aguilar María			c
2	ArévaloEsthefano		b	
3	Campoverde Aria	a		
4	Castro Mathias		b	
5	Chuquimarca Val			c
6	Córdova Brianna		b	
7	Cueva Ammy	a		
8	Elizalde Emily		b	
9	Escobar Roberto			c
10	Florín Luis			
11	Infante Mathias		b	
12	Intriago Diana		b	
13	Marín Sofía			c
14	Mayon Sotil		b	
15	Maza Daniel			c
16	Miles Daylenis	a	b	
17	Moreno Molan		b	
18	Morla Francisco		b	
19	Mosquera Maikel		b	

20	Ordinola Domeni		b	c
21	Paccha Izan		b	
22	Paladines Cristhia			c
23	Rueda Domenica			c
24	Ruiz Ervin			c
25	Salazar Emily			c
26	Saavedra Thiago		b	
27	Vilchez Flavia		b	

Sesión 2

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E: Rodrigo Chávez Gonzalez

1.2. LUGAR.

1.3. EDAD : 5 años

1.4. Docente : Yury Zambrano

1.5. PRACTICANTE: Andrea Agila

1.6. TEMPORALIZACIÓN: 31/08/2020

II. Nombre de la Actividad: Jugando me divierto

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	Instrumento de evaluación
Comunicación	Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas.	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.	Escala de estimación

III. Secuencia didáctica

ACTIVIDAD	ESTRATEGIA	TIEMPO	RECURSO
------------------	-------------------	---------------	----------------

<p>Inicio</p> <p>Desarrollo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Escuchan las indicaciones de la profesora para el inicio del taller. - Se motivará a los niños y niñas, dejándolos que mencionen diversos juegos que han elegido para ejecutarlo (se anota en la pizarra los juegos propuestos). - Luego en papelitos se escribe la relación que se encuentra en la pizarra y se coloca en la cajita (se escoge sólo dos juegos). - Enseguida se les pide que mencionen algunas normas que se debe cumplir para la realización del juego. - Desarrollan los juegos acordados. - Comentan lo desarrollado. 	<p>15´</p> <p>40´</p>	<p>Pizarra</p> <p>Plumón</p> <p>Papelitos</p> <p>Cajita</p>
<p>Cierre</p>	<p>Después del juego, realizamos ejercicios de relajación, haciendo suaves movimientos con la parte del cuerpo que se utilizó.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comentan sobre el cumplimiento de las reglas establecidas. - Responden a preguntas meta cognitivas sobre lo desarrollado: ¿Qué aprendimos? ¿Qué hicimos?, etc. - Finalmente dialogamos acerca de la actividad, comentan espontáneamente. - Se evalúa el logro de la capacidad establecida. 	<p>15´</p> <p>15´</p> <p>10´</p>	<p>Niños</p> <p>Docente</p>

Lista de cotejo

Indicador a Evaluar: Expresa sus ideas con facilidad

Dimensión: Semántica

Indicador				
N°	Nombre/Apellido	Logro	Proceso	Inicio
1	Aguilar María		b	
2	Arévalo Esthefan	a		
3	Campoverde Ari		b	
4	Castro Mathias		b	
5	Chuquimarca Vali		b	
6	Córdova Brianna		b	
7	Cueva Ammy	a		
8	Elizalde Emily	a		
9	Escobar Roberto		b	
10	Florín Luis		b	
11	Infante Mathias		b	
12	Intriago Diana			c
13	Marín Sofía			c
14	Mayon Sotil			c
15	Maza Daniel		b	
16	Miles Daylenis		b	
17	Moreno Molan		b	
18	Morla Francisco			c
19	Mosquera Maikel			c
20	Ordinola Dome			c
21	Paccha Izan			c
22	PaladinesCristhia			c
23	Rueda Domenica		b	
24	Ruiz Ervin		b	
25	Salazar Emily		b	
26	Saavedra Thiago			c
27	Vilchez Flavia	a		

Sesión 3

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E: Rodrigo Chávez.G
- 1.2. LUGAR.
- 1.3. EDAD : 5 años
- 1.4. Docente : Yury Zambrano
- 1.5. PRACTICANTE: Andrea Agila
- 1.6. TEMPORALIZACIÓN: 31/08/2020

II. Nombre de la Actividad: Jugando con los medios de comunicación

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	Instrumento de E.
Comunicación	Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas.	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.	Escala de estimación

III. Secuencia didáctica

Momentos	Procesos Pedagógicos	Medios y materiales	Tiempo
ACTIVIDADES DE RUTINAS	Canción de saludo, oración, verificación del día, control de asistencia, normas de convivencia y cortesía, noticia del día, uso de servicios higiénicos.	Carteles Cuadro	15 min
Inicio	<p>DESPERTAR EL INTERÉS</p> <p>La docente despertará el interés de los niños y niñas a través de un juego:</p> <p>La docente muestra a los niños una caja lúdica, motivo adivinar que hay dentro de la caja, entonando una</p>	Adivinanza de los medios de comunicación escrita	15 min

<p>Desarrollo</p>	<p>canción les va presentando los útiles de aseo que estaban dentro de la caja.</p> <p>SABERES PREVIOS: La docente dialogo con los niños y se le hace preguntas. ¿Qué medios de comunicación hay? ¿Cuáles son? ¿Qué tipos de medio de comunicación hay?</p> <p>PROPÓSITO: El propósito del día es que los niños y niñas conozcan los medios de comunicación que existen, para comunicarnos.</p> <p>CONFLICTO COGNITIVO: ¿Será importante los medios de comunicación?</p> <p>NUEVO CONOCIMIENTO Se les da a conocer a los niños y niñas 3 adivinanzas , en donde descubrirán al periódico, la revista, la carta, que son medios de comunicación escrito, que la comunicación se la hace a través de la escritura.</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE Los niños observaran atentos a la docente que muestra periódicos, revistas, y serán entregada a cada uno de los niños para que observen sus características dialogaran entre ellas, de manera conjunta por grupo y luego serán comunicados a la docente de esas características que observaron..</p> <p>APLICACIÓN DE LO APRENDID: La docente propone hacer una carta a quien ellos deseen, se les hace entrega de una hoja boom, colores para que dibujen grafismos y expresen lo que desean, al finalizar se adornara la carta y se guarda en un sobre y lo hacen llevar a la persona destinada.</p>	<p>Revistas</p> <p>Hoja Sobre de colores</p> <p>boom carta</p>	<p>20 min</p> <p>15</p>
<p>Cierre</p>	<p>META COGNICIÓN: Dialogamos con los niños y niñas acerca de la actividad realizada ¿Que hicimos hoy? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿Cómo se me han sentido? Dialoga con tus papitos sobre los que hiciste en clase y la importancia de lavarse las manos antes de comer, después de jugar, después de tocar las mascotas. etc.</p>	<p>Hojas Colores Niños</p>	<p>15 min</p>

Lista de cotejo

Indicador a Evaluar: Produce textos

Dimension: Pragmática

Indicador				
N°	Nombre/Apellido	Logro	Proceso	Inicio
1	Aguilar María	a		
2	Arévalo Esthefan			c
3	Campoverde Ana	a		
4	Castro Mathias			c
5	Chuquimarca Val	a		
6	Córdova Brianna			c
7	Cueva Ammy			c
8	Elizalde Emily			c
9	Escobar Roberto		b	
10	Florín Luis			c
11	Infante Mathias			c
12	Intriago Diana		b	
13	Marín Sofía			
14	Mayon Sotil	a		c
15	Maza Daniel		b	
16	Miles Daylenis		b	
17	Moreno Molan		b	
18	Morla Francisco			c
19	Mosquera Maikel			c
20	Ordinola Dome			c
21	Paccha Izan			c
22	Paladines Cristian		b	
23	Rueda Domenica		b	
24	Ruiz Ervin	a		c
25	Salazar Emily			c
26	Saavedra Thiago			c
27	Vilchez Flavia		b	

Sesión 4

DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E: Rodrigo Chávez.G
- 1.2. LUGAR.
- 1.3. EDAD : 5 años
- 1.4. Docente : Yury Zambrano
- 1.5. PRACTICANTE: Andrea Agila
- 1.6. TEMPORALIZACIÓN: 02/09/2020

II. Nombre de la Actividad: conociendo los medios de comunicación

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	Instrumento de evaluación
Comunicación	Se expresa oralmente	Expresa con claridad sus ideas.	Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés.	Escala de estimación

III. Secuencia Didáctica

Momentos	Procesos Pedagógicos	Medios y materiales	Tiempo
ACTIVIDADES DE RUTINAS	Canción de saludo, oración, verificación del día, control de asistencia, normas de convivencia y cortesía, noticia del día, uso de servicios higiénicos.	Carteles Cuadro	5'
Inicio	<p>DESPERTAR EL INTERÉS La docente despertará el interés de los niños y niñas a través de un juego: La docente muestra a los niños láminas de diferentes medios de comunicación.</p> <p>SABERES PREVIOS: La docente dialoga con los niños y se le hace preguntas. ¿Qué medios de comunicación hay? ¿Cuáles son? ¿Qué tipos de medio de comunicación conocen?</p> <p>PROPÓSITO: El propósito del día es que los niños y niñas jueguen a crear sus propios medios de comunicación para su propio uso.</p>	Adivinanza de los medios de comunicación escrita	5'

	<p>CONFLICTO COGNITIVO: ¿Será importante los medios de comunicación?</p> <p>NUEVO CONOCIMIENTO La docente les contara de forma oral, un pequeño cuento acerca de los medios de comunicación haciendo uso de imágenes, tras ello la docente realizara diversas preguntas acerca de lo contado.</p> <p>CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE Luego la docente les preguntara ¿Qué les parece si elaboramos un medio de comunicación? Se les brindara a los niños diferentes materiales reciclados como cajas, hojas, chapas, etc, para que ellos creativamente elaboren el medio de comunicación que el prefieran y asi adornarlo..</p> <p>APLICACIÓN DE LO APRENDID: Finalmente los niños cortaran el nombre y el por que eligieron elaborar ese medio de comunicación para luego puedan jugar y disfrutar de su creacion.</p> <p>META COGNICIÓN: Dialogamos con los niños y niñas acerca de la actividad realizada ¿Que hicimos hoy? ¿que elaboramos hoy? ¿Qué fue lo que más les gustó? ¿Cómo se me han sentido? Al finalizar presentan sus trabajos ya elaborados .</p>		
--	---	--	--

Lista de cotejo

Indicador a Evaluar: produce textos

Dimension: pragmática

Indicador				
N°	Nombre/Apellido	Logro	Proceso	Inicio
1	Aguilar María			c
2	Arévalo Esthefan			c
3	Campoverde Aria			c
4	Castro Mathias			c
5	Chuquimarca Val		b	
6	Córdova Brianna			c
7	Cueva Ammy		b	
8	Elizalde Emily			c
9	Escobar Roberto		b	
10	Florín Luis		b	
11	Infante Mathias			c
12	Intriago Diana			c
13	Marín Sofía		b	
14	Mayon Sotil	A		
15	Maza Daniel			c
16	Miles Daylenis			c
17	Moreno Molan		b	
18	Morla Francisco			c
19	Mosquera Maikel		b	
20	Ordinola Dome			c
21	Paccha Izan	A		c
22	Paladines Cristian			c
23	Rueda Domenica		b	c
24	Ruiz Ervin		b	
25	Salazar Emily		b	
26	Saavedra Thiago			c
27	Vílchez Flavia		b	

Sesión 5

1.1. I.E: Rodrigo Chávez.G

1.2. LUGAR.

1.3. EDAD : 5 años

1.4. AULA : -

1.5. DOCENTE: Andrea Agila

1.6.TEMPORALIZACIÓN:04/09/20

II. Nombre de la Actividad: juego con palabras que empiezan igual

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	Instrumento de evaluación
Comunicación	Adecua el texto a la situación comunicativa	Expresa ideas con claridad	Participa en conversaciones, diálogos /cuentos/rimas.	Escala de estimación

III. Secuencia didáctica

Momentos	Procesos Pedagógicos	Medios y materiales	Tiempo
ACTIVIDADES DE RUTINAS	Canción de saludo, oración, verificación del día, control de asistencia, normas de convivencia y cortesía, noticia del día, uso de servicios higiénicos.	Carteles Cuadro	15 min
Inicio	DESPERTAR EL INTERÉS La docente despertará el interés de los niños y niñas a través de un juego:la docente motiva a los niños a jugar a las adivinanzas.	Caja lúdica Material de aseo: Jabón toalla	15 min
Desarrollo	NUEVO CONOCIMIENTO Se les da a conocer a los niños y niñas el tema de hoy y la importancia del juego de palabras para el desarrollo del lenguaje. Construcción del aprendizaje; Hoy aprenderemos a identificar	Imágenes Hoja boom	20

<p>Cierre</p>	<p>palabras que empiezan igual, narramos la historia visita al zoológico, utilizando una lámina en que se encuentran los animales después de escuchar la historia se escribe las palabras, para que los niños identifiquen las palabras que empiecen con el mismo sonido, ejm; mono-moto. Preguntamos cómo es el sonido inicial. De las palabras que hemos escrito, colocamos tarjetas de los animales de la historia y otros más para que identifiquen cuales no empiezan igual.</p> <p>Jugamos a identificar nombres de los compañeros que se les entregaran en tarjetas. Observan comparan y pegan en hoja A4 las que empiezan igual, invitamos a recorrer el trazo de la vocal con el dedo en su sitio, salen a dibujar ordenadamente en la pizarra, jugamos a encontrar otras palabras que empiecen con la vocal que la maestra les dice, dibuja y pinta en la hoja una figura cuyo nombre empiece con E luego lo adorna con e, e.</p> <p>Aplicación de lo aprendido;</p> <p>nombra las palabras, luego une con diferente color las palabras cuyo sonido inicial suena igual. Exponen sus trabajos .</p> <p>Meta cognición; ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿ en qué tuviste dificultad?.</p>	<p>Lápices colores</p> <p>Borrador</p>	<p>20</p>
----------------------	---	--	-----------

Lista de cotejo

Indicador a Evaluar: Vocaliza adecuadamente las palabras

Dimensión: Léxico

Indicador				
N°	Nombre/Apellido	Logro	Proceso	Inicio
1	Aguilar María	a		
2	Arévalo Esthefan			c
3	Campoverde Aria			c
4	Castro Mathias	a		
5	Chuquimarca Val			c
6	Córdova Brianna		b	
7	Cueva Ammy	a		
8	Elizalde Emily	a		c
9	Escobar Roberto		b	
10	Florín Luis		b	
11	Infante Mathias			c
12	Intriago Diana			c
13	Marín Sofía		b	
14	Mayon Sotil		b	
15	Maza Daniel			c
16	Miles Daylenis			c
17	Moreno Molan			c
18	Morla Francisco		b	
19	Mosquera Maikel			c
20	Ordinola Domeni	a	b	
21	Paccha Izan			c
22	Paladines Cristia		b	
23	Rueda Domenica	A		
24	Ruiz Ervin		b	
25	Salazar Emily			c
26	Saavedra Thiago		b	
27	Vilchez Flavia			c

Sesión 6

1.6. I.E: Rodrigo Chávez.G

1.7. LUGAR.

1.8. EDAD : 5 años

1.9. AULA : -

1.10. DOCENTE: Andrea Agila

1.6. TEMPORALIZACIÓN:04/09/20

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	Instrumento de evaluación
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos verbales y para verbales de forma estratégica. Interactúa con distintos interlocutores.	Asocia sonidos con palabras escritas en situaciones de juego y acciones cotidianas.	Escala de estimación

I. Secuencia didáctica

Momentos	Procesos Pedagógicos	Medios y materiales	Tiempo
----------	----------------------	---------------------	--------

Inicio	<p>DESPERTAR EL INTERÉS</p> <p>La docente despertará el interés de los niños/as mostrando una ficha donde se percibe la maestra lee:</p> <p>Gabriel da de comer a su gato,</p>	Carteles	15 min
Desarrollo	<p>NUEVO CONOCIMIENTO</p> <p>Se les da a conocer a los niños y niñas el tema de hoy y la importancia del juego de palabras para el desarrollo del lenguaje.</p>	tarjetas	10'
Cierre	<p>Construcción del aprendizaje; colocamos una lamina con otras ecenas, preguntamos ¿que están haciendo los niños? Leemos los textos de cada ecena y descubrimos las palabras que tiene el mismo sonido inicial, explicamos por que y las rodeamos, jugamos a decir otras palabras que comiencen igual, ejm; la profesora dice mesa, los niños media , melodía,etc, la docente escribe en la pizarra las palabras q los niños mencionan, identificamos y rodeamos los sonidos iniciales iguales.</p>	Tarjetas	20'
	<p>Jugamos a encontrar palabras con letra U, CON QUE VOCAL EMPIEZA ¿Úrsula?, ¿y Urraca? Explicamos que la vocal tiene otra formas las dibujamos en pizarra.</p> <p>Aplicación de lo aprendido; reconoce los sonidos iniciales iguales.</p> <p>Evaluación; exponen sus trabajos</p> <p>Meta cognición; ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿ en qué tuviste dificultad?.</p>	Ficha de colores	10' 5'

Lista de cotejo

Indicador a Evaluar: Relaciona palabras con igual sonido inicial

Dimensión: Léxico

Indicador				
N°	Nombre/Apellido	Logro	Proceso	Inicio
1	Aguilar María			c
2	Arévalo Esthefan	a		
3	Campoverde Ari	a		
4	Castro Mathias	a		
5	Chuquimarca Val		b	c
6	Córdova Brianna		b	
7	Cueva Ammy		b	
8	Elizalde Emily			c
9	Escobar Roberto			
10	Florín Luis		b	c
11	Infante Mathias			c
12	Intriago Diana			c
13	Marín Sofía			c
14	Mayon Sotil		b	
15	Maza Daniel			c
16	Miles Daylenis			
17	Moreno Molan		b	
18	Morla Francisco			c
19	Mosquera Maikel			c
20	Ordinola Dome		b	
21	Paccha Izan			c
22	Paladines Cristia		b	
23	Rueda Domenica		b	
24	Ruiz Ervin	a		
25	Salazar Emily			c
26	Saavedra Thiago			c
27	Vilchez Flavia		b	

Sesión 7

I. DATOS INFORMATIVOS:

I. Rodrigo,Chávez.Gonzalez

1.1. LUGAR.

1.2. EDAD : 5 años

1.3. AULA : -

Nombre de la actividad: identifico y escribo la vocal o

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	Instrumento de evaluación
Comunicación	Se comunica oralmente en su lengua materna	Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. Interactúa con distintos interlocutores.	Asocia sonidos con palabras escritas en situaciones de juego y acciones cotidianas.	Escala de estimación

III Secuencia didáctica

Momentos	Procesos Pedagógicos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	DESPERTAR EL INTERÉS Cantamos o escuchamos en el	Carteles	15 min
Desarrollo	equipo la canción que salga el osito (coquito) que salga el osito (bis) que lo quiero ver bailar NUEVO CONOCIMIENTO: ¿con que vocal Empieza oso?	tarjetas	10'
	Construcción del aprendizaje; Colocamos en la pizarra las las tarjetas con las diferentes formas de escribir la vocal O. Esta vocal	Pizarrón	20'

<p>Cierre</p>	<p>se llama O, explicamos que todos se llaman O y que unas son mayúsculas y otras son menores, las diferencian haciendo el trazo en una hoja boom, pedimos a los niños que encuentren alrededor de su entorno objetos que empiecen con el nombre o luego escriben el nombre que empiecen con la vocal “O” leemos las palabras escritas y recordamos la vocal inicial, cada niño realiza en casa un dibujo de una olla y dibujan figuras que empiecen con la vocal O, enviar la evidencia al grupo.</p> <p>Aplicación de lo aprendido; Elige 2 figuras las dibujan, y las pintan luego copian sus nombres .</p> <p>Evaluación; exponen sus trabajos.</p> <p>Meta cognición; ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿ en qué tuviste dificultad?</p>	<p>Hoja boom Colores lapiz</p>	<p>10’ 5’</p>
----------------------	---	--	------------------------

Lista de cotejo

Indicador a Evaluar: Relaciona palabra con igual sonido inicial

Dimensión: léxico

Indicador				
N°	Nombre/Apellido	Logro	Proceso	Inicio
1	Aguilar María		b	
2	Arévalo Esthefan	a		
3	Campoverde Ari			c
4	Castro Mathias			
5	Chuquimarca Val		b	
6	Córdova Brianna			c
7	Cueva Ammy	a		
8	Elizalde Emily			c
9	Escobar Roberto		b	
10	Florín Luis		b	
11	Infante Mathias			c
12	Intriago Diana	a		
13	Marín Sofía			
14	Mayon Sotil		b	
15	Maza Daniel			c
16	Miles Daylenis		b	
17	Moreno Molan			c
18	Morla Francisco		b	
19	Mosquera Maikel			c
20	Ordinola Dome		b	
21	Paccha Izan	a		
22	Paladines Cristian		b	
23	Rueda Domenica			c
24	Ruiz Ervin		b	
25	Salazar Emily			c
26	Saavedra Thiago			c
27	Vílchez Flavia		b	

Sesión 8

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. I.E: Rodrigo, Chávez .Gonzalez
- 1.2. LUGAR.
- 1.3. EDAD : 5 años
- 1.4. nombre de la actividad: Juego con la consonante t.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	Instrumento de evaluación
Comunicación	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna,	Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. Interactúa con distintos interlocutores.	Escribe por propia iniciativa a su manera lo que le interesa considerando a quien escribir y para que escribir utilizando letras en distintas direcciones.	Escala de estimación

III Secuencia Didáctica.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	DESPERTAR EL INTERÉS De quien es el cumpleaños esta semana y por que esta la fiesta.	Carteles	15 min
Desarrollo	NUEVO CONOCIMIENTO: ¿hablaremos de los acontecimientos importantes que sucedieron en nuestro país Construcción del aprendizaje; La docente interactua con los niños y niñas y les presenta varias laminas de figuras que empiecen con la letra T, tomate, tina, teta, taza y otras laminas para q vean la diferencia de la consonante t, luego de enseñarles y los nombres que empiecen con la letra t, los niños y niña mencionaran otros nombres de personas o animales que empiecen con la letra inicial t,	tarjetas laminas	10' 20'
Cierre		Hoja boom	10'

	<p>Aplicación de lo aprendido; Elige figuras las dibujan, y las pintan luego copian sus nombres .</p> <p>Evaluacion; exponen sus trabajos.</p> <p>Meta cognición; ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿ en qué tuviste dificultad?</p>	<p>Colores lápiz</p>	<p>5'</p>
--	--	--------------------------	-----------

Lista de cotejo

Indicador a Evaluar: Usa vocabulario más amplio

Dimensión: Semántica

Indicador				
N°	Nombre/Apellido	Logro	Proceso	Inicio
1	Aguilar María		b	
2	Arévalo Esthefan	a		
3	Campoverde Ariana			c
4	Castro Mathias			c
5	Chuquimarca Valeska		b	
6	Córdova Brianna			c
7	Cueva Ammy		b	
8	Elizalde Emily		b	
9	Escobar Roberto	a		c
10	Florín Luis		b	
11	Infante Mathias		b	
12	Intriago Diana			c
13	Marín Sofía		b	
14	Mayon Sotil			c
15	Maza Daniel		b	
16	Miles Daylenis	a		c
17	Moreno Molan			c
18	Morla Francisco			
19	Mosquera Maikel		b	
20	Ordinola Domenica			c
21	Paccha Izan		b	
22	Paladines Cristhian		b	
23	Rueda Domenica			c
24	Ruiz Ervin		b	
25	Salazar Emily		b	
26	Saavedra Thiago	a		
27	Vilchez Flavia		b	

Sesión 9

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1.I.E:Rodrigo,Chávez.Gonzalez

1.2. LUGAR.

1.3. EDAD : 5 años

1.5. DOCENTE: Andrea Agila

1.6.TEMPORALIZACIÓN:11/09/20

II. nombre de la actividad: Carteles de precios y ofertas

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	Instrumento de evaluación
Comunicación	Comprensión de textos escritos	escritos Se apropia de los textos	Identifica que dice en textos escritos de su entorno relacionando elementos del mundo escrito	Escala de estimación

III Secuencia Didáctica

Momentos	Procesos Pedagógicos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	DESPERTAR EL INTERÉS La docente incentiva al niño a averiguar que realizaran hoy	Carteles	15 min
Desarrollo	NUEVO CONOCIMIENTO: ¿hablaremos de que precios hay en las tiendas y supermercado	Juguetes	10'
	Construcción del aprendizaje; La docente interactua con los niños y niñas y les dice que van a jugar a la tiendita invitando a sus familiares a jugar con el y al realizar compras preguntan al vendedor cuanto vale el precio del producto y no sabe decir cuanto vale el tendero , de ahí se organizan para ponerle los precios del producto y se vuelven a exhibir, luego copian sus nombres .	plumon laminas	20'
Cierre	Evaluacion; exponen sus trabajos, la docente les pregunta ¿Qué aprendiste hoy? Los niñas y niñas mencionan una parte y asi se ira construyendo el orden Meta cognición; ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿ con quien jugamos?	Hoja boom Colores lápiz	10' 5'

Lista de cotejo

Indicador a Evaluar: Comprende los conceptos de tiempo y espacio

Dimensión: léxico

Indicador				
N°	Nombre/Apellido	Logro	Proceso	Inicio
1	Aguilar María			c
2	Arévalo Esthefano		b	
3	Campoverde Ariana	a		
4	Castro Mathias		b	
5	Chuquimarca Valeska		b	
6	Córdova Brianna			c
7	Cueva Ammy	a		
8	Elizalde Emily			c
9	Escobar Roberto			
10	Florín Luis		b	
11	Infante Mathias			c
12	Intriago Diana	a		
13	Marín Sofía		b	
14	Mayon Sotil			c
15	Maza Daniel		b	
16	Miles Daylenis	a		
17	Moreno Molan		b	
18	Morla Francisco			c
19	Mosquera Maikel		b	
20	Ordinola Domenica			c
21	Paccha Izan	a		
22	Paladines Cristhian		b	
23	Rueda Domenica		b	
24	Ruiz Ervin		b	
25	Salazar Emily	a		
26	Saavedra Thiago	a		
27	Vilchez Flavia		b	

Sesión 10

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E:Rodrigo,Chávez.Gonzalez

1.2. LUGAR.

1.3. EDAD : 5 años

1.4. AULA :-

II. Nombre de la actividad: El teatro en casa.

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	Instrumento de evaluación
Comunicación	Comprensión de textos escritos	Se apropia de los textos escritos	Identifica que diceos en text escritos de el su entorno relacionando elementos d mundo escrito	Escala de estimación
Momentos	Procesos Pedagógicos		Medios y materiales	Tiempo
Inicio	DESPERTAR EL INTERÉS La docente incentiva al niño con un disfraz y muy animada empieza a caminar		Carteles	15 min
Desarrollo	NUEVO CONOCIMIENTO: ¿Dialogaremos sobre que es el teatro? ¿ para que sirve? ¿Quiénes participan? Construcción del aprendizaje; La docente dara a conocer el tema a tratar hoy en clase y empieza a narrar la historia de caperucita roja, luego presenta las imágenes del cuento para que los niños identifiquen la secuencia de cada imagen del cuento, luego interactuamos con preguntas del texto del cuento que fue lo observaron . La docente les motiva a los niños a escribir una historia creada por ellos mismos y lo presentan bien decorado.		laminas	10'
	Evaluacion; los niños y niñas dramatizan el cuento con ayuda de sus familias según lo que el niño observo en el cuento que escucharon.		disfraces	20'
Cierre	Meta cognición; ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿ por que el lobo se comio a caperucita? Los niños hacen un analisis del cuento.			10'
				5'

Lista de cotejo

Indicador a Evaluar: Dramatiza el cuento

Dimensión: Pragmática

Indicador				
N°	Nombre/Apellido	Logro	Proceso	Inicio
1	Aguilar María		b	
2	Arévalo Esthefan	a		
3	Campoverde Aria			c
4	Castro Mathias		b	
5	Chuquimarca Val		b	
6	Córdova Brianna	a		
7	Cueva Ammy		b	
8	Elizalde Emily	a		
9	Escobar Roberto			c
10	Florín Luis		b	
11	Infante Mathias	a		
12	Intriago Diana		b	
13	Marín Sofía		b	
14	Mayon Sotil	a		
15	Maza Daniel	a		
16	Miles Daylenis		b	
17	Moreno Molan	a		
18	Morla Francisco		b	
19	Mosquera Maikel	a		
20	Ordinola Dome		b	
21	Paccha Izan		b	
22	Paladines Cristian			c
23	Rueda Domenica			c
24	Ruiz Ervin	a	b	
25	Salazar Emily			
26	Saavedra Thiago	a		
27	Vilchez Flavia	a		

Sesión 11

II. DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I.E: Rodrigo, Chávez. Gonzalez

1.2. LUGAR.

1.3. EDAD : 5 años

1.4. AULA :-

1.5. DOCENTE: Andrea Agila

II. nombre de la actividad: nos organizamos en casa

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	Instrumento de evaluación
Comunicación	Comprensión de textos escritos	escritos Se apropia de los textos	Identifica que dice en textos escritos de su entorno relacionando elementos del mundo escrito	Escala de estimación

III Secuencia Didáctica

Momentos	Procesos Pedagógicos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	DESPERTAR EL INTERÉS La docente incentiva al niño con una canción sube sube.	Carteles	15 min
Desarrollo	NUEVO CONOCIMIENTO: ¿Dialogaremos con los niños como nos organizamos en casa. Construcción del aprendizaje; La docente inicia un dialogo y comentan como se an organizado en estos tiempos en casa, se hara preguntas al niño que responsabilidad tiene en casa ¿ quien se encarga de limpiar? ¿Quién cocina? ¿Quién hace las compras? ¿crees que necesitamos un organizador de actividades ¿ como podría ser? Escribe en tu cuaderno la lista de	Cartulina Lápices de colores Plumón	10' 20'
Cierre			10' 5'

	<p>actividades que realizas en casa. Y realiza tu propio organizador para saber las tareas que tienes en casa y seas más ordenado en el cuaderno que hicieron su lista de actividades marcar con un visto las actividades que has cumplido.</p>		
	<p>.ubicar en el organizador que lo hicieron colocan las actividades de la semana Evaluación; los niños y niñas nombran las actividades que realizan en casa junta a la familia. Meta cognición; ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto?</p>		

Lista de cotejo

Indicador a Evaluar: Produce Textos

Dimensión: Pragmática

Indicador				
Nº	Nombre/Apellido	Logro	Proceso	Inicio
1	Aguilar María	a		
2	Arévalo Esthefa		b	
3	Campoverde Ari	a		
4	Castro Mathias		b	
5	Chuquimarca Val	a		
6	Córdova Brianna			c
7	Cueva Ammy		b	
8	Elizalde Emily	a		
9	Escobar Roberto		b	
10	Florín Luis	a		
11	Infante Mathias		b	
12	Intriago Diana	a		
13	Marín Sofía	a		
14	Mayon Sotil		b	
15	Maza Daniel		b	
16	Miles Daylenis	a		
17	Moreno Molan	a		
18	Morla Francisco		b	
19	Mosquera Maikel	a		
20	Ordinola Dome			c
21	Paccha Izan	a		
22	Paladines Cristian		b	
23	Rueda Domenica		b	
24	Ruiz Ervin			c
25	Salazar Emily	a		
26	Saavedra Thiago	a		
27	Vilchez Flavia		b	

Sesión 12

I DATOS INFORMATIVOS:

1.1.I.E: Rodrigo, Chávez. González

1.2. LUGAR.

1.3. EDAD : 5 años

II. Nombre de la actividad: creando trabalenguas

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	Instrumento de evaluación
Comunicación	Comprensión de textos escritos	escritos Se apropia de los textos	Identifica que dice en textos escritos de su entorno relacionando elementos del mundo escrito	Escala de estimación

Secuencia didáctica.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<p>DESPERTAR EL INTERÉS La docente incentiva al niño con una canción como están mis niños como están//.</p> <p>NUEVO CONOCIMIENTO: Realizaremos trabalenguas</p>	Carteles	15 min
Desarrollo	<p>Construcción del aprendizaje; La docente les presenta en un papelote a 3 tigres y les pregunta que observan, los niños responden lo observado y la docente les indica que van a crar un trabalengua, comienza a escribir en el pappelote el trabalengua</p> <p>3 tristes tigres, tragaban tigo en un tigral En tres tristes trastos, tragaban trigo en un tigral, la docente enseña el trabalengua y los hace repasar, luego cada niño tiene su espacio para crear su propio trabalengua haciendo uso de la escritura.y lo presentan a la docente .</p>	<p>Hojas boom</p> <p>Cartulina</p> <p>Lápices de colores</p> <p>Plumón</p>	10'
Cierre	<p>Evaluacion; los niños y niñas repiten el trabalengua de la forma mas rápido posible.</p> <p>Meta cognición; ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿ lo volverías hacer?.</p>		10' 5'

Lista de cotejo

Indicador a Evaluar: formula oraciones más cortas

Dimensión: Léxico

Indicador				
N°	Nombre/Apellido	Logro	Proceso	Inicio
1	Aguilar María	a		
2	Arévalo Esthefan	a		
3	Campoverde Aria	a		
4	Castro Mathias		b	
5	Chuquimarca Val	a		
6	Córdova Brianna	a		
7	Cueva Ammy	a		
8	Elizalde Emily		b	
9	Escobar Roberto	a		
10	Florín Luis			c
11	Infante Mathias		b	
12	Intriago Diana	a		
13	Marín Sofía	a		
14	Mayon Sotil	a		
15	Maza Daniel		b	
16	Miles Daylenis			c
17	Moreno Molan	a		
18	Morla Francisco		b	
19	Mosquera Maikel	a		
20	Ordinola Dome	a		c
21	Paccha Izan			
22	Paladines Cristian	a		
23	Rueda Domenica			
24	Ruiz Ervin	a		
25	Salazar Emily		b	
26	Saavedra Thiago	a		
27	Vilchez Flavia	a		

Sesión 13

I DATOS INFORMATIVOS:

1.1.I.E:Rodrigo,Chávez.Gonzalez

1.2. LUGAR.

1.3. EDAD : 5 años

1.4. AULA : -

1.5. DOCENTE: Andrea Agila

II. Nombre de la actividad: Elaboremos nuestro cartel de asistencia

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	Instrumento de evaluación
Comunicación	Comprensión de textos escritos	escritos Se apropia de los textos	Identifica que dice en textos escritos de su entorno relacionando elementos del mundo escrito	Escala de estimación

III Secuencia didáctica

Momentos	Procesos Pedagógicos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	DESPERTAR EL INTERÉS La docente incentiva al niño con una canción como están mis niños como están//.	Carteles	15 min
Desarrollo	NUEVO CONOCIMIENTO: Generamos el interés ¿que es un calendario? Construcción del aprendizaje; La docente les presenta un calendario elaborado por la docente de forma didáctico, luego les pregunta si es importante tener un calendario, para que sirve el calendario, luego planificamos elaborar nuestro propio cartel, los niños dictan y la maestra escribe, cada niño elabora su propio cartel y lo decora a su gusto, luego verificamos de poner en nuestro cartel números y letras , de forma vertical nombres/ de forma horizontal las letras, los niños eligen como colocar.	Hojas boom Cartulina Lápices de colores	10' 20'
Cierre	Cada niño escribe las fechas importantes para el en su propio cartel.	Plumón	10' 5'

	<p>Evaluación; los niños y niñas realizan su cartel, lo presentan ante medio de zoom.</p> <p>Meta cognición; ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué fue lo que más te gusto? ¿ lo volverías hacer?.</p>		
--	--	--	--

Lista de cotejo

Indicador a Evaluar: Produce textos

Dimensión: Pragmática

Indicador				
N°	Nombre/Apellido	Logro	Proceso	Inicio
1	Aguilar María	a		
2	Arévalo Esthefan	a		
3	Campoverde Aria	a		
4	Castro Mathias		b	
5	Chuquimarca Val	a		
6	Córdova Brianna		b	
7	Cueva Ammy	a		
8	Elizalde Emily			
9	Escobar Roberto	a		
10	Florín Luis			c
11	Infante Mathias	a		
12	Intriago Diana	a		
13	Marín Sofía	a		
14	Mayon Sotil		b	
15	Maza Daniel	a		
16	Miles Daylenis	a		
17	Moreno Molan	a		
18	Morla Francisco	a		
19	Mosquera Maikel		b	
20	Ordinola Dome	a		
21	Paccha Izan	a		
22	Paladines Cristian	a		
23	Rueda Domenica	a		
24	Ruiz Ervin	a		
25	Salazar Emily			c
26	Saavedra Thiago	a		
27	Vilchez Flavia	a		

Sesión 14

I DATOS INFORMATIVOS:

1.1.I. E:Rodrigo,Chávez.Gonzalez

1.2. LUGAR.

1.3. EDAD : 5 años

II. Nombre de la actividad: Creamos nuestro cuento

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	Instrumento de evaluación
Comunicación	Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna	Escribe diversos tipos de textos según su propósito	Escribe por propia iniciativa diversos tipos de textos en su lengua materna.	Escala de estimación

III Secuencia didáctica

Momentos	Procesos Pedagógicos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	<p>DESPERTAR EL INTERÉS La docente incentiva al niño con una canción pipon es un muñeco //. Repetir estrofa.</p> <p>NUEVO CONOCIMIENTO: Les presento las láminas y les ¿pregunto si esta la secuencia ordenada? ¿Con que palabras se empieza el cuento?</p>	Cancion	15 min
Desarrollo	<p>Construcción del aprendizaje; Los niños y niñas desde su casa se organizan para ordenar ideas de cómo van a escribir su cuento, la docente les presenta la secuencia del cuento en forma desordenada, los niños ordenaran la secuencia y empezaran a escribir su cueto de acuerdo a las iniciales de cada secuencia, luego los niños observaran las iniciales si están bien escritos por ellos mismos, decoran bien su cuento con lápices de colores y lo presentan a su maesgra.</p>	Hojas boom Cartulina Lápices de colores Plumón	10' 20'
Cierre	<p>Evaluación; los niños y niñas narran su propio cuento escrito por ellos mismos.</p> <p>Meta cognición; cual es el propósito del gtexto ¿para que vamos escribir? ¿a quien le vamos a escribir? ¿Qué queremos decir en el mensaje del cuento?</p>	Lápiz	10' 5'

Lista de cotejo

Indicador a Evaluar: Identifica la secuencia del cuento

Dimensión: Pragmática

Indicador				
N°	Nombre/Apellido	Logro	Proceso	Inicio
1	Aguilar María	a		
2	Arévalo Esthefan	a		
3	Campoverde Aria	a		
4	Castro Mathias	a		
5	Chuquimarca Val	a		
6	Córdova Brianna	a		
7	Cueva Ammy	a		
8	Elizalde Emily	a		
9	Escobar Roberto	a		
10	Florín Luis	a		
11	Infante Mathias	a		
12	Intriago Diana		b	
13	Marín Sofía	a		
14	Mayon Sotil	a		
15	Maza Daniel	a		
16	Miles Daylenis	a		
17	Moreno Molan	a		
18	Morla Francisco		b	
19	Mosquera Maikel	a		
20	Ordinola Dome	a		
21	Paccha Izan	a		
22	Paladines Cristian		b	
23	Rueda Domenica	a		
24	Ruiz Ervin	a		
25	Salazar Emily	a		
26	Saavedra Thiago	a		
27	Vilchez Flavia	a		

Sesión 15

I DATOS INFORMATIVOS:

1.1. I. E: Rodrigo, Chávez. González

1.2. LUGAR.

1.3. EDAD : 5 años

II. nombre de la actividad: Copio frases cortas

ÁREA	COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	Instrumento de evaluación
Comunicación	Escribe diversos tipos de texto en su lengua materna	Escribe diversos tipos de textos según su propósito	Escribe por propia iniciativa diversos tipos de textos en su lengua materna.	Escala de estimación

III Secuencia didáctica.

Momentos	Procesos Pedagógicos	Medios y materiales	Tiempo
Inicio	DESPERTAR EL INTERÉS La docente inicia con una canción el patio de mi casa es muy particular.	Cancion	15 min
Desarrollo	NUEVO CONOCIMIENTO: ¿Les presento las láminas para que los niños observen? Construcción del aprendizaje; La maestra dialoga con los niños y les presenta un cartel con imágenes variadas, los niños y niñas identifican cada imagen que esta en el cartel, la maestra les pide que mencione cada letra de la imagen hasta formar la palabra correcta, que corresponde a cada imagen, los niños repiten las palabras formadas y luego forman una oración pequeña. La docente orienta a los niños a formar frases cortas de acuerdo a las imágenes que observaron, en una hoja boom los niños y niñas copian las frases que la maestra escribió en el cartel.	boom Hojas Cartulina	10'
	Cierre	Evaluación; los niños y niñas narran su propio cuento escrito por ellos mismos .de acuerdo a la secuencia observada anteriormente.	Lápices de colores Plumón Lápiz
	Meta cognición; cual es el propósito del texto ¿para qué vamos escribir? ¿a quién le vamos a escribir? ¿Qué queremos decir en el mensaje del cuento?		5'

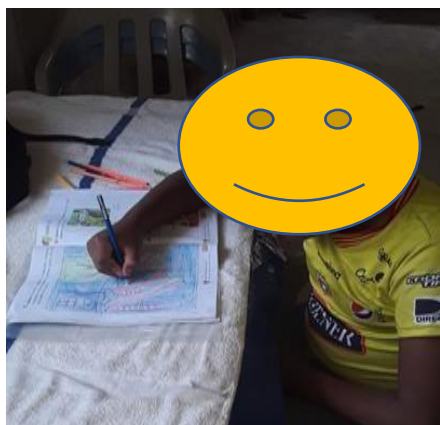
Lista de cotejo

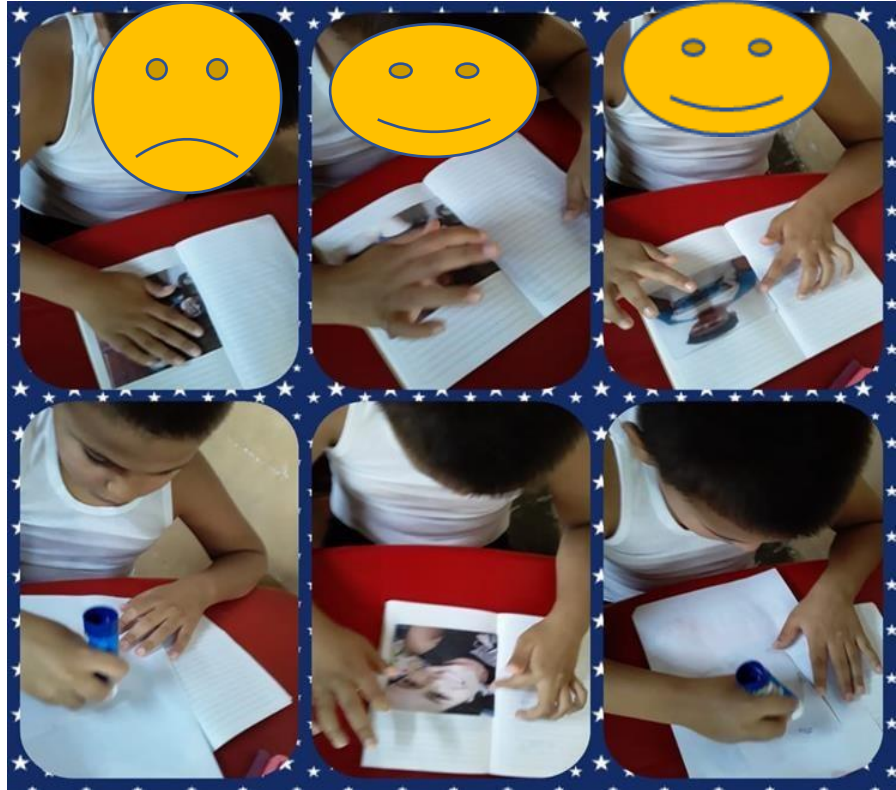
Indicador a Evaluar: copia textos cortos

Dimensión: Pragmática

Indicador				
N°	Nombre/Apellido	Logro	Proceso	Inicio
1	Aguilar María	A		
2	Arévalo Esthefano	A		
3	Campoverde Ariana	A		
4	Castro Mathias	A		
5	Chuquimarca Valeska	a		
6	Córdova Brianna	a		
7	Cueva Ammy	a		
8	Elizalde Emily	a		
9	Escobar Roberto	a		
10	Florín Luis	a		
11	Infante Mathias		b	
12	Intriago Diana	a		
13	Marín Sofía	a		
14	Mayon Sotil	a		
15	Maza Daniel	a		
16	Miles Daylenis	a		
17	Moreno Molan			C
18	Morla Francisco	a		
19	Mosquera Maikel	a		
20	Ordinola Domenica	a		
21	Paccha Izan		b	
22	Paladines Cristhian	a		
23	Rueda Domenica	a		
24	Ruiz Ervin	a		
25	Salazar Emily	a		
26	Saavedra Thiago	a		
27	Vilchez Flavia		b	

Evidencias





Hoja de similitud

TURNITIN -INFORME-ANDREA

INFORME DE ORIGINALIDAD

0%

INDICE DE SIMILITUD

4%

FUENTES DE INTERNET

6%

PUBLICACIONES

0%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

Excluir citas Activo

Excluir bibliografía Activo

Excluir coincidencias < 4%

TURNITIN -INFORME-ANDREA

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 4%