



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Juegos didácticos y escribe diversos tipos de textos en su  
lengua materna en estudiantes II ciclo institución Junín 2023**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:**

Licenciada en Educación Inicial

**AUTORA:**

Zumaeta Zuñiga, Adelaida Mercedes (orcid.org/0000-0003-3062-9689)

**ASESOR:**

Mg. Carrillo Yalan, Eber Moises (orcid.org/0000-0002-7801-0933)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Atención Integral del Infante, Niño y Adolescente

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus  
niveles

**LIMA – PERÚ  
2024**

## **Dedicatoria**

Esta tesis se la dedico a mi familia, quienes por ellos soy lo que soy, a mis padres Ener y Lucy, mi abuela Adela, mi abuelo Beni (que desde el cielo siempre me ha iluminado), no puedo dejar de mencionar a mi hermano Moisés, quien siempre ha sido mi gran apoyo y ejemplo para seguir. Sé que me queda mucho por hacer en esta vida, pero con el apoyo de mi familia y mi esfuerzo lo lograré.

### **Agradecimiento**

Agradezco principalmente a Dios, por darme la fuerza para seguir adelante y a mi familia por estar siempre conmigo.

Al Mg. Carrillo Yalan Eber Moisés, por su asesoramiento para poder terminar el taller de tesis durante todas las clases que nos ha brindado en el trabajo de investigación, muchas gracias por toda la paciencia que ha tenido con mi persona y con mis compañeras.

A la Universidad César Vallejo/ Lima Norte, por darme la oportunidad de poder llevar el taller de tesis y de esa manera poder obtener mi título.



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

### Declaratoria de Autenticidad del Asesor

Yo, CARRILLO YALAN EBER MOISES, docente de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "JUEGOS DIDÁCTICOS Y ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA EN ESTUDIANTES II CICLO INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUNÍN 2023

", cuyo autor es ZUMAETA ZUÑIGA ADELAIDA MERCEDES, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 12%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 18 de Marzo del 2024

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
CARRILLO YALAN EBER MOISES DNI: 09984952 ORCID: 0000-0002-7801-0933	Firmado electrónicamente por: ECARRILLOYA, el 21- 03-2024 10:25:04

Código documento Trilce: TRI - 0740346





**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL**

**Declaratoria de Originalidad del Autor**

Yo, ZUMAETA ZUÑIGA ADELAIDA MERCEDES estudiante de la FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES de la escuela profesional de EDUCACIÓN INICIAL de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan la Tesis titulada: "JUEGOS DIDÁCTICOS Y ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA EN ESTUDIANTES II CICLO INSTITUCIÓN EDUCATIVA JUNÍN 2023", es de mi autoría, por lo tanto, declaro que la Tesis:

1. No ha sido plagiada ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicada, ni presentada anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de la información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

Nombres y Apellidos	Firma
ADELAIDA MERCEDES ZUMAETA ZUÑIGA DNI: 76633391 ORCID: 0000-0003-3062-9689	Firmado electrónicamente por: AZUMAETA40 el 18-03- 2024 19:48:38

Código documento Trilce: TRI - 0740344

## Índice de contenidos

Carátula .....	i
Dedicatoria .....	ii
Agradecimiento .....	iii
Declaratoria de autenticidad del asesor.....	iv
Declaratoria de originalidad del autor.....	v
Índice de contenidos .....	vi
Índice de tablas .....	vii
Índice de gráficos y figuras .....	viii
Resumen.....	ix
Abstract .....	x
I. INTRODUCCIÓN .....	1
II. MARCO TEÓRICO .....	4
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación .....	14
3.2. Variables y operacionalización .....	15
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis .....	15
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	16
3.5. Procedimientos .....	16
3.6. Método de análisis de datos.....	16
3.7. Aspectos éticos .....	17
IV. RESULTADOS .....	18
V. DISCUSIÓN .....	31
VI. CONCLUSIONES .....	35
VII. RECOMENDACIONES.....	36
REFERENCIAS .....	37
ANEXOS.....	42

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> Competencia “Escribe diversos tipos de textos en lengua materna” .....	18
<b>Tabla 2</b> Dimensión Planificación .....	20
<b>Tabla 3</b> Dimensión Textualización.....	21
<b>Tabla 4</b> Dimensión Revisión.....	22
<b>Tabla 5</b> Prueba de normalidad de la competencia .....	23
<b>Tabla 6</b> Rangos de la competencia - pretest y postest .....	24
<b>Tabla 7</b> Estadísticos de prueba de la competencia - pretest y postest .....	24
<b>Tabla 8</b> Prueba de normalidad de la dimensión planificación .....	25
<b>Tabla 9</b> Rangos de la dimensión planificación - pretest y postest.....	26
<b>Tabla 10</b> Estadísticos de prueba de la dimensión planificación - pretest y postest .....	26
<b>Tabla 11</b> Prueba de normalidad de la dimensión textualización .....	27
<b>Tabla 12</b> Rangos de la dimensión textualización - pretest y postest.....	28
<b>Tabla 13</b> Estadísticos de prueba de la dimensión textualización - pretest y postest .....	28
<b>Tabla 14</b> Prueba de normalidad de la dimensión revisión.....	29
<b>Tabla 15</b> Rangos de la dimensión revisión - pretest y postest.....	30
<b>Tabla 16</b> Estadísticos de prueba de la dimensión revisión - pretest y postest.....	30

## Índice de gráficos y figuras

<b>Gráfico 1</b> Competencia “Escribe diversos tipos de textos en lengua materna” ....	18
<b>Gráfico 2</b> Dimensión Planificación .....	20
<b>Gráfico 3</b> Dimensión Textualización .....	21
<b>Gráfico 4</b> Dimensión Revisión.....	22

## Resumen

El presente estudio direccionó su intención para identificar el efecto de los juegos didácticos en el desarrollo de la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023. Por ese motivo, se guio en paradigmas metódicos de un tipo de indagación aplicada, enfoque cuantitativo, nivel explicativo y diseño preexperimental. Asimismo, se hizo uso del instrumento del cuestionario en 20 discentes del nivel inicial, y se obtuvo que, en el pretest, un 30% en el nivel bajo de la Competencia y el 70% en uno medio. En cambio, respecto con el postest, el 100% de estudiantes se encontraba en un nivel alto de la competencia. De igual forma, respecto con la dimensión revisión, en el pretest se obtuvo que un 45 % se encontraba en un nivel bajo y el 55% se encontraba en un nivel medio, mientras que en el postest, el 95% de discentes se encontraba en un rango alto y el 5% en un nivel medio. En contraste inferencial, se determina un valor igual a ,000, permitiendo afirmar que, al ser menor a 0,05 existe una significancia significativa. En conclusión, los juegos didácticos tienen un efecto positivo en el desarrollo de la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023.

**Palabras clave:** Escritura, juegos didácticos, planificación, textualización, revisión.

## **Abstract**

The present study aimed to identify the effect of educational games on the development of the competence “write various types of texts in their native language” in students at the initial level of an I.E. Private, Junín, 2023. For this reason, it was guided by methodical paradigms of a type of applied inquiry, quantitative approach, explanatory level and pre-experimental design. Likewise, the questionnaire instrument was used in 20 students at the initial level, and it was obtained that, in the pretest, 30% at the low level of Competence and 70% at a medium level. On the other hand, with respect to the post-test, 100% of students were at a high level of competence. Similarly, with respect to the revision dimension, in the pretest it was found that 45% were at a low level and 55% were at a medium level, while in the posttest, 95% of students were at a high range and 5% at a medium level. In inferential contrast, a value equal to .000 is determined, allowing us to affirm that, being less than 0.05, there is significant significance. In conclusion, educational games have a positive effect on the development of the competence “write various types of texts in their native language” in students at the initial level of an I.E. Private, Junín, 2023.

**Keywords:** Writing, educational games, planning, textualization, review.

## **I. INTRODUCCIÓN**

A nivel internacional, el desarrollo de habilidades lingüísticas en los discentes ha sido temas de creciente preocupación para los países y sus sistemas educativos, pues para llevar a cabo actividades de comunicación, los usuarios deben participar en tareas comunicativas y aplicar estrategias de lenguaje (Acosta, 2020). La competencia en la escritura es un elemento clave para el éxito académico y profesional, esto debido a que la comunicación lingüística se considera como un factor elemental para el éxito académico, debido a que es un medio para acceder al conocimiento transdisciplinario (Trigo et al., 2019). En este contexto, se requiere que los estudiantes cuenten con un vocabulario formal, preciso y adecuado que les permita expresarse con claridad, esta situación no es común y representa un desafío en cuanto a la competencia léxica (Ramírez, 2020).

Sin embargo, estas habilidades están desarrolladas de manera desigual, especialmente en el caso de las habilidades cognitivas complejas, lo que genera notables brechas entre diversos grupos de la población; los países de menores ingresos en la región muestran un bajo grado de desarrollo en estas habilidades, lo que dificulta el aprovechamiento de los beneficios de la revolución industrial actual y profundiza las desigualdades históricas (NU. CEPAL-OEI, 2020).

Según la UNESCO (2014), en América Latina, se ha detectado que un porcentaje significativo del profesorado carece de una formación adecuada, lo que afecta la eficacia de las estructuras y estrategias educativas y se refleja en una preparación insatisfactoria para los estudiantes. Esto se manifiesta a través de diversas dificultades, como desajustes musculares y espaciales, lo que afecta negativamente el aprendizaje. Además, los materiales educativos utilizados aún presentan deficiencias significativas y no muestran avances representativos, lo que crea una brecha con respecto a otras naciones en desarrollo.

El Informe regional de monitoreo a la educación (UNESCO, 2022), destaca la importancia de los esfuerzos educativos en mejorar la entrega de calidad de enseñanza y aprendizaje en temas de escritura, especialmente, cuando se refiere a las primeras etapas de la educación. Se hace énfasis en la necesidad de adoptar enfoques innovadores y pedagógicos que motiven a la población estudiantil en el desarrollo de sus habilidades de escritura de manera más significativa.

Las políticas educativas en América Latina consideran dos aspectos importantes

en la primera infancia para su proceso de aprendizaje, siendo estas la atención y educación, pues, se interpreta elemental para estos propósitos de equidad en la región (UNESCO, 2016). Además, han otorgado importancia a aspectos como la promoción de la lectura y escritura en la primera infancia, así como, la promoción de una educación inclusiva, implementación de currículos enfocados en ciencias y tecnología, y el fomento de la educación global (Organización de Estados Iberoamericanos, 2013).

A nivel nacional, hay que destacar la prueba PISA que en 2018 da un diagnóstico en cuanto a lectoescritura se trata, pues se analizó a un grupo de 6,971 estudiantes (281 colegios), seleccionados al azar por la OCDE, para evaluar los resultados educativos. En comprensión lectora, se observó un aumento de 14 puntos, de 384 puntos en 2012 a 398 puntos en la evaluación más reciente. Este avance permitió que Perú se ubicara en el puesto 62 (Ministerio de Educación, 2018).

A nivel local, en la Institución Educativa Privada de Junín es crucial identificar el escenario específico en el que se desarrolla la enseñanza y aprendizaje de la escritura. Se debe indagar sobre el enfoque pedagógico utilizado, los recursos disponibles y las prácticas magistrales en relación con la enseñanza de la lengua materna. Es relevante examinar si la institución ha implementado previamente juegos didácticos como parte de su estrategia educativa y qué resultados se han obtenido en términos del desarrollo de competencias de escritura en los estudiantes. Esto permitirá identificar posibles desafíos o áreas de mejora que puedan abordarse a través de la investigación propuesta.

Por tales descripciones problemáticas, la presente investigación tiene como interrogante general: ¿Cuál es el efecto de los juegos didácticos en el desarrollo de la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023? Y como específicos: i) ¿Cuál es el efecto de los juegos didácticos en la dimensión planificación en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023? ii) ¿Cuál es el efecto de los juegos didácticos en la dimensión textualización en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023? iii) ¿Cuál es el efecto de los juegos didácticos en la dimensión revisión en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023?

Como aspecto último, el propósito general recae en: Determinar el efecto de los juegos didácticos en el desarrollo de la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023. Y en relación a los específicos: i) Determinar el efecto de los juegos didácticos en la dimensión planificación en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023. ii) Determinar el efecto de los juegos didácticos en la dimensión textualización en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023. iii) Determinar el efecto de los juegos didácticos en la dimensión revisión en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023. Asimismo, y para finalizar como hipótesis general: Los juegos didácticos tienen un efecto positivo en el desarrollo de la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023. Y como hipótesis específicas: i) Los juegos didácticos tienen un efecto positivo en la dimensión planificación en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023. ii) Los juegos didácticos tienen un efecto positivo en la dimensión textualización en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023. iii) Los juegos didácticos tienen un efecto positivo en la dimensión revisión en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023.

## II. MARCO TEÓRICO

A nivel internacional, Guachi (2020), estableció realizar un análisis sobre la influencia de los juegos por equipos en el liderazgo infantil, bajo establecimientos de un diseño fenomenológico. En base a ello, se realizó entrevistas a 3 o 10 participantes, cifra sujeta al tema a tratar, concluyendo en la mención de beneficios que traen los juegos grupales, como el desarrollo de habilidades sociales, así como fortalecer su autonomía, adquirir nuevos valores, permitiendo catalogar a estos juegos para un correcto desarrollo del liderazgo infantil, porque le otorga un mayor desenvolvimiento y una buena comunicación con su entorno.

Andrade (2020), ejecuta el objetivo de analizar cómo el juego resulta ser un método beneficioso en niños de educación inicial, siendo llevado a cabo a través del enfoque cualitativo de nivel descriptivo, donde de los resultados, el 100% de maestras (10) precisan a los juegos como una estrategia metodológica para un satisfactorio aprendizaje; detallando que, el 90% de ellas indican utilizar juegos didácticos en el aprendizaje, mientras que el 10% indica no ser necesario. Por lo cual, se concluyó con la importancia del juego en esta etapa infantil, pues los niños experimentan y aprenden a socializar, debido a que, entre los 5 y 7 años, es cuando se produce el descubrimiento y la interacción entre ellos, siendo acompañados y motivados por los docentes.

Higueras (2019), contó como objetivo para su tesis conocer la experiencia de los profesores utilizando el recurso didáctico del juego. Donde se optó por un enfoque cualitativo interpretativo - crítico, observando que las ventajas del juego son alentadoras e interesantes: Debido a que sus ventajas conllevan a un 69% de ventajas y 31% de limitaciones, concluyendo que, para la empleabilidad del juego como recurso didáctico se debe contar con factores en tres niveles. El primero es el espacial y comprende las condiciones del aula y espacios con los que se cuenta; a nivel personal, comprende la formación y predisposición de la plana docente; y a nivel material, se consideran a los recursos y materiales para efectuar dicha acción. Carrillo et al. (2020), cuyo objetivo fue promover el interés y la motivación del discente preescolar mediante de metodologías, estudio diseñado mediante un diseño cuasi experimental, en 19 niños. Concluyendo que, los niños que participaron como grupo experimental sintieron motivación al usar los juegos y videos didácticos con base en las TIC para su proceso de enseñanza - aprendizaje,

por lo que, se estima que las TIC tienen un papel como herramientas didácticas porque incrementan el interés y motivación.

Garces (2023), abordó como objetivo analizar cómo se desarrolla la fase lingüística a través de los juegos didácticos interactivos en preescolares en una Unidad Educativa; enmarcando su pesquisa en un enfoque mixto de diseño cuasi experimental, pues lo encontrado muestra que los 30 estudiantes que interactuaron con el empleo de plataformas educativas interactivas obtuvieron resultados favorables. En base a lo desarrollado se concluyó que los juegos pueden adaptarse a diferentes contenidos curriculares y complejidades, permitiendo a los docentes utilizarlos como herramientas motivadoras en diversas áreas y asignaturas. Al hacerlo, se promoverá un aprendizaje significativo y duradero, para tener a los niños como protagonistas de su propio proceso educativo y encuentren en el juego una fuente inagotable de motivación y desarrollo integral.

A nivel nacional, Calderón (2019), propuso como objetivo conocer la estrategia que integra juegos que utiliza el docente para el desarrollo del esquema corporal en niños de instituciones educativas ubicadas en San Miguel; encuadrando su estudio en un enfoque cuantitativo y diseño no experimental. Como resultados se obtuvo que el 83% de la plana docente hace uso del juego simbólico, el 50% también utiliza el juego funcional y el 50% utiliza el juego reglado. Concluyendo que, a través del juego, los niños pueden moverse, coordinar sus acciones, experimentar diferentes posturas y gestos, y así desarrollar una conciencia más profunda de su propio cuerpo. Proporcionando un entorno seguro, donde los niños pueden explorar sus habilidades físicas, coordinación motora y conciencia espacial.

Ancajima (2021), cuyo objetivo radicó en conocer el uso de juegos didácticos en niños de una I.E.; mediante el enfoque cuantitativo, teniendo como muestra un total de 20 docentes; de donde se obtuvo que, el 80% no hace uso de juegos didácticos, evidenciando su priorización. Y se concluyó que, los docentes deben tener en cuenta las capacidades motoras y cognitivas de cada niño, así como su nivel de desarrollo, al diseñar actividades y juegos que promuevan el desarrollo del esquema corporal.

León (2018), abarcó como fin superior comprobar la efectividad de las estrategias didácticas para promover la creatividad en los niños de las instituciones educativas comprendidas. Ahora bien, respecto al aspecto metodológico se enmarca en lo

estipulado por lo cuantitativo. Como resultados se obtuvo que, el 30% de docentes utiliza el juego simbólico para el desarrollo del lenguaje, el 70% el juego sensorio motor. Por último, un 70% considera que influye en la creatividad y el restante 30% considera que enriquece y amplía conocimientos. En base a lo desarrollado, se concluye que las estrategias didácticas son utilizadas por los docentes para el desarrollo de la creatividad preescolar.

Malaga (2020), en su tesis midió la aplicación de los juegos didácticos en beneficio de la lectura y escritura en niños de una I.E.I., Arequipa. Se enmarca por un enfoque de investigación cuantitativa y nivel descriptivo, en 18 niños, de quienes se obtuvo: El 44,4% se encuentra en proceso y el 55,6% de inicio, evidenciando los problemas en el logro de aprendizaje de lectura y escritura. En base a lo desarrollado se concluyó que, los juegos didácticos son una herramienta efectiva para promover el aprendizaje de la lectura y escritura.

León (2021), como objetivo abordó el nexo entre juegos didácticos y aprendizaje significativo en niños de una Institución Educativa, a través de un aspecto metodológico cuantitativo y descriptivo, en 25 infantes, estableciéndose la existencia de una relación positiva, empleándose estadígrafo Spearman dando como resultado favorable un 52% de niños con desarrollo cognitivo, por el empleo de juegos didácticos. En base a lo desarrollado se concluyó; que los juegos didácticos pueden promover la conciencia fonológica en los niños, identificando y manipulando los sonidos individuales que componen las palabras, mediante juegos como la segmentación y mezcla de sonidos, los niños pueden practicar la descomposición y combinación de sonidos para formar palabras.

El juego en el plano didáctico y pedagógico ha sido abordado a lo largo de la historia por múltiples estudios, enfoques y teorías, de las cuales se hará mención primero a la teoría piagetiana del juego, por Jean Piaget, quien reconoce al juego como un proceso de asimilación, donde sus estructuras intelectuales sufren transformación, es decir, conforme el niño va creciendo va prestando menos importancia al juego, y opta por abandonar en su vida adulta estas conductas infantiles y de recreación (Gallardo & Gallardo, 2018).

Además, existen visiones teóricas como la Teoría de la relajación de Lazarus, la cual menciona que el juego surge del esfuerzo antes realizado por parte del niño, y que aparece como una recuperación de fuerzas, y es vista como un descanso y

restablecer energías. Así también, está la Teoría del preejercicio de Groos, quien menciona que el juego es un ensayo para la vida adulta, porque mediante el juego el niño desarrollará sus capacidades y habilidades para más adelante este pueda tener la conducta correcta para hacer frente ante cualquier situación (Gallardo-López & Gallardo, 2018).

Para continuar con las múltiples teorías que aborda parte sustancial del juego, está la Teoría de la recapitulación de Granville Stanley Hall, hace mención a nuestros antepasados, sustentando que, se juega como representación o conmemorando actos que realizaban nuestros antepasados. Continuando con la mención de teorías, se considera la Teoría de Sigmund Freud, quien además de mencionar que el individuo nace con una cantidad de estructura determinada, el juego constituye una forma de expresión adoptada por los niños (Gallardo-López & Gallardo, 2018). Y, por último, cabe hacer mención la visión de la Teoría de la dinámica infantil de Frederic Buytendijk, la cual menciona que el juego surge como consecuencia de una actitud infantil, por lo que un adulto escasas veces podría participar, ya que relaciona al juego con una expresión natural con características de inmadurez, desorden e impulsividad. Además, el juego debe realizarse con algo, con algún elemento material (Gallardo-López & Gallardo, 2018).

Los inicios del campo de la ciencia de los juegos se centraron en cambiar las definiciones y nominaciones de los juegos didácticos, es así que, la ciencia del juego está emergiendo como un área de investigación robusta y dinámica que cruza varias áreas disciplinarias y rediseña el alcance y las preguntas de investigación que se cruzan con la eficacia y el diseño del aprendizaje. El futuro de este subcampo podría incluir reunir la literatura sustantiva de simulaciones, juegos serios, gamificación y tecnología educativa (De Freitas, 2018).

Las dos cuestiones de transversalidad y metodología serán clave para establecer las líneas de la disciplina, con controles aleatorios, meta revisiones y análisis de grandes conjuntos de datos combinándoles con los métodos cualitativos establecidos en la educación, para proporcionar un nivel de granularidad que respalde un mejor diseño de aprendizaje y una mejor experiencia de los estudiantes, mediante el modelado de comportamientos sociales (De Freitas, 2018).

De esta forma, Prensky (2001), determina que los juegos didácticos otorgan un

espacio que permite al contenido de esta dinámica mejorar en el proceso de adquisición de conocimientos y habilidades, y que, además, sus actividades tengan la intención de resolver problemas y asumir desafíos para provocar en los estudiantes una sensación de alcanzar metas (Qian & Clark, 2016). Dentro de esa misma perspectiva, para Flores (2009), los juegos didácticos son una técnica de participación aplicada en los estudiantes con el objetivo de proporcionarles y desarrollar métodos de dirección y comportamientos adecuados, y promover una disciplina con niveles de decisiones y autodeterminación (Montero, 2017).

Aunado a ello, los juegos educativos también son descritos como sistemas completos diseñados bajo el fin de aprovechar potencialidades mediante la creación de contenidos convincentes que tengan un trasfondo educativo y que, además, genere resultados positivos en términos de desempeño del aprendizaje. Asimismo, se menciona como algo adicional que, en la actualidad y con el avance de la tecnología y nuevas herramientas digitales, los docentes pueden respaldarse en ellos para el rendimiento del proceso enseñanza-aprendizaje (De-Marcos et al., 2016).

Para Petri & Gresse (2016), un juego educativo es comúnmente reconocido como una estrategia de instrucción que involucra competencia y está organizado por reglas y restricciones para lograr un objetivo educativo determinado. Además, están específicamente diseñados para enseñar conceptos específicos o para fortalecer competencias ya enseñadas mediante otros métodos educativos. De igual forma, se estima que las características intrínsecas de los juegos, como la competencia que estimula la voluntad de ganar, ayudan a los estudiantes/niños a mantenerse enfocados en la actividad de aprendizaje, e indirectamente en el objetivo establecido en el currículo del que se guía la institución educativa.

Los juegos realizan su aporte en los salones de clases desde una perspectiva divertida, y justamente didáctica, por lo que, para Bodrova & Deborah (2003), facilitan el desarrollo de cada niño con su entorno social, pero sobre todo promueven el aprendizaje motriz y didáctico. Además, Calderón (2013), destaca su importancia en el nivel educativo inicial y primaria, ya que señala que los niños se encuentran en un estado de encontrar diversión en cada actividad que realizan, en comparación con los de secundaria (Montero, 2017).

Respecto con la descripción específica de lo que implica un juego didáctico, Melo

y Hernández (2014), mencionan las siguientes: Posee reglas, ya que un juego didáctico tiene una existencia institucional en las aulas, están contruidos por un objetivo, el juego didáctico tiene una meta didáctica, educativa, e interna, y todo juego didáctico necesita y debe ser desarrollado en un espacio (físico o imaginario), ya que en lo físico puede ser la propia aula, y en lo imaginario se hace mención a la creatividad.

Los juegos didácticos traen beneficios a los niños, desde diversas perspectivas, siendo estas desarrolladas por Sánchez (2000), como se citó en Tamayo y Restrepo (2017): Perspectiva cognitiva, contribuye a la capacidad de observar, analizar, interpretar y resolver problemas, perspectiva motriz, otorga a los niños capacidades motrices y físico deportivas, y a su desenvolvimiento armónico, perspectiva afectiva, fortalece la personalidad, y generará un equilibrio emocional en el niño, y perspectiva social, favorece los lazos sociales, por ejemplo, la aceptación, y mejores conductas en el trabajo en equipo.

Así también, Al-Azawi et al. (2016), consideran que además de su valor recreativo, tienen un éxito considerable cuando poseen un diseño para un fin específico (solución de un problema o desarrollo de una habilidad). Por lo que, el autor destaca los siguientes beneficios: Los juegos atraen la participación de personas ya sea por nivel educativo, edad, género, entre otros. Los juegos ayudan al establecimiento de metas. Los juegos permiten la medición de desempeño en una variedad de tareas. Los juegos sirven para la examinación de características individuales. Los juegos tienen carácter estimulante. Los juegos permiten experimentar la novedad, curiosidad y desafío. Los juegos pueden ayudar en el desarrollo de habilidades transferibles.

La clasificación LUDI de tipos de juegos, la cual pretende proponer una clasificación de tipos de juego para crear un lenguaje común entre practicantes y estudiosos, que trabajan diariamente en el campo de juego de los niños. Una comprensión compartida y matizada del juego es importante para mejorar y apoyar el derecho a jugar. De hecho, el razonamiento en términos de tipologías de juego podría ser crucial para varios propósitos; por ejemplo, para comprender mejor cómo apoyar, por el bien del juego, un tipo específico de juego de los niños con sus características específicas y habilidades; o diseñar juguetes accesibles que puedan permitir actividades en diferentes juegos niveles de acuerdo con las habilidades de los niños

(Bulgarelli & Bianquin, 2017). Siendo la tipología la siguiente:

**De práctica (dimensión cognitiva).** Se refiere a dos aspectos principales: Acciones corporales simples o experimentación del cuerpo (movimientos con manos, brazos, piernas, cabeza y cara, vocalizaciones, etc.). Y experimentación visual y táctil de objetos (los niños pueden explorar objetos con sus sentidos, puede manipularlos, practicar y usar los objetos como están destinados Simbólico (dimensión cognitiva). Implica dar una nueva significación a objetos, personas, acciones o eventos. Así, los niños usan simbólicamente los objetos como si fueran otra cosa, producen juegos de simulación y actividades imaginarias (Bulgarelli & Bianquin, 2017).

**Constructivo (dimensión cognitiva).** Consiste en juntar, combinar, ordenar y encajar más elementos para formar un todo, y lograr un objetivo específico. Suele implicar bloques y enclavamientos, materiales de construcción (es decir, construir una torre de pequeños cubos). El niño combina sensorio/motor/práctica el juego repetitivo con la representación simbólica de ideas: los niños participan en la creación o construcción autorregulada de un producto o una solución del problema (Bulgarelli & Bianquin, 2017). **De reglas (dimensión cognitiva).** Posee un código específico y reglas aceptadas y seguidas por los jugadores. Se suele combinar con los otros tres tipos: Práctica, simbólica y constructiva. El juego de roles o socio dramático es otro tipo de juego simbólico donde los niños representan papeles en escenas de la vida; asignan roles a otros y planean escenas. Las expresiones más simples de este tipo de juego suelen surgir al final del segundo año de vida (Bulgarelli & Bianquin, 2017).

Así también, se precisa el solitario (dimensión social). Consiste en ocuparse en una participación decidida y sostenida en actividades con objetos, juguetes o materiales. El niño juega solo e independientemente, aunque esté rodeado por otros niños. **Paralelo (dimensión social).** Participar en actividades sostenidas y con un propósito con objetos, juguetes o materiales s en presencia de otras personas partícipes del juego, pero sin unirse a sus actividades. El niño juega de forma independiente en la misma actividad, al mismo tiempo y en el mismo lugar.

**Asociativo (dimensión social).** El niño todavía está concentrado en una actividad separada, pero hay una cantidad considerable de compartir, prestar, tomar turnos y atender las actividades de sus compañeros. **Cooperativa (dimensión social).** Unirse a otros en una participación sostenida en actividades con objetos, juguetes

o materiales con una meta compartida. Los niños pueden organizar su juego y/o actividad de forma cooperativa con un objetivo común (Bulgarelli & Bianquin, 2017). Para llevar a cabo un juego didáctico, existen dimensiones o pasos a seguir para su desarrollo adecuado, siendo estos tres desarrollados por Bravo-Lanzaque & Díaz-Gómez (2020): Planificación, como primer paso consiste en agrupar a los niños de acuerdo a características interpersonales, realizar una dosificación de actividades establecidas en la unidad, seleccionar el juego didáctico que se utilizará teniendo en cuenta la ruta metodológica de aprendizaje a seguir, formular ejercicios, planeación del juego (tiempo, forma, organización, confección de equipos, control, previsión de procedimientos didácticos), elaborar los medios en que será ejecutado el juego, diseñar la denominada hoja auxiliar para el registro de datos, y planear el estudio en función al control. Y comprende para evaluar este paso, la integración de Planificación de los juegos didácticos, Seleccionar los juegos didácticos en concordancia al tema, y Prever material didáctico (Bravo-Lanzaque & Díaz-Gómez, 2020).

Ejecución, como segundo paso consiste en la dirección del juego didáctico, atención a los equipos y niños, y valoración del juego mediante la observación (conductas, cumplimiento y desenvolvimiento de los niños). Y comprende para evaluar este paso, el establecer las reglas antes de realizar el juego. Y evaluación, como tercer paso consiste en una conclusión general del juego que abarque el logro del objetivo, así como de las conductas de los niños, valoración del desempeño de los niños (individual y colectivamente), tanto de sus conductas como de su nivel de aprendizaje, y orientar los aprendizajes considerando fortalezas y debilidades. Y comprende para evaluar este paso, la Reflexión sobre el logro didáctico del juego (Bravo-Lanzaque & Díaz-Gómez, 2020).

Ahora bien, las competencias adoptadas por el MINEDU son facultades constituidas por un conjunto de capacidades que se llevan a cabo para el logro de determinado fin de la competencia. Por otro lado, el desarrollo de las mismas está acompañada por una construcción constante, deliberada y consciente, dirigida por los docentes e instituciones, mediante programas educativos (Escuela de profesores del Perú, 2023).

Así pues, respecto con la competencia estudio, es comprendida como el uso del lenguaje escrito con el objetivo de adecuar, organizar y construir el texto, teniendo

en cuenta el contexto y la atención por perfeccionarlo, para posteriormente ser expuesto ante su entorno. Además, consiste en una vía reflexiva que adecuará y organizará textos, teniendo en cuenta espacios y el fin comunicativo (Ministerio de Educación, MINEDU, 2020). Esta competencia hace que el estudiante exponga sus saberes previos y su experiencia en el lenguaje escrito. También utilizará el sistema alfabético, así como la implementación de estrategias para incrementar sus conocimientos, lo que reforzará la capacidad de estudiante para su comunicación de forma escrita, identificándolo como práctica social, ya que otorga al lenguaje que el estudiante lo desee ver estéticamente, y por ende, lo utilice responsablemente (Ministerio de Educación, MINEDU, 2020).

Para el logro de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en lengua materna”, MINEDU (2016), establece cuatro capacidades que son evaluadas para lograr la competencia en mención: Adecúa el texto a la situación comunicativa, es decir el niño considera el objetivo, destinatario, tipo de texto, género discursivo, contexto, y demás aspectos que constituye la comunicación escrita. Esta capacidad es medida por: Adecuación del texto a la situación comunicativa teniendo en cuenta aspectos de fondo y forma, y elige estratégicamente el registro formal o informal.

Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada, el niño tiene la capacidad de ordenar lógicamente ideas de un tema, comprendiendo y enlazando ideas. Esta capacidad es medida porque: Escribe textos de forma coherente y cohesionada, ordena las ideas en torno a un tema, estructura estratégicamente una secuencia textual, establece diversas relaciones lógicas entre las ideas, e incorpora de forma pertinente un vocabulario con términos especializados. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente, el niño hace uso de recursos textuales para brindar claridad, estética y sentido a lo que escribe. Esta capacidad es medida porque: Utiliza recursos gramaticales y ortográficos, emplea algunas figuras retóricas, y emplea algunas estrategias discursivas.

Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito, el niño tiene la capacidad de discernir de forma objetiva su propio texto, para determinar si encuentra coherencia, cohesión y de ser el caso, posible adecuación y subsanación a los errores, es decir tiene la habilidad de aislarse de la autoría de su texto y leerlo desde la postura de un lector para encontrar fallas y perfeccionar su escrito. Esta capacidad es medida porque: Evalúa de manera permanente el texto, determina la

eficacia de los recursos ortográficos y del vocabulario, evalúa el modo en que el lenguaje sugiere sentidos en su texto y produce efectos en los lectores, y compara y contrasta aspectos gramaticales.

En relación con ello, el MINEDU (2023), establece tres procesos didácticos de la evaluación docente que serán tomados como dimensiones. El primero de ellos es la planificación, que tiene como propósito principal trabajar en la construcción del producto denominado plan de escritura, teniendo en consideración aspectos como la finalidad, el destinatario y el texto a escribir. Asimismo, para su medición se considera a las metas u objetivos, contenido y organización. El segundo es la textualización, el cual comprende el desarrollo de ideas alrededor del plan de escritura antes mencionado, es decir, aborda la escritura. En relación con ello, para su medición se consideran aspectos como la elaboración de borrador, contenido y tipo de texto, y construcción del texto. Y la revisión, entendida como una reescritura, así como su posterior edición y ubicación. Asimismo, para su medición se considera la comparación, y evaluación y revisión.

Finalmente, teniendo en cuenta lo dispuesto por el MINSA (2016), dentro del Programa curricular de Educación Inicial, es menester desarrollar aquellos desempeños de escritura que aborda la competencia, siendo subdivididos por la edad de los menores. Para el caso de quienes tienen 3 años, no se encuentra desempeño. En lo que respecta a niños de 4 años, es decir, aquellos que escriben por decisión propia desde una perspectiva individual y moldeando dicha acción desde y hacia sus intereses, haciendo uso de grafismos u otros modos de expresión. Además, cabe precisar su estadía en el nivel esperado del ciclo II. Y en el caso de quienes tienen 5 años, son aquellos estudiantes que tienen las mismas acciones que los de 4 años, pero aunado a ello también consideran hacia quien está dirigido aquello que escribirán, y además después de redactado leen aquello. Además, cabe precisar que se encuentra en el nivel esperado del ciclo II.

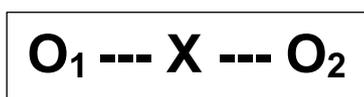
### III. METODOLOGÍA

#### 3.1. Tipo y diseño de investigación

Para interiorizar en el marco metodológico, es preciso iniciar con el tipo al que correspondió, siendo este el aplicado, debido a que tuvo como fin la aplicación correspondiente de forma inmediata, esto a raíz o con el aporte que deja la investigación básica, ya que esta última proporciona información teórica que le fue de utilidad a la aplicada en el inicio de su proceso, y brindando una solución y posterior progreso de la ciencia (Ruiz & Valenzuela, 2022).

En esa misma línea, es importante mencionar ahora el enfoque al que pertenece la investigación, el cual fue el cuantitativo, porque permite al autor de determinado estudio indagar, evaluar y exponer la información que ha recolectado, pero desde una visión numérica o cuántica, haciendo uso de procedimientos estadísticos para finalmente dar como conclusión la comprobación a las posibles respuestas antes inferidas (Ruiz & Valenzuela, 2022). Respecto con el nivel o alcance de la investigación se trabajó en el explicativo, ya que comprende la búsqueda del porqué de lo acontecido, a través del vínculo científico catalogado como causa -efecto (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

Ahora bien, respecto con el diseño por el que se ha encaminado la investigación, respondió al experimental, el cual es entendido como la manipulación premeditada -o también descrita como manipulación causal- de una de las variables o conceptos (independiente) para luego interpretar los efectos que se generan en la otra variable (dependiente), dentro de un mismo contexto. Dentro de este diseño, se trabajó una investigación preexperimental, ya que tiene un grado de control único en un solo tiempo (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). Siendo detallado en el siguiente esquema:



Donde:

O<sub>1</sub> = Medición pre-experimental.

X = Variable dependiente.

O<sub>2</sub> = Medición post-experimental.

## **3.2. Variables y operacionalización**

### **Variable juegos didácticos**

**Definición conceptual:** Para Flores (2009), son una técnica de participación aplicada en los estudiantes con el objetivo de proporcionarles y desarrollar métodos de dirección y comportamientos adecuados, y promover una disciplina con niveles de decisiones y autodeterminación (Montero, 2017).

**Definición operacional:** Para la variable juegos didácticos es posible considerar dos dimensiones: Cognitiva y social, y ocho indicadores que corresponde a la tipología de juegos (Bulgarelli & Bianquin, 2017).

### **Variable Competencia “Escribe diversos tipos de textos en lengua materna”**

**Definición conceptual:** Uso del lenguaje escrito con el objetivo de adecuar, organizar y construir el texto, teniendo en cuenta el contexto y la atención por perfeccionarlo, para posteriormente ser expuesto ante su entorno (Ministerio de Educación, MINEDU, 2020).

**Definición operacional:** Para el logro de la Competencia, MINEDU (2023), establece tres procesos didácticos que fueron tomados como dimensiones.

## **3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis**

Entendida como una integración de personas con especificaciones comunes (Fernández et al., 2021). Por lo tanto, para fines del estudio estuvo conformada por 20 estudiantes II ciclo Institución Junín 2023.

### **Criterios de inclusión**

- Estudiantes II ciclo Institución Junín 2023.
- Estudiantes, quienes sus padres hayan otorgado un consentimiento informado.
- Estudiantes que asisten regularmente a clases.

### **Criterios de exclusión**

- Estudiantes que no cursan el II ciclo Institución Junín 2023.
- Estudiantes, quienes sus padres no hayan otorgado un consentimiento informado.
- Estudiantes que tienen faltas repetitivas a clases.

La muestra es descrita como el subgrupo con mayor representación de la población (Fernández et al., 2021). Por lo tanto, para fines del estudio estuvo conformada por 20 estudiantes II ciclo Institución Junín 2023. Y respecto al muestreo fue censal,

porque la cifra poblacional y muestral son las mismas (Fernández et al., 2021).

### **3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos**

Como técnica se consideró a la encuesta, entendida como una herramienta de interrogatorio direccionada a personas, quienes suministran sus opiniones sobre la problemática abordada y a partir de ello emitir un resultado y conclusiones (Hadi et al., 2023). En ese mismo contexto, como instrumento de la investigación se hizo uso del cuestionario, el cual es descrito como el conjunto de preguntas enumeradas y siguiendo un orden lógico, y situadas en una tabla de acuerdo con los indicadores de cada dimensión (Hadi et al., 2023).

Por lo tanto, el instrumento respondió al cuestionario con su distribución de preguntas según tres dimensiones y ocho indicadores. Por lo que, el instrumento para identificar el efecto de los juegos didácticos en el desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”, integró 16 ítems con escala de Likert distribuida en cuatro estimaciones: 1 = Inicio; 2 = Proceso; 3 = Logro esperado; 4 = Logro destacado. Para efectos de aplicación, dicho instrumento pasó por un juicio de expertos para obtener la validez, misma que fue comprobada por medio de la prueba V de Aiken; y para confiabilidad se hizo uso de la prueba Alfa de Cronbach.

### **3.5. Procedimientos**

Como primera instancia para proceder al procedimiento estadístico, se requirió de la obtención de la carta de autorización para llevar a efecto el propósito de la investigación en una I.E. Privada, Junín. Así como los permisos necesarios por parte de los padres de familia, porque involucró a menores de edad. Posterior a ello, se aplicó el instrumento, el día y en la hora establecida.

### **3.6. Método de análisis de datos**

Como segunda instancia, una vez efectuada la recolección se procesaron los mismos mediante las técnicas de procesamiento: Programa informático Microsoft Excel 2019, donde se colocaron las respuestas obtenidas de la aplicación del instrumento; y, el programa estadístico SPSS v26, donde mediante tablas y gráficos se realizó el análisis estadístico. Respecto con la prueba normalidad, como primer aspecto a tener en cuenta es la prueba estadística, la cual es determinada por el tamaño de la muestra, donde al haber considerado a 20 niños se utilizó Shapiro-Wilk; y como segundo aspecto, donde al no seguir una distribución normal de los

valores de sus significancias se utilizó Wilcoxon.

### **3.7. Aspectos éticos**

El estudio estuvo establecido en concordancia al Código de Ética en Investigación, y la Ley del Reglamento de Investigación, haciendo énfasis que la autora respetó las reglas al citar la séptima edición de referencia American Psychological Association (APA), evitando plagios. Sintetizando que, se demostró integridad, moralidad y transparencia durante la recolección y procesamiento, garantizando una investigación relevante, siendo un referente para próximas investigaciones.

## IV. RESULTADOS

### 4.1. Análisis descriptivo

Posterior a la recolección, se procede a la ostentación de las respuestas procesadas en correspondencia a la variable dependiente o en intervención y sus dimensiones (niveles o rangos), la cual será materializada a través de tablas de frecuencia y porcentaje y gráficos de barras para una mayor apreciación, así como, su respectiva interpretación.

**Objetivo general:** Determinar el efecto de los juegos didácticos en el desarrollo de la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023.

**Tabla 1**

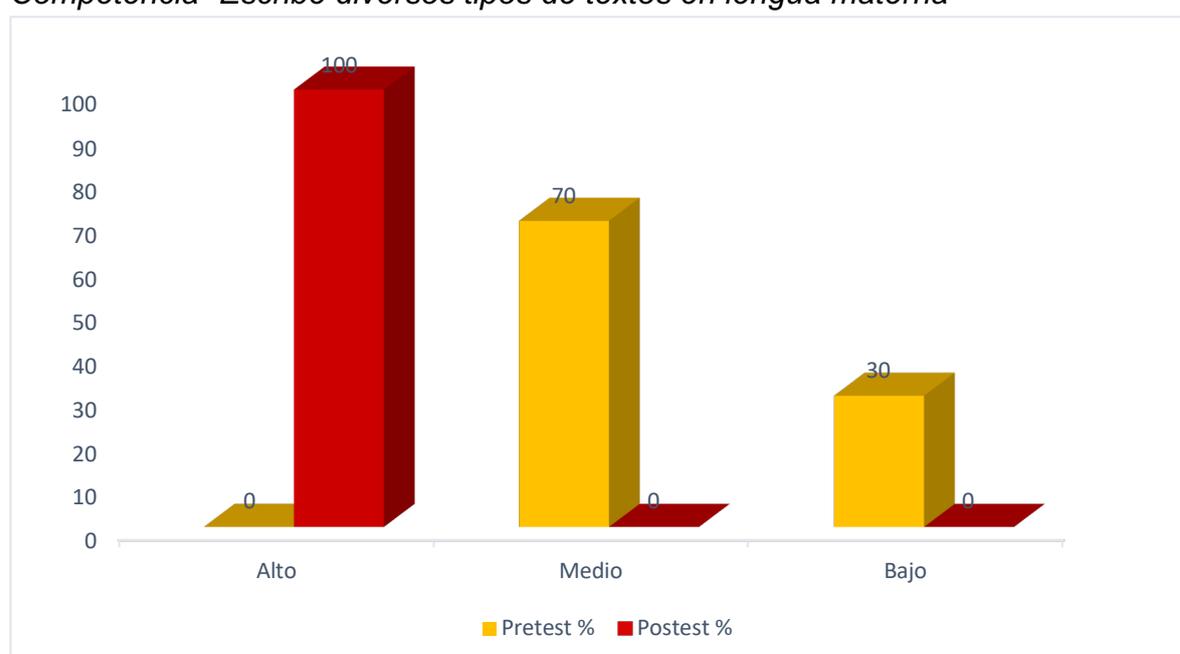
*Competencia “Escribe diversos tipos de textos en lengua materna”*

Competencia Nivel o rango	Pretest		Postest	
	n	%	n	%
Alto	0	0.0	20	100.0
Medio	14	70.0	0	0.0
Bajo	6	30.0	0	0.0
Total	20	100.0	20	100.0

*Nota. Elaboración propia.*

**Gráfico 1**

*Competencia “Escribe diversos tipos de textos en lengua materna”*



*Nota. Elaboración propia.*

En interpretación a lo expuesto en la Tabla 1 y Gráfico 1, se estima que, del total

de niños evaluados (20), en el pretest (antes de la intervención de juegos didácticos) el 30% (6) se encontraba en un nivel bajo en la Competencia y el 70% (14) se encontraba en un nivel medio. En cambio, respecto con el posttest (después de la intervención de juegos didácticos) el 100% (20) de discentes se encontraba en un nivel alto de la competencia.

**Objetivo específico 1:** Determinar el efecto de los juegos didácticos en la dimensión planificación en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023.

**Tabla 2**

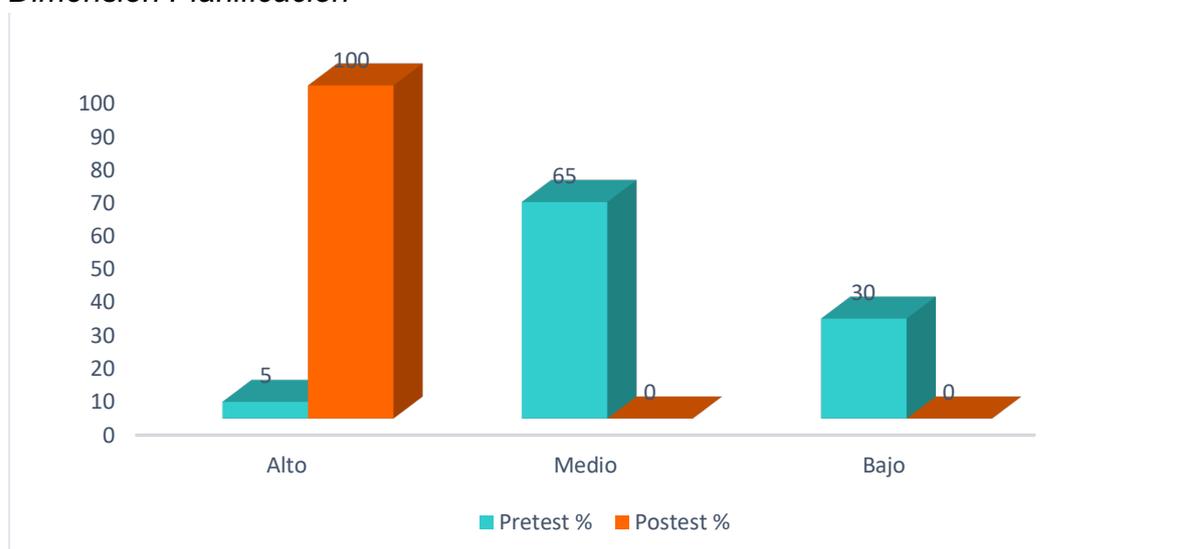
*Dimensión Planificación*

Planificación Nivel o rango	Pretest		Postest	
	n	%	n	%
Alto	1	5.0	20	100.0
Medio	13	65.0	0	0.0
Bajo	6	30.0	0	0.0
Total	20	100.0	20	100.0

*Nota. Elaboración propia.*

**Gráfico 2**

*Dimensión Planificación*



*Nota. Elaboración propia.*

En interpretación a lo expuesto en la Tabla 2 y Gráfico 2, se estima que, del total de niños evaluados (20), en el pretest (antes de la intervención de juegos didácticos) el 30% (6) se encontraba en un nivel bajo en la dimensión planificación de la Competencia, el 65% (13) se encontraba en un rango medio y solo el 5% (1) en un rango alto. En cambio, respecto con el postest (después de la intervención de juegos didácticos) el 100% (20) de discentes se encontraba en un rango alto de la dimensión planificación.

**Objetivo específico 2:** Determinar el efecto de los juegos didácticos en la dimensión textualización en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023.

**Tabla 3**

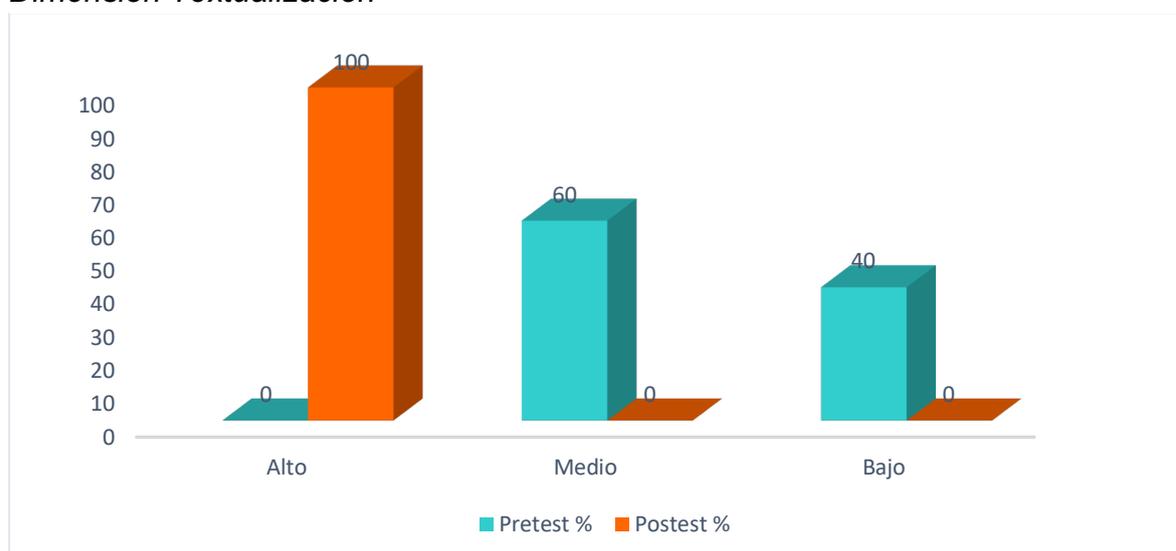
*Dimensión Textualización*

Textualización Nivel o rango	Pretest		Postest	
	n	%	n	%
Alto	0	0.0	20	100.0
Medio	12	60.0	0	0.0
Bajo	8	40.0	0	0.0
Total	20	100.0	20	100.0

*Nota. Elaboración propia.*

**Gráfico 3**

*Dimensión Textualización*



*Nota. Elaboración propia.*

En interpretación a lo expuesto en la Tabla 3 y Gráfico 3, se estima que, del total de niños evaluados (20), en el pretest (antes de la intervención de juegos didácticos) el 40% (8) se encontraba en un nivel bajo en la dimensión textualización de la Competencia y el 60% (12) se encontraba en un nivel medio. En cambio, respecto con el postest (después de la intervención de juegos didácticos) el 100% (20) de discentes se encontraba en un rango alto de la dimensión textualización.

**Objetivo específico 3:** Determinar el efecto de los juegos didácticos en la dimensión revisión en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023.

**Tabla 4**

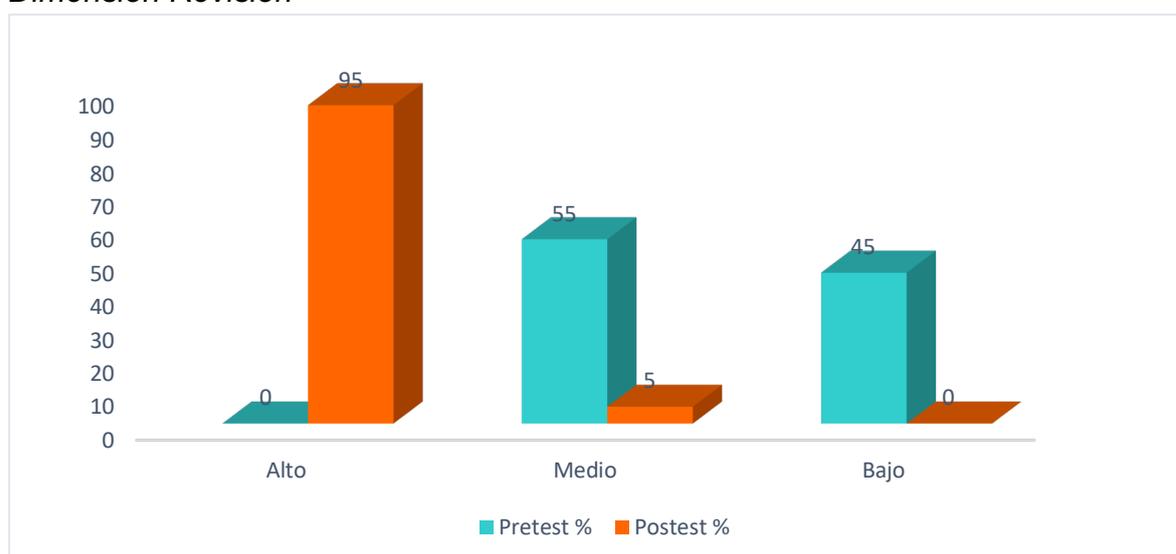
*Dimensión Revisión*

Revisión Nivel o rango	Pretest		Postest	
	n	%	n	%
Alto	0	0.0	19	95.0
Medio	11	55.0	1	5.0
Bajo	9	45.0	0	0.0
Total	20	100.0	20	100.0

*Nota. Elaboración propia.*

**Gráfico 4**

*Dimensión Revisión*



*Nota. Elaboración propia.*

En interpretación a lo expuesto en la Tabla 4 y Gráfico 4, se estima que, del total de niños evaluados (20), en el pretest (antes de la intervención de juegos didácticos) el 45% (9) se encontraba en un nivel bajo en la dimensión revisión de la Competencia y el 55% (11) se encontraba en un nivel medio. En cambio, respecto con el postest (después de la intervención de juegos didácticos) el 95% (19) de discentes se encontraba en un rango alto de la dimensión revisión y el 5% (1) en un nivel medio.

## 4.2. Contrastación de hipótesis

Con el propósito de analizar inferencialmente los resultados obtenidos, primero se procede a la obtención de la prueba de normalidad para conocer la distribución de los datos de las dos respuestas muestrales (pretest - postest), y al encontrar respuestas en un orden no paramétrico, se eligió la prueba Wilcoxon.

### Hipótesis general

**H<sub>1</sub>:** Los juegos didácticos tienen un efecto positivo en el desarrollo de la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023.

**H<sub>0</sub>:** Los juegos didácticos NO tienen un efecto positivo en el desarrollo de la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023.

**Tabla 5**

*Prueba de normalidad de la competencia*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	,146	20	,200*	,949	20	,351
Postest	,171	20	,129	,882	20	,020

*Nota. Elaboración propia.*

Correspondiente a la Tabla 5, se presenta la prueba de normalidad realizada a los dos grupos obtenidos (pretest – postest) de la Competencia, y al haber trabajado con una cifra muestral menor a 50 individuos (N° = 20) se utilizó la Prueba Shapiro-Wilk. Ahora bien, en especial aprecio a la columna designada para la significancia, se obtuvieron valores iguales a ,351 (pretest) y ,020 (postest), por tanto, al ser mayor y menor a 0,05, respectivamente; se produjo la elección por la Prueba Wilcoxon, porque no siguen una distribución normal (no paramétricas).

**Tabla 6***Rangos de la competencia - pretest y postest*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest - Postest	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	20 <sup>b</sup>	10,50	210,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	20		

*Nota. Elaboración propia.***Tabla 7***Estadísticos de prueba de la competencia - pretest y postest*

		Pretest - Postest
Z		-3,923 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)		,000

*Nota. Elaboración propia.*

Correspondiente a la Tabla 7, se determina un valor igual a ,000 respecto con los resultados de los dos grupos (pretest - postest), permitiendo afirmar que, al ser menor a 0,05 existe una significancia asintótica significativa y es posible aceptar la H<sub>1</sub>.

### Hipótesis específica 1:

**H<sub>1</sub>:** Los juegos didácticos tienen un efecto positivo en la dimensión planificación en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023.

**H<sub>0</sub>:** Los juegos didácticos NO tienen un efecto positivo en la dimensión planificación en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023.

**Tabla 8**

*Prueba de normalidad de la dimensión planificación*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	,190	20	,057	,928	20	,140
Posttest	,322	20	,000	,763	20	,000

*Nota. Elaboración propia.*

Correspondiente a la Tabla 8, se presenta la prueba de normalidad realizada a los dos grupos obtenidos (pretest – posttest) de la Competencia, y al haber trabajado con una cifra muestral menor a 50 individuos ( $N^\circ = 20$ ) se utilizó la Prueba de Shapiro-Wilk. Ahora bien, en especial aprecio a la columna designada para la significancia, se obtuvieron valores iguales a ,140 (pretest) y ,000 (posttest), por tanto, al ser mayor y menor a 0,05, respectivamente; se produjo la elección por la Prueba Wilcoxon, porque no siguen una distribución normal (no paramétricas).

**Tabla 9***Rangos de la dimensión planificación - pretest y postest*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest - Postest	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	20 <sup>b</sup>	10,50	210,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	20		

*Nota. Elaboración propia.***Tabla 10***Estadísticos de prueba de la dimensión planificación - pretest y postest*

		Pretest - Postest
Z		-3,927 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)		,000

*Nota. Elaboración propia.*

Correspondiente a la Tabla 10, se determina un valor igual a ,000 respecto con los resultados de los dos grupos (pretest - postest), permitiendo afirmar que, al ser menor a 0,05 existe una significancia asintótica significativa y es posible aceptar la H<sub>1</sub>.

### Hipótesis específica 2:

**H<sub>1</sub>:** Los juegos didácticos tienen un efecto positivo en la dimensión textualización en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023.

**H<sub>0</sub>:** Los juegos didácticos NO tienen un efecto positivo en la dimensión textualización en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023.

**Tabla 11**

*Prueba de normalidad de la dimensión textualización*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	,161	20	,189	,935	20	,193
Postest	,300	20	,000	,792	20	,001

*Nota. Elaboración propia.*

Correspondiente a la Tabla 11, se presenta la prueba de normalidad realizada a los dos grupos obtenidos (pretest – postest) de la Competencia, y al haber trabajado con una cifra muestral menor a 50 individuos ( $N^{\circ} = 20$ ) se utilizó la Prueba de Shapiro-Wilk. Ahora bien, en especial aprecio a la columna designada para la significancia, se obtuvieron valores iguales a ,193 (pretest) y ,001 (postest), por tanto, al ser mayor y menor a 0,05, respectivamente; se produjo la elección por la Prueba Wilcoxon, porque no siguen una distribución normal (no paramétricas).

**Tabla 12***Rangos de la dimensión textualización - pretest y postest*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest - Postest	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	20 <sup>b</sup>	10,50	210,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	20		

*Nota. Elaboración propia.***Tabla 13***Estadísticos de prueba de la dimensión textualización - pretest y postest*

		Pretest - Postest
Z		-3,932 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)		,000

*Nota. Elaboración propia.*

Correspondiente a la Tabla 13, se determina un valor igual a ,000 respecto con los resultados de los dos grupos (pretest - postest), permitiendo afirmar que, al ser menor a 0,05 existe una significancia asintótica significativa y es posible aceptar la H<sub>1</sub>.

### Hipótesis específica 3:

**H<sub>1</sub>:** Los juegos didácticos tienen un efecto positivo en la dimensión revisión en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023.

**H<sub>0</sub>:** Los juegos didácticos NO tienen un efecto positivo en la dimensión revisión en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023.

**Tabla 14**

*Prueba de normalidad de la dimensión revisión*

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pretest	,158	20	,200*	,927	20	,137
Postest	,363	20	,000	,726	20	,000

*Nota. Elaboración propia.*

Correspondiente a la Tabla 14, se presenta la prueba de normalidad realizada a los dos grupos obtenidos (pretest – postest) de la Competencia, y al haber trabajado con una cifra muestral menor a 50 individuos ( $N^{\circ} = 20$ ) se utilizó la Prueba de Shapiro-Wilk. Ahora bien, en especial aprecio a la columna designada para la significancia, se obtuvieron valores iguales a ,137 (pretest) y ,000 (postest), por tanto, al ser mayor y menor a 0,05, respectivamente; se produjo la elección por la Prueba Wilcoxon, porque no siguen una distribución normal (no paramétricas).

**Tabla 15***Rangos de la dimensión revisión - pretest y postest*

		N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest - Postest	Rangos negativos	0 <sup>a</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	20 <sup>b</sup>	10,50	210,00
	Empates	0 <sup>c</sup>		
	Total	20		

*Nota. Elaboración propia.***Tabla 16***Estadísticos de prueba de la dimensión revisión - pretest y postest*

		Pretest - Postest
Z		-3,937 <sup>b</sup>
Sig. asintótica (bilateral)		,000

*Nota. Elaboración propia.*

Correspondiente a la Tabla 16, se determina un valor igual a ,000 respecto con los resultados de los dos grupos (pretest - postest), permitiendo afirmar que, al ser menor a 0,05 existe una significancia asintótica significativa y es posible aceptar la H<sub>1</sub>.

## V. DISCUSIÓN

En el presente capítulo, luego del detalle estadístico (descriptivo e inferencial) expuesto en el anterior acápite, se pretendió exponer mediante la metodología de la triangulación, una construcción teórica teniendo en consideración tres vías informativas: Las concepciones consideradas en las bases teóricas, los trabajos previos como referencia indagatoria y los resultados estadísticos desarrollados antes y después de la intervención. Así pues, en correspondencia a esas terminaciones metódicas, la contrastación crítica tiene una exposición en base a los objetivos de estudio y pretende formarse con carácter relevante al área de Educación Inicial que permita cambiar escenarios con problemáticas semejantes.

En inicio al proceso de contrastación, la base general responde a identificar el efecto de los juegos didácticos en el desarrollo de la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023, y se encontró que, en el pretest, el 30% se encontraba en un rango bajo en la Competencia y el 70% se encontraba en un rango medio. En cambio, respecto con el postest, el 100% de niños se encontraba en un rango alto de la competencia. En contraste inferencial, se determina un valor igual a ,000, permitiendo afirmar que, al ser menor a 0,05 existe una significancia significativa es y posible aceptar la  $H_1$ . En igualdad de escenarios experimentales, Carillo et al. (2020), destacan la poderosa labor del juego en el interés y motivación preescolar, siendo estos componentes un aliciente en la escritura, y concluyó que el grupo experimental se sintió motivado al implementar juegos y videos didácticos basada en las TIC para el proceso enseñanza aprendizaje. De la misma forma, Ancajima (2021), determina el uso de juegos en niños, y menciona que ante esta estrategia los docentes deben tener (2016), en cuenta las capacidades motoras y cognitivas de cada niño, así como su nivel de desarrollo al diseñar estas actividades.

En similares herramientas didácticas, León (2018), menciona el desarrollo de la creatividad de niños mediante estrategias didácticas, y es que el 70% de docentes opinan que influye en la creatividad y el 30% piensa que hace lo propio, pero en conocimientos. Asimismo, León (2021), hace lo propio respecto con juegos, pero en el aprendizaje significativo, y descubrió que promueven también otros aspectos como lo fonológico, y descomposición de sonidos para formar palabras.

Lo anteriormente investigado es respaldado por Piaget con su Teoría del juego,

porque reconoce al juego como un proceso de asimilación, donde sus estructuras intelectuales sufren transformación en dirección al aprendizaje (Gallardo & Gallardo, 2018). Por parte, Lazarus con su Teoría de la relajación, refiere respecto al juego como una vía para recargar energías que, si bien para él no representa una herramienta didáctica, sí comprende una actividad que permite al niño encontrarse más apto para continuar aprendiendo (Gallardo-López & Gallardo, 2018). Por ese motivo, Prensky (2001), determina que los juegos otorgan un espacio que permite al contenido de esta dinámica mejorar en el proceso de adquisición de conocimientos y habilidades (Qian & Clark, 2016).

En secuencia de objetivos, corresponde aperturar aquellos resultados obtenidos para los específicos, donde el primero fue identificar el efecto de los juegos didácticos en la dimensión planificación en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023, y se obtuvo que, en el pretest, el 30% se encontraba en un rango bajo en la dimensión planificación de la Competencia, el 65% se encontraba en un rango medio y solo el 5% en un rango alto. En cambio, respecto con el postest, el 100% de niños se encontraba en un nivel alto de la dimensión planificación. En contraste inferencial, se determina un valor igual a ,000, permitiendo afirmar que, al ser menor a 0,05 existe una significancia significativa y es posible aceptar la  $H_1$ .

En una similitud de indagación, Calderón (2019), destaca a los juegos como estrategia didáctica para niños, y se tuvo que el 83% de docentes utilizaban el juego simbólico, y concluyó que de esta forma los niños podían coordinar acciones, experimentar diferentes posturas y gestos, y así desarrollar una conciencia más profunda. Así también, Higuera (2019), se interesó por conocer la experiencia de los profesores utilizando el recurso didáctico del juego, y encontró a un 69% lo ve como ventaja y 31% como limitante, y concluye que, para dicha implementación se deben tener en cuenta factores como condiciones del aula, formación predisposición que tengan los docentes, recursos y materiales apropiados.

Según concepciones teóricas, Gross mediante su Teoría del preejercicio, menciona que el juego como un ensayo, ya que, mediante el juego, el niño desarrollará sus capacidades y habilidades para más adelante este pueda tener la aptitud adecuada (Gallardo-López & Gallardo, 2018). En esa misma idea, se menciona que el niño combina sensorio/motor/práctica el juego repetitivo con la representación simbólica de ideas, mediante su participación en la creación o construcción autorregulada de

un producto (Bulgarelli & Bianquin, 2017), que en la vía educativa y del estudio, da lugar a una adecuación del texto a la situación comunicativa, donde el niño considera el objetivo, destinatario, tipo de texto, género discursivo, contexto, y demás aspectos que constituye la comunicación escrita (Ministerio de Educación, 2016).

En correspondencia al objetivo específico segundo, el cual respondió a identificar el efecto de los juegos didácticos en la dimensión textualización en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023, y se obtuvo que, en el pretest, el 40% se encontraba en un rango bajo en la dimensión textualización de la Competencia y el 60% se encontraba en un rango medio. En cambio, respecto con el postest, el 100% de estudiantes se encontraba en un nivel alto de la dimensión textualización. En contraste inferencial, se determina un valor igual a ,000, permitiendo afirmar que, al ser menor a 0,05 existe una significancia significativa y es posible aceptar la H<sub>1</sub>. Precizando resultados similares, Málaga (2020), estudia sobre los juegos en beneficio de la lectura y escritura en niños, y concluye con su contribución en este tipo de aprendizaje, siendo una herramienta efectiva para promoverlo. Por su parte, Guachi (2020), también analiza la influencia de los juegos por equipos en el infante, y encuentra beneficios, según percepción docente, el desarrollo de habilidades sociales, así como fortalecer su autonomía, adquirir nuevos valores, permitiendo catalogar a estos juegos para un correcto desarrollo del liderazgo infantil, porque le otorga un mayor desenvolvimiento y una buena comunicación con su entorno.

En relación teórica a estos obtenidos y destacados resultados, la Teoría de Sigmund Freud, proporciona una visión que precisa al niño con una cantidad de estructura determinada, siendo el juego una forma de expresión adoptada muy seriamente por él, ya que le permite crear en su propio mundo conocimientos (Gallardo-López & Gallardo, 2018), que en la vía educativa y del estudio, da lugar a la organización y desarrollo de ideas de forma coherente y cohesionada, debido a que el niño tiene la capacidad de ordenar lógicamente ideas de un tema, comprendiendo y enlazando ideas (Ministerio de Educación, 2016).

Finalmente, el tercer objetivo específico, su intención fue identificar el efecto de los juegos didácticos en la dimensión revisión en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023, y se obtuvo que, en el pretest, el 45% se encontraba en un rango bajo en la dimensión revisión de la Competencia y el 55% se encontraba en un rango medio.

En cambio, respecto con el posttest, el 95% de estudiantes se encontraba en un rango alto de la dimensión revisión y el 5% en un rango medio. En contraste inferencial, se determina un valor igual a ,000, permitiendo afirmar que, al ser menor a 0,05 existe una significancia significativa y es posible aceptar la  $H_1$ .

En una perspectiva similar de estudiar a los juegos didácticos, Andrade (2020), lo destaca como uno de los métodos más beneficiosos para los niños, ya que el 90% de maestras en su estudio lo utilizan y destacan el valor primordial en esta etapa porque los niños experimentan y aprenden a socializar, así como produce la interacción entre ellos. Por su parte, Garces (2023), analiza los juegos interactivos como herramienta metodológica, y concluye que los juegos pueden adaptarse a diferentes contenidos curriculares y complejidades, permitiendo a los docentes utilizarlos como herramientas motivadoras.

Lo obtenido, desde una perspectiva teórica, guarda relación con lo dispuesto por Buytendijk y su Teoría de la dinámica infantil, porque ve al juego como consecuencia de una actitud infantil cargada de impulsividad, pero destaca la importancia de un recurso o material para una mejor ejecución (Gallardo-López & Gallardo, 2018), que en la vía educativa y del estudio, da lugar a reflexionar y evaluar aspectos asociados al contenido y contexto de lo escrito, formando la capacidad de discernir de forma objetiva su propio texto, para determinar si encuentra coherencia, cohesión y de ser el caso, posible adecuación y subsanación a los errores (Ministerio de Educación, 2016).

## VI. CONCLUSIONES

1. En relación con la base general, se identificó que entre los dos grupos (pretest - postest) existe significancia ( $p = ,000$ ). Además, según lo indicado en la tabla 1 y gráfico 1, del pretest, el 30% se encontraba en un nivel bajo y el 70% en un nivel medio. En cambio, respecto con el postest, el 100% de discentes se encontraba en un nivel alto de la competencia, permitiendo afirmar que, los juegos didácticos tienen un efecto positivo en el desarrollo de la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023.
2. En relación con el objetivo específico primero, se identificó que entre los dos grupos (pretest - postest) existe significancia ( $p = ,000$ ). Además, según lo indicado en la tabla 2 y gráfico 2, del pretest, el 30% se encontraba en un nivel bajo, el 65% en un rango medio y solo el 5% en un rango alto. En cambio, respecto con el postest, el 100% de discentes se encontraba en un rango alto de la dimensión en mención, permitiendo afirmar que, los juegos didácticos tienen un efecto positivo en la dimensión planificación en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023.
3. En relación con el objetivo específico segundo, se identificó que entre los dos grupos (pretest - postest) existe significancia ( $p = ,000$ ). Además, según lo indicado en la tabla 3 y gráfico 3, del pretest, el 40% se encontraba en un nivel bajo y el 60% en un rango medio. En cambio, respecto con el postest, el 100% de discentes se encontraba en un rango alto de la dimensión planificación, permitiendo afirmar que, los juegos didácticos tienen un efecto positivo en la dimensión textualización en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023.
4. En relación con el objetivo específico tercero, se identificó que entre los dos grupos (pretest - postest) existe significancia ( $p = ,000$ ). Además, según lo indicado en la tabla 4 y gráfico 4, del pretest, el 45% se encontraba en un nivel bajo y el 55% en un rango medio. En cambio, respecto con el postest, el 95% de discentes se encontraba en un rango alto y el 5% en un nivel medio, permitiendo afirmar que, los juegos didácticos tienen un efecto positivo en la dimensión revisión en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023.

## **VII. RECOMENDACIONES**

1. A la Institución Educativa Privada de Junín, a implementar juegos como estrategia didáctica en beneficio del aprendizaje de la escritura de los discentes, debido a su efecto positivo sobre la competencia en estudio y demás competencias del nivel inicial, teniendo en cuenta que los ayuda en obtener una mayor confianza en sí mismos, explorar diversos elementos y construir un proceso de aprendizaje mientras se divierten y socializan con sus compañeros.
2. A los docentes, a elaborar estrategias didácticas en base a juegos para no dissociar las actividades de diversión otorgadas por los juegos, de las capacidades de aprendizaje que se espera adquieran los estudiantes y contribuir a la promoción de nuevas estrategias de utilidad.
3. A los padres de familia, a mantener y/o fortalecer la línea creativa propia del niño y su interés por permanecer jugando, pero acompañándolos en este proceso para que asocien esta dinámica con nuevos conocimientos y aprendizajes, y de esta forma contribuyan a la intención institucional e iniciativa docente.
4. A los futuros investigadores, a estudiar mediante metodologías experimentales los efectos que se obtienen de la implementación de juegos didácticos para el desarrollo de competencias del nivel preescolar, debido a que, la exposición favorable hacia los juegos promoverá en las instituciones educativas la elaboración de diseños que integren juegos para el desarrollo de capacidades estudiantiles.

## REFERENCIAS

- Acosta, R. (2020). Enseñanza de las Habilidades Lingüísticas del Inglés y Logro de Competencia Comunicativa. *Latitude*(13), 6-30. <https://doi.org/https://doi.org/10.55946/latitude.v1i13.106>
- Al-Azawi, R., Al-Faliti, F., & Al-Blushi, M. (2016). Educational Gamification Vs. Game Based Learning: Comparative Study. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, 7(4), 132-136. <https://doi.org/10.18178/ijimt.2016.7.4.659>
- Ancajima, L. (2021). *Uso de juegos didáctico en estudiantes de 4 años de la institución educativa particular Altair School - Chiclayo, 2020*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Repositorio ULADECH. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/28461>
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Zenodo*, 5(2), 132-149. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.3820949>
- Bravo-Lanzaque, S., & Díaz-Gómez, A. (2020). Metodología para implementar la actividad lúdica en clases de Matemática en la secundaria básica cubana. *EduSol*, 20(73), 127-137. <https://www.redalyc.org/journal/4757/475765806010/html/>
- Bulgarelli, D., & Bianquin, N. (2017). 3 Conceptual Review of Play. *Play development in children with disabilities*, 1(1), 58-70. <https://aisberg.unibg.it/handle/10446/152824>
- Calderon, R. (2019). *El Juego Como Estrategia Didáctica Utilizada Por El Docente Para Desarrollar el esquema corporal en niños de Nivel Inicial de las Instituciones Educativas del Distrito de ATE en el Año 2019*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Repositorio ULADECH. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/18493>
- Carrillo, M., Garcia, D., Ávila, C., & Erazo, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 430-448. <https://doi.org/https://doi.org/10.35381/r.k.v5i1.791>

- De Freitas, S. (2018). Are Games Effective Learning Tools? A Review of Educational Games. *Educational Technology & Society*, 21(2), 74-84. <https://www.jstor.org/stable/26388380>
- De-Marcos, L., Garcia-Lopez, E., & Garcia-Cabot, A. (2016). On the effectiveness of game-like and social approaches in learning: Comparing educational gaming, gamification & social networking. *Computers & Education*, 95(1), 99-113. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2015.12.008>
- Escuela de profesores del Perú. (2023, agosto 03). *Escuela de profesores del Perú*. Escuela de profesores del Perú: <https://epperu.org/competencias-del-curriculo-nacional-de-la-educacion-basica/>
- Fernández, J., Purihuaman, C., López, O., & Sánchez, M. (2021). *Metodología de la investigación científica y tecnológica*. Colloquium Editorial.
- Gallardo, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo infantiles integrales. *Revista Educativa Hekademos*, 24(1), 41-51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Gallardo-López, J., & Gallardo, P. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Praxis Educativa INNOVAGOGÍA 2018*, 1(1), 1-12. <https://rio.upo.es/xmlui/handle/10433/6824?show=full>
- Garcés, G. (2023). *Desarrollo de la fase lingüística con el uso de juegos didácticos interactivos como herramienta metodológica en el nivel inicial*. [Tesis de maestría, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/37070>
- Guachi, M. (2020). *Desarrollo del liderazgo infantil en los juegos grupales en niños y niñas de preparatoria*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica De Ambato]. Repositorio UTA. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/31899>
- Hadi, M., Martel, C., Huayta, F., Rojas, C., & Arias, J. (2023). *Metodología de la investigación. Guía para el proyecto de tesis*. Instituto Universitario de Innovación Ciencia y Tecnología Inudi Perú S.A.C. <https://doi.org/10.35622/inudi.b.073>

- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana Editores.
- Higueras, L. (2019). *El juego como recurso didáctico en la formación inicial docente*. [Tesis de doctorado, Universidad de Granada]. Repositorio. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/59299>
- Leon, N. (2018). *Estrategia didáctica el juego utilizado por los docentes para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes del nivel inicial de las instituciones educativas comprendidas en el ámbito del distrito San Borja norte durante el año académico 2018*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Repositorio ULADECH. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/20822>
- Leon, N. (2021). *Juegos didácticos y aprendizaje significativo en niños de cuatro años del nivel inicial de la institución educativa n° 547 “Antonio Graña reyes” la aurora – Huaral, 2019*. [Tesis de pregrado, Universidad Alas Peruanas]. Repositorio. <https://repositorio.uap.edu.pe/jspui/handle/20.500.12990/10934>
- Malaga, Y. (2020). *Juegos didácticos y el aprendizaje de la lectura y escritura en niños de cinco años de la institución educativa inicial sudamericano de la región Arequipa, 2020*. [Tesis de pregrado, Universidad Católica Los Ángeles Chimbote]. Repositorio ULADECH. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/19745>
- Melo, M., & Hernández, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa (México, DF)*, 14(66), 41-63. [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-26732014000300004](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004)
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo Nacional de la Educación Básica*. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/>
- Ministerio de Educación. (2016). *Programa curricular de Educación Inicial*.
- Ministerio de Educación. (2018). *Resultados de PISA 2018*. MINEDU. [http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2020/10/PPT-PISA-2018\\_Web\\_vf-15-10-20.pdf](http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2020/10/PPT-PISA-2018_Web_vf-15-10-20.pdf)

- Ministerio de Educación. (2023, enero 07). *Ministerio de Educación*. Ministerio de Educación: <https://www.mineduperu.com/2023/01/procesos-didacticos-2023.html>
- Ministerio de Educación. (MINEDU, 2020, noviembre 09). *Ministerio de Educación*. Ministerio de Educación: <https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/06/que-significa-la-competencia-escribe-diversos-tipos-de-textos-en-lengua-materna/>
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. *Pensamiento matemático*, 7(1), 75-92. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- NU. CEPAL-OEI. (2020). *Educación, juventud y trabajo: habilidades y competencias necesarias en un contexto cambiante*. CEPAL, OEI.
- Organización de Estados Iberoamericanos. (2013). *Miradas sobre la educación en Iberoamérica. Desarrollo profesional docente y mejora de la educación*. Organización de Estados Iberoamericanos. <http://mapeal.cippec.org/wp-content/uploads/2014/06/OEI-InformeMiradas2013.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2014). *Estrategia de educación de la UNESCO, 2014-2021*. UNESCO.
- Petri, G., & Gresse, C. (2016). How to Evaluate Educational Games: a Systematic Literature Review. *Journal of Universal Computer Science*, 22(7), 992-1021. <https://doi.org/10.3217/jucs-022-07-0992>
- Qian, M., & Clark, K. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63(1), 50-58. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
- Ramírez, L. (2020). La relación de la imprecisión y la redundancia léxica en la coherencia de los textos argumentativos de los estudiantes universitarios. *Boletín de la Academia Peruana de la Lengua*, 67(67), 261-290. <https://doi.org/https://doi.org/10.46744/bapl.202001.009>
- Ruiz, C., & Valenzuela, M. (2022). *Metodología de la investigación*. Fondo editorial. <https://doi.org/https://fondoeditorial.unat.edu.pe>
- Tamayo, A., & Restrepo, J. (2017). El juego como medición pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), 105-128.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134152136006>

Trigo, E., Romero, M., & García, Á. (2019). Las voces de los agentes dinamizadores en la implementación de un PLC como clave para la transformación de un centro educativo. *Tejuelo*(30), 37-72.

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17398/1988-8430.30.37>

UNESCO. (2016). *erspectivas sobre políticas docentes en América Latina y el Caribe: aprendizajes de la estrategia regional sobre docentes*. Unesco.

UNESCO. (2022). *Informe regional de monitoreo ODS4-Educación 2030*. ONU.

<https://www.unicef.org/peru/informes/encrucijada-educacion-america-latina-caribe>

## ANEXOS

### MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN

VARIABLES DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	INSTRUMENTO	ESCALA DE MEDICIÓN			
Juegos didácticos	Para Flores (2009), son una técnica de participación aplicada en los estudiantes con el objetivo de proporcionarles y desarrollar métodos de dirección y comportamientos adecuados, y promover una disciplina con niveles de decisiones y autodeterminación (Montero, 2017).	Para la variable juegos didácticos es posible considerar dos dimensiones: Cognitiva y social, y ocho indicadores que corresponde a la tipología de juegos (Bulgarelli & Bianquin, 2017).	Cognitiva	Juego de práctica Juego simbólico Juego constructivo Juego de reglas	-	-	-			
			Social	Solitaria Paralelo Asociativo Cooperativa						
Competencia "Escribe diversos tipos de textos en lengua materna"	Es el uso del lenguaje escrito con el objetivo de adecuar, organizar y construir el texto, teniendo en cuenta el contexto y la atención por perfeccionarlo, para posteriormente ser expuesto ante su entorno (Ministerio de Educación, MINEDU, 2020).	Para el logro de la competencia "Escribe diversos tipos de textos en lengua materna", MINEDU (2023), establece tres procesos didácticos que fueron tomados como dimensiones.	Planificación	Establecimiento de metas u objetivos				1,2	Cuestionario	Ordinal
				Generación de ideas del contenido				3,4		
				Organización				5,6		
			Textualización	Elaboración de borrador				7,8		
				Contenido y tipo de texto				9,10		
			Revisión	Construcción del texto	11,12					
				Comparación	13,14					
				Evaluación y revisión	15,16					

## MATRIZ DE CONSISTENCIA

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	POBLACIÓN Y MUESTRA	METODOLOGÍA
<p><b>Pregunta general</b> ¿Cuál es el efecto de los juegos didácticos en el desarrollo de la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en estudiantes del nivel inicial de una I.E. Privada, Junín, 2023?</p> <p><b>Preguntas específicas</b> ¿Cuál es el efecto de los juegos didácticos en la dimensión planificación en estudiantes del nivel inicial de una I.E. Privada, Junín, 2023?</p> <p>¿Cuál es el efecto de los juegos didácticos en la dimensión textualización en estudiantes del nivel inicial de una I.E. Privada, Junín, 2023?</p> <p>¿Cuál es el efecto de los juegos didácticos en la dimensión revisión en estudiantes del nivel inicial de una I.E. Privada, Junín, 2023?</p>	<p><b>Objetivo general</b> Identificar el efecto de los juegos didácticos en el desarrollo de la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en estudiantes del nivel inicial de una I.E. Privada, Junín, 2023.</p> <p><b>Objetivos específicos</b> Identificar el efecto de los juegos didácticos en la dimensión planificación en estudiantes del nivel inicial de una I.E. Privada, Junín, 2023.</p> <p>Identificar el efecto de los juegos didácticos en la dimensión textualización en estudiantes del nivel inicial de una I.E. Privada, Junín, 2023.</p> <p>Identificar el efecto de los juegos didácticos en la dimensión revisión en estudiantes del nivel inicial de una I.E. Privada, Junín, 2023.</p>	<p><b>Hipótesis general</b> Los juegos didácticos tienen un efecto positivo en el desarrollo de la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en estudiantes del nivel inicial de una I.E. Privada, Junín, 2023.</p> <p><b>Hipótesis específicas</b> Los juegos didácticos tienen un efecto positivo en la dimensión planificación en estudiantes del nivel inicial de una I.E. Privada, Junín, 2023.</p> <p>Los juegos didácticos tienen un efecto positivo en la dimensión textualización en estudiantes del nivel inicial de una I.E. Privada, Junín, 2023.</p> <p>Los juegos didácticos tienen un efecto positivo en la dimensión revisión en estudiantes del nivel inicial de una I.E. Privada, Junín, 2023.</p>	<p><b>Variable independiente</b> Juegos didácticos</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cognitiva</li> <li>- Social</li> </ul> <p><b>Variable dependiente</b> Competencia “Escribe diversos tipos de textos en lengua materna”</p> <p><b>Dimensiones</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Planificación</li> <li>- Textualización</li> <li>- Revisión</li> </ul>	<p><b>Población y muestra</b> Población: 20 estudiantes del nivel inicial de una I.E. Privada, Junín, 2023. Muestra: 20 estudiantes del nivel inicial de una I.E. Privada, Junín, 2023.</p> <p><b>Criterios de inclusión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estudiantes del nivel inicial de una I.E. Privada, Junín, 2023.</li> <li>- Estudiantes, quienes sus padres hayan otorgado un consentimiento informado.</li> <li>- Estudiantes que asisten regularmente a clases.</li> </ul> <p><b>Criterios de exclusión</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estudiantes que no cursan el nivel inicial de una I.E. Privada, Junín, 2023.</li> <li>- Estudiantes, quienes sus padres no hayan otorgado un consentimiento informado.</li> <li>- Estudiantes que tienen faltas repetitivas a clases.</li> </ul>	<p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Nivel:</b> Explicativo</p> <p><b>Diseño:</b> Preexperimental</p> <p><b>Instrumento:</b> Cuestionario</p>

## INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

### CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”

Estudiante: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ Sección: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

#### INSTRUCCIONES - PRETEST

El siguiente cuestionario forma parte de la investigación “JUEGOS DIDÁCTICOS Y ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA EN ESTUDIANTES II CICLO INSTITUCIÓN JUNÍN 2023”. Por tanto, se solicita su colaboración, garantizando el uso correcto de la información brindada. A continuación, se precisan las alternativas de respuesta, donde deberá marcar con un aspa (X).

**1 = Inicio; 2 = Proceso; 3 = Logro esperado; 4 = Logro destacado**

Ítems	1	2	3	4
<b>Dimensión: Planificación</b>				
<b>Indicador: Establecimiento de metas u objetivos</b>				
1. Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.				
2. Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.				
<b>Indicador: Generación de ideas del contenido</b>				
3. Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.				
4. Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.				
<b>Indicador: Organización</b>				
5. Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.				
6. Describe algunas características de los personajes que participaron en el juego didáctico.				
<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Indicador: Elaboración de borrador</b>				
7. Expresa con un lenguaje claro y entendible los hechos.				
8. Escribe palabras manteniendo la direccionalidad izquierda - derecha.				
<b>Indicador: Contenido y tipo de texto</b>				
9. Relaciona palabras con su respectiva imagen.				
10. Identifica palabras visualizando solo su imagen.				
<b>Indicador: Construcción del texto</b>				
11. Une sílabas y es capaz de formar palabras.				
12. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.				
<b>Dimensión: Revisión</b>				
<b>Indicador: Comparación</b>				
13. Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.				
14. Reconoce sus posibles errores y los subsana.				
<b>Indicador: Evaluación y revisión</b>				
15. Revisa más de dos veces lo que escribió.				
16. Tiene clara la intención comunicativa.				

**CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE**

## TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”

Estudiante: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_ Sección: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

### INSTRUCCIONES - POSTEST

El siguiente cuestionario forma parte de la investigación “JUEGOS DIDÁCTICOS Y ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA EN ESTUDIANTES II CICLO INSTITUCIÓN JUNÍN 2023”. Por tanto, se solicita su colaboración, garantizando el uso correcto de la información brindada. A continuación, se precisan las alternativas de respuesta, donde deberá marcar con un aspa (X).

**1 = Inicio; 2 = Proceso; 3 = Logro esperado; 4 = Logro destacado**

Ítems	1	2	3	4
<b>Dimensión: Planificación</b>				
<b>Indicador: Establecimiento de metas u objetivos</b>				
1. Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.				
2. Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.				
<b>Indicador: Generación de ideas del contenido</b>				
3. Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.				
4. Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.				
<b>Indicador: Organización</b>				
5. Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.				
6. Describe algunas características de los personajes que participaron en el juego didáctico.				
<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Indicador: Elaboración de borrador</b>				
7. Expresa con un lenguaje claro y entendible los hechos.				
8. Escribe palabras manteniendo la direccionalidad izquierda - derecha.				
<b>Indicador: Contenido y tipo de texto</b>				
9. Relaciona palabras con su respectiva imagen.				
10. Identifica palabras visualizando solo su imagen.				
<b>Indicador: Construcción del texto</b>				
11. Une sílabas y es capaz de formar palabras.				
12. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.				
<b>Dimensión: Revisión</b>				
<b>Indicador: Comparación</b>				
13. Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.				
14. Reconoce sus posibles errores y los subsana.				
<b>Indicador: Evaluación y revisión</b>				
15. Revisa más de dos veces lo que escribió.				
16. Tiene clara la intención comunicativa.				

### Validación de instrumento por juicio de expertos

Estimado especialista:



## 2. Datos del instrumento:

<b>Nombre de la prueba:</b>	Cuestionario para medir la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna
<b>Autor:</b>	Adelaida Mercedes Zumaeta Zúñiga
<b>Procedencia:</b>	Taller de titulación en educación (Universidad Cesar Vallejo / Lima)
<b>Dimensiones:</b>	3
<b>Administración:</b>	Presencial
<b>Tiempo de aplicación:</b>	20 minutos
<b>Ámbito de aplicación:</b>	Colegio privad (nivel inicial) Junín/ Mazamari.
<b>Significación:</b>	La variable motivación en los estudiantes al utilizar Quizizz se medirá utilizando un cuestionario con escala tipo Likert con 16 ítems.

## 3. Soporte teórico:

Variable	Dimensiones	Definición
Es el uso del lenguaje escrito con el objetivo de adecuar, organizar y construir el texto, teniendo en cuenta el contexto y la atención por perfeccionarlo, para posteriormente ser expuesto ante su entorno (Ministerio de Educación, MINEDU, 2020).	Planificación	<p>Como docentes, muchas veces percibimos que la planificación es un proceso complicado que termina convirtiéndose en una forma de control administrativo o en una tarea que se repite año a año y que se realiza por cumplimiento normativo, con lo cual pierde su real sentido.(Minedu, 2020)</p> <p><b>Ejemplo:</b> Los docentes planifican el proceso de la enseñanza de esa manera los niños tienen una mejor educación.</p>
	Textualización	<p>Mora (2013) en su tesis Estrategias didácticas para la iniciación de la escritura en educación inicial. Realizada para Universidad Experimental de Guayana -Venezuela, describe las estrategias didácticas para la iniciación a la escritura que utilizan las docentes del nivel inicial en las escuelas públicas de ciudad Bolívar determinando el estudio en las estrategias propuestas por el currículo y las que aplican las docentes en las aulas, describió las estrategias aplicadas por las docentes para desarrollar la escritura para investigar la relación de estas con el currículo concluyendo finalmente que no existe una relación directa entre estas, el estudio fue de tipo descriptivo y se utilizaron instrumentos como la encuesta y la guía de observación a 10 docentes focalizadas. Utilizó guías de observación realizando visitas a las docentes.</p> <p><b>Ejemplo:</b> Es importante que un niño pueda y aprenda a escribir textos correctamente, aunque desde el inicio sea. Pequeños poco a poco irán mejorando y escribiendo</p>

		textos cada más largos.
	Revisión	<p>Este trabajo trata sobre la literatura en la educación inicial con base a una revisión documental. se hace desde una análisis documental de treinta trabajos de grado realizados en los últimos cinco años, en las facultades de Educación, Psicología y de Comunicación y Lenguaje. Se identifica como se ha articulado la literatura en la educación inicial en cuanto a enfoques pedagógicos, conceptos y tipos de infancia mencionados. esta investigación es de carácter documental y se realiza desde un enfoque cualitativo. (Acosta Ángel 2020)</p> <p><b>Ejemplo:</b> Es importante la revisión a los niños para saber en qué se han equivocado y corregirles adecuadamente para que mejoren cada día más, de esa manera van a mejorar en su escritura y más adelante van a poder escribir solo</p>

#### 4. Instrucciones para el juez:

Para evaluar el cuestionario MOTIVACIÓN GENERADA POR QUIZZZ utilizaremos los indicadores sugeridos por Escobar y Cuervo (2008) que se muestran en la siguiente tabla:

<b>Categoría</b>	<b>Calificación</b>	<b>Indicador</b>
<b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.
<b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

## Ficha de validación de instrumento

**Título de la investigación:** Efectos de los juegos didácticos en el desarrollo de la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en estudiantes del nivel inicial de una I.E. Privada, Junín, 2024.

**Instrumento a validar:** Cuestionario para medir la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna

**Instrucciones:** El experto evaluador analizará cada ítem y lo valorará según su claridad, coherencia y relevancia, asignándole un puntaje entre 1 y 4 puntos para cada criterio. Use el campo “Observaciones” para indicar cómo mejorar los ítems, en caso corresponda.

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
No cumple con el criterio	Bajo nivel	Moderado nivel	Alto nivel

<b>Dimensión: Planificación</b>				
<b>Ítem del cuestionario</b>	<b>Claridad</b> ¿El ítem se comprende fácilmente?	<b>Coherencia</b> ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	<b>Relevancia</b> ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	<b>Observaciones</b>
1.-Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.	4	4	4	
2.-Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.	4	4	4	
3.-Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.	4	4	4	
4.-Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.	4	4	4	
5.-Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.	4	4	4	
6.-escribe algunas características de personajes	4	4	4	

<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Ítem del cuestionario</b>	<b>Claridad</b> ¿El ítem se comprende fácilmente?	<b>Coherencia</b> ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	<b>Relevancia</b> ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	<b>Observaciones</b>
7.-Expresa con un lenguaje claro y entendible lo que va a escribir.	4	4	4	

direccionalidad izquierda - derecha.				
9.-Relaciona palabras con su respectiva imagen.	4	4	4	
10.-Identifica palabras visualizando solo su imagen.	4	4	4	
11.-Une sílabas y es capaz de formar palabras.	4	4	4	
12.-Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.	4	4	4	

Dimensión:		Revisión		
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
13.-Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.	4	4	4	
14.-Reconoce sus posibles errores y los subsana.	4	4	4	
15.-Revisa más de dos veces lo que escribió.	4	4	4	
16.-Tiene clara la intención comunicativa.	4	4	4	

Elisa Samamé Zapata  
Nombres y apellidos del experto

  
**Elisa Samamé Zapata**  
LICENCIADA EN EDUCACION INICIAL  
DOCTORA EN EDUCACION  
CPPE 0528602

Firma

03500185  
DNI

27/01/2024

Fecha



6. **Datos del instrumento:**

<b>Nombre de la prueba:</b>	Cuestionario para medir la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna
<b>Autor:</b>	Adelaida Mercedes Zumaeta Zúñiga
<b>Procedencia:</b>	Taller de titulación en educación (Universidad Cesar Vallejo / Lima)
<b>Dimensiones:</b>	3
<b>Administración:</b>	Presencial
<b>Tiempo de aplicación:</b>	20 minutos
<b>Ámbito de aplicación:</b>	Colegio privad (nivel inicial) Junín/ Mazamari.
<b>Significación:</b>	La variable motivación en los estudiantes al utilizar Quizizz se medirá utilizando un cuestionario con escala tipo Likert con 16 ítems.

7. **Soporte teórico:**

Variable	Dimensiones	Definición
Es el uso del lenguaje escrito con el objetivo de adecuar, organizar y construir el texto, teniendo en cuenta el contexto y la atención por perfeccionarlo, para posteriormente ser expuesto ante su entorno (Ministerio de Educación, MINEDU, 2020).	Planificación	<p>Como docentes, muchas veces percibimos que la planificación es un proceso complicado que termina convirtiéndose en una forma de control administrativo o en una tarea que se repite año a año y que se realiza por cumplimiento normativo, con lo cual pierde su real sentido.(Minedu, 2020)</p> <p><b>Ejemplo:</b> Los docentes planifican el proceso de la enseñanza de esa manera los niños tienen una mejor educación.</p>
	Textualización	<p>Mora (2013) en su tesis Estrategias didácticas para la iniciación de la escritura en educación inicial. Realizada para Universidad Experimental de Guayana -Venezuela, describe las estrategias didácticas para la iniciación a la escritura que utilizan las docentes del nivel inicial en las escuelas públicas de ciudad Bolívar determinando el estudio en las estrategias propuestas por el currículo y las que aplican las docentes en las aulas, describió las estrategias aplicadas por las docentes para desarrollar la escritura para investigar la relación de estas con el currículo concluyendo finalmente que no existe una relación directa entre estas, el estudio fue de tipo descriptivo y se utilizaron instrumentos como la encuesta y la guía de observación a 10 docentes focalizadas. Utilizó guías de observación realizando visitas a las docentes.</p> <p><b>Ejemplo:</b> Es importante que un niño pueda y aprenda a escribir textos correctamente, aunque desde el inicio sea. Pequeños poco a poco irán mejorando y escribiendo</p>

		textos cada más largos.
	Revisión	<p>Este trabajo trata sobre la literatura en la educación inicial con base a una revisión documental. se hace desde una análisis documental de treinta trabajos de grado realizados en los últimos cinco años, en las facultades de Educación, Psicología y de Comunicación y Lenguaje. Se identifica como se ha articulado la literatura en la educación inicial en cuanto a enfoques pedagógicos, conceptos y tipos de infancia mencionados. esta investigación es de carácter documental y se realiza desde un enfoque cualitativo. (Acosta Ángel 2020)</p> <p><b>Ejemplo:</b> Es importante la revisión a los niños para saber en qué se han equivocado y corregirles adecuadamente para que mejoren cada día más, de esa manera van a mejorar en su escritura y más adelante van a poder escribir solo</p>

## 8. Instrucciones para el juez:

Para evaluar el cuestionario MOTIVACIÓN GENERADA POR QUIZZZ utilizaremos los indicadores sugeridos por Escobar y Cuervo (2008) que se muestran en la siguiente tabla:

<b>Categoría</b>	<b>Calificación</b>	<b>Indicador</b>
<p><b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de estas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p><b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p><b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

## Ficha de validación de instrumento

**Título de la investigación:** Efectos de los juegos didácticos en el desarrollo de la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en estudiantes del nivel inicial de una I.E. Privada, Junín, 2024.

**Instrumento a validar:** Cuestionario para medir la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna

**Instrucciones:** El experto evaluador analizará cada ítem y lo valorará según su claridad, coherencia y relevancia, asignándole un puntaje entre 1 y 4 puntos para cada criterio. Use el campo “Observaciones” para indicar cómo mejorar los ítems, en caso corresponda.

1	2	3	4
No cumple con el criterio	Bajo nivel	Moderado nivel	Alto nivel

Dimensión: Planificación				
Ítem del cuestionario	Claridad ¿El ítem se comprende fácilmente?	Coherencia ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	Relevancia ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	Observaciones
1.-Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.	4	4	4	
2.-Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.	4	4	4	
3.-Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.	4	4	4	
4.-Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.	4	4	4	
5.-Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.	4	4	4	
6.-escribe algunas características de personajes	4	4	4	

<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Ítem del cuestionario</b>	<b>Claridad</b> ¿El ítem se comprende fácilmente?	<b>Coherencia</b> ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	<b>Relevancia</b> ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	<b>Observaciones</b>
7.-Expresa con un lenguaje claro y entendible lo que va a escribir.	4	4	4	
8.-Escribe palabras manteniendo la direccionalidad izquierda - derecha.	4	4	4	
9.-Relaciona palabras con su respectiva imagen.	4	4	4	
10.-Identifica palabras visualizando solo su imagen.	4	4	4	
11.-Une sílabas y es capaz de formar palabras.	4	4	4	
12.-Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.	4	4	4	

<b>Dimensión: Revisión</b>				
<b>Ítem del cuestionario</b>	<b>Claridad</b> ¿El ítem se comprende fácilmente?	<b>Coherencia</b> ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	<b>Relevancia</b> ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	<b>Observaciones</b>
13.-Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.	4	4	4	
14.-Reconoce sus posibles errores y los subsana.	4	4	4	
15.-Revisa más de dos veces lo que escribió.	4	4	4	
16.-Tiene clara la	4	4	4	

intención comunicativa.				
-------------------------	--	--	--	--

Maritza Yelene Vasquez Alvarez

80472897

\_\_\_\_\_  
Nombres y apellidos del experto

\_\_\_\_\_  
DNI

  
-----  
Maritza Yelene Vasquez Alvarez  
DOCTORA EN EDUCACIÓN

22/01/2024

\_\_\_\_\_  
Firma

\_\_\_\_\_  
Fecha



10. **Datos del instrumento:**

<b>Nombre de la prueba:</b>	Cuestionario para medir la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna
<b>Autor:</b>	Adelaida Mercedes Zumaeta Zúñiga
<b>Procedencia:</b>	Taller de titulación en educación (Universidad Cesar Vallejo / Lima)
<b>Dimensiones:</b>	3
<b>Administración:</b>	Presencial
<b>Tiempo de aplicación:</b>	20 minutos
<b>Ámbito de aplicación:</b>	Colegio privad (nivel inicial) Junín/ Mazamari.
<b>Significación:</b>	La variable motivación en los estudiantes al utilizar Quizizz se medirá utilizando un cuestionario con escala tipo Likert con 16 ítems.

11. **Soporte teórico:**

Variable	Dimensiones	Definición
Es el uso del lenguaje escrito con el objetivo de adecuar, organizar y construir el texto, teniendo en cuenta el contexto y la atención por perfeccionarlo, para posteriormente ser expuesto ante su entorno (Ministerio de Educación, MINEDU, 2020).	Planificación	<p>Como docentes, muchas veces percibimos que la planificación es un proceso complicado que termina convirtiéndose en una forma de control administrativo o en una tarea que se repite año a año y que se realiza por cumplimiento normativo, con lo cual pierde su real sentido.(Minedu, 2020)</p> <p><b>Ejemplo:</b> Los docentes planifican el proceso de la enseñanza de esa manera los niños tienen una mejor educación.</p>
	Textualización	<p>Mora (2013) en su tesis Estrategias didácticas para la iniciación de la escritura en educación inicial. Realizada para Universidad Experimental de Guayana -Venezuela, describe las estrategias didácticas para la iniciación a la escritura que utilizan las docentes del nivel inicial en las escuelas públicas de ciudad Bolívar determinando el estudio en las estrategias propuestas por el currículo y las que aplican las docentes en las aulas, describió las estrategias aplicadas por las docentes para desarrollar la escritura para investigar la relación de estas con el currículo concluyendo finalmente que no existe una relación directa entre estas, el estudio fue de tipo descriptivo y se utilizaron instrumentos como la encuesta y la guía de observación a 10 docentes focalizadas. Utilizó guías de observación realizando visitas a las docentes.</p> <p><b>Ejemplo:</b> Es importante que un niño pueda y aprenda a escribir textos correctamente, aunque desde el inicio sea. Pequeños poco a poco irán mejorando y escribiendo</p>

		textos cada más largos.
	Revisión	<p>Este trabajo trata sobre la literatura en la educación inicial con base a una revisión documental. se hace desde una análisis documental de treinta trabajos de grado realizados en los últimos cinco años, en las facultades de Educación, Psicología y de Comunicación y Lenguaje. Se identifica como se ha articulado la literatura en la educación inicial en cuanto a enfoques pedagógicos, conceptos y tipos de infancia mencionados. esta investigación es de carácter documental y se realiza desde un enfoque cualitativo. (Acosta Ángel 2020)</p> <p><b>Ejemplo:</b> Es importante la revisión a los niños para saber en qué se han equivocado y corregirles adecuadamente para que mejoren cada día más, de esa manera van a mejorar en su escritura y más adelante van a poder escribir solo</p>

## 12. Instrucciones para el juez:

Para evaluar el cuestionario MOTIVACIÓN GENERADA POR QUIZZZ utilizaremos los indicadores sugeridos por Escobar y Cuervo (2008) que se muestran en la siguiente tabla:

<b>Categoría</b>	<b>Calificación</b>	<b>Indicador</b>
<p><b>CLARIDAD</b> El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no es claro.
	2. Bajo Nivel	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
<p><b>COHERENCIA</b> El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.
	3. Moderado nivel	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que se está midiendo.
	4. Alto nivel	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.
<p><b>RELEVANCIA</b> El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido.</p>	1. No cumple con el criterio	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo Nivel	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel	El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

## Ficha de validación de instrumento

**Título de la investigación:** Efectos de los juegos didácticos en el desarrollo de la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en estudiantes del nivel inicial de una I.E. Privada, Junín, 2024.

**Instrumento para validar:** Cuestionario para medir la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna

**Instrucciones:** El experto evaluador analizará cada ítem y lo valorará según su claridad, coherencia y relevancia, asignándole un puntaje entre 1 y 4 puntos para cada criterio. Use el campo “Observaciones” para indicar cómo mejorar los ítems, en caso corresponda.

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
No cumple con el criterio	Bajo nivel	Moderado nivel	Alto nivel

<b>Dimensión: Planificación</b>				
<b>Ítem del cuestionario</b>	<b>Claridad</b> <small>¿El ítem se comprende fácilmente?</small>	<b>Coherencia</b> <small>¿Tiene relación lógica con la dimensión?</small>	<b>Relevancia</b> <small>¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?</small>	<b>Observaciones</b>
1.-Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.	4	4	4	
2.-Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.	4	4	4	
3.-Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.	4	4	4	
4.-Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.	4	4	4	
5.-Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.	4	4	4	
6.-escribe algunas características de personajes	4	4	4	

<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Ítem del cuestionario</b>	<b>Claridad</b> <small>¿El ítem se comprende fácilmente?</small>	<b>Coherencia</b> <small>¿Tiene relación lógica con la dimensión?</small>	<b>Relevancia</b> <small>¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?</small>	<b>Observaciones</b>
7.-Expresa con un	4	4	4	

lenguaje claro y entendible lo que va a escribir.				
8.-Escribe palabras manteniendo la direccionalidad izquierda - derecha.	4	4	4	
9.-Relaciona palabras con su respectiva imagen.	4	4	4	
10.-Identifica palabras visualizando solo su imagen.	4	4	4	
11.-Une sílabas y es capaz de formar palabras.	4	4	4	
12.-Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.	4	4	4	

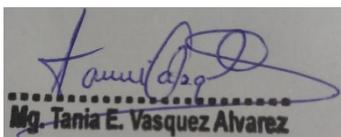
<b>Dimensión: Revisión</b>				
<b>Ítem del cuestionario</b>	<b>Claridad</b> ¿El ítem se comprende fácilmente?	<b>Coherencia</b> ¿Tiene relación lógica con la dimensión?	<b>Relevancia</b> ¿El ítem es importante? ¿Debe ser incluido?	<b>Observaciones</b>
13.-Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.	4	4	4	
14.-Reconoce sus posibles errores y los subsana.	4	4	4	
15.-Revisa más de dos veces lo que escribió.	4	4	4	
16.-Tiene clara la intención comunicativa.	4	4	4	

Tania Elizabeth Vasquez Alvarez

40371642

\_\_\_\_\_  
Nombres y apellidos del experto

\_\_\_\_\_  
DNI



Mg. Tania E. Vasquez Alvarez

\_\_\_\_\_  
Firma

\_\_\_\_\_  
27/01/2024

\_\_\_\_\_  
Fecha

**SESIONES DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR LA  
COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA  
MATERNA”**

**DIMENSIÓN SOCIAL**

**JUEGOS DE PRÁCTICA**

**SESIÓN NÚMERO 01: JUGAMOS CON LA PELOTA**

**I. Datos Informativos:**

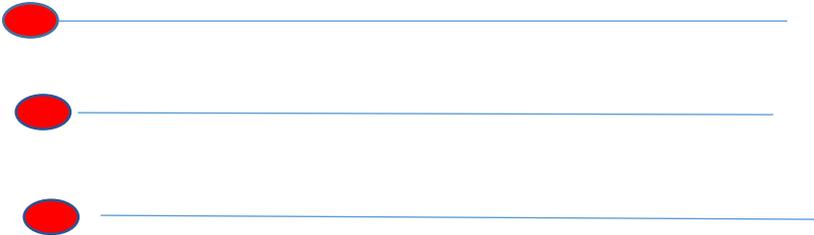
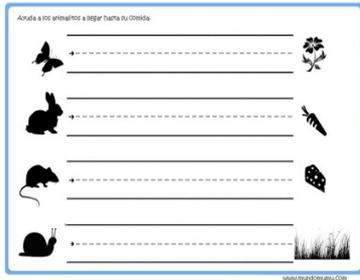
- 1.1. IEI : Privada  
 1.2. N° de estudiantes :20  
 1.3. Edad de estudiantes: 5 Años  
 1.4. Fecha :  
 1.5. Tiempo : 1 hora  
 1.6. Tesista : Adelaida Mercedes Zumaeta Zúñiga

**II. Aprendizajes por desarrollar:**

Competencias	Desempeños
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.

**III. Secuencia Metodológica:**

Momento	Estrategias
Planificación	<p>Iniciamos la actividad reunidos en asamblea con los niños en el espacio del patio previsto para la actividad pidiéndoles que se ubiquen formando junto con nosotros un gran círculo.</p> <p>-Les explicamos que el día de hoy iniciaremos un programa en el que nos divertiremos desarrollando muchas actividades y juegos.</p> <p>-Les mostramos un cesto con las pelotas de plástico pequeñas que se usarán en los juegos a realizar. Pidiéndoles que las observen y comenten qué juegos pueden realizar con estas pelotas, escuchándolos con atención.</p> <p>-Se les comunica a los niños las normas a respetar en el juego, y se colocan en un papelote sobre una de las paredes del patio, acompañadas con imágenes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguir las indicaciones que se les dan</li> <li>• Cuidar de no lastimarse ni lastimas a los amigos</li> <li>• Ayudar a ordenar los materiales cuando terminamos de jugar</li> </ul>
Ejecución	<p>-Luego los invitamos a que tome cada uno una pelota y juegue libremente por esta en el espacio previsto para la actividad.</p> <p>-Luego de aproximadamente 10 minutos de juego y exploración libre con</p>

	<p>las pelotas, les pedimos que las ubiquen en su lugar y se vuelvan a sentar formando un círculo para explicarles lo que haremos.</p> <p>-Dibujamos 3 líneas horizontales con tiza mojada dibujando un punto rojo al inicio de cada línea indicándoles que este será el punto de partida y les explicamos que ellos por turnos se pararán en los puntos de partida y deben llevar la pelota con sus pies intentando que esta siga la dirección de la línea.</p>  <p>-Realizamos el juego según lo explicado anteriormente.</p> <p>-Cuando todos los niños han participado, les proponemos realizar una variación del juego. Ahora deben ir rampeando y soplar la pelota buscando que esta siga con la línea.</p> <p>-Cuando todos han participado proponemos otra variación del juego ahora irán gateando y llevar la pelota lanzándola suavemente con una mano y con la otra.</p> <p>-Terminado todos los juegos detallados anteriormente, les pedimos que guarden sus pelotas en el cesto y se ubican nuevamente formando un círculo, mostrándoles una paracaídas o manta grande y una pelota de fútbol grande, pidiéndoles que se paren y todos la tomen de las puntas, luego colocamos la pelota en el centro y les pedimos que muevan sus manos suavemente haciendo mover la pelota sobre la manta de un lado a otro intentando que esta no se caiga.</p> <p>-Terminado el juego guardamos el paracaídas y la pelota ubicándonos en asamblea.</p>
<p>Evaluación</p>	<p>-Ya reunidos nuevamente en círculo realizamos preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué me pueden decir de la actividad?</li> <li>• ¿qué fue lo que más les gustó?</li> <li>• ¿cómo se han sentido?</li> </ul> <p>-Les proponemos desarrollar la siguiente ficha ayudando a los animalitos a seguir por el camino recto hasta llegar a su alimento, usando para ello plumón fino amarillo.</p> <p>-Antes que los niños inicien a desarrollar su ficha, esta se les muestra del tamaño de un papelote y se les explica cómo seguir el camino sin levantar el plumón.</p>  <p>-Acompañó a cada niño en el desarrollo de su ficha, apoyándolo en lo que lo necesite.</p>

**IV. Recursos y materiales:**

- Pelotas de plástico pequeñas
- Tizas
- Agua
- Equipo de sonido
- Manta o paracaídas
- Pelota de fútbol

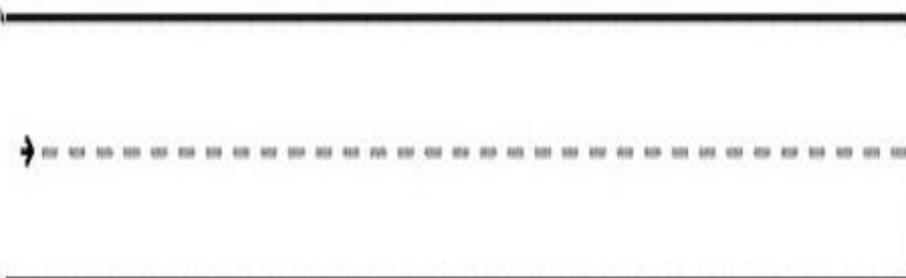
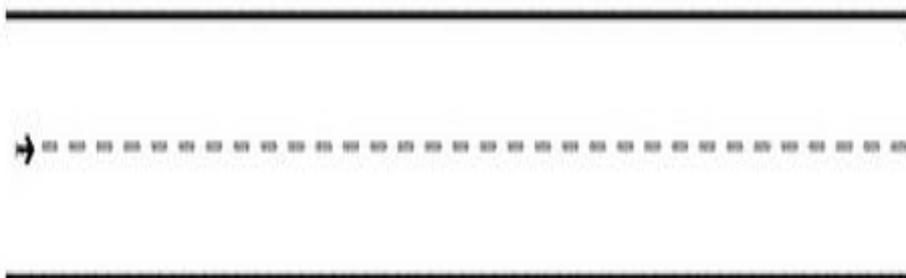
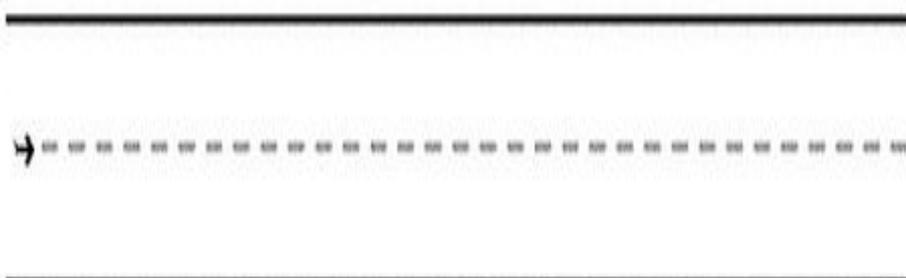
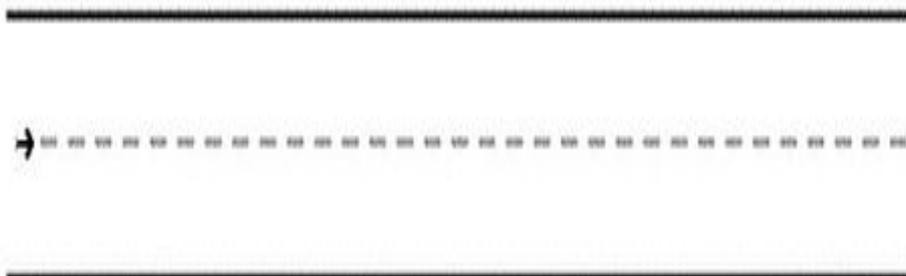
**V. Instrumento de evaluación: lista de cotejo**

Estudiantes	Desempeños	
	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.

**Leyenda:**

- Sí = el estudiante cumple con el desempeño
- No = el estudiante no cumple con el desempeño

Ayuda a los animalitos a llegar hasta su comida sin desviarse de su camino.



## SESIÓN NÚMERO 02: “CON MIS MANOS JUEGO YO”

### I. Datos Informativos:

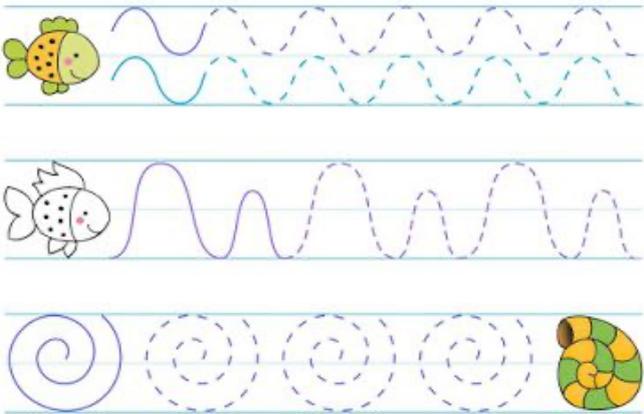
- 1.1. IEI : Privada  
 1.2. N° de estudiantes : 20  
 1.3. Edad de estudiantes: 5 Años  
 1.4. Fecha :  
 1.5. Tiempo : 1 hora  
 1.6. Tesista : Adelaida Mercedes Zumaeta Zúñiga

### II. Aprendizajes por desarrollar:

Competencias	Desempeños
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y movimientos de coordinación óculo-manual y óculo-podal que requieren mayor precisión. Lo hace en diferentes situaciones cotidianas, de juego o de representación gráfico-plástica, ajustándose a los límites espaciales y a las características de los objetos, materiales y/o herramientas que utilizan, según sus necesidades, intereses y posibilidades.
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.

### III. Secuencia Metodológica:

Momento	Estrategias
Planificación	<p>Iniciamos la actividad reunidos en asamblea con los niños en el espacio del patio previsto para la actividad pidiéndoles que se ubiquen formando junto con nosotros un gran círculo.</p> <p>-Les explicamos que el día de hoy continuaremos con nuestro programa en el que nos divertiremos jugando con nuestras manos.</p> <p>-Les proponemos que se miren sus manos por ambos lados y nos comenten para qué las utilizan, escuchándolos con atención.</p> <p>-Luego les proponemos hacer un juego con nuestras manos, pero para ello deben observar lo que hago con mis manos y observar el video que les muestro para seguir los mismos movimientos.</p> <p>-Se realiza la dinámica de la canción “Popurri de las manos”, descargada del enlace <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4NyPBD8Vilk">https://www.youtube.com/watch?v=4NyPBD8Vilk</a>.</p> <p>-Les mostramos los materiales con los que trabajaremos como bandejas con harina, balsas de chupete con agua y les decimos que debemos de tener cuidado con los materiales que jugaremos hoy por eso es importante tener presentes las normas que deben respetar.</p> <p>-Se les comunica a los niños las normas a respetar en el juego, y se colocan en un papelote sobre una de las paredes del patio, acompañadas con imágenes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguir las indicaciones que se les dan</li> <li>• Cuidar de no lastimarse ni lastimas a los amigos</li> <li>• Ayudar a ordenar los materiales cuando terminamos de jugar</li> <li>• Cuidar su ropa y la de sus amigos</li> </ul>
Ejecución	-Por medio de la dinámica “Simón Manda” promovemos que se organicen en pequeños equipos de trabajo, de 3 a 4 estudiantes máximo y le pedimos a cada equipo que se ubiquen Enel espacio formando un círculo.

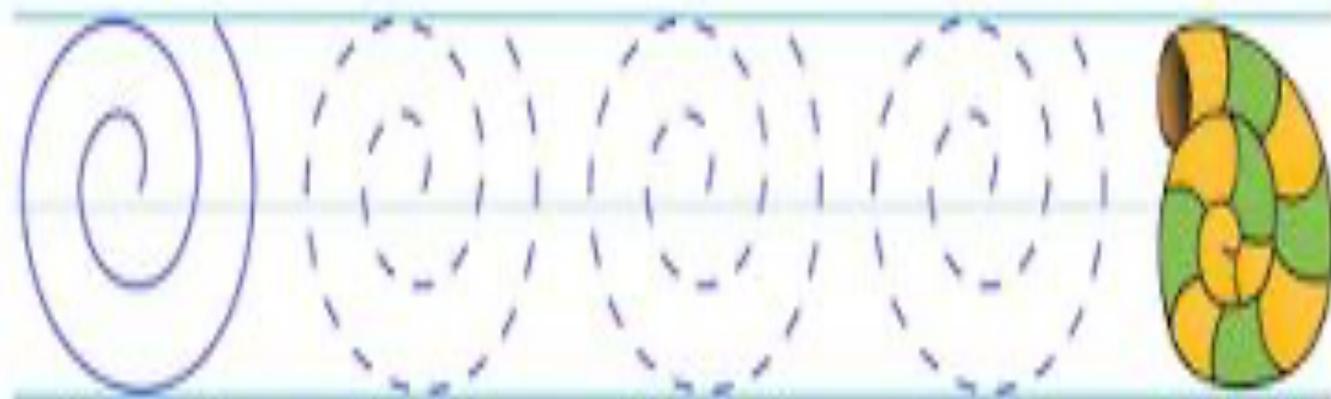
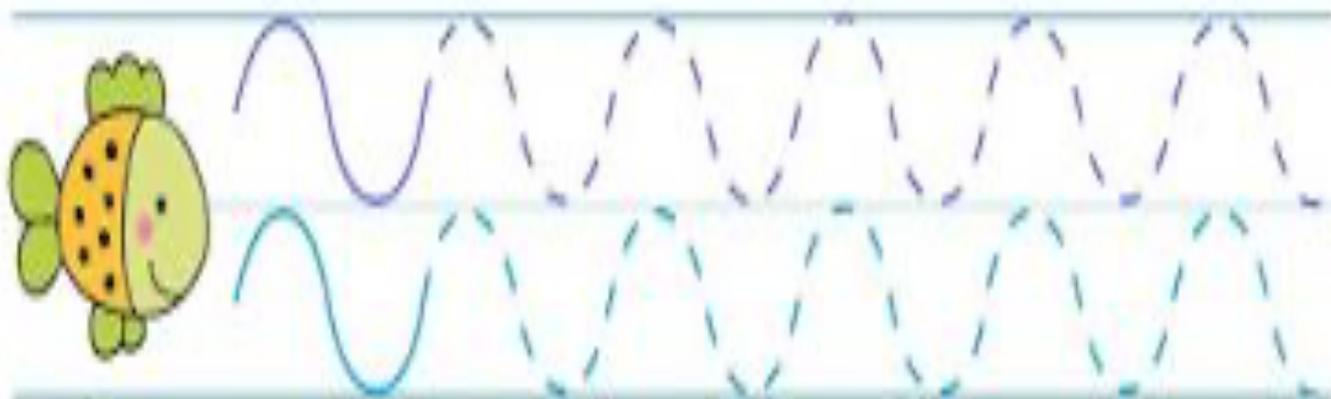
	<p>-Se le entrega a cada equipo una bandeja y una bolsa de harina a cada niño para que la rompa y coloque la harina dentro de la bandeja.</p> <p>-Luego que la bandeja está con harina, les indicamos que con el dedo índice uniéndolo con su dedo pulgar deben dibujar una línea recta sobre la harina, luego dibujar líneas onduladas, luego en sig sag. En la medida que se le pide que haga un tipo de línea sobre la harina, se les da el ejemplo dibujándola en un papelote con plumón grueso, diferenciando cada línea por colores.</p> <p>-Mientras los niños trabajan en cada equipo me acerco para acompañarlos y apoyarlos en lo que necesiten, guiando el dedo de los niños que presentan dificultades.</p> <p>-Cuando han terminado de trabajar con las bandejas de harina, le pedimos a cada equipo que la ubiquen en una mesa que se ha dispuesto en el patio y que se vuelvan a reunir formando un círculo.</p> <p>-Les comentamos que ha llegado el momento de jugar con las bolsas con agua, dibujando formas o escribiendo sobre con estas sobre la arena, llevando a los niños hasta un espacio donde hay arena y la hacemos un pequeño orificio con un alfiler a cada bolsa con agua y dejamos que dibujen y escriban libremente con el chorro de agua sobre la arena.</p> <p>-Nuevamente me acerco a cada niño para observarlos y brindarles mi apoyo a quienes lo necesiten.</p>
Evaluación	<p>-Cuando se les termina el agua, pedimos que arrojen la bolsa al tacho y nos reunimos en círculo para dialogar sobre la actividad preguntándoles:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿qué me pueden decir del juego de hoy?</li> <li>• ¿qué fue lo que más les gustó?</li> <li>• ¿cómo se han sentido?</li> </ul> <p>-Les proponemos que desarrollen una ficha grafomotora como la siguiente</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>-Esta ficha se les muestra del tamaño de un papelote y se les explica el movimiento que deben realizar con el plumón sin levantar la punta</p> <p>-Acompaño a cada niño en el desarrollo de la ficha, brindando apoyo a quien lo requiera.</p>

#### IV. Recursos y materiales:

- Bandejas
- Harina
- Bolsas de bodigo
- Agua



Ayuda a los pececitos a nadar tranquilos.



## JUEGO SIMBÓLICO

### SESIÓN NÚMERO 03: NOS CONVERTIMOS EN ANIMALITOS

#### I. Datos Informativos:

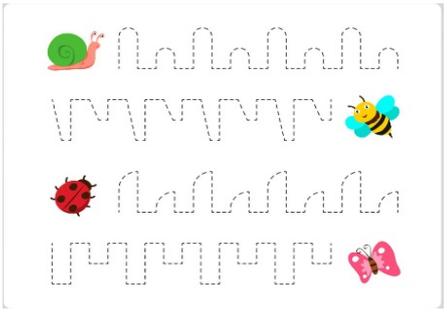
- 1.1. IEI : Privada  
1.2. N° de estudiantes : 20  
1.3. Edad de estudiantes: 5 años  
1.4. Fecha :  
1.5. Tiempo : 1 hora  
1.6. Tesista : Adelaida Mercedes Zumaeta Zúñiga

#### II. Aprendizajes por desarrollar:

Competencias	Desempeños
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.

#### III. Secuencia Metodológica:

Momento	Estrategias
Planificación	<p>Iniciamos la actividad reunidos en asamblea con los niños en el espacio del patio previsto para la actividad pidiéndoles que se ubiquen formando junto con nosotros un gran círculo.</p> <p>-Les explicamos que el día de hoy continuaremos con nuestro programa en el que nos divertiremos jugando a convertirnos en diferentes animales.</p> <p>-Les preguntamos cuál es su animalito preferido animándolo a que lo representen</p> <p>- Les decimos que para el juego de hoy debemos recordar cuáles son las normas que debemos respetar.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Seguir las indicaciones que se les dan</li><li>• Cuidar de no lastimarse ni lastimas a los amigos</li><li>• Respetar el espacio de los amigos</li></ul>
Ejecución	<p>- Les proponemos jugar con la dinámica de la canción "Camino por la selva", descargada del enlace <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Y_Qr50S0-B8">https://www.youtube.com/watch?v=Y_Qr50S0-B8</a>, donde los niños representan el movimiento y sonido onomatopéyico que la canción menciona.</p> <p>-Les proponemos hacer juego de carreras de animales, para ello se les presentan 4 máscaras de: sapo, conejo, y caracol y tortuga.</p> <p>-Se les pide que piensen cuál de estos animales desean ser escribiendo en un papelote el nombre de cada niño y el animal que desea representar.</p> <p>-Luego los organizamos para que hagan las carreras de: sapo contra conejo y caracol contra tortuga, indicándoles cual será el punto de partida y en el punto de llegada habrá un banderín que deberá tomarlo y levantarlo el primero que llegue a la meta.</p> <p>-Luego hacemos una variación en el juego y deben hacer las carreras en sig</p>

	<p>sag, pasando por los conos que se colocan en el camino.</p> <p>-Terminadas las carreras de animales les proponemos realizar la dinámica "Todos poseemos una especial forma de caminar", descargando la canción del enlace <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SJh1_d4yaEo">https://www.youtube.com/watch?v=SJh1_d4yaEo</a>, donde los niños representan el caminar de los animales que escuchan.</p>
Evaluación	<p>-Terminado el juego simbólico, nos volvemos a reunir en asamblea para dialogar sobre la actividad preguntándoles:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿qué me pueden decir del juego de hoy?</li> <li>• ¿a qué animalito les gustó representar más?</li> <li>• ¿cómo se han sentido?</li> </ul> <p>-Después de escucharlos les proponemos que desarrollen la siguiente ficha, mostrándoselas de modelo en un papelógrafo y explicándoles cómo deben trazar el camino con plumón sin levantarlo</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>-Mientras los niños desarrollan su ficha me acerco a cada uno para acompañarlos y apoyar a quienes lo necesiten.</p>

#### IV. Recursos y materiales:

- Máscaras de animales

#### V. Instrumento de evaluación: lista de cotejo

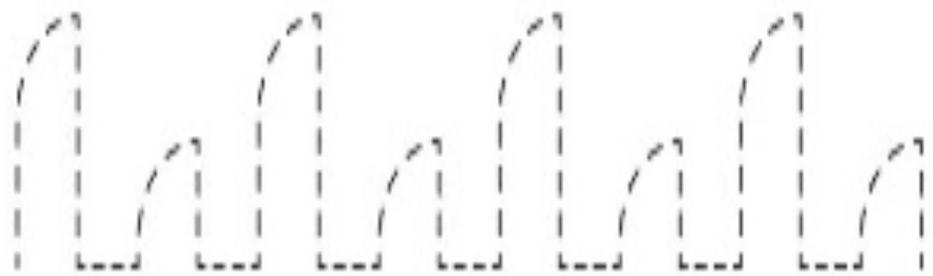
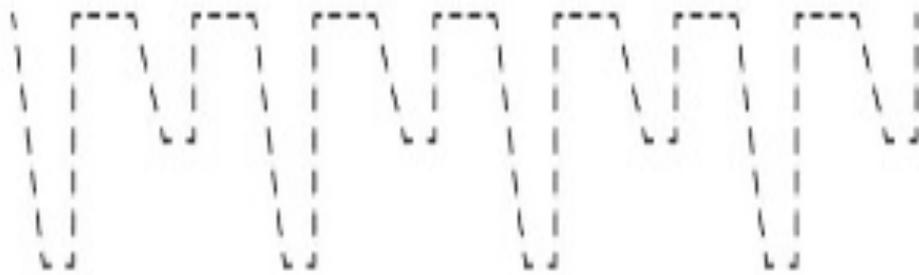
Estudiantes	Desempeños	
	Realiza acciones y juegos de manera autónoma combinando habilidades motrices básicas como correr, saltar, trepar, rodar, deslizarse, hacer giros y volteretas -en los que expresa sus emociones- explorando las posibilidades de su cuerpo con relación al espacio, el tiempo, la superficie y los objetos; en estas acciones, muestra predominio y mayor control de un lado de su cuerpo.	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.

#### Leyenda:

Sí = el estudiante cumple con el desempeño

No = el estudiante no cumple con el desempeño.

SIGUE EL CAMINO DE LOS ANIMALES SIN SALIRTE DE LAS LÍNEAS



## SESIÓN NÚMERO 04: EL DOCTOR Y EL PACIENTE

### I. Datos Informativos:

- 1.1. IEI : Privada  
 1.2. N° de estudiantes : 20  
 1.3. Edad de estudiantes: 5 años  
 1.4. Fecha :  
 1.5. Tiempo : 1 hora  
 1.6. Tesista : Adelaida Mercedes Zumaeta Zúñiga

### II. Aprendizajes por desarrollar:

Competencias	Desempeños
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.

### III. Secuencia Metodológica:

Momento	Estrategias
Planificación	<p>Iniciamos la actividad reunidos en asamblea con los niños en el espacio del patio previsto para la actividad pidiéndoles que se ubiquen formando junto con nosotros un gran círculo.</p> <p>-Les explicamos que el día de hoy continuaremos con nuestro programa en el que nos divertiremos jugando al doctor y al paciente.</p> <p>-Les preguntamos alguna vez han ido al doctor?, ¿cómo los revisa el doctor?, ¿qué usa para revisarlos?, escuchándolos con atención.</p> <p>-Les mostramos los estetoscopios que hemos elaborado con vasos descartables y les decimos que este material vamos a jugar a revisar a los pacientes</p> <p>- Les decimos que para el juego de hoy debemos recordar cuáles son las normas que debemos respetar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Seguir las indicaciones que se les dan</li> <li>• Cuidar el material a usar</li> <li>• Respetar el espacio de los amigos</li> </ul>
Ejecución	<p>-Por medio de la dinámica de las tarjetas de colores promuevo que se organicen en parejas, para ello se les da una tarjeta de color rojo o amarilla o verde o azul, etc. y pedimos que busquen al compañero que tiene la tarjeta de su mismo color debiendo ubicarse en un espacio del aula.</p> <p>-Cuando ya están ubicados en pareja les pedimos que se pongan de acuerdo quién desea ser el doctor y quién desea ser el paciente, que no se preocupen porque luego podrán intercambiar los roles. Los pacientes se acuestan sobre el piso y los doctores se sientan a su lado.</p> <p>-Se le entrega a los doctores el estetoscopio para que puedan escuchar el corazón, los pulmones y el estómago de su paciente debiendo decirle de qué está enfermo y recetándole algo para sentirse mejor.</p> <p>Me acerco a cada uno de los equipos para observarlos y apoyarlos en lo que necesiten.</p> <p>-Luego les pedimos que se intercambien los roles para que ahora el doctor</p>




**Leyenda:**

Sí = el estudiante cumple con el desempeño

No = el estudiante no cumple con el desempeño



## JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

### SESIÓN NÚMERO 05: CONSTRUIMOS CON SÓLIDOS Y CAJAS

#### I. Datos Informativos:

- 1.1. IEI : Privada  
1.2. N° de estudiantes : 20  
1.3. Edad de estudiantes: 5 años  
1.4. Fecha :  
1.5. Tiempo : 1 hora  
1.6. Tesista : Adelaida Mercedes Zumaeta Zúñiga

#### II. Aprendizajes por desarrollar:

Competencias	Desempeños
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.

#### III. Secuencia Metodológica:

Momento	Estrategias
Planificación	<p>Iniciamos la actividad reunidos en asamblea con los niños en el espacio del patio previsto para la actividad pidiéndoles que se ubiquen formando junto con nosotros un gran círculo.</p> <p>-Les explicamos que el día de hoy continuaremos con nuestro programa en el que nos divertiremos jugando a construir con sólidos y cajas.</p> <p>-Les presentamos el material a usar como son sólidos de espumas de diferentes tamaños y cajas vacías de diferentes tamaños preguntándoles: ¿qué creen que pueden construir con estos materiales?, escuchando sus ideas con atención.</p> <p>- Les decimos que para el juego de hoy debemos recordar cuáles son las normas que debemos respetar.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Trabajar en equipo compartiendo los materiales</li><li>• Utilizar los materiales para construir cuidándolos</li><li>• Cuidar de no lastimarse ni lastimar a los amigos</li></ul>
Ejecución	<p>-Por medio de la dinámica "Simón manda", les pedimos a los niños que se organicen en pequeños grupos de 3 o hasta 4 integrantes, indicándoles que se ubiquen en un espacio formando un círculo.</p> <p>-Se le entrega a cada equipo los materiales como puede ser cajas de cartón de diferentes tamaños o sólidos de espuma de diferentes tamaños, dándoles un tiempo aproximadamente de 10 minutos para que jueguen en forma libre con estos.</p> <p>-Mientras los niños juegan libremente con los materiales, me acerco a ellos para observarlos y brindarles apoyo en lo que necesiten</p> <p>-Pasados los 10 minutos de juego libre, les pedimos nuevamente su atención, indicándoles que ahora deben ponerse de acuerdo con sus compañeros en qué construir con sus materiales pudiendo ser, por ejemplo: una casa, un puente, un castillo, etc.</p> <p>-Me acerco a cada uno de los equipos pidiéndoles que me cuenten qué es</p>

	lo que han construido y cómo han hecho para poder lograrlo.
Evaluación	<p>-Cuando todos los equipos han terminado su construcción, les proponemos hacer un recorrido por cada equipo para que nos cuenten lo realizado.</p> <p>-Nos dirigimos con todos los niños a deteniéndonos en cada uno de los equipos pidiéndole a los niños que les comenten a sus compañeros lo han realizado.</p> <p>-Luego les proponemos a los niños que dibujen lo que han construido y escriban como puedan usando líneas, círculos o las letras que conocen el significado de su dibujo.</p> <p>-se le pide a cada equipo que se ubique alrededor de su construcción sin derribarlo o desarmarlo y se les entregan hojas, lápiz y colores para que elaboren su dibujo observando su construcción y luego escriban el significado de su dibujo.</p> <p>-Mientras los niños dibujan y escriben, me acerco a cada uno preguntándoles por lo que han escrito para registrarlo debajo.</p>

**IV. Recursos y materiales:**

- Solidos de espuma
- Cajas de cartón

**V. Instrumento de evaluación: lista de cotejo**

Estudiantes	Desempeños	
	Se relaciona con adultos de su entorno, juega con otros niños y se integra en actividades grupales del aula.	Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.

**Leyenda:**

Sí = el estudiante cumple con el desempeño

No = el estudiante no cumple con el desempeño

## INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

### CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”

Estudiante: 1

Grado: 5 años

Fecha:

#### INSTRUCCIONES - PRETEST

El siguiente cuestionario forma parte de la investigación “Juegos didácticos y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes II ciclo institución Junín 2023”. Por tanto, se solicita su colaboración, garantizando el uso correcto de la información brindada. A continuación, se precisan las alternativas de respuesta, donde deberá marcar con un aspa (X).

**1 = Inicio; 2 = Proceso; 3 = Logro esperado; 4 = Logro destacado**

Ítems	1	2	3	4
<b>Dimensión: Planificación</b>				
<b>Indicador: Establecimiento de metas u objetivos</b>				
17. Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.		X		
18. Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.				X
<b>Indicador: Generación de ideas del contenido</b>				
19. Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.			X	
20. Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.				X
<b>Indicador: Organización</b>				
21. Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.			X	
22. Describe algunas características de los personajes que participaron en el juego didáctico.			X	
<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Indicador: Elaboración de borrador</b>				
23. Expresa con un lenguaje claro y entendible los hechos.		X		
24. Escribe palabras manteniendo la direccionalidad izquierda - derecha.			X	
<b>Indicador: Contenido y tipo de texto</b>				
25. Relaciona palabras con su respectiva imagen.	X			
26. Identifica palabras visualizando solo su imagen.		X		
<b>Indicador: Construcción del texto</b>				
27. Une sílabas y es capaz de formar palabras.			X	
28. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.			X	
<b>Dimensión: Revisión</b>				
<b>Indicador: Comparación</b>				
29. Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.			X	
30. Reconoce sus posibles errores y los subsana.		X		
<b>Indicador: Evaluación y revisión</b>				
31. Revisa más de dos veces lo que escribió.			X	
32. Tiene clara la intención comunicativa.		X		

**INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**  
**CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE**  
**TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”**

**Estudiante:** 2

**Grado:** 5 años

**Fecha:**

**INSTRUCCIONES - PRETEST**

El siguiente cuestionario forma parte de la investigación “Juegos didácticos y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes II ciclo institución Junín 2023”. Por tanto, se solicita su colaboración, garantizando el uso correcto de la información brindada. A continuación, se precisan las alternativas de respuesta, donde deberá marcar con un aspa (X).

**1 = Inicio; 2 = Proceso; 3 = Logro esperado; 4 = Logro destacado**

Ítems	1	2	3	4
<b>Dimensión: Planificación</b>				
<b>Indicador: Establecimiento de metas u objetivos</b>				
1. Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.		X		
2. Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.			X	
<b>Indicador: Generación de ideas del contenido</b>				
3. Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.		X		
4. Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.	X			
<b>Indicador: Organización</b>				
5. Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.		X		
6. Describe algunas características de los personajes que participaron en el juego didáctico.		X		
<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Indicador: Elaboración de borrador</b>				
7. Expresa con un lenguaje claro y entendible los hechos.			X	
8. Escribe palabras manteniendo la direccionalidad izquierda - derecha.		X		
<b>Indicador: Contenido y tipo de texto</b>				
9. Relaciona palabras con su respectiva imagen.		X		
10. Identifica palabras visualizando solo su imagen.	X			
<b>Indicador: Construcción del texto</b>				
11. Une sílabas y es capaz de formar palabras.			X	
12. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.			X	
<b>Dimensión: Revisión</b>				
<b>Indicador: Comparación</b>				
13. Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.			X	
14. Reconoce sus posibles errores y los subsana.	X			
<b>Indicador: Evaluación y revisión</b>				
15. Revisa más de dos veces lo que escribió.		X		
16. Tiene clara la intención comunicativa.		X		

**INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**  
**CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE**  
**TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”**

**Estudiante:** 3

**Grado:** 5 años

**Fecha:**

**INSTRUCCIONES - PRETEST**

El siguiente cuestionario forma parte de la investigación “Juegos didácticos y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes II ciclo institución Junín 2023”. Por tanto, se solicita su colaboración, garantizando el uso correcto de la información brindada. A continuación, se precisan las alternativas de respuesta, donde deberá marcar con un aspa (X).

**1 = Inicio; 2 = Proceso; 3 = Logro esperado; 4 = Logro destacado**

Ítems	1	2	3	4
<b>Dimensión: Planificación</b>				
<b>Indicador: Establecimiento de metas u objetivos</b>				
1. Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.	X			
2. Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.			X	
<b>Indicador: Generación de ideas del contenido</b>				
3. Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.		X		
4. Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.			X	
<b>Indicador: Organización</b>				
5. Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.				X
6. Describe algunas características de los personajes que participaron en el juego didáctico.		X		
<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Indicador: Elaboración de borrador</b>				
7. Expresa con un lenguaje claro y entendible los hechos.		X		
8. Escribe palabras manteniendo la direccionalidad izquierda - derecha.			X	
<b>Indicador: Contenido y tipo de texto</b>				
9. Relaciona palabras con su respectiva imagen.	X			
10. Identifica palabras visualizando solo su imagen.		X		
<b>Indicador: Construcción del texto</b>				
11. Une sílabas y es capaz de formar palabras.		X		
12. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.			X	
<b>Dimensión: Revisión</b>				
<b>Indicador: Comparación</b>				
13. Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.	X			
14. Reconoce sus posibles errores y los subsana.		X		
<b>Indicador: Evaluación y revisión</b>				
15. Revisa más de dos veces lo que escribió.			X	
16. Tiene clara la intención comunicativa.	X			

**INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**  
**CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE**  
**TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”**

**Estudiante:** 4

**Grado:** 5 años

**Fecha:**

**INSTRUCCIONES - PRETEST**

El siguiente cuestionario forma parte de la investigación “Juegos didácticos y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes II ciclo institución Junín 2023”. Por tanto, se solicita su colaboración, garantizando el uso correcto de la información brindada. A continuación, se precisan las alternativas de respuesta, donde deberá marcar con un aspa (X).

**1 = Inicio; 2 = Proceso; 3 = Logro esperado; 4 = Logro destacado**

Ítems	1	2	3	4
<b>Dimensión: Planificación</b>				
<b>Indicador: Establecimiento de metas u objetivos</b>				
1. Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.		X		
2. Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.			X	
<b>Indicador: Generación de ideas del contenido</b>				
3. Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.	X			
4. Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.				X
<b>Indicador: Organización</b>				
5. Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.		X		
6. Describe algunas características de los personajes que participaron en el juego didáctico.				X
<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Indicador: Elaboración de borrador</b>				
7. Expresa con un lenguaje claro y entendible los hechos.				X
8. Escribe palabras manteniendo la direccionalidad izquierda - derecha.			X	
<b>Indicador: Contenido y tipo de texto</b>				
9. Relaciona palabras con su respectiva imagen.		X		
10. Identifica palabras visualizando solo su imagen.			X	
<b>Indicador: Construcción del texto</b>				
11. Une sílabas y es capaz de formar palabras.	X			
12. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.			X	
<b>Dimensión: Revisión</b>				
<b>Indicador: Comparación</b>				
13. Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.		X		
14. Reconoce sus posibles errores y los subsana.		X		
<b>Indicador: Evaluación y revisión</b>				
15. Revisa más de dos veces lo que escribió.				X
16. Tiene clara la intención comunicativa.		X		

**INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**  
**CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE**  
**TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”**

**Estudiante:** 5

**Grado:** 5 años

**Fecha:**

**INSTRUCCIONES - PRETEST**

El siguiente cuestionario forma parte de la investigación “Juegos didácticos y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes II ciclo institución Junín 2023”. Por tanto, se solicita su colaboración, garantizando el uso correcto de la información brindada. A continuación, se precisan las alternativas de respuesta, donde deberá marcar con un aspa (X).

**1 = Inicio; 2 = Proceso; 3 = Logro esperado; 4 = Logro destacado**

Ítems	1	2	3	4
<b>Dimensión: Planificación</b>				
<b>Indicador: Establecimiento de metas u objetivos</b>				
1. Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.		X		
2. Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.				X
<b>Indicador: Generación de ideas del contenido</b>				
3. Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.	X			
4. Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.		X		
<b>Indicador: Organización</b>				
5. Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.				X
6. Describe algunas características de los personajes que participaron en el juego didáctico.		X		
<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Indicador: Elaboración de borrador</b>				
7. Expresa con un lenguaje claro y entendible los hechos.			X	
8. Escribe palabras manteniendo la direccionalidad izquierda - derecha.		X		
<b>Indicador: Contenido y tipo de texto</b>				
9. Relaciona palabras con su respectiva imagen.	X			
10. Identifica palabras visualizando solo su imagen.			X	
<b>Indicador: Construcción del texto</b>				
11. Une sílabas y es capaz de formar palabras.		X		
12. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.				X
<b>Dimensión: Revisión</b>				
<b>Indicador: Comparación</b>				
13. Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.				X
14. Reconoce sus posibles errores y los subsana.		X		
<b>Indicador: Evaluación y revisión</b>				
15. Revisa más de dos veces lo que escribió.				X
16. Tiene clara la intención comunicativa.			X	

**INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**  
**CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE**  
**TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”**

**Estudiante:** 6

**Grado:** 5 años

**Fecha:**

**INSTRUCCIONES - PRETEST**

El siguiente cuestionario forma parte de la investigación “Juegos didácticos y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes II ciclo institución Junín 2023”. Por tanto, se solicita su colaboración, garantizando el uso correcto de la información brindada. A continuación, se precisan las alternativas de respuesta, donde deberá marcar con un aspa (X).

**1 = Inicio; 2 = Proceso; 3 = Logro esperado; 4 = Logro destacado**

Ítems	1	2	3	4
<b>Dimensión: Planificación</b>				
<b>Indicador: Establecimiento de metas u objetivos</b>				
1. Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.		X		
2. Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.			X	
<b>Indicador: Generación de ideas del contenido</b>				
3. Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.		X		
4. Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.				X
<b>Indicador: Organización</b>				
5. Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.	X			
6. Describe algunas características de los personajes que participaron en el juego didáctico.			X	
<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Indicador: Elaboración de borrador</b>				
7. Expresa con un lenguaje claro y entendible los hechos.				X
8. Escribe palabras manteniendo la direccionalidad izquierda - derecha.		X		
<b>Indicador: Contenido y tipo de texto</b>				
9. Relaciona palabras con su respectiva imagen.			X	
10. Identifica palabras visualizando solo su imagen.	X			
<b>Indicador: Construcción del texto</b>				
11. Une sílabas y es capaz de formar palabras.			X	
12. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.		X		
<b>Dimensión: Revisión</b>				
<b>Indicador: Comparación</b>				
13. Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.	X			
14. Reconoce sus posibles errores y los subsana.			X	
<b>Indicador: Evaluación y revisión</b>				
15. Revisa más de dos veces lo que escribió.		X		
16. Tiene clara la intención comunicativa.			X	

**INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**  
**CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE**  
**TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”**

**Estudiante:** 7

**Grado:** 5 años

**Fecha:**

**INSTRUCCIONES - PRETEST**

El siguiente cuestionario forma parte de la investigación “Juegos didácticos y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes II ciclo institución Junín 2023”. Por tanto, se solicita su colaboración, garantizando el uso correcto de la información brindada. A continuación, se precisan las alternativas de respuesta, donde deberá marcar con un aspa (X).

**1 = Inicio; 2 = Proceso; 3 = Logro esperado; 4 = Logro destacado**

Ítems	1	2	3	4
<b>Dimensión: Planificación</b>				
<b>Indicador: Establecimiento de metas u objetivos</b>				
1. Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.			X	
2. Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.	X			
<b>Indicador: Generación de ideas del contenido</b>				
3. Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.				X
4. Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.			X	
<b>Indicador: Organización</b>				
5. Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.	X			
6. Describe algunas características de los personajes que participaron en el juego didáctico.				X
<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Indicador: Elaboración de borrador</b>				
7. Expresa con un lenguaje claro y entendible los hechos.				X
8. Escribe palabras manteniendo la direccionalidad izquierda - derecha.			X	
<b>Indicador: Contenido y tipo de texto</b>				
9. Relaciona palabras con su respectiva imagen.	X			
10. Identifica palabras visualizando solo su imagen.		X		
<b>Indicador: Construcción del texto</b>				
11. Une sílabas y es capaz de formar palabras.		X		
12. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.			X	
<b>Dimensión: Revisión</b>				
<b>Indicador: Comparación</b>				
13. Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.	X			
14. Reconoce sus posibles errores y los subsana.			X	
<b>Indicador: Evaluación y revisión</b>				
15. Revisa más de dos veces lo que escribió.		X		
16. Tiene clara la intención comunicativa.			X	

**INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**  
**CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE**  
**TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”**

**Estudiante:** 8

**Grado:** 5 años

**Fecha:**

**INSTRUCCIONES - PRETEST**

El siguiente cuestionario forma parte de la investigación “Juegos didácticos y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes II ciclo institución Junín 2023”. Por tanto, se solicita su colaboración, garantizando el uso correcto de la información brindada. A continuación, se precisan las alternativas de respuesta, donde deberá marcar con un aspa (X).

**1 = Inicio; 2 = Proceso; 3 = Logro esperado; 4 = Logro destacado**

Ítems	1	2	3	4
<b>Dimensión: Planificación</b>				
<b>Indicador: Establecimiento de metas u objetivos</b>				
1. Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.		X		
2. Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.		X		
<b>Indicador: Generación de ideas del contenido</b>				
3. Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.			X	
4. Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.				X
<b>Indicador: Organización</b>				
5. Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.			X	
6. Describe algunas características de los personajes que participaron en el juego didáctico.			X	
<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Indicador: Elaboración de borrador</b>				
7. Expresa con un lenguaje claro y entendible los hechos.		X		
8. Escribe palabras manteniendo la direccionalidad izquierda - derecha.			X	
<b>Indicador: Contenido y tipo de texto</b>				
9. Relaciona palabras con su respectiva imagen.				X
10. Identifica palabras visualizando solo su imagen.		X		
<b>Indicador: Construcción del texto</b>				
11. Une sílabas y es capaz de formar palabras.			X	
12. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.			X	
<b>Dimensión: Revisión</b>				
<b>Indicador: Comparación</b>				
13. Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.			X	
14. Reconoce sus posibles errores y los subsana.		X		
<b>Indicador: Evaluación y revisión</b>				
15. Revisa más de dos veces lo que escribió.			X	
16. Tiene clara la intención comunicativa.		X		

**INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**  
**CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE**  
**TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”**

**Estudiante:** 9

**Grado:** 5 años

**Fecha:**

**INSTRUCCIONES - PRETEST**

El siguiente cuestionario forma parte de la investigación “Juegos didácticos y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes II ciclo institución Junín 2023”. Por tanto, se solicita su colaboración, garantizando el uso correcto de la información brindada. A continuación, se precisan las alternativas de respuesta, donde deberá marcar con un aspa (X).

**1 = Inicio; 2 = Proceso; 3 = Logro esperado; 4 = Logro destacado**

Ítems	1	2	3	4
<b>Dimensión: Planificación</b>				
<b>Indicador: Establecimiento de metas u objetivos</b>				
1. Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.		X		
2. Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.	X			
<b>Indicador: Generación de ideas del contenido</b>				
3. Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.	X			
4. Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.		X		
<b>Indicador: Organización</b>				
5. Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.		X		
6. Describe algunas características de los personajes que participaron en el juego didáctico.			X	
<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Indicador: Elaboración de borrador</b>				
7. Expresa con un lenguaje claro y entendible los hechos.			X	
8. Escribe palabras manteniendo la direccionalidad izquierda - derecha.		X		
<b>Indicador: Contenido y tipo de texto</b>				
9. Relaciona palabras con su respectiva imagen.	X			
10. Identifica palabras visualizando solo su imagen.		X		
<b>Indicador: Construcción del texto</b>				
11. Une sílabas y es capaz de formar palabras.		X		
12. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.	X			
<b>Dimensión: Revisión</b>				
<b>Indicador: Comparación</b>				
13. Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.			X	
14. Reconoce sus posibles errores y los subsana.		X		
<b>Indicador: Evaluación y revisión</b>				
15. Revisa más de dos veces lo que escribió.	X			
16. Tiene clara la intención comunicativa.			X	

**INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**  
**CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE**  
**TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”**

**Estudiante:** 10

**Grado:** 5 años

**Fecha:**

**INSTRUCCIONES - PRETEST**

El siguiente cuestionario forma parte de la investigación “Juegos didácticos y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes II ciclo institución Junín 2023”. Por tanto, se solicita su colaboración, garantizando el uso correcto de la información brindada. A continuación, se precisan las alternativas de respuesta, donde deberá marcar con un aspa (X).

**1 = Inicio; 2 = Proceso; 3 = Logro esperado; 4 = Logro destacado**

Ítems	1	2	3	4
<b>Dimensión: Planificación</b>				
<b>Indicador: Establecimiento de metas u objetivos</b>				
1. Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.	X			
2. Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.		X		
<b>Indicador: Generación de ideas del contenido</b>				
3. Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.		X		
4. Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.			X	
<b>Indicador: Organización</b>				
5. Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.		X		
6. Describe algunas características de los personajes que participaron en el juego didáctico.			X	
<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Indicador: Elaboración de borrador</b>				
7. Expresa con un lenguaje claro y entendible los hechos.			X	
8. Escribe palabras manteniendo la direccionalidad izquierda - derecha.		X		
<b>Indicador: Contenido y tipo de texto</b>				
9. Relaciona palabras con su respectiva imagen.	X			
10. Identifica palabras visualizando solo su imagen.	X			
<b>Indicador: Construcción del texto</b>				
11. Une sílabas y es capaz de formar palabras.		X		
12. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.	X			
<b>Dimensión: Revisión</b>				
<b>Indicador: Comparación</b>				
13. Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.			X	
14. Reconoce sus posibles errores y los subsana.	X			
<b>Indicador: Evaluación y revisión</b>				
15. Revisa más de dos veces lo que escribió.		X		
16. Tiene clara la intención comunicativa.	X			

## CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”

**Nombres y apellidos: 1**

### INSTRUCCIONES - POSTEST

El siguiente cuestionario forma parte de la investigación “Juegos didácticos y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes II ciclo institución Junín 2023”. Por tanto, se solicita su colaboración, garantizando el uso correcto de la información brindada. A continuación, se precisan las alternativas de respuesta, donde deberá marcar con un aspa (X).

**1 = Inicio; 2 = Proceso; 3 = Logro esperado; 4 = Logro destacado**

Ítems	1	2	3	4
<b>Dimensión: Planificación</b>				
<b>Indicador: Establecimiento de metas u objetivos</b>				
17. Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.				X
18. Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.				X
<b>Indicador: Generación de ideas del contenido</b>				
19. Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.				X
20. Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.				X
<b>Indicador: Organización</b>				
21. Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.				X
22. Describe algunas características de los personajes que participaron en el juego didáctico.				X
<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Indicador: Elaboración de borrador</b>				
23. Expresa con un lenguaje claro y entendible los hechos.				X
24. Escribe palabras manteniendo la direccionalidad izquierda - derecha.				X
<b>Indicador: Contenido y tipo de texto</b>				
25. Relaciona palabras con su respectiva imagen.				X
26. Identifica palabras visualizando solo su imagen.				X
<b>Indicador: Construcción del texto</b>				
27. Une sílabas y es capaz de formar palabras.				X
28. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.				X
<b>Dimensión: Revisión</b>				
<b>Indicador: Comparación</b>				
29. Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.				X
30. Reconoce sus posibles errores y los subsana.				X
<b>Indicador: Evaluación y revisión</b>				
31. Revisa más de dos veces lo que escribió.				X
32. Tiene clara la intención comunicativa.				X

## CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”

**Nombres y apellidos: 2**

### INSTRUCCIONES - POSTEST

El siguiente cuestionario forma parte de la investigación “Juegos didácticos y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes II ciclo institución Junín 2023”. Por tanto, se solicita su colaboración, garantizando el uso correcto de la información brindada. A continuación, se precisan las alternativas de respuesta, donde deberá marcar con un aspa (X).

**1 = Inicio; 2 = Proceso; 3 = Logro esperado; 4 = Logro destacado**

Ítems	1	2	3	4
<b>Dimensión: Planificación</b>				
<b>Indicador: Establecimiento de metas u objetivos</b>				
1. Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.				X
2. Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.				X
<b>Indicador: Generación de ideas del contenido</b>				
3. Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.				X
4. Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.				X
<b>Indicador: Organización</b>				
5. Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.				X
6. Describe algunas características de los personajes que participaron en el juego didáctico.				X
<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Indicador: Elaboración de borrador</b>				
7. Expresa con un lenguaje claro y entendible los hechos.				X
8. Escribe palabras manteniendo la direccionalidad izquierda - derecha.				X
<b>Indicador: Contenido y tipo de texto</b>				
9. Relaciona palabras con su respectiva imagen.				X
10. Identifica palabras visualizando solo su imagen.				X
<b>Indicador: Construcción del texto</b>				
11. Une sílabas y es capaz de formar palabras.				X
12. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.				X
<b>Dimensión: Revisión</b>				
<b>Indicador: Comparación</b>				
13. Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.				X
14. Reconoce sus posibles errores y los subsana.				X
<b>Indicador: Evaluación y revisión</b>				
15. Revisa más de dos veces lo que escribió.				X
16. Tiene clara la intención comunicativa.				X

## CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”

**Nombres y apellidos: 3**

### INSTRUCCIONES - POSTEST

El siguiente cuestionario forma parte de la investigación “Juegos didácticos y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes II ciclo institución Junín 2023”. Por tanto, se solicita su colaboración, garantizando el uso correcto de la información brindada. A continuación, se precisan las alternativas de respuesta, donde deberá marcar con un aspa (X).

**1 = Inicio; 2 = Proceso; 3 = Logro esperado; 4 = Logro destacado**

Ítems	1	2	3	4
<b>Dimensión: Planificación</b>				
<b>Indicador: Establecimiento de metas u objetivos</b>				
1. Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.				x
2. Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.				X
<b>Indicador: Generación de ideas del contenido</b>				
3. Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.				X
4. Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.				X
<b>Indicador: Organización</b>				
5. Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.				X
6. Describe algunas características de los personajes que participaron en el juego didáctico.				X
<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Indicador: Elaboración de borrador</b>				
7. Expresa con un lenguaje claro y entendible los hechos.				X
8. Escribe palabras manteniendo la direccionalidad izquierda - derecha.				X
<b>Indicador: Contenido y tipo de texto</b>				
9. Relaciona palabras con su respectiva imagen.				X
10. Identifica palabras visualizando solo su imagen.				X
<b>Indicador: Construcción del texto</b>				
11. Une sílabas y es capaz de formar palabras.				X
12. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.				X
<b>Dimensión: Revisión</b>				
<b>Indicador: Comparación</b>				
13. Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.				X
14. Reconoce sus posibles errores y los subsana.				X
<b>Indicador: Evaluación y revisión</b>				
15. Revisa más de dos veces lo que escribió.				X
16. Tiene clara la intención comunicativa.				X

## CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”

**Nombres y apellidos: 4**

### INSTRUCCIONES - POSTEST

El siguiente cuestionario forma parte de la investigación “Juegos didácticos y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes II ciclo institución Junín 2023”. Por tanto, se solicita su colaboración, garantizando el uso correcto de la información brindada. A continuación, se precisan las alternativas de respuesta, donde deberá marcar con un aspa (X).

**1 = Inicio; 2 = Proceso; 3 = Logro esperado; 4 = Logro destacado**

Ítems	1	2	3	4
<b>Dimensión: Planificación</b>				
<b>Indicador: Establecimiento de metas u objetivos</b>				
1. Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.				X
2. Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.			X	
<b>Indicador: Generación de ideas del contenido</b>				
3. Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.				X
4. Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.			X	
<b>Indicador: Organización</b>				
5. Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.				X
6. Describe algunas características de los personajes que participaron en el juego didáctico.				X
<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Indicador: Elaboración de borrador</b>				
7. Expresa con un lenguaje claro y entendible los hechos.			X	
8. Escribe palabras manteniendo la direccionalidad izquierda - derecha.				X
<b>Indicador: Contenido y tipo de texto</b>				
9. Relaciona palabras con su respectiva imagen.				X
10. Identifica palabras visualizando solo su imagen.				X
<b>Indicador: Construcción del texto</b>				
11. Une sílabas y es capaz de formar palabras.				X
12. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.				X
<b>Dimensión: Revisión</b>				
<b>Indicador: Comparación</b>				
13. Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.				X
14. Reconoce sus posibles errores y los subsana.				X
<b>Indicador: Evaluación y revisión</b>				
15. Revisa más de dos veces lo que escribió.				X
16. Tiene clara la intención comunicativa.				X

## CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”

**Nombres y apellidos: 5**

### INSTRUCCIONES - POSTEST

El siguiente cuestionario forma parte de la investigación “Juegos didácticos y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes II ciclo institución Junín 2023”. Por tanto, se solicita su colaboración, garantizando el uso correcto de la información brindada. A continuación, se precisan las alternativas de respuesta, donde deberá marcar con un aspa (X).

**1 = Inicio; 2 = Proceso; 3 = Logro esperado; 4 = Logro destacado**

Ítems	1	2	3	4
<b>Dimensión: Planificación</b>				
<b>Indicador: Establecimiento de metas u objetivos</b>				
1. Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.				X
2. Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.			X	
<b>Indicador: Generación de ideas del contenido</b>				
3. Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.				X
4. Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.				X
<b>Indicador: Organización</b>				
5. Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.				X
6. Describe algunas características de los personajes que participaron en el juego didáctico.				X
<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Indicador: Elaboración de borrador</b>				
7. Expresa con un lenguaje claro y entendible los hechos.				X
8. Escribe palabras manteniendo la direccionalidad izquierda - derecha.				X
<b>Indicador: Contenido y tipo de texto</b>				
9. Relaciona palabras con su respectiva imagen.				X
10. Identifica palabras visualizando solo su imagen.				X
<b>Indicador: Construcción del texto</b>				
11. Une sílabas y es capaz de formar palabras.				X
12. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.				X
<b>Dimensión: Revisión</b>				
<b>Indicador: Comparación</b>				
13. Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.				X
14. Reconoce sus posibles errores y los subsana.				X
<b>Indicador: Evaluación y revisión</b>				
15. Revisa más de dos veces lo que escribió.				X
16. Tiene clara la intención comunicativa.				X

## CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”

**Nombres y apellidos: 6**

### INSTRUCCIONES - POSTEST

El siguiente cuestionario forma parte de la investigación “Juegos didácticos y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes II ciclo institución Junín 2023”. Por tanto, se solicita su colaboración, garantizando el uso correcto de la información brindada. A continuación, se precisan las alternativas de respuesta, donde deberá marcar con un aspa (X).

**1 = Inicio; 2 = Proceso; 3 = Logro esperado; 4 = Logro destacado**

Ítems	1	2	3	4
<b>Dimensión: Planificación</b>				
<b>Indicador: Establecimiento de metas u objetivos</b>				
1. Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.				X
2. Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.				X
<b>Indicador: Generación de ideas del contenido</b>				
3. Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.			X	
4. Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.			X	
<b>Indicador: Organización</b>				
5. Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.				X
6. Describe algunas características de los personajes que participaron en el juego didáctico.				X
<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Indicador: Elaboración de borrador</b>				
7. Expresa con un lenguaje claro y entendible los hechos.				X
8. Escribe palabras manteniendo la direccionalidad izquierda - derecha.				X
<b>Indicador: Contenido y tipo de texto</b>				
9. Relaciona palabras con su respectiva imagen.			X	
10. Identifica palabras visualizando solo su imagen.				X
<b>Indicador: Construcción del texto</b>				
11. Une sílabas y es capaz de formar palabras.				X
12. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.				X
<b>Dimensión: Revisión</b>				
<b>Indicador: Comparación</b>				
13. Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.				X
14. Reconoce sus posibles errores y los subsana.				X
<b>Indicador: Evaluación y revisión</b>				
15. Revisa más de dos veces lo que escribió.				X
16. Tiene clara la intención comunicativa.				X

## CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”

**Nombres y apellidos: 7**

### INSTRUCCIONES - POSTEST

El siguiente cuestionario forma parte de la investigación “Juegos didácticos y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes II ciclo institución Junín 2023”. Por tanto, se solicita su colaboración, garantizando el uso correcto de la información brindada. A continuación, se precisan las alternativas de respuesta, donde deberá marcar con un aspa (X).

**1 = Inicio; 2 = Proceso; 3 = Logro esperado; 4 = Logro destacado**

Ítems	1	2	3	4
<b>Dimensión: Planificación</b>				
<b>Indicador: Establecimiento de metas u objetivos</b>				
1. Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.				X
2. Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.				X
<b>Indicador: Generación de ideas del contenido</b>				
3. Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.				X
4. Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.				X
<b>Indicador: Organización</b>				
5. Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.				X
6. Describe algunas características de los personajes que participaron en el juego didáctico.				X
<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Indicador: Elaboración de borrador</b>				
7. Expresa con un lenguaje claro y entendible los hechos.				X
8. Escribe palabras manteniendo la direccionalidad izquierda - derecha.				X
<b>Indicador: Contenido y tipo de texto</b>				
9. Relaciona palabras con su respectiva imagen.				X
10. Identifica palabras visualizando solo su imagen.				X
<b>Indicador: Construcción del texto</b>				
11. Une sílabas y es capaz de formar palabras.				X
12. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.				X
<b>Dimensión: Revisión</b>				
<b>Indicador: Comparación</b>				
13. Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.				X
14. Reconoce sus posibles errores y los subsana.				X
<b>Indicador: Evaluación y revisión</b>				
15. Revisa más de dos veces lo que escribió.				X
16. Tiene clara la intención comunicativa.				X

## CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”

**Nombres y apellidos: 8**

### INSTRUCCIONES - POSTEST

El siguiente cuestionario forma parte de la investigación “Juegos didácticos y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes II ciclo institución Junín 2023”. Por tanto, se solicita su colaboración, garantizando el uso correcto de la información brindada. A continuación, se precisan las alternativas de respuesta, donde deberá marcar con un aspa (X).

**1 = Inicio; 2 = Proceso; 3 = Logro esperado; 4 = Logro destacado**

Ítems	1	2	3	4
<b>Dimensión: Planificación</b>				
<b>Indicador: Establecimiento de metas u objetivos</b>				
1. Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.			X	
2. Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.			X	
<b>Indicador: Generación de ideas del contenido</b>				
3. Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.				X
4. Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.				X
<b>Indicador: Organización</b>				
5. Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.				X
6. Describe algunas características de los personajes que participaron en el juego didáctico.				X
<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Indicador: Elaboración de borrador</b>				
7. Expresa con un lenguaje claro y entendible los hechos.				X
8. Escribe palabras manteniendo la direccionalidad izquierda - derecha.				X
<b>Indicador: Contenido y tipo de texto</b>				
9. Relaciona palabras con su respectiva imagen.				X
10. Identifica palabras visualizando solo su imagen.			X	
<b>Indicador: Construcción del texto</b>				
11. Une sílabas y es capaz de formar palabras.				X
12. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.				X
<b>Dimensión: Revisión</b>				
<b>Indicador: Comparación</b>				
13. Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.				X
14. Reconoce sus posibles errores y los subsana.				X
<b>Indicador: Evaluación y revisión</b>				
15. Revisa más de dos veces lo que escribió.				X
16. Tiene clara la intención comunicativa.				X

## CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”

**Nombres y apellidos: 9**

### INSTRUCCIONES - POSTEST

El siguiente cuestionario forma parte de la investigación “Juegos didácticos y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes II ciclo institución Junín 2023”. Por tanto, se solicita su colaboración, garantizando el uso correcto de la información brindada. A continuación, se precisan las alternativas de respuesta, donde deberá marcar con un aspa (X).

**1 = Inicio; 2 = Proceso; 3 = Logro esperado; 4 = Logro destacado**

Ítems	1	2	3	4
<b>Dimensión: Planificación</b>				
<b>Indicador: Establecimiento de metas u objetivos</b>				
1. Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.				X
2. Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.				X
<b>Indicador: Generación de ideas del contenido</b>				
3. Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.				X
4. Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.				X
<b>Indicador: Organización</b>				
5. Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.				X
6. Describe algunas características de los personajes que participaron en el juego didáctico.			X	
<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Indicador: Elaboración de borrador</b>				
7. Expresa con un lenguaje claro y entendible los hechos.				X
8. Escribe palabras manteniendo la direccionalidad izquierda - derecha.				X
<b>Indicador: Contenido y tipo de texto</b>				
9. Relaciona palabras con su respectiva imagen.				X
10. Identifica palabras visualizando solo su imagen.				X
<b>Indicador: Construcción del texto</b>				
11. Une sílabas y es capaz de formar palabras.				X
12. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.				X
<b>Dimensión: Revisión</b>				
<b>Indicador: Comparación</b>				
13. Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.				X
14. Reconoce sus posibles errores y los subsana.				X
<b>Indicador: Evaluación y revisión</b>				
15. Revisa más de dos veces lo que escribió.				X
16. Tiene clara la intención comunicativa.				X

## CUESTIONARIO PARA MEDIR LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”

**Nombres y apellidos: 10**

### INSTRUCCIONES - POSTEST

El siguiente cuestionario forma parte de la investigación “Juegos didácticos y escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en estudiantes II ciclo institución Junín 2023”. Por tanto, se solicita su colaboración, garantizando el uso correcto de la información brindada. A continuación, se precisan las alternativas de respuesta, donde deberá marcar con un aspa (X).

**1 = Inicio; 2 = Proceso; 3 = Logro esperado; 4 = Logro destacado**

Ítems	1	2	3	4
<b>Dimensión: Planificación</b>				
<b>Indicador: Establecimiento de metas u objetivos</b>				
1. Tiene iniciativa para expresar sus ideas mediante la escritura.			X	
2. Expresa ideas escritas a partir de textos a su propio estilo.			X	
<b>Indicador: Generación de ideas del contenido</b>				
3. Manifiesta sus ideas haciendo dibujos.				X
4. Crea pequeñas oraciones teniendo en cuenta las imágenes.				X
<b>Indicador: Organización</b>				
5. Ordena la secuencia de imágenes de las acciones.			X	
6. Describe algunas características de los personajes que participaron en el juego didáctico.			X	
<b>Dimensión: Textualización</b>				
<b>Indicador: Elaboración de borrador</b>				
7. Expresa con un lenguaje claro y entendible los hechos.				X
8. Escribe palabras manteniendo la direccionalidad izquierda - derecha.				X
<b>Indicador: Contenido y tipo de texto</b>				
9. Relaciona palabras con su respectiva imagen.			X	
10. Identifica palabras visualizando solo su imagen.			X	
<b>Indicador: Construcción del texto</b>				
11. Une sílabas y es capaz de formar palabras.				X
12. Utiliza trazos, grafismos u otras formas para expresar sus ideas.				X
<b>Dimensión: Revisión</b>				
<b>Indicador: Comparación</b>				
13. Le gusta comparar su trabajo con el de sus compañeros.			X	
14. Reconoce sus posibles errores y los subsana.				X
<b>Indicador: Evaluación y revisión</b>				
15. Revisa más de dos veces lo que escribió.			X	
16. Tiene clara la intención comunicativa.				X

# Reporte de similitud de Turnitin



FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES  
ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL

JUEGOS DIDÁCTICOS Y ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS  
EN SU LENGUA MATERNA EN ESTUDIANTES II CICLO  
INSTITUCIÓN JUNÍN 2023

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
Licenciada en Educación Inicial

AUTORA:  
Bachiller Zumaeta Zúñiga Adelaida Mercedes (ORCID 0000-0003-2336-4002)

ASESOR:  
Magister Carrillo Yalan Eber Moisés (ORCID 0000 - 0002 - 7801 - 0933)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

ATENCIÓN INTEGRAL DEL INFANTE NIÑO Y ADOLESCENTE

LIMA - PERÚ  
2024

## Resumen de coincidencias

12 %

Se están viendo fuentes estándar

Ver fuentes en inglés

Coincidencias

1	repositorio.ucv.edu.pe	3 %
2	Entregado a Universida...	2 %
3	repositorio.une.edu.pe	1 %
4	repositorio.uladech.ed...	1 %
5	Entregado a Universida...	<1 %
6	www.researchgate.net	<1 %
7	dSPACE.unl.edu.pe	<1 %
8	tesis.pucp.edu.pe	<1 %
9	Zuniga, Lourdes Gabrie...	<1 %
10	repositorio.uct.edu.pe	<1 %
11	hdl.handle.net	<1 %