



ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Juegos creativos (acrósticos, palabras mágicas, jeroglíficos y criterios creativos) como técnica en la producción de textos funcionales de la IEI N° 193 Club de Leones de Puno -2013.

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRA EN EDUCACIÓN
CON
MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**

Br. Dania Soledad, BACA WIESSE

Br. Judith Marlene, DE LA TORRE CAPARACHIN

ASESOR:

Dr. Percy VASQUEZ ARCE

**SECCIÓN: Educación e
idiomas**

**LÍNEA DE
INVESTIGACIÓN Docencia
y gestión educativa**

TRUJILLO – PERÚ

2018

Página de jurados

Dr. Vladimiro Ibañez Quispe
PRESIDENTE

Dr. Fortunato Núñez Rodríguez
SECRETARIO

Dr. Percy Vásquez Arce
VOCAL

DEDICATORIA

A mi hijo Santiago, mis padres Alberto y Silvia, hermanos José, Paul y Luis, en reconocimiento a su incansable apoyo, dedicación y amor incondicional.

Dania

A Gabriel y Rafael mis hijos y mi sacrificada madre Asunta, quienes me brindaron su amor, dedicación y apoyo para seguir adelante.

Judith

AGRADECIMIENTO

A nuestra tutora, expertos por su aporte en la validación del instrumento de recolección de datos.

A la directora de la institución educativa inicial 193 Club de Leones, a la profesora Magda Ortiz, por acceder a la aplicación de juegos lúdicos en la producción de textos.

Los Autores

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Dania Soledad, BACA WIESSE, estudiante de la Maestría en administración de la educación en la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI N° 01315929, cuya tesis es; Juegos creativos (acrósticos, palabras mágicas, jeroglíficos y criterios creativos) como técnica en la producción de textos funcionales de la institución educativa inicial N° 193 Club de Leones de Puno en el año 2013

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mí autoría.
- 2) Ha sido respetado las normas internacionales las citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, la tesis considero que no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no contiene el auto plagio.
- 4) Los datos que se ha presentado son verdaderos, no contempla la falsedad ni duplicidad por lo tanto los resultados que se muestra en la tesis se constituye aportes a la verdadera investigación.

En caso de identificar el fraude (con datos falsos), plagio (es decir sin citar a autores), auto plagio (presentar nuevamente el trabajo como otra investigación), piratería (usar ilegalmente la información de otros) o falsificación (sostener falsamente la idea), me someto a las consecuencias y sanciones que de mi declaración, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo y la SUNEDU.

Trujillo, 15 de junio del 2018



Dania Soledad, BACA WIESSE

DNI N° 01315929

DECLARACIÓN JURADA

Yo, Judith Marlene, DE LA TORRE CAPARACHIN, estudiante de la Maestría en administración de la educación en la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificado con DNI N° 01315685, cuya tesis es; Juegos creativos (acrósticos, palabras mágicas, jeroglíficos y criterios creativos) como técnica en la producción de textos funcionales de la institución educativa inicial N° 193 Club de Leones de Puno en el año 2013.

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mí autoría.
- 2) Ha sido respetado las normas internacionales las citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo tanto, la tesis considero que no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no contiene el auto plagio.
- 4) Los datos que se ha presentado son verdaderos, no contempla la falsedad ni duplicidad por lo tanto los resultados que se muestra en la tesis se constituye aportes a la verdadera investigación.

En caso de identificar el fraude (con datos falsos), plagio (es decir sin citar a autores), auto plagio (presentar nuevamente el trabajo como otra investigación), piratería (usar ilegalmente la información de otros) o falsificación (sostener falsamente la idea), me someto a las consecuencias y sanciones que de mi declaración, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo y la SUNEDU.

Trujillo, 15 de junio del 2018



Judith Marlene, DE LA TORRE CAPARACHIN

DNI N° 01315685

PRESENTACIÓN

Distinguidos miembros del Jurado, El presente trabajo está centrado en el estudio de los Juegos creativos (acrósticos, palabras mágicas, jeroglíficos y criterios creativos) como técnica en la producción de textos funcionales de la institución educativa inicial N° 193 Club de Leones de Puno en el año 2013, y que es uno de los requisitos conforme el reglamento de Grados Y Títulos de la Universidad César Vallejo para obtener el grado Académico de Magíster en Administración de la Educación.

Esperamos, señores miembros del jurado que tengan a bien de considerar vuestra venia al presente informe final, no sin antes, agradecerles por anticipado sus aportes que contribuirán con mayor garantía al mejoramiento del mismo.

Los autores

ÍNDICE

| | |
|--|-----|
| Carátula..... | i |
| Página del jurado..... | ii |
| Dedicatoria..... | iii |
| Agradecimiento..... | iv |
| Declaratoria de autenticidad..... | v |
| Presentación..... | vii |
| Resumen..... | xi |
| Abstract..... | xii |
| I. INTRODUCCIÓN | 13 |
| 1.1. Realidad problemática..... | 13 |
| 1.2. Trabajos previos..... | 14 |
| 1.3. Teorías relacionadas al tema..... | 16 |
| 1.4. Justificación..... | 36 |
| 1.5. Formulación del problema..... | 37 |
| 1.6. Objetivos..... | 37 |
| 1.7. Formulación de hipótesis de investigación..... | 39 |
| II. MÉTODO | |
| 2.1. Diseño de investigación..... | 38 |
| 2.2. Variables..... | 39 |
| 2.2.1. Identificación de variables..... | 39 |
| 2.2.2. Operacionalización de variables..... | 40 |
| 2.3. Población, muestra y muestreo..... | 41 |
| 2.3.1. Población..... | 41 |
| 2.4. Técnica e instrumentos de recolección de datos..... | 43 |
| 2.4.1. Técnicas..... | 43 |
| 2.4.2. Instrumentos..... | 43 |
| 2.4.3. Validación y confiabilidad del instrumento..... | 44 |
| 2.5. Métodos de análisis de datos..... | 44 |
| III. RESULTADOS..... | 46 |
| IV. DISCUSIÓN..... | 72 |

| | |
|-------------------------------|----|
| V. CONCLUSIONES | 75 |
| VI. SUGERENCIAS | 77 |
| VII. REFERENCIAS | 78 |

ANEXOS

- Instrumento validado
- Hoja de validación
- Matriz de consistencia
- Constancia de ejecución de proyecto
- Otras evidencias

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

| | |
|--|----|
| Tabla N° 01 número de alumnos de 5 años..... | 41 |
| Tabla N° 02 distribución de la muestra de alumnos de 5 años..... | 42 |
| Tabla N° 03 Prueba de entrada en el grupo control | 46 |
| Figura N° 01 Prueba de entrada..... | 46 |
| Tabla N° 04..... | 47 |
| Figura N° 02 Prueba entrada grupo control..... | 48 |
| Tabla N° 05 Tabla de resultados de la prueba de salida..... | 49 |
| Figura N° 03 PRUEBA DE SALIDA EN EL GRUPO EXPERIMENTAL | 49 |
| Tabla N° 06 Tabla de resultados de la prueba de salida..... | 50 |
| Figura N° 04 Prueba de salida en el grupo control..... | 51 |
| Tabla N° 07 Tabla del nivel comparativo..... | 52 |
| Figura N° 05 Nivel de logros del grupo control..... | 53 |
| Tabla N° 08 Tabla del nivel de logros de la prueba de entrada..... | 54 |
| Tabla N° 09 Tabla de la prueba de entrada del grupo experimental..... | 54 |
| Figura N° 06 Prueba de entrada del grupo experimental..... | 55 |
| Tabla N° 10 Tabla de resultados obtenidos prueba de entrada | 56 |
| Figura N° 07 Prueba de entrada en el grupo experimental..... | 56 |
| Tabla N° 11 Resultados de la prueba de salida | 57 |
| Figura N° 08 Prueba de salida aplicada..... | 58 |
| Tabla N° 12 Diferencia de medias del rendimiento promedio | 58 |
| Tabla N° 13 Tabla de resultados prueba de salida grupo experimental | 59 |
| Figura N° 09 Prueba de salida grupo experimental..... | 60 |
| Tabla N° 14 Tabla de nivel de logros obtenidos | 61 |
| Figura N° 10 Nivel de logros del grupo experimental | 61 |
| Tabla N° 15 Tabla del nivel de logros de la prueba de entrada y salida | 62 |
| Tabla N° 16 Tabla de comparación de resultados | 63 |
| Figura N° 11 Comparación de resultados de la prueba de entrada..... | 63 |
| Tabla N° 17 Tabla del nivel de logros de la prueba entrada | 64 |
| Tabla N° 18 Tabla de comparación de resultados | 65 |
| Figura N° 12 comparación de resultados..... | 66 |
| Tabla N° 19 Tabla del nivel de logros de la prueba de salida | 67 |

RESUMEN

La presente tesis de investigación titulada “Juegos creativos (acrósticos, palabras mágicas, jeroglíficos y criterios creativos) como técnica en la producción de textos funcionales de la Institución Educativa Inicial N° 193 Club de Leones en el año 2013”, tuvo como problema principal ¿Cuáles son los efectos de la aplicación de los Juegos Creativos como técnica en la producción de textos funcionales en la Institución Educativa Inicial N° 193?, EL diseño es cuasi experimental, en la que se ha utilizado los juegos creativos esta técnica mejora la producción de textos funcionales en niños y niñas de las secciones B y C, se ha tomado una muestra total de 42 niños; grupo control y del grupo experimental, los cuales han sido evaluados con una prueba de entrada y salida, a fin de poder determinar el nivel de logros y resultados obtenidos, pues se ha validado la hipótesis planteada junto con el objetivo principal que es Determinar el efecto que produce la aplicación de los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales en el área de comunicación en alumnos de cinco años de la Institución Educativa Inicial 193 Club de Leones y como hipótesis central La aplicación de los juegos creativos como técnica mejora la producción de textos funcionales por los alumnos de cinco años en el Área de comunicación en la Institución Educativa Inicial N° 193 “Club de Leones” de Puno, es eficiente, como resultado del estudio de investigación se ha concluido que el efecto que produce la aplicación de los juegos como técnica en la producción de textos funcionales en el área de comunicación en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial 193 Club de Leones de Puno en el año 2013; La comparación de los resultados de entrada con los de salida muestra un progreso muy importante, pues en lo relacionado a las sesiones de aprendizaje utilizando como técnica el juego creativo a fin de mejorar la producción de textos, se ha desarrollado en forma eficiente, los niños concibieron de forma amena y de agrado, los niños tienen la naturaleza de buscar y construir su aprendizaje en base al juego.

Palabras clave: Juego, recreativo, técnica, producción, texto.

ABSTRACT

The present research thesis entitled "Creative games (acrostics, magic words, hieroglyphs and creative criteria) as a technique in the production of functional texts of the Initial Educational Institution No. 193 Club of Lions in 2013", had as main problem What are the effects of the application of the Creative Games as a technique in the production of functional texts in the Initial Educational Institution No. 193 ?, The design is quasi-experimental, in which creative games have been used, this technique improves the production of texts functional groups in boys and girls of sections B and C, a total sample of 42 children has been taken; control group and the experimental group, which have been evaluated with an entrance and exit test, in order to determine the level of achievements and results obtained, since the hypothesis has been validated along with the main objective that is to determine the effect that produces the application of creative games as a technique in the production of functional texts in the area of communication in five-year students of the Initial Educational Institution 193 Club de Leones and as a central hypothesis The application of creative games as a technique improves production of functional texts by the students of five years in the Communication Area in the Initial Educational Institution N ° 193 "Club de Leones" of Puno, is efficient, as a result of the research study it has been concluded that the effect produced by the application of games as a technique in the production of functional texts in the area of communication in children of five years of age the Initial Educational Institution 193 Club de Leones de Puno in 2013; The comparison of the results of entry with the output shows a very important progress, because in relation to the learning sessions using as a technique the creative game in order to improve the production of texts, has been developed efficiently, children conceived in a pleasant and pleasant way, children have the nature to seek and build their learning based on the game.

Keywords: Game, recreational, technique, production, text

I. INTRODUCCIÓN

El trabajo está organizado en cuatro partes, en el primero aborda el planteamiento del problema, la justificación, limitaciones y los objetivos propuestos. En el segundo parte se presenta trabajos previos el marco teórico y conceptual en que se sustenta la investigación, describiéndose los juegos creativos, los mismos que hacen que la investigación tenga un sustento teórico.

En la tercera parte el diseño metodológico de la investigación, tipo experimental con dos grupos, uno de control y otro experimental, son 21 niños por cada grupo de trabajo, el grupo experimental tuvo una manipulación que se obtuvo resultados logrados. Se tomó una prueba de entrada, y una prueba de salida.

En la cuarta parte se presentan el análisis de los resultados, mostrándose la capacidad de inicio en un análisis de la prueba de entrada; el nivel de logros durante el proceso de y, finalmente, los resultados de salida, que en este caso demuestran un progreso notable. Asimismo, la discusión de los resultados, y también se presentan luego las conclusiones y sugerencias pertinentes.

1.1. Realidad problemática

El presente trabajo es cuasi experimental con dos grupos, uno control y otro experimental, el del grupo control no se manipuló el tratamiento, en cambio el grupo experimental tuvo que manipularse, pues es la naturaleza de ésta investigación a fin de que se pueda notar las diferencias que se obtiene, se han mejorado los niveles de aprendizaje teniendo que los tipos de producción de textos como las noticias, carta, tarjetas y cuentos son eficientes y los niños de la Institución Educativa Inicial N° 193 Club de Leones de la ciudad de Puno, tuvieron una aceptación preferente que hizo que los alumnos consigan resultados eficientes al haberse conseguido aprendizajes significativos. Con la aplicación del juego creativo al buscar nivel de logros y de acuerdo a la planificación de las sesiones, se buscó la eficiencia del programa consiguiendo mejorar la producción de los textos, crear hábitos, y contribuir con los tipos de juegos indicadores que fueron desarrollados a lo largo de la presente investigación.

1.2. Trabajos previos

Antecedente internacional

Alvarez (2008) en su investigación titulada: “Producción de textos en literatura infantil aplicación de las técnicas de Gianni Rodari: un enfoque creativo”, para obtener el título de magíster, metodología Investigación documental con diseño documental bibliográfico, concluye indicando que: La escritura creativa se puede enseñar desde la óptica de la práctica en el aula a través de la estrategia del taller y se logrará que el estudiante produzca siguiendo los modelos que no es una receta sino por el contrario una motivación. A través de la aplicación de las técnicas antes mencionadas se puede lograr que los estudiantes no solo escriban, sino que lean e interpreten de una forma diferente y lúdica. Realmente la autora del trabajo considera que la producción de textos en literatura infantil debe sufrir un cambio y que una forma de lograrlo es haciendo que el estudiante aprenda rompiendo paradigmas con el aporte de la creatividad que es sinónimo de pensamiento divergente y hacer de la experiencia individual un resultado beneficioso para la colectividad.

Melissa Arévalo Berrio y Onelys Carreazo Torres (2016) en su investigación titulada “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín —al del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos” para obtener el título de Maestro en pedagogía Infantil concluyendo que; Es indispensable que el maestro planee de manera consciente los juegos a utilizar de tal manera que éstos puedan potenciar el alcance de sus objetivos. Durante su planeación debe tener en cuenta que diferentes tipos de juego favorecen diferentes áreas del desarrollo.

Antecedente nacional

Salas (2007) en su investigación titulada: “Estrategias para mejorar la comprensión lectora en el ciclo de Educación superior”, trabajo de investigación para obtener el Título de Magíster, concluye con lo siguiente: La aplicación de estrategias de comprensión lectora que integren capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales, y se apliquen antes, durante y después de una lectura, eleva los niveles de comprensión lectora de los alumnos del Primer Ciclo de la Especialidad de Educación Primaria del Instituto Superior Pedagógico “San Juan Bosco” de Lima. Las principales dificultades de comprensión de lectura que

enfrentan los alumnos ingresantes al I Ciclo de Educación Superior del I.S.P. “San Juan Bosco” están determinados en sus: Limitaciones de carácter literal comprensivo al enfrentarse al texto, limitaciones para hacer inferencias e interpretaciones a partir de las ideas explícitas e implícitas del texto, limitaciones para emitir juicios de valor con sentido crítico y creativo. Un número considerable de estudiantes: Muestran limitaciones para captar el sentido a partir de las estructuras del texto y transferir e inferir ideas. Tienen carencias de habilidades para interrogar, formular hipótesis y utilizar sus conocimientos previos. Presentan dificultad para relacionar y contrastar las ideas del texto y las de ellos mismos; hecho que los limita en el pensar, abstraer y generalizar. Tienen limitaciones en acceder al contenido del texto por su desconocimiento del funcionamiento de la lengua y del mundo que les presenta el autor. Los problemas y dificultades descritas fueron enfrentados satisfactoriamente cuando la estrategia aplicada reunió las siguientes características: Involucramiento a todas las actividades del proceso lector en sus diferentes etapas y niveles. Bajo costo, de fácil manejo para el docente y estudiantes, con objetivos y propósitos definidos para la asunción de compromisos y responsabilidades compartidas. Integrada como parte del proceso autónomo, en contextos socializantes y comunicativos. El Lenguaje e intercambio de experiencias lo conviertan en una herramienta eficaz para la transformación social y cultural. Proactividad e interés del alumno por superar sus deficiencias

Vigil (2008) en su trabajo de investigación titulada: Estrategias Lúdicas por la producción de textos, llega a la conclusión de que: La producción de modelos a teorías de escritura socio cognitivas, textuales, didácticas, para el fortalecimiento de la construcción de textos es amplia y compleja. Ponen de manifiesto la importancia del contexto. Resaltan el desarrollo de estrategias cognitivas y metacognitivas para la producción textual. Destacan la diferencia entre la producción oral y la producción escrita. Asumen la escritura como un proceso complejo que requiere de entretenimiento constante

Ángeles Lucas Lidia Nora (2015) en su investigación titulada “El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en los niños de 5 años para obtener el título de maestro en educación con mención en la didáctica de la enseñanza de educación inicial Siendo el resultado más importante, diseñar juegos creativos, para lograr potenciar la creatividad, contribuyendo al desarrollo del pensamiento reflexivo, habilidades, destrezas, imaginación, curiosidad, contribuyendo al desarrollo del aprendizaje significativo. Por lo

tanto se concluye que el estudio tiene una proyección formativa sólida, que contribuirá a la solución del problema del contexto de estudio.

Antecedentes regionales

Roque (2003) en su tesis titulada: "Influencia de un ambiente letrado y la aplicación de juego didácticos en la iniciación a la lecto escritura en niños y niñas de 4 años de IEI 192 Puno 2003", concluye indicando que: han determinado las ventajas de los juegos didácticos como iniciación a la lecto - escritura en niños y niñas del grupo experimental es muy favorable a comparación del grupo control demostrando mayor soltura y dominio en cuanto a iniciación a la lecto - estructura; El nivel de aprendizaje alcanzado en lecto escritura en niños y niñas de 4 años del I. E. I. 192, se encontraban en la categoría logro, luego de haber realizado las pruebas de hipótesis, puedo determinar que existe un alto grado de influencia en la iniciación de lecto - escritura.

Yupanqui (2008) en su trabajo de investigación titulado: "Aplicación del programa "leo y escribo" en la iniciación de la lecto – escritura en niños de 5 años de la C.E.I. n° 322 "Santa Rosa" de la ciudad de Puno"; llegando a las siguientes conclusiones: el programa leo y escribo es efectivo para mejorar la iniciación a la lectura y escritura. Al iniciar el tratamiento experimental, ambos grupos se encuentran en la misma categoría (inicio), luego de la aplicación del programa Leo y escribo. Los alumnos del grupo experimental se encuentran en las categorías de logro y proceso en cuanto a la iniciación de la lecto - escritura.

2. Teorías relacionadas al tema

Juego y educación.

Juego, es una actividad innata de los niños que pone en actividad para desarrollar sus capacidades en las diferentes etapas de su vida familiar y escolar, como ya citamos en el planteamiento del problema que los niños y niñas son eminentemente activas, que necesitan del juego y del movimiento, además los niños a través del juego conocen el mundo, toman conciencia de lo real, se relacionan con los demás, asimilan su cultura disfrutan de la vida y

de las libertades. A estas últimas referencias reforzamos con la opinión de dos investigadoras como es Emilia Ferreiro y Ana Teberosky, que dicen que “El sujeto que conocemos a través de la teoría de Piaget, es un sujeto que trata activamente de comprender el mundo que lo rodea y de resolver interrogantes que este mundo plantea.

No es un sujeto que espera que alguien que posea un conocimiento se los transmita, en un acto de benevolencia. Es un sujeto que aprende básicamente a través de sus propias acciones sobre los objetos del mundo y que constituye sus propias categorías de pensamiento al mismo tiempo que organiza su mundo (Ferreiro, 1988).

La Educación, comprendida como una función esencial de la familia y la comunidad y asumida por instituciones escolares, las cuales integran el sistema educativo con Normas y orientaciones explícitas y porque no decir educación tarea de todos. El ministerio de Educación concibe a la educación como un “proceso sociocultural permanente orientado a la formación integral de las personas y al perfeccionamiento de la sociedad. Como tal, la educación contribuye a la socialización de la nueva generación y las prepara para que sean capaces de transformar y crear cultura y de asumir sus roles y responsabilidades como ciudadanos” (Ministerio de Educación, 2000).

Por tanto la educación permite buscar un cambio y formación integral de las personas en forma permanente para enfrentar el avance acelerado de la ciencia y la tecnología, usando adecuadamente las técnicas, estrategias y métodos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Avizorando los conceptos de juego y la educación, es pertinente señalar que la importancia del juego e la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño, jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre, por tanto, su importancia educativa es trascendental y vital.

(Calero, 1998). “El juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín “educare”, implica moverse, fluir, salir. Es un Desenvolver sus potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En este contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo”

Procedimiento de la técnica de juegos.

En la aplicación de juegos pedagógicos, deben tenerse en cuenta los siguientes pasos:

- A. Elegir una teoría del juego.
 - Tomar en cuenta los objetivos del juego.
 - Determinar las necesidades del juego.
 - Revisar la logística.
 - Seleccionar el tipo de juego.
- B. Preparar los objetivos del juego.
 - Seleccionar la materia del juego.
 - Determinar el alcance del juego.
 - Diferenciar los objetivos del juego.
- C. Recolectar los datos del juego.
 - Determinar los datos necesarios.
 - Determinar el alcance del juego.
 - Diferencias los objetivos del juego.
- D. Diseñar, modelo de juego.
 - Identificar a los actores.
 - Identificar los objetivos del actor.
 - Identificar las interacciones del actor.
- E. Desarrollar los materiales para el juego.
 - Elaborar por escrito al escenario.
 - Afinar los roles.
 - Preparar las reglas al juego.
 - Planear el material suplementario.

F. Ejecutar el juego

- Revisar los materiales didácticos.
- Orientar a los jugadores.
- Lleva a cabo el juego.

G. Evaluar el juego.

- Proporcionar un análisis por juego.
- Probar los objetivos del juego.
- Rediseñar el juego.

Juegos creativos.

“El objetivo principal de los juegos creativos, dentro de la labor educativa es desarrollar la inteligencia de los niños, ayudar a incrementar su entusiasmo por aprender, crearle el deseo de seguir aprendiendo y ayudarlo a sentirse a gusto consigo mismo. Los niños comienzan jugando y acatan interesados por aprender.

“Albert Einstein decía ‘la imaginación es más importante que el conocimiento, porque el conocimiento es limitado, mientras que la imaginación lo incluye todo’. Se puede crear una atmósfera especial mientras florece el pensamiento creativo” (Villegas, 1995).

Técnicas de juegos creativos.

Tuttle (1998). Las técnicas de juegos creativos, enseñan nuevas actividades y aumentan las adquiridas, pero su principal mérito es que no se parecen a un trabajo. Se usan competencias básicas en nuevas y diferentes formas cada vez que se juega

Entre las técnicas de juego creativos mencionaremos las siguientes que las desarrollamos sucintamente:

a. Críticos creativos: El objetivo de este juego es motivar al niño a que use su aptitud para inventar frases, mientras ve la televisión de una manera más creativa, emitiendo juicio de valor.

b. Palabra mágica: “Este juego consiste en ver las similitudes en las normas cuando se crean palabras nuevas a partir de bondad o amistad a partir de amigablemente. Sabrá dividir las palabras en sílabas y podrá visualizar posibles cambios manipulando combinaciones de letras mentalmente” (Calero, 2000).

c. Descripción: El objetivo de este juego es motivar al niño a usar el lenguaje de manera creativa, ya sea oral o escrito.

d. Jeroglífico: Este juego proporciona al niño en la creación de frases mediante la traducción del lenguaje hablado al pictórico. Además motiva al niño a crear una frase en su mente y a imaginar cómo la dibujaría cuando el niño expresa una idea a través del dibujo gana su expresividad al presentar el material en forma no verbal. Esta actividad ayuda a desarrollar la capacidad de dividir información en partes y después reunir las piezas de una manera innovadora.

e. Inventa palabras: Es un juego que consiste en inventar frases completas para describir o acompañar una ilustración.

f. Rima las: “Este juego permite estimular al niño a hacer frases permitiéndole ser creativo e imaginativo. Este juego refuerza el uso de la rima, tan importante en la enseñanza de la velocidad de la lectura en la escuela infantil. También ayuda a desarrollar la capacidad de construir frases mientras busca modelos de rimas (Tuttle, 1998).

g. Acrósticos: Este juego ayuda al niño a ampliar su vocabulario y la capacidad de observación, además motiva al niño a reconocer que las palabras puedan expresar rasgos y que estos pueden aplicarse a un individuo. Por ejemplo

Luis:

Listo

Utópico

Inconsciente

Soñador.

Los jugadores, a su vez, escriben palabras o frases que empiecen por cada una de las letras, para describir a la persona cuyo nombre se usa. En el nivel inicial se trabajará aplicando la

lectura icono verbal que nos ayudará a la mejor comprensión del niño y en especial para iniciarlo en la lectura ayudado siempre de imágenes que sean de fácil comprensión por parte del niño

El juego

El juego es básico para un adecuado y normal desarrollo del niño, por eso es preciso que esté presente en sus actividades cotidianas. El respeto a su deseo de jugar, de inventar y de crear es uno de los elementos fundamentales de los que debe partir toda educación basada en el respeto a los intereses y características del niño.

Caillois (1986) clasifica los juegos en cuatro secciones principales, que son: juegos de competencia, juegos de azar, juegos de simulacro o de mímica y juegos de vértigo.

Entre las propuestas que definen al juego, tenemos la de Huitzinga: “Acción voluntaria realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y alegría”. (Caillois, 1986, p.28).

Para Wallon “El juego del niño normal se parece a la exploración jubilosa y apasionada que tiende a probar la función en todas sus posibilidades” (Wallon en Aquino, 1996, p.113).

Caillois dice que “... esa gratuidad fundamental del juego es claramente la característica que más lo desacredita...el juego no produce nada, ni bienes ni obras”. (Caillois, 1986, p.7).

Para Piaget el juego ocurre por una “... relajación del esfuerzo adaptativo y por medio del ejercicio de las actividades por el solo placer de dominarlas y de extraer de allí un sentimiento de vistosidad o potencia” (Piaget, 1979, p.126).

Las principales características del juego infantil que se deben tener en cuenta para comprender al niño que juega son:

1. En el juego hay un contenido de placer; el que juega disfruta.
2. El juego agota su finalidad en sí mismo, no es utilitario ni busca concretarse en otras áreas.

3. El juego es espontáneo, se elige libremente y nadie puede obligar a nadie a jugar.
4. El juego, en especial el simbólico, al hacer como sí, tiene una significación indirecta que posibilita que mediado por el símbolo, de cauce a la imaginación.
5. Todo juego es social por definición: prepara al niño para los roles sociales y le permite comprender el mundo de los adultos.

Por otra parte, Piaget (1979) hace una clasificación del juego infantil que está en relación con el desarrollo de la inteligencia y sus etapas:

1. El juego ejercicio. La inteligencia sensorio-motriz, que se desarrolla desde el nacimiento hasta el año y medio o dos años integra paralelamente el juego-ejercicio, que tiene como característica principal el placer funcional.

Estos juegos permiten ejercitar las funciones que a través de la repetición llevan a una adaptación de los esquemas sensorio-motrices elementales.

Cuando el bebé hace la sustitución de un objeto evocado por uno presente (chuparse el dedo en lugar del pezón por ejemplo), comienza a fijar las bases de la conducta simbólica, del como sí que se desarrollará más tarde.

(Piaget, 1979, p.197). Los juegos de esta etapa, que son los primeros en aparecer, son también los más inestables porque como surgen conjuntamente con cada nueva adquisición, y éstas son muy cambiantes, los juegos también lo son. “...los juegos de ejercicio simple, después de un apogeo durante los primeros años, disminuyen absoluta y relativamente de importancia con el progreso de la edad...”

2. El juego simbólico. Dice Piaget que el juego simbólico señala el apogeo del juego infantil y corresponde más que ningún otro a la función esencial que el juego cumple en la vida del niño. Teniendo que adaptarse al mundo de los adultos que no comprende, es “... indispensable a su equilibrio afectivo e intelectual que pueda disponer de un sector de actividad cuya motivación no sea la adaptación a lo real, sino, por el contrario, la asimilación de lo real al yo, sin coacciones ni sanciones: tal es el juego que transforma lo real, por asimilación más o menos pura, a las necesidades del yo...” (Piaget, 1993, p. .65).

O sea que el niño, en el juego simbólico utiliza una serie de significantes propios contruidos por él y que se adaptan a sus deseos. Se estructura conjuntamente con las otras funciones de representación que son la imitación diferida, el lenguaje y el dibujo, que hacen posible la anticipación y la evocación.

Del mismo modo que el juego de la etapa anterior, el juego simbólico pierde su carácter de actividad central, a medida que el niño crece. Para Piaget, esto obedece a tres razones:

1. El interés del niño, a través de la utilización de los símbolos se desplaza cada vez más hacia la realidad que lo rodea y, por lo tanto, la ficción se vuelve cada vez menos necesaria, ya que él pasa a ser un elemento activo de su entorno y participante de lo social.
2. Al compartir los símbolos con sus pares, hacen su aparición las reglas y los juegos correspondientes.
3. Existe una disminución gradual del juego, en general, porque los intereses del niño se han desplazado hacia los fines socialmente aceptados, hacia el aprendizaje, y al ampliarse su horizonte social, los juegos del como sí pierden relevancia.

3. EL Juego reglado. Los juegos de reglas son los únicos que escapan a esta ley de involución, no se pierden o reducen con el paso del tiempo y, aunque sea de forma relativa, son los únicos que no solamente persisten en el adulto, sino que se desarrollan con la edad. El respeto por las reglas y su cumplimiento para poder jugar, nos muestra en el niño que ya ha internalizado lo social y que disfruta de ello.

El juego y lo corporal

El juego y el cuerpo se relacionan en su evolución a través de la actividad física que le resulta fundamental al niño para acceder placenteramente al conocimiento de la realidad: vivencia, percepción sensorial y movimiento se asocian con el juego en sus primeras etapas, porque es desde su cuerpo que el ser humano debe establecer los primeros mecanismos de adaptación a la realidad.

Hacia afuera, hacia los otros, el cuerpo es un mediador de lo social y un elemento de la comunicación, ya que puede transmitir belleza, elegancia, esfuerzo o sentimientos de alegría, tristeza, placer, etcétera. Las primeras percepciones del bebé son pedazos de su cuerpo, una mano, un pie, que él ignora que le pertenecen. También pedazos del cuerpo del otro: un seno, una boca, una cara (la de la madre). Todo esto asociado a las experiencias de placer y displacer: calor, afecto, hambre, sueño, dolor. Todo es confuso y desorganizado para el bebé. “Este caos está habitado por un pueblo de sombras, de pedazos de cuerpo sin nombre que, en luchas ciegas, continuamente padecen y se apaciguan; caos de dolores y sonrisas que nada, nunca, podrá ordenar bien” (Leclaire, 1990, p. 78).

Estos fragmentos del cuerpo del bebé en los primeros meses de vida acosan y angustian siempre, porque siempre van a significar como un continente desconocido dentro de uno mismo, que tiene que ser descubierto. Pero hay partes que no se descubren nunca, cosas que se saben pero que no se reconocen, hay secretos que amenazan, hay lugares que se asignan a veces a disgusto; es la historia que cada uno tiene y repite a lo largo de la vida, a veces sin quererlo o sin darse cuenta, por eso aparecen cosas viejas en situaciones nuevas.

La madre pone cierto orden en la vida del bebé. Como la imagen de un espejo, devuelve a su niño con la mirada, su totalidad como sujeto. Pero puesto que también ella tiene su historia, deja para su hijo en las sombras unas cosas, y proyecta luz sobre otras de acuerdo con su deseo y no con el del niño. “... la complejidad de los fantasmas infantiles, ese mundo aterrador que rige la vida infantil, no se caracteriza por su simpleza y...es... el proceso cognitivo adulto, la vida intelectual, una forma de ordenamiento de ese caos inicial que se define tanto por su complejidad como por su riqueza”. (Schenquerman, 1981, p. 77).

Es por eso que cuando vemos jugar a un niño debemos recordar que su experiencia corporal está invadida por lo imaginario, por lo afectivo, por fantasías o fantasmas que lo atraviesan y que, en cada juego, en cada objeto que manipula, pone en movimiento todo este complejo

mundo interno. El juego y lo corporal establecen, entonces, intrincadas relaciones que no se pueden entender de manera simple.

El juego y lo simbólico

El significado de lo que observamos, percibimos y hacemos es difícil de descifrar, porque las experiencias de cada uno, sobre todo las primeras, nunca llegan a la conciencia. Existen dos tipos de simbolismo; uno consciente, cuya significación es conocida por el sujeto y otro inconsciente, cuyo significado está oculto para el sujeto.

Piaget, (1979). “Sin duda existe ya en el dominio real del juego infantil, manifestaciones de un simbolismo más recóndito, que revelan en el sujeto preocupaciones que ignora a veces él mismo”.

Lo que el juego permite, a través de la utilización de símbolos, sean o no conocidos por el sujeto, es la liberación de la tensión que generan los conflictos, mediante una solución de compensación o de final feliz, a gusto del que juega y acorde con sus necesidades afectivas. “El conflicto entre la obediencia y la libertad individual es por excelencia la cruz de la infancia” (pp.202-233).

Otro elemento fundamental ligado al juego es el animismo, que es una característica del niño en la etapa simbólica -de año y medio a cinco a siete años-, por la cual atribuye vida a los objetos. “Recordaremos que el niño, en sus primeros años de juego, no suele trazar un límite muy preciso entre las cosas vivientes y los objetos inanimados y que suele tratar a su muñeca como si fuera de carne y hueso” (Freud, 1973, p.2493). Esta condición transforma a veces las experiencias cotidianas y las lúdicas en situaciones que provocan sentimientos de miedo y angustia, por la aparición en lo familiar y conocido de elementos de lo siniestro.

En el curso de nuestro desarrollo individual, todos hemos pasado por una fase correspondiente al animismo de los pueblos primitivos. En ninguno de nosotros esto ha transcurrido sin dejar restos y trazas capaces de manifestarse en cualquier momento y, por tal motivo, lo que hoy nos parece siniestro, evoca recuerdos de ese tiempo. Esta vivencia de lo siniestro se da “... cuando

se desvanecen los límites entre fantasía y realidad; cuando lo que habíamos tenido por fantástico aparece ante nosotros como real; cuando un símbolo asume el lugar y la importancia de lo simbolizado...” (Freud, p. 2500).

El cuento y lo simbólico

Voizot dice que “Igual que sucede en el juego, los cuentos infantiles permiten estructurar el lenguaje interno: se produce todo un remodelamiento, una nueva organización de la vida fantasmática” (Voizot, 1985, p.131). Con gran facilidad los niños se identifican con los personajes de los cuentos, los viven como si fueran reales al mismo tiempo que saben que no lo son. Las luchas entre los buenos y los malos les hacen vivir aventuras imaginarias que enriquecen su vida interior y permiten la expresión de sentimientos de distinto signo.

Se establece una serie de intereses según las distintas edades, que es necesario respetar para elegir los materiales adecuados para relatarles a los niños. Habla de una edad rítmica, que comprende de tres a seis años en que el niño está fascinado por lo que descubre a su alrededor y sus personajes favoritos son los conocidos y familiares. “Su reino es el de la sencillez, el de la inmediatez y el de la realidad que lo rodea; sus padres, otros niños, los animales domésticos y los objetos de uso cotidiano” (Elizagaray, 1975, p.28).

Este es el tiempo de nombrar las cosas, por eso les gustan los cuentos de repetición, con rimas, con sonidos de animales.

La segunda etapa es la edad imaginativa, que a veces coexiste con la anterior, en la que tiene mayor preponderancia la imaginación y la fantasía; por lo que se aleja de lo familiar y le encantan los cuentos de hadas y de personajes fabulosos y sobrenaturales. Muchas veces cuando se relatan cuentos de hadas, duendes o brujas, los niños preguntan para confirmar que estos personajes no existen y entonces es necesario recordarles que solamente viven en los cuentos.

La tercera etapa es la edad heroica, en la que el niño deja atrás su fantasía, aunque nunca totalmente, y quiere participar en sus propias aventuras. Esto es entre ocho y 12 años. Es en

esta etapa donde una buena literatura infantil capturar  a un lector para siempre, un lector que ame y disfrute de esa actividad.

En el  mbito educativo sucede con el cuento lo mismo que con el juego: en cuanto se transforma en una tarea formal, se acab  la diversi n y el sentido mismo de estas actividades infantiles.

Dice Bettelheim (1988) que los cuentos dejan que el ni o imagine c mo se puede aplicar a s  mismo la historia que escucha, ya que el cuento se desarrolla de manera similar a la forma en que los ni os sienten y experimentan el mundo y por eso los cuentos de hadas son tan convincentes para ellos. Los cuentos consuelan mucho m s que los razonamientos y opiniones adultas y para el ni o es mucho m s confiable lo que la historia le cuenta porque ese mundo coincide con el suyo.

Chesterton, en Tucker (1985) “Cuando somos ni os muy peque os no necesitamos cuentos de hadas. La simple vida es suficientemente interesante. Un ni o de 7 a os se emociona porque se le dice que Tomasito abri  una puerta y vio un drag n. Pero un ni o de 3 a os se emociona porque le dicen que Tomasito abri  una puerta” (p.128)

La creatividad

Genaro Mart nez en SEP (1993). “Por diferentes motivos –desconocimiento del fen meno y de las consecuencias del comportamiento propio, presiones sociales y estereotipias educativas—el adulto obstaculiza e incluso llega a suprimir los comportamientos creativos del ni o” (pp.112 y 114)

Dice Espriu (1993) que el inter s por entender la creatividad humana data de hace mucho y ya hab  sido estudiada por los fil sofos de la antig edad, que la consideraban como una fuerza casi divina que empujaba al hombre a crear.

La misma autora menciona a Mart n Buber, quien en 1925, reconoce que si bien la tendencia a crear alcanza su m xima manifestaci n en los hombres inteligentes, est , sin embargo presente, aunque sea en grado m nimo en todos los seres humanos. La considera como un

potencial que se debe cultivar con la guía de un maestro, porque si bien no hay que reprimir la creatividad en el niño, no basta con dejarlo que se desarrolle solo.

Porcher (1975). Hablando de la educación estética, se señala que la dificultad que se presenta para desarrollar la creatividad estética es determinar qué parte se debe conceder a la espontaneidad expresiva y cuál a la formación técnica: "...en estado natural, la creatividad estética es tan solo una virtualidad, una potencialidad, una esperanza apenas; no se convierte en forma, expresión, lenguaje, sino por obra de un trabajo pedagógico". (p.31)

Hay entonces una relación dialéctica entre el deseo de expresarse por parte del niño -que tiene que ver con lo afectivo, con el placer por aprender-, y la necesidad gestada desde ahí que se transforma en interés por adquirir las herramientas y los recursos que den forma a tales deseos: "...el deseo de expresión ordena el aprendizaje de los medios de expresión, los cuales a su vez alimentan y apuntalan ese deseo".

Para Winnicott (1992), el espacio privilegiado en el que se forma la creatividad es el juego. Él dice que el juego tiene un lugar y un tiempo, que sigue una serie de secuencias vinculadas con el proceso de desarrollo, en el que la presencia de la madre o la figura materna está dispuesta a participar activamente. Esto quiere decir que la madre está en este ir y venir que oscila entre lo que el niño tiene, la capacidad de encontrar y esperar, por parte de ella, a que lo encuentre. La experiencia que vive el niño en este caso genera cierta confianza en su madre y se va conformando así con ella un espacio de relación, que el autor llama "espacio transicional", que es un espacio intermedio entre lo real y lo imaginario en el que se desarrolla el juego y la idea de lo mágico. "Yo le denomino campo de juego porque el juego empieza en él. Es un espacio potencial que existe entre la madre y el hijo, o que los une". (p.72).

Señala que se debe recordar siempre que el juego es por sí mismo una terapia, y por eso es importante que los niños jueguen porque la aplicación de esta psicoterapia es inmediata y universal. "El juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida". O también "... en el juego, y sólo en él, pueden

el niño o el adulto crear y usar toda la personalidad, y el individuo descubre su persona sólo cuando se muestra creador”. (Winnicott, 1992, p. 80).

Lo que hace que un sujeto considere que la vida vale la pena vivirse es tener conciencia de la posibilidad de crear, de hacer cosas personales, diferentes a las que hacen los demás. “Por lo tanto, el impulso creador es algo que se puede entender como una cosa en sí misma, por supuesto, es necesaria si el artista quiere producir una obra de arte, pero también como lo que se encuentra presente cuando cualquiera –bebé, niño, adolescente, adulto, anciano o mujer– contempla algo en forma saludable o hace una cosa de manera deliberada...” (p. 98).

Caillois, (1986). En este proceso creativo el juego es un mediador fundamental: “El juego no prepara para ningún oficio definido; de una manera general introduce en la vida, acrecentando toda capacidad de salvar obstáculos o de hacer frente a las dificultades”. (p.18)

La imaginación

Imaginar es ya, en cambio, una acción y una función, es un acto de sustitución, es tomar una cosa por otra, es un acto de simbolización donde se ponen en juego elementos de consonancia afectiva propios de cada sujeto: “La imaginación supone casi preguntas del sujeto sobre sí mismo... una exploración del campo que contribuye a la elaboración de la personalidad al tiempo que esclarece el objeto exterior”.

Es por ello que la imaginación también aparece en toda anticipación de la realidad y todo plan de acción la pone en juego. Por lo cual, lo imaginario no sólo surge en la ensoñación y en la creación artística, sino también en toda elaboración de hipótesis científicas, que constituyen un esquema anticipador. “Es imposible concebir un pensamiento sin imaginación” (Piaget, 1979, p. 236).

La creatividad en el juego

En una conferencia sobre creatividad (SEP, 1986), Piaget analiza este concepto y se hace dos preguntas en relación con este problema:

1. ¿Cómo puede surgir algo nuevo de algo que no estaba allí antes?
2. ¿Cuál es el mecanismo por el cual se produce algo nuevo?

En respuesta a la primera pregunta, señala que algunas personas son más creativas que otras y que en realidad no se sabe bien porqué. Atribuir la causa a factores innatos o hereditarios, según él, es eludir el problema porque no se conocen causas biológicas para explicar actitudes mentales.

En cuanto a la segunda pregunta cuestiona el criterio de que la creatividad sea precoz y exclusiva de los genios y menciona, como ejemplo, un caso de creatividad tardía en Kant; por otra parte señala que todo individuo que hace un trabajo siempre tiene algunas ideas nuevas, aunque sean muy modestas. En todo caso, si en alguna etapa de la vida es menos posible diferenciar seres creativos de los que no lo son, es en la infancia.

En cuanto al mecanismo por el cual se produce el acto creativo, Piaget dice que el desarrollo de la inteligencia es una creación continua: la inteligencia no es una copia fiel de la realidad, no está preformada por el objeto a conocer, sino que es una reacción constructiva del sujeto, la cual enriquece los objetos externos.

Comprensión lectora

Es importante que la comprensión lectora ayude a desarrollar la imaginación y la creatividad de los alumnos. Pero lo más importante del hábito de la lectura es que mejore la comprensión, la ortografía, el vocabulario y la expresión del alumno.

Los propósitos que mueven a leer un texto:

No se lee por leer. Se hace para satisfacer necesidades comunicativas, estéticas. Esto motiva al lector a comprender el texto.

En la escuela se lee para desarrollar competencias lingüísticas, estas implican

- Saber leer y escribir
- Ser capaz de comunicarse
- Pensar críticamente
- Razonar en forma lógica
- Utilizar los avances tecnológicos del mundo actual.

Para desarrollar estas competencias se debe:

- Enfrentar al alumno con experiencias comunicativas auténticas
- Interactuar con sus padres
- Interactuar con usuarios competentes del lenguaje

La socióloga cognitiva y los educadores afirman que solo se aprende cuando se integra la información nueva dentro de un esquema o estudios cognitivos ya existentes.

Así mismo tenemos estrategias de enseñanza:

1. Preguntas previas y formulación de propósitos
2. Asociación de conceptos
3. Mirada preliminar y predicciones basadas en la estructura de los textos
4. Discusiones y comentarios
5. Lluvia de ideas
6. Mapa semántico o constelación
7. guías de anticipación
8. Lectura en voz alta a los estudiantes

Estrategias de procesamiento de información durante la lectura.

1. Inferencias y predicciones

- Pasos para enseñar a realizar inferencias (Holmes, 1983)

- Leer el texto a los alumnos y formular preguntas inferencia les.
- Estimular para formular hipótesis.
- Formular preguntas del tipo sí o no y responderlas
- Encontrar por descarte las respuesta más plausible
- Confeccionar fichas de inferencia.

2. Imágenes mentales y respuestas efectivas

- Aumentar la capacidad de memoria de trabajo reuniendo los detalles en conjuntos mayores.
- Facilitan la creación de analogías o de comparaciones.
- Sirven de herramientas para estructurar y conservar en la memoria la información
- Aumentan el grado de compromiso con el texto
- Despiertan el interés por la lectura.
- Mejoran la comprensión lectora.
- Aumentan la capacidad para descubrir errores de comprensión.

Procesamiento de la información después de la lectura.

1. Recuerdos paráfrasis
2. Organizadores gráficos.

Comunicación integral

En la formación integral del alumno y alumna su desarrollo comunicativo es básico, para el desempeño eficiente y necesario para la adquisición de otros aprendizajes. La competencia de comunicación se adquiere en sus niveles básicos con la práctica socio-comunicativa y se puede desarrollar y enriquecer en el colegio a través de un sistemático proceso de uso y reflexión de la lengua. Por ello, a través del diseño curricular se apunta al desarrollo de los procesos de producción y comprensión de textos como parte de la competencia comunicativa y a la reflexión sobre las estructuras lingüísticas y sobre la comunicación, como estrategia centrada en el conocimiento del código y como medio para mejorar la capacidad comunicativa de los alumnos fundamentalmente en el campo oral y escrito. La producción

de textos, sean orales, escritos o audiovisuales, implica un proceso de elaboración, los mismos, con corrección morfosintáctica y de acuerdo con las exigencias de coherencia, cohesión y adecuación práctica a la situación de comunicación.

Producción de textos.

A los niños de todas las edades les fascina leer textos narrativos, la experiencia ha demostrado que aprender a producirlos con mayor facilidad cuando han disfrutado de su lectura, tener la representación mental de la estructura del texto, permite una mejor producción.

Ministerio de Educación (1994) En los textos narrativos es importante definir el contexto, los personajes, las situaciones, sus momentos, las acciones relevantes y sus consecuencias. Leer y producir relatos desarrolla la función narrativa y poética del lenguaje. Producir un texto, es un proceso dinámico de construcción cognitiva y psicomotora, ligada a la necesidad de actuar, en el cual intervienen también la afectividad y las relaciones sociales (Hinostroza, 1996).

Textos funcionales

Hinostroza (1996). Producir un texto es escribir “de verdad”, desde el inicio, textos auténticos, textos funcionales, en situaciones reales de uso, en relación con necesidades y deseos”

Los textos funcionales son entendidos como cuadro de asistencia, recetas, noticia, afiches, resúmenes, cartas, trabajos escritos donde se elaboran descripciones objetivas o se relatan hechos reales, etc. parte de la organización de las ideas y sigue por sucesivas tareas escritas (elaboración de una primera versión, elaboración de una versión final) En este sentido, la redacción se convierte en un proceso altamente educativo que contribuye a la formación del pensamiento organizado y apoya la construcción de un conocimiento. Esto ha de suceder con los niños de primaria, el registro de sus observaciones, la comunicación de sus conclusiones, la narración de sucesos que aprendieron o de los cuales han sido testigos, etc.

4. Parámetros de comunicación.-

Se refiere a los elementos que están presentes en toda situación comunicativa y que determinan su producción y son:

Destinatario : ¿A quién o para quien lo escribo? ¿Cuál es su status o categoría?.

Emisor : Yo ¿En qué calidad escribo?, ¿Personal?, ¿Cómo enunciator representante de otros?

Propósito : ¿Por qué escribo?

Desafío : ¿Qué sucede si el escrito que produzco es inadecuado?

Contenido : ¿Cuál es el mensaje?, ¿Qué quiero decir?

5. Textos recreativos

“Estos textos permiten que los niños expongan sus vivencias, sus imaginaciones y creatividad, No obstante, la libertad que rige la creación literaria se espera que los niños comprendan que este tipo de producción requiere un trabajo dedicado y hecho con orden, rigor y originalidad (Ministerio de Educación, 2001).

Hinostroza (1996). Se denomina texto auténtico a cualquier texto completo real, funcionando en situaciones reales de uso efectivo, además cumple una función social, Un texto no es una adición de oraciones o párrafos, sino que constituye una unidad que pueda ser una palabra, una oración, una secuencia de oraciones siempre que sean claramente contextualizadas, ejemplos: “PARE” en los letreros de carreteras, “NO FUMAR” en una sala de espera, una receta una carta un cuento, etc.

2.2. Definición de términos básicos

Educación.- Es un proceso sociocultural permanente por el cual las personas se van desarrollando para beneficio de sí mismas y de la sociedad, mediante una intervención activa en los aprendizajes, que se logran por interacción en ámbitos de educación formal, no formal e informal. La educación se lleva a cabo dentro de un contexto.

Aprendizaje significativo.- Adquisición de significados nuevos, presupone una tendencia al aprendizaje significativo y una tarea de aprendizaje potencialmente significativa (es decir, una tarea que pueda estar relacionada de manera sustancial y no arbitraria con lo que el aprendizaje ya conoce (Ausbel, 1999).

Aprendizaje significativo.- Cuando se le atribuye un significado al nuevo aprendizaje. Para que se lleve a cabo este aprendizaje se debe llegar a cabo un proceso doble y simultáneo, por una parte se necesita asimilarlos contenidos nuevos a la estructura cognitiva que ya se tiene y por otra parte se requiere acomodarse a los contenidos nuevos, de modo que la estructura cognitiva previa tenga que reestructurarse.

Aprendizaje funcional.- Cuando lo aprendido le sirve al sujeto para aplicarlo en situaciones nuevas o en la solución de problemas.

Aprendizaje por descubrimiento.- Es aquel en el cual el alumno adquiere los conocimientos por sí mismos, es decir, los redescubre, sin darles, una organización previa. En este tipo de aprendizaje, el contenido principal de lo que va hacer aprendido no se da al sujeto sino que debe ser descubierto de los alumnos antes de que pueda incorporar lo significativo de la tarea a su estructura cognoscitiva (Crisologo, 1999).

Juegos creativos.- “Son actividades que responden a la necesidad natural creativa que tiene el niño de movimiento, acción e imaginación y constituyen el centro de los diversos programas” (Valdespino, 1999).

Producción de textos.- “Proceso de escritura, reflexión y reescrituras hasta tener el texto en su versión final, implica centrar la atención en el proceso, más que en el producto, pues la calidad del texto, depende de la calidad del proceso. Producir un proceso complejo, aún para los escritores de experiencia, por eso es necesario brindar a los niños, estrategias que le permitan producir textos narrativos de calidad” (Ministerio de Educación, 2000).

Técnica.- Son estructuras prácticas, esquema de organización, normas útiles y funcionales para el manejo de grupos. Son también procedimientos y medios concretos para organizar y desarrollar la actividad del grupo” (Andueza, 1996).

Creatividad es la forma más libre de expresión propio, y para los niños, el proceso creativo es más importante que el producto terminado. No hay nada más satisfactorio para los niños que poder expresarse completamente y libremente. La habilidad de ser creativo ayuda a consolidar la salud emocional de sus niños. Todo lo que los niños necesitan para ser verdaderamente creativos es la libertad para comprometerse por completo al esfuerzo y convertir la actividad en la cual están trabajando en algo propio. Lo importante de recordar en cualquier actividad creativa es el proceso de la expresión propia. Las experiencias creativas ayudan los niños expresar y enfrentar sus sentimientos. La creatividad también fomenta el crecimiento mental en niños porque provee oportunidades para ensayar nuevas ideas y probar nuevas formas de pensar y de solucionar problemas. Las actividades creativas ayudan a reconocer y a celebrar el aspecto único y la diversidad de sus niños así como también ofrecer oportunidades excelentes para individualizar sus actos como padre y enfocar en cada uno de sus niños.

Imagen. Es un elemento primordial que se expresa con un lenguaje directo que los niños aprenden mucho antes de leer. Por e ello en los libros dedicados a ellos todas las paginas van repletas de ellas mientras los textos se reducen a unas pocas líneas. Su uso adecuado ayuda a comprender la información, promueven la memorización especialmente a largo plazo.

Para Moles (1992) La imagen representa cosas (las vuelve a hacer presentes) y se parece a lo que representa sin embargo este grado de semejanza pueden variar desde formas totalmente esquemáticas y simbólicas (no figurativas) que se alejan de la realidad como la caricatura, hasta el hiperrealismo pictórico o descriptivo de las llamadas imágenes figurativas. (p124)

1.3. Justificación.

Teórica científica.

El fracaso escolar de los aprendizajes en las diferentes áreas curriculares es un hecho constatable por cualquier observador en las zonas rurales incluso urbanas. Según los estudios realizados por la UNESCO y otras entidades es visible el fracaso del progreso en la lectura y escritura en nuestro país y en la mayoría de los países latino americanos

Es más, en el Perú desde años inmemoriales se ha venido aplicando una serie de técnicas y estrategias en la producción de textos ó en el aprendizaje de la escritura y lectura a su vez como a manera de ejemplo mencionamos algunos de ellos tales como: El método silábico-fonético, las palabras normales, etc. sin mayores resultados.

1.4. Formulación del problema

Problema General

¿Cuáles son los efectos de la aplicación de los Juegos Creativos (acrósticos, palabras mágicas, jeroglíficos y criterios creativos) como técnica en la producción de textos funcionales en la Institución Educativa Inicial N° 193 Club De Leones en el año 2013?

Problemas Específicos

- a) ¿Cuál es el efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales de las noticias?
- b) ¿Cómo es el efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales de las cartas?
- c) ¿Cuál es el efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales en la construcción de tarjetas?
- d) ¿Cómo es el efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales de los cuentos?

1.5. Objetivos

Objetivo general

Determinar el efecto que produce la aplicación de los juegos creativos (acrósticos, rima las, jeroglíficos, criterios creativos) como técnica en la producción de textos funcionales en el área de comunicación integral en los alumnos de cinco años de la Institución Educativa Inicial 193 Club de Leones de la ciudad de Puno en el año 2013.

Objetivos específicos

- a) Determinar el nivel de logros que tienen los alumnos de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 193 Club de Leones en la producción de textos funcionales de las noticias.
- b) Establecer el efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales de la carta.
- c) Determinar el nivel de aprendizaje en la producción de texto funcionales de las tarjetas de los alumnos de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 193 de la ciudad de Puno.
- d) Establecer el efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales de los cuentos.

II. METODOLOGÍA

2.1. Hipótesis y sistema de variables

Hipótesis general

La aplicación de los juegos creativos como técnica mejora la producción de textos funcionales por los alumnos de cinco años en el Área de comunicación en la Institución Educativa Inicial N° 193 “Club de Leones” de la ciudad de Puno, es eficiente.

Hipótesis específicas

- 1. El efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales de las noticias, es eficiente.
- 2. El efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales de las cartas, es eficiente.
- 3. El efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales de la construcción de tarjetas en los niños, tiene niveles de logros significativos.
- 4. El efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales de los cuentos de los niños, tiene niveles de logros significativos.

2.1.4. Definición conceptual

De la variable 1 Juegos Creativos una oportunidad para los niños.

La educación pre escolar en zonas marginales “Aprendamos Jugando”.

De la variable 2 Producción de textos, entendido como un proceso de escritura, reflexión y reescritura, hasta tener el texto en su versión final. Implica centrar la atención en el proceso, más que en el producto, pues la calidad del texto depende de la calidad del proceso.

Practicar la producción de textos al interior de situaciones funcionales, con el propósito de que los niños se apropien del conjunto de usos sociales e individuales de la lengua escrita en tanto modo de comunicación y de revelar la lengua en tanto aspecto del entorno.

3.1.5. OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

| Variable | Dimensiones | Indicadores | Índice | Instrumento |
|---|--|---|-------------------------------------|-------------------------|
| Variable 1 Juegos creativos | Criterios creativos | Identifica personajes en una serie de televisión | 1 | Sesiones de aprendizaje |
| | | Opina acerca de los hechos de la serie | 2 | |
| | | Opina acerca de los hechos de la serie con relación a su vida. | 3 | |
| | Descripciones | Enumera características | 1 | |
| | | Usa conectores de términos como (y, o, por) | 2 | |
| | | Describe de manera vivenciada un objeto | 3 | |
| | Palabra mágica | Descifra palabras | 1 | |
| | | Descifra y da significado a las palabras | 2 | |
| | | Crea y representa otra formas de juego más dificultoso | 3 | |
| | Jeroglífico | Representa dibujos sin significado | 1 | |
| Dibuja y acompaña con algunas palabras orales. | | 2 | | |
| Representa plásticamente el mensaje de un texto | | 3 | | |
| Acróstico | Crea palabras o nombres de 4 letras | 1 | | |
| | Usa dos o más nombres al crear rimas | 2 | | |
| | Usa más de dos nombres y en distintos lugares las letras de los nombres al crear textos. | 3 | | |
| Variable 2 Producción de textos funcionales. | a.- Noticias | <ul style="list-style-type: none"> • Conoce la noticia • Identifica las características de la noticia • Produce textos del tipo noticioso | A (16-20) B (11-15) C (00-10) | Lista de cotejo |
| | b.- Cartas. | <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la utilidad de la carta • Elaboran una carta respondiendo a preguntas • Rotula el sobre para enviarlo. | | |
| | c.- Tarjetas. | <ul style="list-style-type: none"> • Conoce el uso de las tarjetas • Elabora tarjetas dando un mensaje | | |
| | d.- Cuentos. | <ul style="list-style-type: none"> • Coloca el título a su cuento inventado • Inventa cuentos que tenga secuencia. | | |

2.1.6. Tipo de estudio

El tipo de investigación es experimental y aplicada puesto que intenta resolver en la práctica problemas y necesidades existentes en la Institución Educativa Inicial N° 193 “Club de Leones” de la ciudad de Puno.

2.1.7. Diseño de estudio

El diseño que se adopta es el cuasi - experimental, con pre-prueba y post-prueba y grupos intactos (algunos de ellos de control) (Hernández Sampieri, 1998, p. 173).

El esquema es el siguiente:

GE: O₁----- X-----O₂
GC: O₃ -----O₄

Donde:

GE: Grupo experimental

GC: Grupo de control

O₁ y O₃: Representa la pre-prueba

O₂ y O₄: Representa la post-prueba

X: Representa el tratamiento

- : Representa la ausencia al tratamiento.

2.1.8. Población y muestra.

Población.- Para la investigación se tomará como población de investigación la que estará constituida por 56 alumnos de 5 años de la Institución Educativa Inicial, a continuación se detalla en el cuadro N° 01.

Tabla 1

Número de alumnos de 5 años por institución educativa inicial club de leones de puno en el año 2013

| IEI | Nº Alumnos | Total |
|-----------------------------------|-------------------|--------------|
| 193 Club de Leones Sección 5 “ B” | 25 | 49 |
| 193 Club de Leones Sección 5 “ C” | 27 | 51 |
| TOTAL | 53 | 100 |

Fuente: Padrón, Nominas, Actas de I.E.I. 193 Club de Leones.

Elaboración: Las ejecutoras.

La muestra: para el presente trabajo, se determinó una muestra representativa de la población definida, a través de la tabla de tamaño de muestra de Fisher-Arkin Coltón.

El tipo de muestreo que se utilizó para la investigación es la Probabilística: Muestreo aleatorio simple y estratificado.

A través del muestreo aleatorio simple se determinó a la Institución Educativa Inicial en dos secciones que representaron a la población de la investigación, para ello se realizó la siguiente operación:

$$N = CE 53$$

$$53 = 100\%$$

$$n = 40\%$$

$$n = \frac{53 \times 40}{100} = 21.2$$

$$N_{\text{fac}} = 21$$

Se aplicó el método de la tómbola de los cuales resultó, los que se presentan en el cuadro N° 2.

Tabla 2

DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA DE ALUMNOS DE 5 AÑOS DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL CLUB DE LEONES DE LA CIUDAD DE
PUNO

| | | N° de Alumnos |
|--------------------|-----------------------------|---------------|
| Grupo Experimental | N° 193 Club de Leones 5 “C” | 21 |
| Grupo Control | N° 193 Club de Leones 5 “B” | 21 |
| Total | 2 | 42 |

Aplicando la tabla de tamaño de muestra de Fisher-Arkin-Coltón, el 40% por ser menos de 500 la muestra representativa de 106

Viendo la desigualdad del número de alumnos en cada I.E., determinamos el tamaño de la muestra de cada Institución Educativa a través del muestreo Aleatorio estratificado.

2.1.9. Técnicas.

Técnicas de recolección de información.- para la recolección de datos se utilizó:

El examen.- Esta técnica de investigación permite reunir información confiable, mediante una prueba (instrumento) con una serie de preguntas, sujeta a una medición cualitativa. Esta prueba se aplica a los alumnos de los C.E. que conforman los grupos de control y experimental, cuyos instrumentos serán pruebas pre y post y registro auxiliar.

Observación.- Esta técnica nos permite recolectar información acerca de algunos criterios, cualidades, hechos, desempeño, etc. cuyo instrumento será ficha de observación, lista de cotejos y otros.

2.1.10. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Material experimental.-

Para la investigación se tiene:

Guías de actividades.- Son guías en las que se consideran elementos de la planificación de las actividades educativas que los alumnos van a llevar a cabo durante las actividades que desarrollan con el uso de las técnicas de juego creativos, facilitando la labor del docente, ajustando las necesidades de los alumnos y a la finalidad del área.

Prueba de entrada o pre prueba.- Se aplica al inicio del trabajo de investigación con el objeto de verificar el aprendizaje previo que poseen los alumnos, siendo la información de naturaleza diagnóstica y predicativa, tanto del grupo experimental como de control (Evaluación inicial).

Lista de Cotejos.- Se aplica al grupo experimental exclusivamente, con el propósito de evaluar el proceso de la experimentación (evaluación del proceso)

Pruebas de salida o post prueba.- Se aplica a los dos grupos: Experimental y de control, con la finalidad de verificar los resultados (evaluación final)

Procedimiento del experimento

Los procedimientos que se realizaron en la investigación son los siguientes:

Aplicación de las pruebas de entrada tanto al grupo experimental como al grupo control.

Estudio experimental propiamente dicho, a través del desarrollo de las siete actividades de aprendizaje, significativo, mediante la aplicación del material experimental, en el grupo experimental.

Se continúa con la forma habitual del proceso de enseñanza - aprendizaje en el grupo de control.

2.1.12. Técnicas para el procesamiento y análisis de datos

El Procedimiento para tratar los datos es:

- Ordenamiento y tabulación de los datos (notas) obtenidas de las pruebas de entrada y salida.
- En base a los datos, se procede a elaborar: tablas de distribución de frecuencias, tablas de comparación en ambos grupos, histogramas.

- Se interpretan y explican los datos obtenidos del análisis realizado.

2.1.13. Diseño estadístico para la prueba de hipótesis

Para el análisis de los datos obtenidos se utilizó el tratamiento porcentual, a fin de comparar el rendimiento inicial con el rendimiento final, aplicando las siguientes fórmulas:

$$X = \frac{f}{N} \times 100$$

Dónde:

X = porcentaje

f = frecuencia

N = total

También se calculó la media aritmética para obtener los niveles de aprendizaje, para el efecto se aplicó la siguiente fórmula:

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{n}$$

Donde:

\bar{X} = Valor de la Media Aritmética

$\sum_{i=1}^n X_i$ = Sumatoria de las notas obtenidas

n = Número de alumnos

Luego se utilizó la diferencia de medias:

$$D = X_1 - X_2$$

Para hallar el valor probatorio, se aplicó la siguiente fórmula estadística:

$$VP = \sqrt{\frac{(DS_1)^2}{N_1} + \frac{(DS_2)^2}{N_2}}$$

Para comparar el rendimiento medio entre la prueba de entrada y la prueba de salida se utilizó la diferencia de medias y la razón crítica, cuya fórmula es:

$$RC = \frac{d}{VP}$$

Donde:

RC = razón crítica

d = diferencia de medias

VP = Valor probatorio

III. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

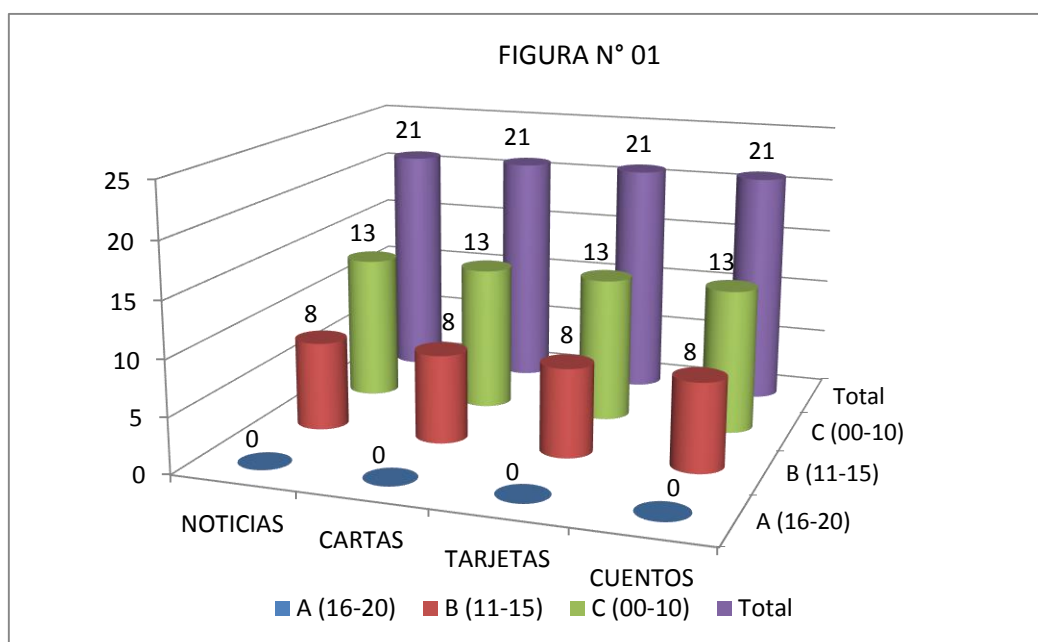
3.1. Resultados de la prueba de entrada en el grupo control

31.1. Resultados de la prueba de entrada en el grupo control por dimensiones.- A continuación se mostrarán los resultados obtenidos en la prueba de entrada en el Grupo Control por dimensiones, tomando en cuenta los puntajes que obtuvieron los niños de la Institución Educativa Inicial N° 193 Club de Leones de la ciudad de Puno, resultados que se muestran en la siguiente tabla:

Tabla N° 03

Prueba de entrada en el grupo control por dimensiones

| | NOTICIAS | | CARTAS | | TARJETAS | | CUENTOS | |
|-----------|----------|--------|---------|--------|----------|--------|---------|--------|
| | n | % | n | % | n | % | n | % |
| A (16-20) | 0 | 0.00 | 0 | 0.00 | 0 | 0.00 | 0 | 0.00 |
| B (11-15) | 8 | 38.10 | 8 | 38.10 | 8 | 38.10 | 8 | 38.10 |
| C (00-10) | 13 | 61.90 | 13 | 61.90 | 13 | 61.90 | 13 | 61.90 |
| Total | 21 | 100.00 | 21 | 100.00 | 21 | 100.00 | 21 | 100.00 |
| | X=9.40 | | X=8.55 | | X=9.08 | | X=8.42 | |
| | DS=1.42 | | DS=2.05 | | DS=1.64 | | DS=2.16 | |



Fuente: Prueba de entrada aplicada a los alumnos de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Club de Leones” de Puno.

Elaboración: Las ejecutoras.

Interpretación:

De la tabla y figura anteriores podemos ver que de un total de 21 niños evaluados en el Grupo Control de la Institución Educativa Inicial N° 193 Club de Leones de la ciudad de Puno, en lo que se refiere a la producción de textos en noticias, cartas, tarjetas y cuentos, los 13 niños evaluados se encuentran en la categoría C (00-10) en inicio de aprendizaje; mientras que 8 se encuentran en la categoría B (11-15) proceso de aprendizaje, constituyendo porcentajes de 61.90% y 38.10% respectivamente, obteniéndose a su vez como rendimiento promedio en noticias de 9.40 puntos, en cartas 8.55 puntos, en tarjetas 9.08; y, en cuentos 8.42 puntos, lo que evidencia que los niños se encuentran en inicio de aprendizaje el mayor número.

3.1.2. Resultados de la prueba de entrada en el grupo control.-

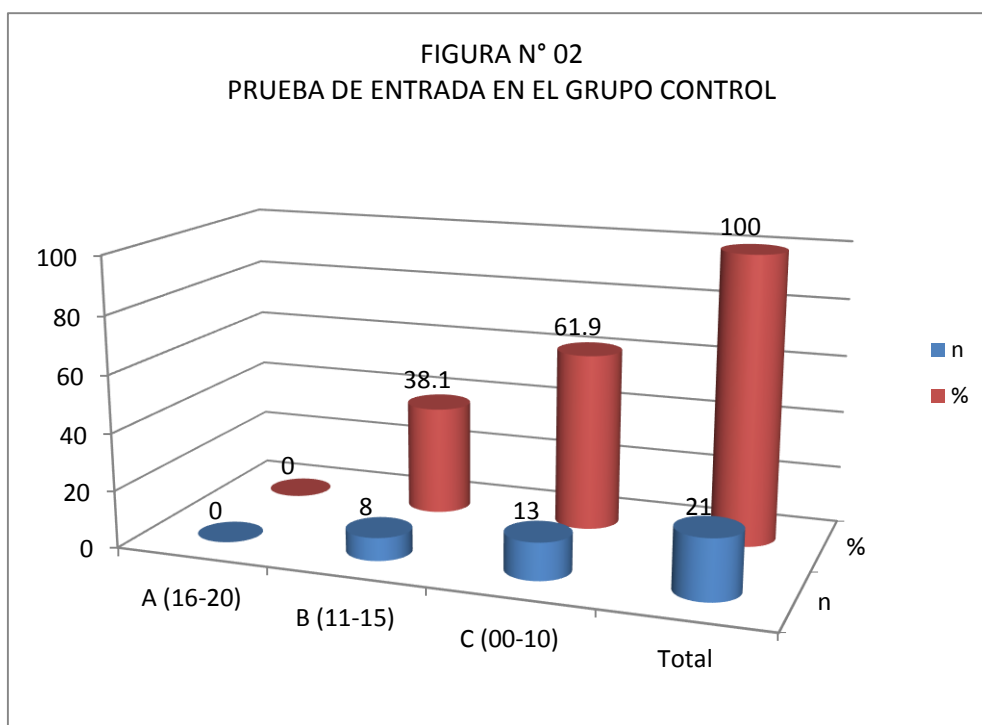
A continuación se mostrará los resultados obtenidos en la prueba de entrada, con la finalidad de determinar en qué estado se encuentran los alumnos del grupo control, resultados que fueron obtenidos y se detallan en el siguiente cuadro:

TABLA N° 04
RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA

| PRUEBA DE ENTRADA EN EL GRUPO CONTROL | | |
|---------------------------------------|----|---------|
| | n | % |
| A (16-20) | 0 | 0.00 |
| B (11-15) | 8 | 38.10 |
| C (00-10) | 13 | 61.90 |
| Total | 21 | 100 |
| | | X=8.86 |
| | | DS=1.77 |

Fuente: Prueba de entrada aplicada a los alumnos de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Club de Leones” de Puno.

Elaboración: Las ejecutoras



Interpretación:

En la tabla y figura anteriores se puede ver que en la prueba de entrada del grupo control, los alumnos ingresaron al experimento con un nivel de logros de C (00-10) 13 alumnos y constituye el 61.90, 8 niños se ubicaron en la categoría B (11-15) y constituye el 38.10%, lo que nos demuestra un aprendizaje en inicio de aprendizaje, lo cual demuestra que requieren mejorarse aprendizaje con relación a la producción de textos funcionales, al haberse evaluado la producción de noticias, cartas, tarjetas y cuentos.

El rendimiento promedio se ubica en 8.86 puntos, es decir por debajo del nivel de 10 puntos que es el límite desaprobatorio, ello fue comprobado después de haber realizado la evaluación de los 12 ítems consignados en la prueba de entrada a los niños de 5 años del grupo control de la Institución Educativa Inicial Club de Leones de Puno requieren mejorar su rendimiento.

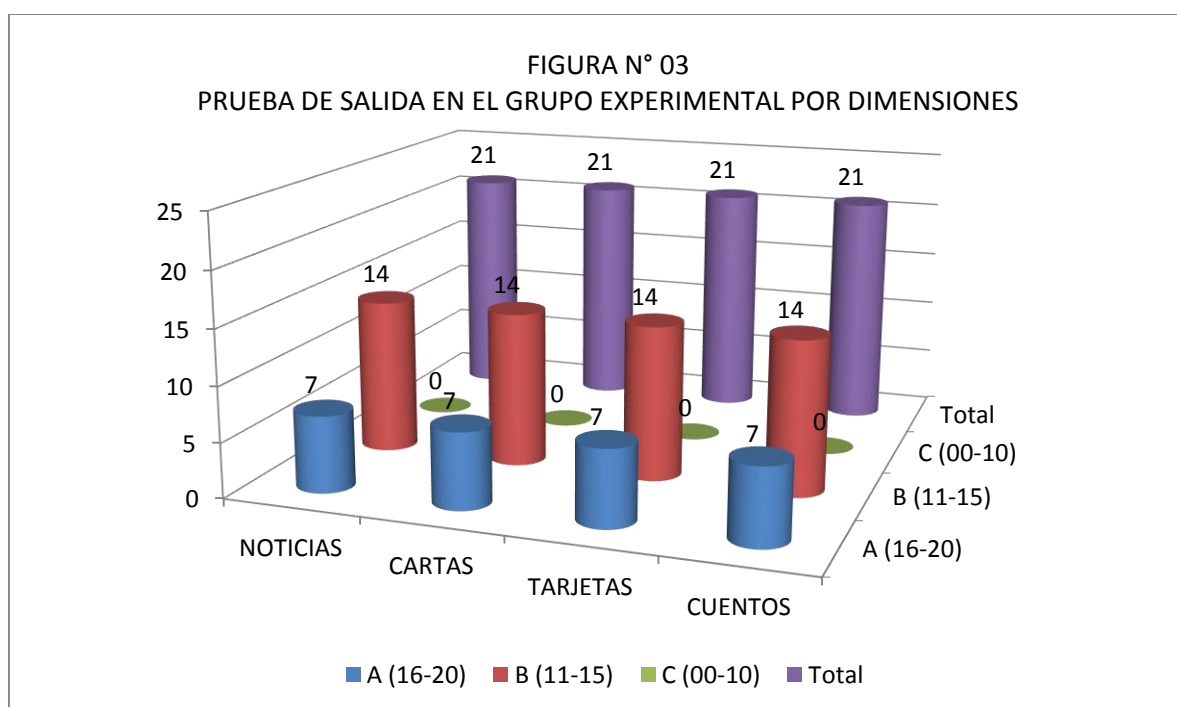
3.2. Resultados de la prueba de salida del grupo control

3.2.1. Resultados de la prueba de salida en el grupo control por dimensiones.- A continuación se mostrarán los resultados obtenidos en la prueba de salida por dimensiones, resultados que se detallan a continuación en el siguiente tabla y figura:

TABLA N° 05

TABLA DE RESULTADOS DE LA PRUEBA DE SALIDA DEL GRUPO CONTROL POR DIMENSIONES

| | NOTICIAS | | CARTAS | | TARJETAS | | CUENTOS | |
|-----------|----------|--------|---------|--------|----------|--------|---------|--------|
| | n | % | n | % | n | % | n | % |
| A (16-20) | 7 | 33.33 | 7 | 33.33 | 7 | 33.33 | 7 | 33.33 |
| B (11-15) | 14 | 66.67 | 14 | 66.67 | 14 | 66.67 | 14 | 66.67 |
| C (00-10) | 0 | 0.00 | 0 | 0.00 | 0 | 0.00 | 0 | 0.00 |
| Total | 21 | 100.00 | 21 | 100.00 | 21 | 100.00 | 21 | 100.00 |
| | X=16.30 | | X=14.55 | | X=14.77 | | X=14.00 | |
| | DS=0.36 | | DS=1.01 | | DS=0.69 | | DS=0.99 | |



Fuente: Prueba de entrada aplicada a los alumnos de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Club de Leones” de Puno.

Elaboración: Las Ejecutoras

Interpretación:

De la tabla y figura anteriores se tiene que 14 niños se ubicaron en el nivel B (11 a 15 puntos) y constituye el 66.67%, 7 niños se ubicaron en la categoría A (16 a 20 puntos) y constituye el 33.33%, lo que demuestra que los alumnos mejoraron sus aprendizajes en la producción de textos funcionales, al haberse evaluado la producción de noticias, cartas, tarjetas y cuentos.

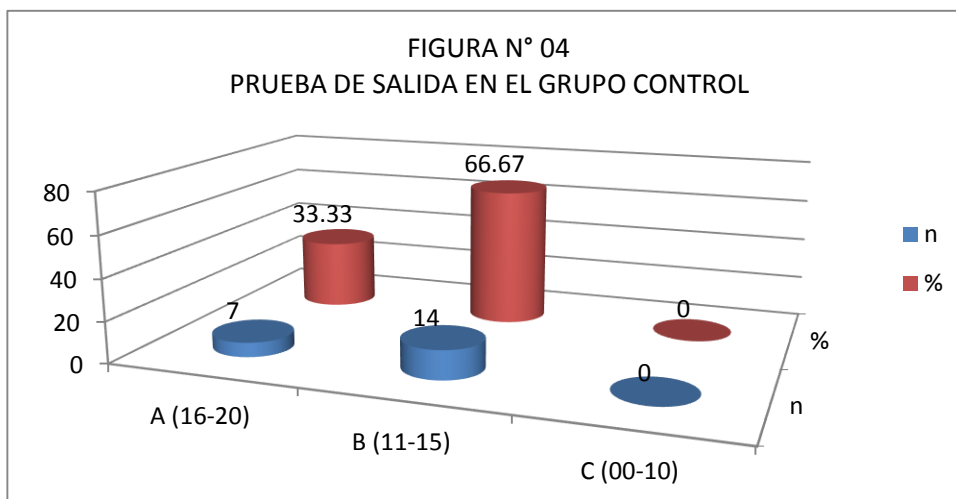
Por otro lado se tiene como rendimiento promedio en producción de noticias de 16.30, producción de cartas 14.55, producción de tarjetas 14.77 y producción de cuentos 14.00 puntos, evidenciándose un rendimiento satisfactorio de los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 193 Club de Leones de la ciudad de Puno.

3.2.2. Resultados de la prueba de salida en el grupo control.-A continuación se detallaran los resultados obtenidos en la prueba de salida en el Grupo Control, después de haberse desarrollado los juegos creativos (acrósticos, palabras mágicas, jeroglíficos y criterios creativos como técnica en la producción de textos funcionales, los resultados se describen a continuación en la siguiente tabla y figura:

TABLA N° 06

TABLA DE RESULTADOS DE LA PRUEBA DE SALIDA DEL GRUPO CONTROL

| PRUEBA DE SALIDA EN EL GRUPO CONTROL | | |
|---|----------|----------|
| | n | % |
| A (16-20) | 7 | 33.33 |
| B (11-15) | 14 | 66.67 |
| C (00-10) | 0 | 0.00 |
| Total | 21 | 100.00 |
| | | X=14.90 |
| | | DS=0.77 |



Fuente: Prueba de salida aplicada a los alumnos de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Club de Leones” de Puno.

Elaboración: Las Ejecutoras

Interpretación:

De la tabla y figura anteriores se tiene que 14 niños se ubicaron en el nivel B (11 a 15 puntos) y constituye el 66.67%, 7 niños se ubicaron en la categoría A (16 a 20 puntos) y constituye el 33.33%, lo que demuestra que los alumnos mejoraron sus aprendizajes en la producción de textos fundamentales funcionales, al haberse evaluado la producción de noticias, cartas, tarjetas y cuentos.

Por otro lado se tiene el rendimiento promedio es de 14.90 puntos que se ubican en la categoría B (11-15 puntos), lo que significa que mejoraron su nivel de aprendizaje ubicándose en proceso de aprendizaje.

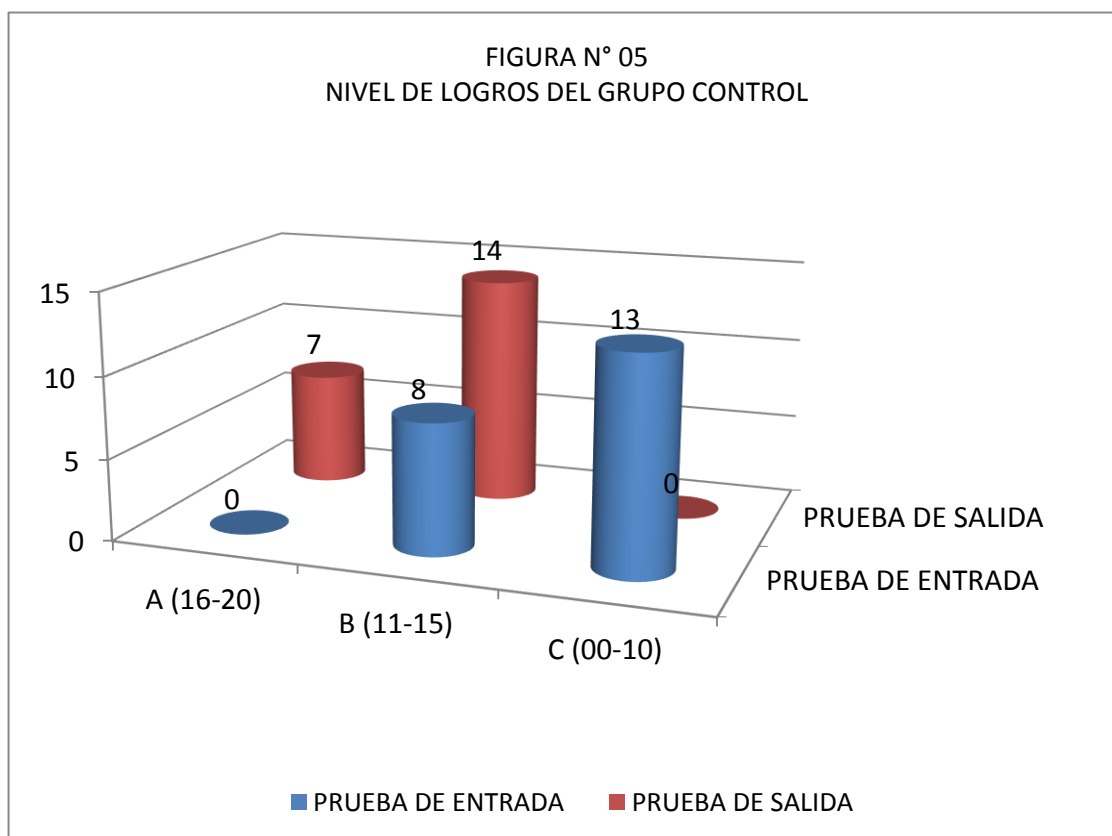
3.3. Resultados del nivel de logros del grupo control

A continuación se describirá los resultados del nivel de logros obtenidos antes de iniciarse el experimento y después del mismo en el grupo control, los resultados se detallaran en la siguiente tabla:

TABLA N° 07

TABLA DEL NIVEL COMPARATIVO DE LA PRUEBA DE ENTRADA Y SALIDA DEL GRUPO CONTROL

| NIVEL DE LOGROS EN EL GRUPO CONTROL | | | | |
|-------------------------------------|-------------------|---------|------------------|---------|
| | PRUEBA DE ENTRADA | | PRUEBA DE SALIDA | |
| | n | % | N | % |
| A (16-20) | 0 | 0.00 | 7 | 33.33 |
| B (11-15) | 8 | 38.10 | 14 | 66.67 |
| C (00-10) | 13 | 61.90 | 0 | 0.00 |
| Total | 21 | 100 | 21 | 100.00 |
| | | X=8.86 | | X=14.90 |
| | | DS=1.77 | | DS=0.77 |



Fuente: Prueba de entrada y salida aplicada a los alumnos de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Club de Leones” de Puno. **Elaboración:** Las Ejecutoras

Interpretación:

Después de haber concluido el tiempo y aplicar la prueba de salida en la tabla y figura anteriores, se tiene que los alumnos de un nivel de rendimiento de 8.86 puntos mejoraron su

aprendizaje en un 6.04 puntos favorable a la prueba de salida, lo cual demuestra que utilizando de sesiones de aprendizaje en base a la planificación que se utiliza diariamente mejora el aprendizaje, si bien es cierto no en la forma como debiera, después de haber evaluado la producción de noticias, cartas, tarjetas y cuentos.

Contrastación de hipótesis para determinar el nivel de logros

A continuación se ha elaborado los estadígrafos correspondientes a fin de determinar el nivel de logros obtenidos por los niños del Grupo Control, resultados que se muestran a continuación:

3.4. Resultados de la prueba de entrada obtenidos en el grupo experimental en la prueba de entrada

3.4.1. Prueba de entrada del grupo experimental por dimensiones.- A continuación se detallan los resultados obtenidos de los niños y niñas del Grupo Experimental por dimensiones, resultados que se detallan a continuación en la siguiente tabla y figura:

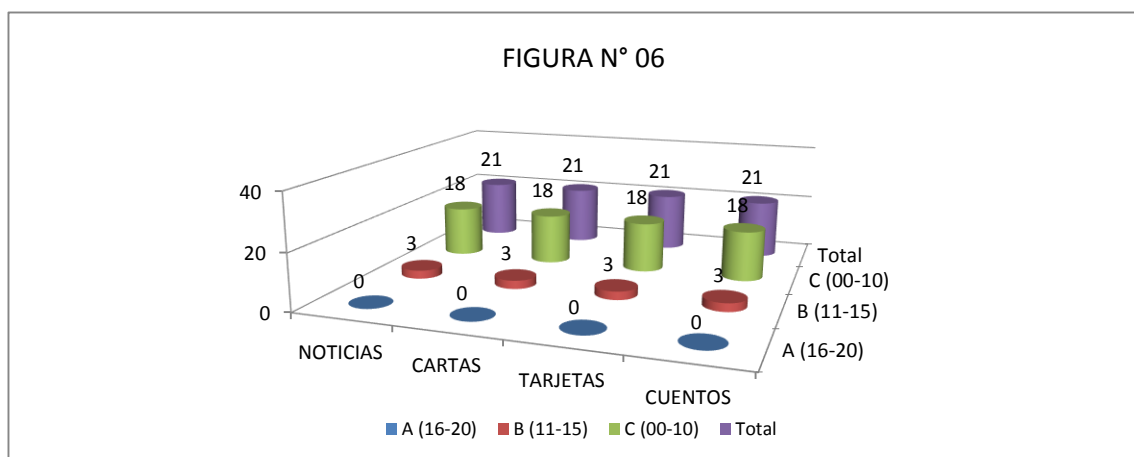
TABLA N° 09

TABLA DE LA PRUEBA DE ENTRADA DEL GRUPO EXPERIMENTAL POR DIMENSIONES

| | NOTICIAS | | CARTAS | | TARJETAS | | CUENTOS | |
|-----------|----------|--------|---------|--------|----------|--------|---------|--------|
| | n | % | N | % | N | % | n | % |
| A (16-20) | 0 | 0.00 | 0 | 0.00 | 0 | 0.00 | 0 | 0.00 |
| B (11-15) | 3 | 14.29 | 3 | 14.29 | 3 | 14.29 | 3 | 14.29 |
| C (00-10) | 18 | 85.71 | 18 | 85.71 | 18 | 85.71 | 18 | 85.71 |
| Total | 21 | 100.00 | 21 | 100.00 | 21 | 100.00 | 21 | 100.00 |
| | X=9.39 | | X=8.50 | | X=9.19 | | X=7.76 | |
| | DS=0.72 | | DS=1.07 | | DS=0.80 | | DS=1.45 | |

Fuente: Prueba de entrada aplicada a los alumnos del grupo experimental de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Club de Leones” de Puno.

Elaboración: Las Ejecutoras



Interpretación:

De la tabla y figura anteriores se tiene que 3 niños se ubicaron en el nivel B (11 a 15 puntos) y constituye el 14.29%, 18 niños se ubicaron en la categoría A (16 a 20 puntos) y constituye el 85.71%, lo que demuestra que los alumnos ingresaron al experimento con un rendimiento mayor en inicio de aprendizaje en la producción de textos funcionales, al haberse evaluado la producción de noticias, cartas, tarjetas y cuentos.

Por otro lado se tiene el rendimiento promedio con el siguiente detalle: en producción de noticias 9.39, cartas 8.50, tarjetas 9.19 y cuentos 7.76 puntos.

3.4.2. Prueba de entrada del grupo experimental

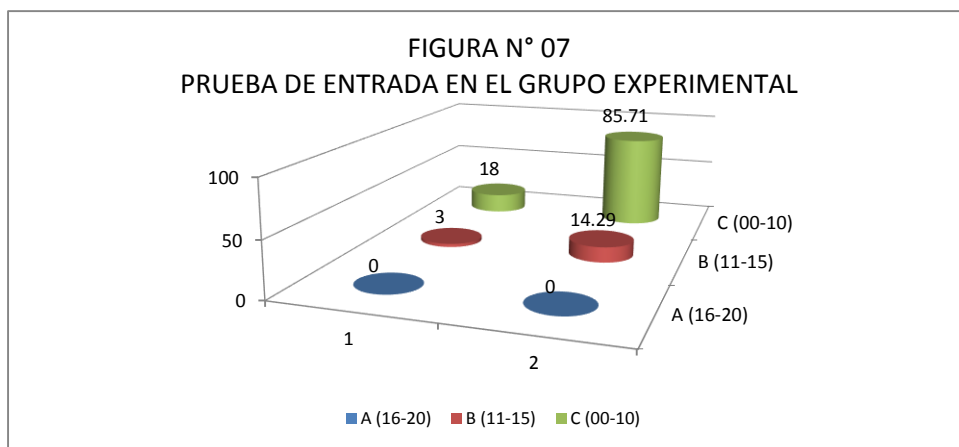
A continuación se detallan los resultados obtenidos en la prueba de entrada en el grupo experimental al inicio del experimento, los resultados que se describen en la siguiente tabla se detallan a continuación:

TABLA N° 10
TABLA DE RESULTADOS OBTENIDOS EN LA PRUEBA DE ENTRADA EN EL GRUPO EXPERIMENTAL

| PRUEBA DE ENTRADA EN EL GRUPO EXPERIMENTAL | | |
|---|----------|----------|
| | n | % |
| A (16-20) | 0 | 0.00 |
| B (11-15) | 3 | 14.29 |
| C (00-10) | 18 | 85.71 |
| Total | 21 | 100 |
| | | X=8.71 |
| | | DS=1.38 |

Fuente: Prueba de entrada aplicada a los alumnos del grupo experimental de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Club de Leones” de Puno.

Elaboración: Las Ejecutoras



Interpretación:

La tabla y figura anteriores ilustran los resultados obtenidos al inicio del experimento, pues detallan los datos obtenidos, pudiéndose determinar que el 18 niños se ubicaron en la categoría C (00-10) y constituye el 85.71%; por otro lado 3 niños se ubicaron en la categoría B (11-15 puntos) y constituye el 14.29% y no se ubicaron en la categoría A (16-20 puntos); es decir que el mayor rendimiento se ubicó en la categoría C, lo cual puede verse que los alumnos se encuentran en inicio de aprendizaje en las capacidades de la producción de textos funcionales, su nivel promedio es de 8.71 puntos que corresponde a la categoría C (00-10 puntos), lo que nos conlleva a tomar acciones para mejorar éste rendimiento, al haberse evaluado la producción de noticias, cartas, tarjetas y cuentos.

3.5. Resultados obtenidos en la prueba de salida del grupo experimental.

3.5.1. Prueba de salida del grupo experimental por dimensiones.- A continuación se detallan los resultados de la prueba de salida obtenidos de los niños y niñas del Grupo Experimental por dimensiones, resultados que se detallan a continuación en la siguiente tabla y figura:

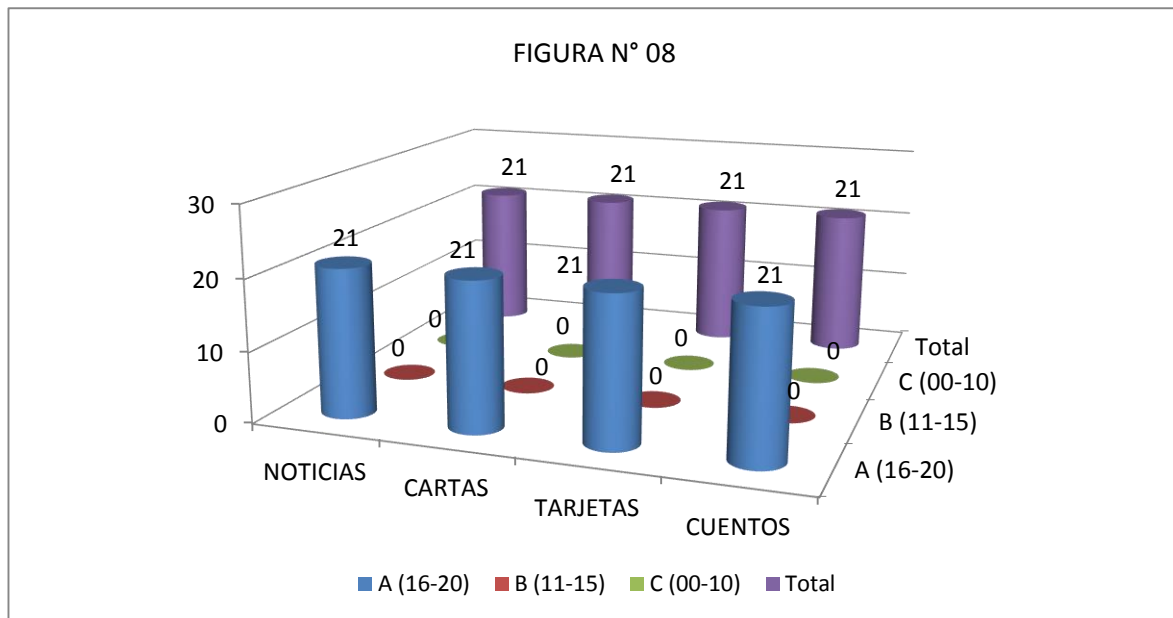
TABLA N° 11

RESULTADOS DE LA PRUEBA DE SALIDA DEL GRUPO EXPERIMENTAL POR DIMENSIONES

| | NOTICIAS | | CARTAS | | TARJETAS | | CUENTOS | |
|-----------|----------|--------|---------|--------|----------|--------|---------|--------|
| | n | % | N | % | n | % | n | % |
| A (16-20) | 21 | 100.00 | 21 | 100.00 | 21 | 100.00 | 21 | 100.00 |
| B (11-15) | 0 | 0.00 | 0 | 0.00 | 0 | 0.00 | 0 | 0.00 |
| C (00-10) | 0 | 0.00 | 0 | 0.00 | 0 | 0.00 | 0 | 0.00 |
| Total | 21 | 100.00 | 21 | 100.00 | 21 | 100.00 | 21 | 100.00 |
| | X=19.85 | | X=18.84 | | X=19.23 | | X=18.30 | |
| | DS=0.05 | | DS=0.06 | | DS=0.05 | | DS=0.06 | |

Fuente: Prueba de entrada y salida aplicada a los niños del grupo experimental de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Club de Leones” de Puno.

Elaboración: Las Ejecutoras



Fuente: Prueba de salida aplicada a los alumnos del grupo experimental de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Club de Leones” de Puno.

Elaboración: Las Ejecutoras

Interpretación:

De la tabla y figura anteriores se tiene que 21 niños se ubicaron en el nivel A (16 a 20 puntos) y constituye el 100%, lo que demuestra que los niños al evaluados al final del experimento lograron un aprendizaje significativo, es decir lograron su aprendizaje en cada una de las dimensiones, al haberse evaluado la producción de noticias, cartas, tarjetas y cuentos. Por

otro lado se tiene el rendimiento promedio con el siguiente detalle: en producción de noticias 19.85, cartas 18.84, tarjetas 9.23 y cuentos 18.30 puntos.

TABLA N° 12
DIFERENCIA DE MEDIAS DEL RENDIMIENTO PROMEDIO DEL GRUPO
EXPERIMENTAL POR DIMENSIONES

| Dimensiones | DIFERENCIA DE MEDIAS DEL GRUPO EXPERIMENTAL POR DIMENSIONES | | |
|-------------|--|------------------|------------|
| | Prueba de entrada | Prueba de Salida | Diferencia |
| Noticias | 9.39 | 19.85 | 10.46 |
| Cartas | 8.5 | 18.84 | 10.34 |
| Tarjetas | 9.19 | 19.23 | 10.04 |
| Cuentos | 7.76 | 18.3 | 10.54 |

Interpretación:

A su vez se tiene que en lo que se refiere a la producción de noticias la diferencia de medias fue de 10.46 en lo que se refiere a la producción de noticias, pues los niños ingresaron al experimento con 9.39 y salieron del experimento con 19.85, en lo relacionado a la producción de cartas los niños ingresaron al experimento con 8.85 puntos y al salir del experimento obtuvieron 18.84 puntos, siendo la diferencia de medias de 10.34, por lado en lo que se refiere a la producción de tarjetas los niños ingresaron al experimento con un rendimiento promedio de 9.19 puntos y al salir del experimento obtuvieron 19.23 puntos, siendo la diferencia de medias de 10.05; y, en la producción de cuentos los niños ingresaron al experimento con un rendimiento promedio de 7.76 puntos y al salir del experimento obtuvieron 18.3 puntos, siendo la diferencia de medias de 10.54 puntos, todos ellos favorable a la prueba de salida.

3.5.2. Prueba de salida del grupo experimental.- A continuación se detallan los resultados obtenidos después de la aplicación de los juegos creativos (acrósticos, palabras mágicas, jeroglíficos y criterios creativos como técnica en la producción de textos funcionales de la Institución Educativa Inicial N° 193 “Club de Leones” de la ciudad de Puno, ello plasmado en las sesiones de aprendizaje, los resultados se detallan en la siguiente tabla y figura:

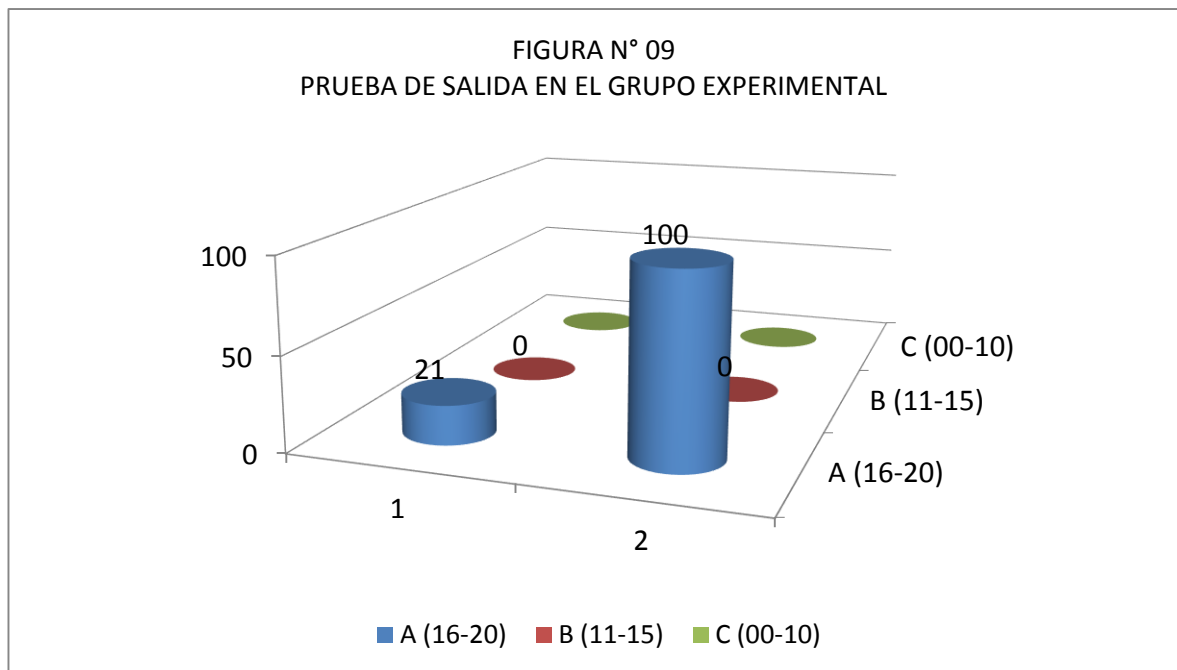
TABLA N° 13

TABLA DE RESULTADOS DE LA PRUEBA DE SALIDA DEL GRUPO EXPERIMENTAL

| PRUEBA DE SALIDA EN EL GRUPO EXPERIMENTAL | | |
|---|----|---------|
| | n | % |
| A (16-20) | 21 | 100.00 |
| B (11-15) | 0 | 0.00 |
| C (00-10) | 0 | 0.00 |
| Total | 21 | 100 |
| | | X=19.05 |
| | | DS=0.08 |

Fuente: Prueba de salida aplicada a los alumnos de cinco años del grupo experimental de la Institución Educativa Inicial “Club de Leones” de Puno.

Elaboración: Las Ejecutoras



Fuente: Prueba de salida aplicada a los alumnos de cinco años del grupo experimental de la Institución Educativa Inicial “Club de Leones” de Puno.

Elaboración: Las Ejecutoras

Interpretación:

De la tabla y figura anteriores se puede ver que al finalizar del experimento y al haberse aplicado los juegos creativos (acrósticos, palabras mágicas, jeroglíficos y criterios creativos

como técnica en la producción de textos funcionales en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 193 “Club de Leones” de la ciudad de Puno, el 100% de los niños se ubicaron en la categoría A (16-20 puntos) es decir que se ubican en logro de aprendizaje, lo cual demuestra que las aplicación de las sesiones han cumplido su fin con eficiencia, al haberse evaluado la producción de noticias, cartas, tarjetas y cuentos.

3.6. Resultados obtenidos en la prueba de salida del grupo experimental.

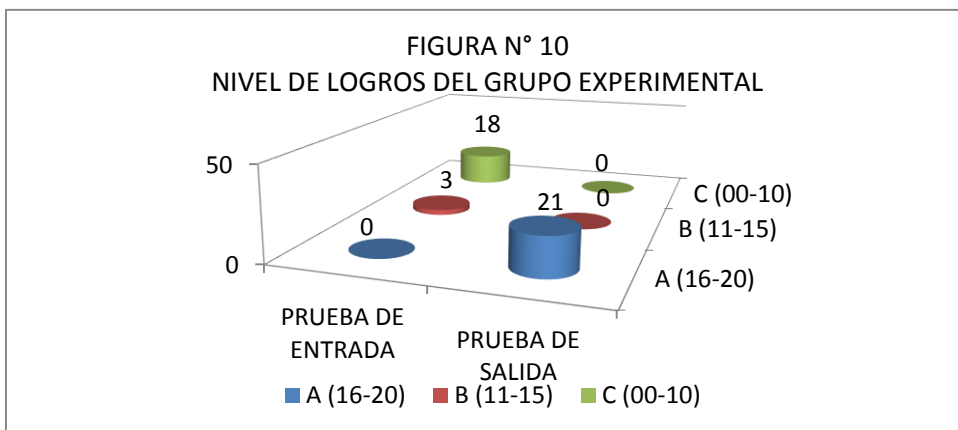
A continuación se detallan los resultados obtenidos después de la aplicación de los juegos creativos (acrósticos, palabras mágicas, jeroglíficos y criterios creativos como técnica en la producción de textos funcionales de la Institución Educativa Inicial N° 193 “Club de Leones” de la ciudad de Puno, ello plasmado en las sesiones de aprendizaje, los resultados se detallan en la siguiente tabla y figura:

TABLA N° 14
TABLA DE NIVEL DE LOGROS OBTENIDOS EN EL GRUPO EXPERIMENTAL

| | NIVEL DE LOGROS EN EL GRUPO EXPERIMENTAL | | | |
|-----------|--|---------|------------------|---------|
| | PRUEBA DE ENTRADA | | PRUEBA DE SALIDA | |
| | n | % | n | % |
| A (16-20) | 0 | 0.00 | 21 | 100.00 |
| B (11-15) | 3 | 14.29 | 0 | 0.00 |
| C (00-10) | 18 | 85.71 | 0 | 0.00 |
| Total | 21 | 100 | 21 | 100 |
| | | X=8.71 | | X=19.05 |
| | | DS=1.38 | | DS=0.08 |

Fuente: Prueba aplicada a los alumnos de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Club de Leones” de Puno.

Elaboración: Las Ejecutoras.



Interpretación:

Del cuadro y gráfico anteriores se puede ver que el nivel de logros se ha mejorado, pues de haberse concentrado el mayor nivel en la categoría C (00-10 puntos) con que se ingresó al experimento, en la prueba de salida, después de la aplicación de los juegos creativos a fin de mejorar la producción de textos funcionales, el mayor porcentaje se ubicó en la categoría A (16 a 20 puntos) con un total del 100% que son el total de los alumnos que es representado por 21 niños, demostrándose con ello que los Juegos creativos mejoran la producción de textos funcionales, al haberse evaluado la producción de noticias, cartas, tarjetas y cuentos.

El nivel de logros se puede ver mejor con el nivel de promedio que se obtiene para cada grupo, pues de haber ingresado los niños con un nivel promedio de 8.71, a la salida del experimento se tiene un nivel promedio de 19.05 puntos, es decir que hubo una diferencia de 10.34 puntos.

3.7. Comparación de resultados de la prueba de entrada del grupo control y del grupo experimental

A continuación se muestra resultados que se obtienen en los grupos intervinientes en la presente investigación con la finalidad de ver si los niños ingresaron en iguales condiciones y se detallan a continuación:

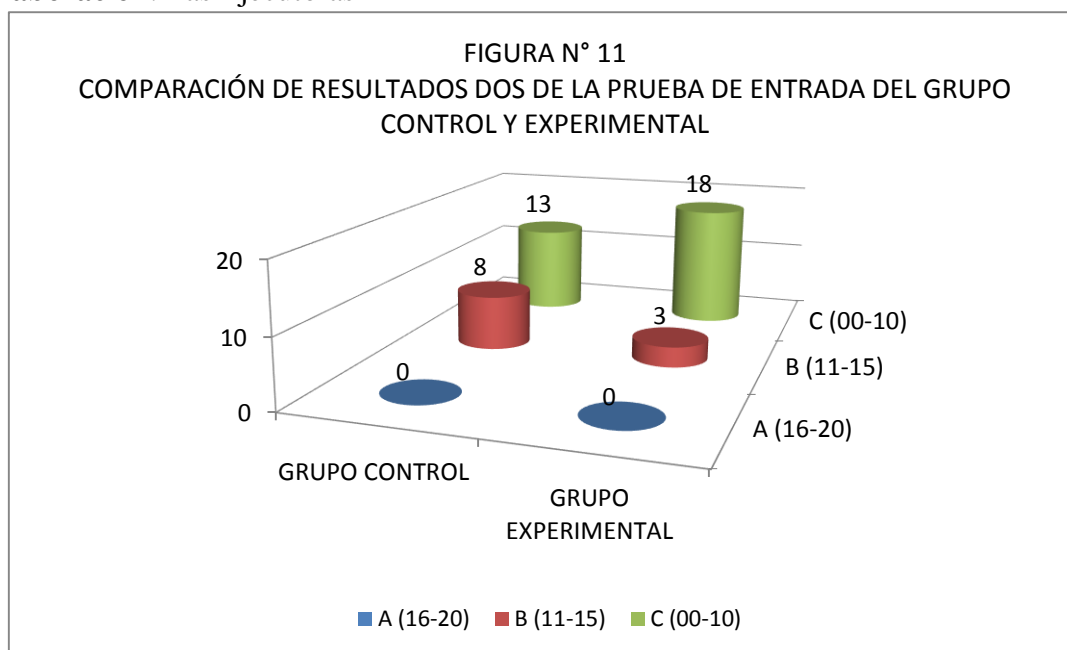
TABLA N° 16
TABLA DE COMPARACIÓN DE RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA DEL

GRUPO CONTROL Y DEL GRUPO EXPERIMENTAL

| COMPARACIÓN DE RESULTADOS DE LA PRUEBA DE ENTRADA DEL GRUPO CONTROL Y DEL GRUPO EXPERIMENTAL | | | | |
|---|----------------------|---------|---------------------------|---------|
| | GRUPO CONTROL | | GRUPO EXPERIMENTAL | |
| | n | % | N | % |
| A (16-20) | 0 | 0.00 | 0 | 0.00 |
| B (11-15) | 8 | 38.10 | 3 | 14.29 |
| C (00-10) | 13 | 61.90 | 18 | 85.71 |
| Total | 21 | 100 | 21 | 100 |
| | | X=8.86 | | X=8.71 |
| | | DS=1.77 | | DS=1.38 |

Fuente: Prueba de entrada aplicada a los alumnos de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Club de Leones” de Puno.

Elaboración: Las Ejecutoras



Interpretación:

De la tabla y figura anteriores se tiene que los alumnos de ambos grupos ingresaron al experimento en iguales condiciones, pues existe diferencia insignificante entre un grupo y otro, pues ambos grupos concentraron su rendimiento en el nivel C (00-10 puntos), así también se puede ver que su rendimiento promedio en el grupo control es de 8.86 puntos y en el grupo experimental el rendimiento promedio es de 8.71 puntos, debiendo tenerse en cuenta que existe una diferencia de 0.15 puntos favorable al grupo experimental, al haberse evaluado la producción de noticias, cartas, tarjetas y cuentos.

Si comparamos los resultados no existe diferencia sustancial, por lo que se puede determinar que ambos grupos ingresaron al experimento en iguales condiciones, encontrándose ambos grupos en inicio de aprendizaje que es la categoría C.

4.8. Comparación de resultados de la prueba de salida del grupo control y del grupo experimental

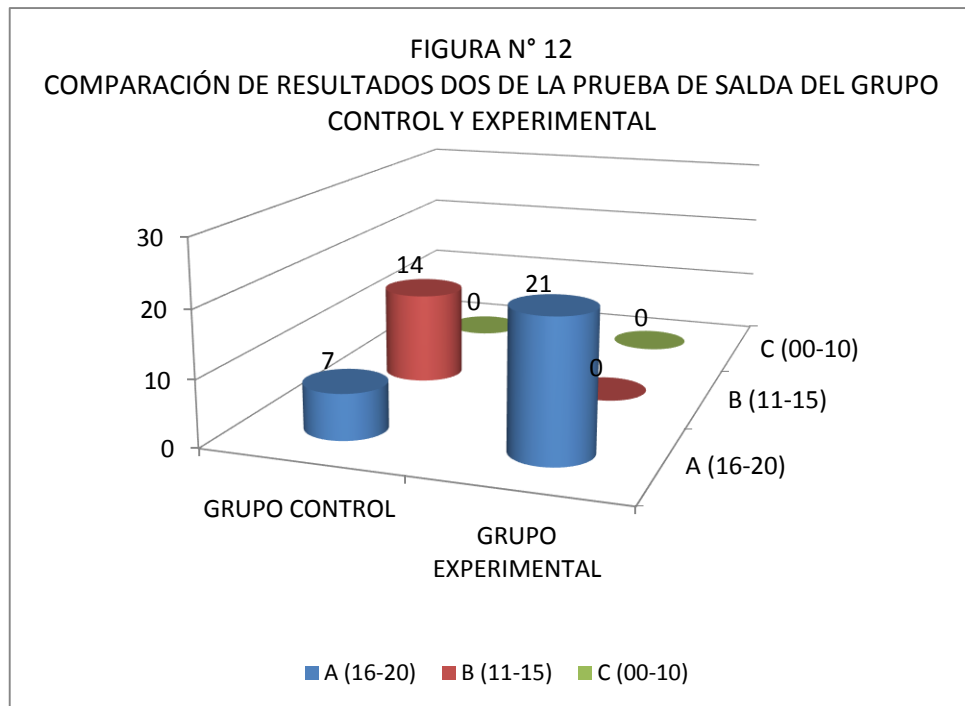
A continuación se muestra los resultados comparativos obtenidos en la prueba de salida en los grupos de control y experimental, los mismos que se detallan a continuación en la siguiente tabla y figura:

TABLA N° 18
TABLA DE COMPARACIÓN DE RESULTADOS DE LA PRUEBA DE SALIDA
DEL GRUPO CONTROL Y DEL GRUPO EXPERIMENTAL

| | GRUPO CONTROL | | GRUPO EXPERIMENTAL | |
|-----------|---------------|---------|--------------------|---------|
| | n | % | N | % |
| A (16-20) | 7 | 33.33 | 21 | 100.00 |
| B (11-15) | 14 | 66.67 | 0 | 0.00 |
| C (00-10) | 0 | 0.00 | 0 | 0.00 |
| Total | 21 | 100.00 | 21 | 100 |
| | | X=14.90 | | X=19.05 |
| | | DS=0.77 | | DS=0.08 |

Fuente: Prueba de salida aplicada a los alumnos de cinco años de la Institución Educativa Inicial “Club de Leones” de Puno.

Elaboración: Las Ejecutoras



Interpretación:

De la tabla y figura anteriores se tiene que ambos grupos lograron niveles de logros en la producción de textos funcionales en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 193 “Club de Leones” de la ciudad de Puno, notándose que los datos conseguidos favorecen al grupo experimental, pues en el grupo control el rendimiento máximo se concentró en el nivel C (11-15 puntos), en cambio el rendimiento máximo se concentró en el nivel A (16-20 puntos) pues el total de niños del grupo experimental lograron su aprendizaje en la producción de textos, al haberse evaluado la producción de noticias, cartas, tarjetas y cuentos.

Por otro lado también debe tenerse en cuenta que el rendimiento promedio del grupo control en la prueba de salida es de 14.90 puntos que corresponde a la categoría B (11-15 puntos), mientras que el rendimiento promedio en el grupo experimental es de 16-20 puntos que corresponde a la categoría A, denotándose con ello que el nivel de logros es favorable al grupo experimental, siendo el nivel de logros para el grupo control en proceso de aprendizaje y en el grupo experimental es de logro de aprendizaje

Objetivo específico 1 - Noticias

Prueba de Kolmogorov-Smirnov, para detectar si los datos se distribuyen en forma normal

| <i>Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra</i> | | Pre- Experimenta 1 | Post- Experimenta 1 |
|--|------------------|--------------------------|---------------------------|
| N | | 42 | 42 |
| Parámetros normales ^{a,b} | Media | 10,40 | 16,3571 |
| | Desv. Desviación | 2,509 | 1,98558 |
| Máximas diferencias extremas | Absoluto | ,284 | ,222 |
| | Positivo | ,284 | ,144 |
| | Negativo | -,138 | -,222 |
| Estadístico de prueba | | ,284 | ,222 |
| Sig. asintótica(bilateral) | | ,000^c | ,000^c |
| a. La distribución de prueba es normal. | | | |
| b. Se calcula a partir de datos. | | | |
| c. Corrección de significación de Lilliefors. | | | |

Los datos no se distribuyen en forma normal, por lo que se usará la prueba de U Mann-Whitney que es una prueba de estadística no paramétrica.

| <i>Estadísticas de grupo</i> | | | | | |
|------------------------------|--------------------|----|---------|---------------------|----------------------------|
| | Grupos | N | Media | Desv. Desviación | Desv. Error promedio |
| Pre-Experimental | Grupo Experimental | 21 | 10,29 | 2,513 | ,548 |
| | Grupo Control | 21 | 10,52 | 2,562 | ,559 |
| Post-Experimental | Grupo Experimental | 21 | 17,5714 | ,97834 | ,21349 |
| | Grupo Control | 21 | 15,1429 | 2,00713 | ,43799 |

| <i>Rangos – U Mann-Whitney</i> | | | | |
|--------------------------------|--------------------|----|-------------------|-------------------|
| | Grupos | N | Rango promedio | Suma de rangos |
| Pre-Experimental | Grupo Experimental | 21 | 20,90 | 439,00 |
| | Grupo Control | 21 | 22,10 | 464,00 |
| | Total | 42 | | |
| Post-Experimental | Grupo Experimental | 21 | 28,24 | 593,00 |
| | Grupo Control | 21 | 14,76 | 310,00 |
| | Total | 42 | | |

Estadísticos de prueba^a

| | Pre-Experimental | Post-Experimental |
|----------------------------|------------------|-------------------|
| U de Mann-Whitney | 208,000 | 79,000 |
| W de Wilcoxon | 439,000 | 310,000 |
| Z | -,323 | -3,621 |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,747 | ,000 |

a. Variable de agrupación: Grupos

Objetivo específico 2 - cartas

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

| | | Pre- Experiment al | Post- Experiment al |
|---------------------------------------|------------------|--------------------------|---------------------------|
| N | | 42 | 42 |
| Parámetros normales ^{a,b} | Media | 10,50 | 16,3333 |
| | Desv. Desviación | 2,298 | 2,12611 |
| Máximas diferencias extremas | Absoluto | ,229 | ,266 |
| | Positivo | ,229 | ,149 |
| | Negativo | -,124 | -,266 |
| Estadístico de prueba | | ,229 | ,266 |
| Sig. asintótica(bilateral) | | ,000^c | ,000^c |

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

Los datos no se distribuyen en forma normal, por lo que se usará la prueba de U Mann-Whitney que es una prueba de estadística no paramétrica.

Estadísticas de grupo

| | Grupos | N | Media | Desv. Desviación | Desv. Error promedio |
|-------------------|--------------------|----|---------|---------------------|----------------------------|
| Pre-Experimental | Grupo Experimental | 21 | 10,90 | 2,448 | ,534 |
| | Grupo Control | 21 | 10,10 | 2,119 | ,462 |
| Post-Experimental | Grupo Experimental | 21 | 17,4762 | 1,07792 | ,23522 |
| | Grupo Control | 21 | 15,1905 | 2,31558 | ,50530 |

| <i>Rangos</i> | | | | |
|-------------------|--------------------|----|----------------|----------------|
| | Grupos | N | Rango promedio | Suma de rangos |
| Pre-Experimental | Grupo Experimental | 21 | 23,98 | 503,50 |
| | Grupo Control | 21 | 19,02 | 399,50 |
| | Total | 42 | | |
| Post-Experimental | Grupo Experimental | 21 | 27,12 | 569,50 |
| | Grupo Control | 21 | 15,88 | 333,50 |
| | Total | 42 | | |

Estadísticos de prueba^a

| | Pre-Experimental | Post-Experimental |
|----------------------------|------------------|-------------------|
| U de Mann-Whitney | 168,500 | 102,500 |
| W de Wilcoxon | 399,500 | 333,500 |
| Z | -1,330 | -3,043 |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,184 | ,002 |

a. Variable de agrupación: Grupos

Objetivo específico 3 – tarjetas

Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra

| | | Pre-Experimental | Post-Experimental |
|------------------------------------|------------------|-------------------------|-------------------------|
| N | | 42 | 42 |
| Parámetros normales ^{a,b} | Media | 10,36 | 16,5000 |
| | Desv. Desviación | 2,526 | 2,02725 |
| Máximas diferencias extremas | Absoluto | ,204 | ,216 |
| | Positivo | ,204 | ,129 |
| | Negativo | -,138 | -,216 |
| Estadístico de prueba | | ,204 | ,216 |
| Sig. asintótica(bilateral) | | ,000^c | ,000^c |

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

Los datos no se distribuyen en forma normal, por lo que se usará la prueba de U Mann-Whitney que es una prueba de estadística no paramétrica.

Estadísticas de grupo

| | Grupos | N | Media | Desv. Desviación | Desv. Error promedio |
|-------------------|--------------------|----|---------|------------------|----------------------|
| Pre-Experimental | Grupo Experimental | 21 | 10,76 | 2,364 | ,516 |
| | Grupo Control | 21 | 9,95 | 2,674 | ,583 |
| Post-Experimental | Grupo Experimental | 21 | 17,8095 | ,87287 | ,19048 |
| | Grupo Control | 21 | 15,1905 | 2,01542 | ,43980 |

Rangos

| | Grupos | N | Rango promedio | Suma de rangos |
|-------------------|--------------------|----|----------------|----------------|
| Pre-Experimental | Grupo Experimental | 21 | 24,29 | 510,00 |
| | Grupo Control | 21 | 18,71 | 393,00 |
| | Total | 42 | | |
| Post-Experimental | Grupo Experimental | 21 | 28,60 | 600,50 |
| | Grupo Control | 21 | 14,40 | 302,50 |
| | Total | 42 | | |

Estadísticos de prueba^a

| | Pre-Experimental | Post-Experimental |
|----------------------------|------------------|-------------------|
| U de Mann-Whitney | 162,000 | 71,500 |
| W de Wilcoxon | 393,000 | 302,500 |
| Z | -1,490 | -3,819 |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,136 | ,000 |

a. Variable de agrupación: Grupos

Objetivo específico 4 – cuentos*Prueba de Kolmogorov-Smirnov para una muestra*

| | | Pre-Experimental | Post-Experimental |
|------------------------------------|------------------|------------------|-------------------|
| N | | 42 | 42 |
| Parámetros normales ^{a,b} | Media | 10,10 | 16,2857 |
| | Desv. Desviación | 2,801 | 1,96662 |
| Máximas diferencias extremas | Absoluto | ,224 | ,237 |
| | Positivo | ,224 | ,163 |
| | Negativo | -,160 | -,237 |
| Estadístico de prueba | | ,224 | ,237 |

Sig. asintótica(bilateral) ,000^c ,000^c

a. La distribución de prueba es normal.

b. Se calcula a partir de datos.

c. Corrección de significación de Lilliefors.

Los datos no se distribuyen en forma normal, por lo que se usará la prueba de U Mann-Whitney que es una prueba de estadística no paramétrica.

Estadísticas de grupo

| | Grupos | N | Media | Desv. Desviación | Desv. Error promedio |
|-------------------|--------------------|----|---------|---------------------|----------------------------|
| Pre-Experimental | Grupo Experimental | 21 | 10,57 | 2,599 | ,567 |
| | Grupo Control | 21 | 9,62 | 2,974 | ,649 |
| Post-Experimental | Grupo Experimental | 21 | 17,6667 | ,79582 | ,17366 |
| | Grupo Control | 21 | 14,9048 | 1,81397 | ,39584 |

Rangos

| | Grupos | N | Rango promedio | Suma de rangos |
|-------------------|--------------------|----|-------------------|-------------------|
| Pre-Experimental | Grupo Experimental | 21 | 24,29 | 510,00 |
| | Grupo Control | 21 | 18,71 | 393,00 |
| | Total | 42 | | |
| Post-Experimental | Grupo Experimental | 21 | 29,67 | 623,00 |
| | Grupo Control | 21 | 13,33 | 280,00 |
| | Total | 42 | | |

Estadísticos de prueba^a

| | Pre-Experimental | Post-Experimental |
|----------------------------|------------------|-------------------|
| U de Mann-Whitney | 162,000 | 49,000 |
| W de Wilcoxon | 393,000 | 280,000 |
| Z | -1,492 | -4,400 |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,136 | ,000 |

a. Variable de agrupación: Grupos

Contraste de hipótesis

Hipótesis específicas 1

Ho: El efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales de las noticias, es similar entre el grupo control y experimental.

Ha: El efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales de las noticias, es diferente entre el grupo control y experimental.

| <i>Estadísticas de grupo</i> | | | | | |
|------------------------------|--------------------|----|---------|------------------|----------------------|
| | Grupos | N | Media | Desv. Desviación | Desv. Error promedio |
| Pre-Experimental | Grupo Experimental | 21 | 10,29 | 2,513 | ,548 |
| | Grupo Control | 21 | 10,52 | 2,562 | ,559 |
| Post-Experimental | Grupo Experimental | 21 | 17,5714 | ,97834 | ,21349 |
| | Grupo Control | 21 | 15,1429 | 2,00713 | ,43799 |

Interpretación:

No existe diferencia a nivel de pre-experimental entre el grupo control y experimental 10.52 ± 2.56 puntos y 10.29 ± 2.51 puntos, pero existe diferencia a nivel post-experimental $p=0,000 < \alpha=0.01$ con promedios del grupo experimental 17.57 ± 0.99 puntos y grupo control 15.14 ± 2.01 puntos, tal como confirma la prueba U-Mann Whitney = 79.00, por lo que se acepta la hipótesis alterna, sin embargo a nivel de pre-experimental no demostró diferencias $p=0.747 > \alpha=0.05$, entonces se concluye que se rechaza la hipótesis alterna.

Estadísticos de prueba^a

| | Pre-Experimental | Post-Experimental |
|----------------------------|------------------|-------------------|
| U de Mann-Whitney | 208,000 | 79,000 |
| W de Wilcoxon | 439,000 | 310,000 |
| Z | -,323 | -3,621 |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,747 | ,000 |

a. Variable de agrupación: Grupos

Hipótesis específicas 2

Ho: El efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales de las cartas, es similar a nivel de grupo control y experimental.

Ha: El efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales de las cartas, son diferentes a nivel de grupo control y experimental.

| <i>Estadísticas de grupo</i> | | | | | |
|------------------------------|--------------------|----|---------|---------------------|----------------------------|
| | Grupos | N | Media | Desv. Desviación | Desv. Error promedio |
| Pre-Experimental | Grupo Experimental | 21 | 10,90 | 2,448 | ,534 |
| | Grupo Control | 21 | 10,10 | 2,119 | ,462 |
| Post-Experimental | Grupo Experimental | 21 | 17,4762 | 1,07792 | ,23522 |
| | Grupo Control | 21 | 15,1905 | 2,31558 | ,50530 |

Interpretación:

No existe diferencia a nivel de pre-experimental entre el grupo control y experimental 10.10 ± 2.56 puntos y 10.90 ± 2.51 puntos, pero existe diferente a nivel post-experimental $p=0,000 < \alpha=0.01$ con promedios del grupo experimental 17.47 ± 0.99 puntos y grupo control 15.19 ± 2.01 puntos, tal como confirma la prueba U-Mann Whitney = 79.00, por lo que se acepta la hipótesis alterna, sin embargo a nivel de pre-experimental no demostró diferencias $p=0.747 > \alpha=0.05$, entonces se concluye que se rechaza la hipótesis alterna.

| <i>Estadísticos de prueba^a</i> | | |
|---|------------------|-------------------|
| | Pre-Experimental | Post-Experimental |
| U de Mann-Whitney | 168,500 | 102,500 |
| W de Wilcoxon | 399,500 | 333,500 |
| Z | -1,330 | -3,043 |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,184 | ,002 |

a. Variable de agrupación: Grupos

Hipótesis específicas 3

Ho: El efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales de la construcción de tarjetas en los niños son similares a nivel del grupo control y experimental.

Ha: El efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales de la construcción de tarjetas en los niños son diferentes a nivel del grupo control y experimental.

Estadísticas de grupo

| | Grupos | N | Media | Desv. Desviación n | Desv. Error promedio |
|-------------------|--------------------|----|---------|--------------------------|----------------------------|
| Pre-Experimental | Grupo Experimental | 21 | 10,76 | 2,364 | ,516 |
| | Grupo Control | 21 | 9,95 | 2,674 | ,583 |
| Post-Experimental | Grupo Experimental | 21 | 17,8095 | ,87287 | ,19048 |
| | Grupo Control | 21 | 15,1905 | 2,01542 | ,43980 |

Estadísticos de prueba^a

| | Pre-Experimental | Post-Experimental |
|----------------------------|------------------|-------------------|
| U de Mann-Whitney | 162,000 | 71,500 |
| W de Wilcoxon | 393,000 | 302,500 |
| Z | -1,490 | -3,819 |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,136 | ,000 |

a. Variable de agrupación: Grupos

Hipótesis específicas 4

Ho: El efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales de los cuentos de los niños, son similares a nivel del grupo control y experimental.

Ha: El efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales de los cuentos de los niños, son diferentes a nivel del grupo control y experimental

| <i>Estadísticas de grupo</i> | | | | | |
|------------------------------|--------------------|----|---------|---------------------|----------------------------|
| | Grupos | N | Media | Desv. Desviación | Desv. Error promedio |
| Pre-Experimental | Grupo Experimental | 21 | 10,57 | 2,599 | ,567 |
| | Grupo Control | 21 | 9,62 | 2,974 | ,649 |
| Post-Experimental | Grupo Experimental | 21 | 17,6667 | ,79582 | ,17366 |
| | Grupo Control | 21 | 14,9048 | 1,81397 | ,39584 |

Interpretación:

No existe diferencia a nivel de pre-experimental entre el grupo control y experimental 10.57 ± 2.56 puntos y 9.62 ± 2.51 puntos, pero existe diferente a nivel post-experimental $p=0,000 < \alpha=0.01$ con promedios del grupo experimental 17.66 ± 0.99 puntos y grupo control 14.90 ± 2.01 puntos, tal como confirma la prueba U-Man Whitney = 79.00, por lo que se acepta la hipótesis alterna, sin embargo a nivel de pre-experimental no demostró diferencias $p=0.747 > \alpha=0.05$, entonces se concluye que se rechaza la hipótesis alterna.

| <i>Estadísticos de prueba^a</i> | | |
|---|------------------|-------------------|
| | Pre-Experimental | Post-Experimental |
| U de Mann-Whitney | 162,000 | 49,000 |
| W de Wilcoxon | 393,000 | 280,000 |
| Z | -1,492 | -4,400 |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,136 | ,000 |

a. Variable de agrupación: Grupos

IV. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Los Juegos creativos como son el acróstico, palabras mágicas, jeroglíficos y criterios creativos como técnica en la producción de textos funcionales de la Institución Educativa Inicial N° 193 “Club de Leones” de la ciudad de Puno.

Los resultados obtenidos después de la aplicación de los Juegos creativos (acrósticos, palabras mágicas, jeroglíficos y criterios creativos como técnica en la producción de textos funcionales en niños de la Institución Educativa Inicial N° 193 “Club de Leones” de la ciudad de Puno se han obtenido logros experimentales después de la aplicación de las sesiones de aprendizaje orientadas a cumplir su fin se tiene que ingresaron al experimento los alumnos en inicio de aprendizaje que corresponde a la categoría C (00-10 puntos), y después de la aplicación de los juegos creativos se obtuvo un nivel de logros que corresponde a la categoría A (16-20 puntos) es decir que las sesiones planificadas tuvieron una eficiencia y eficacia importantes que lograron que los niños produzcan textos en forma eficiente. Situación que se corrobora con lo obtenido por Álvarez (2008) en la misma indica que con la aplicación de las técnicas de Gianni Rodari lo estudiantes no sólo escribían sino que leen e interpretan de una forma diferente lúdica, es así que es necesario aplicar estrategias de aprendizaje para lograr mejores aprendizajes; así también Salas (2007) ha demostrado que con las estrategias se mejora la comprensión lectora en el ciclo de educación superior, coincidiendo con los resultados del presente trabajo que se demuestra que las estrategias que se puedan utilizar para contribuir al mejor aprendizajes de los alumnos.

Los niveles de logros obtenidos muestran mayores niveles de logros para los alumnos del grupo experimental, demostrándose así que los niños conciben de mejor manera los juegos creativos que deberían ser utilizados en la planificación de las sesiones de aprendizaje por las docentes de Educación Inicial a fin de mejorar los niveles educativos, ello se refleja en los resultados obtenidos y los niveles de logros que favorecieron al grupo experimental.

Por otro lado en cuanto a los tipos de producción de textos, se tiene que se desarrolló las noticias, cartas, tarjetas y cuentos, pudiéndose determinar que los niños produjeron textos en forma eficiente textos noticiosos, ellos determinaron y dieron la idea de las noticias que se dieron en el contexto, local, nacional e internacional. Lograron reconocer la utilidad de las cartas, elaboraron una carta respondiendo a preguntas, lo rotulaban el sobre para enviarlo, cumpliendo con ello su fin. Con relación a las tarjetas, reconocieron su uso, y elaboraron tarjetas dando un mensaje. Así también crearon cuentos con la secuencia correcta.

Con relación al tiempo de dedicación a la producción de textos ello fue realizado en forma diaria a fin de crear hábitos, llegándose a planificar en forma diaria. En cuanto al conocimiento de producción de textos, llegaron a conocer los tipos de producción de textos, produjeron textos de diferentes tipos en forma eficiente, ello es demostrado con los resultados obtenidos en la prueba de salida y los logros obtenidos en el grupo experimental.

Con relación a los tipos de juego como son los críticos creativos, palabras mágicas, Jeroglíficos y acrósticos. El juego creativo sirvió para poder identificar personajes de una serie de televisión, opinaron acerca de los hechos de la serie opinaron los hechos de la serie con relación a los hechos de su vida, con lo que se puede demostrar que si a la televisión se le da un uso bueno y crítico, se aprende y sirve para construir aprendizajes significativos. Los Jeroglíficos sirvieron para representar dibujos sin significado, dibujaron y acompañaron con algunas palabras orales y representaron plásticamente el mensaje de un texto, construyendo ello se pudo identificar mensajes y contribuir a la creatividad de los niños. El acróstico utilizando palabras o nombres con cuatro letras, se realizaron rimas, usaron más de dos nombres y en distintos lugares las letras de los nombres al crear textos.

Los niños tuvieron una participación activa no sólo en forma individual, sino también en forma grupal, a ello se suma que los niños supieron identificar los tipos de juegos en forma eficiente y de fácil uso.

La investigación planteada es reforzada con los diferentes trabajos presentados no sólo a nivel local sino también a nivel nacional, pues los juegos creativos contribuyen a que la técnica fría que se utiliza cotidianamente no construye aprendizajes significativos, sino que está demostrado que el juego es la estrategia de aprendizaje por excelencia, máxime si se tiene en cuenta que es de gusto general dentro de los niños que se encuentran en los primeros y segundo ciclos del Sistema Peruano Nacional.

Como contrastación de las hipótesis planteadas tenemos que como hipótesis general o alterna fue planteada de la siguiente manera: “La aplicación de los juegos creativos como técnica mejora la producción de textos funcionales y recreativos por los alumnos de cinco años en el Área de comunicación en la Institución Educativa Inicial N° 193 “Club de Leones” de la ciudad de Puno.

La hipótesis nula es planteada de la siguiente manera “la aplicación de los juegos creativos como técnica no mejora la producción de textos funcionales y recreativos por los alumnos de cinco años en el Área de Comunicación en la ciudad de Puno.

Hipótesis operativa que se considera:

Ho = La aplicación del juego no es eficaz para lograr niveles de aprendizaje en la producción de textos en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 193 “Club de Leones” de la ciudad de Puno.

Ha = La aplicación el juego si es eficaz para lograr mejores niveles de aprendizaje de la producción de textos en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 193 “Club de Leones” de la ciudad de Puno.

Existe una relación positiva entre los juegos creativos en la eficacia de la producción de textos funcionales en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N° 193 “Club de Leones” Puno.

La decisión se toma en que nos hemos planteado en el proyecto de tesis es cierta, es decir, la aplicación del juego creativo (acrósticos, palabras mágicas, jeroglíficos y juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales es eficaz para lograr mejores niveles de aprendizaje.

V. CONCLUSIONES

PRIMERA: Se ha podido determinar en razón de que los alumnos del grupo experimental ingresaron al experimento con un rendimiento promedio de 8.71 puntos es decir en inicio de aprendizaje con un valor de C , después de haberse aplicado los juegos creativos como estrategia de aprendizaje los alumnos tuvieron un rendimiento promedio de 19.05 puntos con un valor de A, es decir que existió una diferencia de rendimiento de 10.43 puntos, demostrándose así la eficiencia del juego creativo como estrategia de aprendizaje para la producción de textos funcionales, es decir los alumnos lograron un aprendizaje significativo al dar a conocer noticias, elaborando cartas, tarjetas y construyendo cuentos de acuerdo a su realidad y contexto.

SEGUNDA: Los niveles de logros con la aplicación del juego creativo, en la producción de *textos funcionales de las noticias*, son altamente significativos en razón de que los niños ingresaron en la prueba de entrada con un rendimiento promedio y con la una diferencia de medias de 10.46 favorable a la prueba de salida lo que se demuestra la efectividad de la estrategia de aprendizaje de los juegos creativos.

TERCERA: Se ha establecido que el efecto significativo del nivel de logros que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de *textos funcionales de la elaboración de las cartas* al final del experimento obtuvieron siendo la diferencia de medias de 10.34 puntos favorable a la prueba de salida, lo que demuestra la efectividad de los juegos creativos.

CUARTA: Se ha determinado que el efecto significativo del nivel de logros que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de *textos funcionales de la elaboración de tarjetas* favorable a la prueba de salida, lo que demuestra la efectividad de los juegos creativos en la producción de tarjetas.

QUINTA: Se ha determinado que el efecto significativo del nivel de logros que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de *textos funcionales de la producción de cuentos* siendo la diferencia de medias de 10.54 puntos favorable a la prueba de salida, lo que demuestra la efectividad de los juegos creativos en la producción de cuentos.

VI. SUGERENCIAS

Se sugiere a los docentes del nivel inicial utilizar frecuentemente los juegos creativos en el área de Comunicación integral para mejorar los niveles de logros que se plantean en las unidades de aprendizaje del Área de Comunicación Integral.

Se sugiere que se utilice frecuentemente las noticias del ámbito local, nacional e internacional, pues incrementa la expresión oral, la creatividad, la socialización de los niños y niñas.

Se sugiere que se utilice la producción de textos funcionales de la elaboración de cartas en las sesiones de aprendizaje a fin de contribuir a la producción de textos de los niños y niñas.

Se sugiere a los docentes del nivel inicial utilizar frecuentemente la técnica de la elaboración de tarjetas, pues se ha demostrado que contribuye en la producción de textos, contribuyendo a la formación integral de los niños y niñas.

Se sugiere a las docentes del nivel inicial utilizar la producción de cuentos, pues incrementa el vocabulario de los niños y niñas, así como su oralidad, creatividad y hace que el educando pueda desarrollar mejor su formación en el Área de Comunicación Integral.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aquino Casal, F. (1997). Para no aburrir al niño, Trillas, México.
- Alvarez, M. UPEL IPM “Producción de textos en literatura infantil aplicación de las técnicas de Gianni Rodari: un enfoque creativo.
- Andueza M. (1996) Dinámica de Grupos en Educación, Tercera edición. Edit Trillas, Madrid.
- Ausubel, D. P. y otros (1997) Psicología educativa. Segunda edición, edit. Trillas, México.
- Bettelheim, B. (1988). Psicoanálisis de los cuentos de hadas, Grijalbo, México.
- Caillois, Rr. (1986). Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo, FCE, México.
- Calero Pérez M. (1998), Constructivismo. Primera edición. Edit. San Marcos, Lima-Perú.
- Calero Pérez M. (1998), Educar jugando. Primera edición. Edit. San Marcos, Lima-Perú.
- Chateau, J. (1976). Las fuentes de lo imaginario, FCE, Madrid.
- Crisologo Arce, A. (1999), Diccionario Pedagógico. Primera edición. Edit. Abedul, Lima-Perú.
- Elizagaray, Alga M. (1975). En torno a la literatura infantil, Instituto Cubano del Libro, La Habana.
- Espriu V., (1993). Rosa María. El niño y la creatividad, Trillas, México.
- Ferreiro, E. y T., Ana (1998), Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño. Décima edición. Edit. Siglo XXI, edic. Argentina.
- Freud, S. (1973). “Lo siniestro”, en Obras completas, tomo III, Biblioteca Nueva, Madrid.
- Gómez Palacio, M. (compiladora). (1987). Psicología genética y educación, SEP, México.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., Nbaptista Lucio., M. (2010) Metodología de la Investigación, the McGraw Hill.
- Hinostroza de Celis, G. (1996), Aprender a formar niños lectores y escritores, Primera edición. Edit. Dolmen, edic. Santiago-Chile.
- Jaramillo, J. y Manjares (1998), Esperanza. Pedagogía de la escritura creadora, Primera edición. Edit. Magisterio, edic. Lima- Perú.
- Leclair, S. (1990). Matan a un niño. Amorrortu, Buenos Aires.
- Ley 28044 Ley General de Educación.
- Ministerio de educación (2000), Diseño Curricular Básico de Educación Primaria, Segunda edición, Lima-Perú.

- Ministerio de educación (2000), Comunicación. PLANCAD Secundaria, Primera edición, Lima-Perú.
- Ministerio de educación (2000), Área Comunicación Integral. Primera edición, Edit. metrocolor, Lima-Perú.
- Monroy (1999), Técnicas de aprendizaje significativo. Primera edición, Edit. San Marcos, Lima-Perú.
- Piaget, J. (1979). La formación del símbolo en el niño. FCE, México.
- Porcher, L., (1975). La educación estética. Lujo o necesidad, Kapelusz. Buenos Aires.
- Rojas Sara pura, W. (2009) Comentarios al Código de los Niños y Adolescentes y Derecho de Familia, Editorial Fecat, Lima-Perú.
- Roque Claros R. y Rojas Zavaleta D. (2003) Influencia de un ambiente letrado y la aplicación de juego didáctico en la iniciación a la lecto - escritura en niños y niñas de 4 años de IEI 192 Puno 2003", Tesis FCEDUC – UNA, Puno.
- Salas Guevara, J. “Estrategias Para Mejorar La Comprensión Lectora En El Ciclo De Educación Superior” (Perú Para Obtener el Título de Magíster.
- Salvat Editores (1987), Diccionario básico. Primera edición, Edith IHASA Mallorca, Barcelona, España.
- Schenquerman, C. (1981). “Retorno al cuerpo e interpretación simbolizante”, en revista Trabajo del psicoanálisis, vol. 1. núm. 1, s/editorial, México.
- Tucker, N., (1985). El niño y el libro, FCE, México.
- Tuttle, C. y Paquete, P. (1995), Juegos imaginativos para desarrollar la inteligencia de los niños. Primera edición, Edit. CEAC, Barcelona, España.
- Villegas Loza, O (1994), Manual Práctico del maestro. Primera edición, Edit. Atenea, Bolivia.
- Valdespino Echaury, L (1999), La educación preescolar en zonas marginadas. Segunda edición, Edit. Trillas, México.
- Vigil Guerra L. (2003) Estrategias Lúdicas por la producción de textos “Influencia de un ambiente letrado y la aplicación de juego didácticos en la iniciación a la lecto escritura en niños y niñas de 4 años de IEI 192 Puno 2003"
- Voizot, B. (1985). El desarrollo de la inteligencia en el niño, Ed. del Valle de México, México.
- Winnicott, D.W. (1992). Realidad y juego, Gedisa, Barcelona.

Yupanqui jallo, S. y Guillen Huaquisto, L., “Aplicación del programa “leo y escribo” en la iniciación de la lecto – escritura en niños de 5 años de la C.E.I. N° 322 “Santa Rosa” de la ciudad de Puno”.

<http://www.universia.net.co/docentes/articulos-de-educacion-superior/juan-jacobo-rousseau-la-educacion-y-la-naturaleza-humana.html>

http://www.prescott.edu.pe/sistemas/sitio_modelo/p_colegio/contenidos_institucion/sa-1-estructuradelsistema.html

ANEXOS

ANEXO N° 01 MATRIZ DE CONSISTENCIA

| Problema | Objetivos | Hipótesis | Variables y dimensiones | Metodología |
|--|---|---|---|---|
| <p>Problema general: ¿Cuáles son los efectos de la aplicación de los Juegos Creativos (acrósticos, palabras mágicas, jeroglíficos y criterios creativos) como técnica en la producción de textos funcionales en la Institución Educativa Inicial N° 193 Club De Leones en el año 2013?</p> | <p>Objetivo general: Determinar el efecto que produce la aplicación de los juegos creativos (acrósticos, rima las jeroglíficos, criterios creativos) como técnica en la producción de textos funcionales en el área de comunicación integral en los alumnos de cinco años de la Institución Educativa Inicial 193 Club de Leones de la ciudad de Puno en el año 2013.</p> | <p>Hipótesis general: La aplicación de los juegos creativos como técnica mejora la producción de textos funcionales por los alumnos de cinco años en el Área de comunicación en la Institución Educativa Inicial N° 193 “Club de Leones” de la ciudad de Puno, eficiente.</p> | <p>Variable Independiente: Juegos creativos Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Criterios Creativos ➤ Descripciones ➤ Palabra mágica ➤ Jeroglífico ➤ Acróstico | <p>Tipo de investigación: Aplicada Diseño de Investigación: Cuasi Experimental Población y Muestra Población: Está constituida por 56 niños de la institución educativa Inicial N° 193 Club de Leones de la ciudad de Puno. Muestra: Será una muestra estratificada al trabajarse la población asistente al aula</p> |
| <p>Problemas específicos: e) ¿Cuál es el efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales en las noticias? f) ¿Cómo es el efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales en las cartas? g) ¿Cuál es el efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales en la construcción de tarjetas? h) ¿Cómo es el efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales de los cuentos?</p> | <p>Objetivos Específicos: a.- Determinar el nivel de logros que tienen los alumnos de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 193 Club de Leones en la producción de textos funcionales de las noticias. b.- Establecer el efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales de las cartas. c.- Determinar el nivel de aprendizaje en la producción de texto funcionales de las tarjetas de los alumnos de cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 193 de la ciudad de Puno. d.- Establecer el efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales de los cuentos.</p> | <p>Hipótesis específica: 1. El efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales de las noticias, es eficiente. 2. El efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales de las cartas, es eficiente. 3. El efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales de la construcción de tarjetas en los niños, tiene niveles de logros significativos. 4. El efecto que tienen los juegos creativos como técnica en la producción de textos funcionales de los cuentos de los niños, tiene niveles de logros significativos.</p> | <p>Variable Dependiente: Producción de textos funcionales</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Noticias ➤ Cartas ➤ Tarjetas ➤ Cuentos | <p>Técnicas e Instrumentos: Pre test y post test Técnicas de procesamiento de datos: Medidas de Tendencia Central Medidas de Dispersión Media aritmética.</p> |

ANEXO N° 02 (MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES) MATRIZ OPERACIONAL

| Variable | Dimensiones | Indicadores | ITEMS |
|---|--|--|------------------|
| Dependiente: PRODUCCIÓN DE TEXTOS FUNCIONALES. | I.-TIPOS DE PRODUCCION DE TEXTOS | <ul style="list-style-type: none"> • Conoce la noticia • Identifica las características de la noticia • Produce textos del tipo noticioso | 2 1 1 |
| | a.- Noticias | | |
| | b.- Carta | <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la utilidad de la carta • Elaboran una carta respondiendo a preguntas • Rotula el sobre para enviarlo. | 1 1 1 |
| | c.- Tarjetas | <ul style="list-style-type: none"> • Conoce el uso de las tarjetas • Elabora tarjetas dando un mensaje | 2 2 |
| | d.- Cuentos | <ul style="list-style-type: none"> • Coloca el título a su cuento inventado • Inventa cuentos que tenga secuencia. | 2 1 |
| | II.- Tiempo dedicado a la producción de textos | <ul style="list-style-type: none"> • En forma diaria • Solo una vez por semana • La producción de textos se realiza una vez al mes • No se realiza producción de textos | 1 1 1 1 |
| | III.- Conocimiento de producción de textos | <ul style="list-style-type: none"> • Conocen los tipos de producción de textos • Los niños producen textos de diferentes tipos | 1 1 |
| Independiente: APLICACIÓN DE JUEGOS CREATIVOS | I.- TIPOS DE JUEGO Críticos creativos | <ul style="list-style-type: none"> • Identifica personajes en una serie de televisión • Opina acerca de los hechos de la serie • Opina acerca de los hechos de la serie con relación a su vida. | 1 1 1 |
| | Palabra mágica | <ul style="list-style-type: none"> • Descifra palabras • Descifra y da significado a las palabras • Crea y representa otra formas de juego más difícil | 1 1 1 |
| | Jeroglífico | <ul style="list-style-type: none"> • Representa dibujos sin significado • Dibuja y acompaña con algunas palabras orales. • Representa plásticamente el mensaje de un texto | 2 1 1 |

| | | | |
|--|--|---|-------------|
| | Acróstico | <ul style="list-style-type: none"> • Crea palabras o nombres de 4 letras • Usa dos o más nombres al crear rimas • Usa más de dos nombres y en distintos lugares las letras de los nombres al crear textos. | 1 1 1 |
| | II. Participación Activa | <ul style="list-style-type: none"> • Participa en forma individual • La participación es grupal | 1 1 |
| | III. Reconoce a Cada uno de los Juegos | <ul style="list-style-type: none"> • Identifica el tipo de juego que está desarrollando | 2 |

| N° | NOTICIAS | | | CARTAS | | | TARJETAS | | | CIENTOS | | | TOTAL |
|-------|-------------------|--|----------------------------------|----------------------------------|---|-------------------------------|-------------------------------|-----------------------------------|---|--|-------------------------------------|---|-------|
| | Conoce la noticia | Identifica las características de la noticia | Produce textos de tipo noticioso | Reconoce la utilidad de la carta | Elaboran una carta respondiendo preguntas | Rotula el sobre para enviarlo | Conoce el uso de las tarjetas | Elabora tarjetas dando un mensaje | | Coloca el título a su cuento inventado | Inventa cuentos que tenga secuencia | | |
| | A | B | C | A | B | C | A | B | C | A | B | C | |
| 1 | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | | | | | | | | | | | | | |
| 14 | | | | | | | | | | | | | |
| 15 | | | | | | | | | | | | | |
| 16 | | | | | | | | | | | | | |
| 17 | | | | | | | | | | | | | |
| 18 | | | | | | | | | | | | | |
| 19 | | | | | | | | | | | | | |
| 20 | | | | | | | | | | | | | |
| 21 | | | | | | | | | | | | | |
| TOTAL | | | | | | | | | | | | | |

ANEXO N° 04
PROYECTO DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES

Nombre : Disfrutemos de nuestras producciones

Temporalización : 20 días

Justificación : EN IMPORTANTE APLICAR NUEVAS TECNICAS PARA LA PRODUCCION DE TEXTOS Y ASI PODER ENFRENTAR LA EMERGENCIA EDUCATIVA LOGRANDO QUE EL NIÑO CREE, PORDUZCA Y DISFRUTE AL MAXIMO DE SU PRODUCCION INCREMENTANDO SU LENGUAJE E INICANDOLO EN LA LECTO ESCRITURA POR LO QUE SE HA PLANIFICADO EL PRESENTE PROYECTO

II. PRE PLANIFICACIÓN

| ¿QUÉ HAREMOS? | ¿CÓMO LO HAREMOS? | ¿PARA QUÉ LO HAREMOS? |
|----------------------|--------------------------|------------------------------|
| producir textos | usando diversos medios | para aplicar nuevas técnicas |
| cartas | investigando | para leer |
| cuentos | escuchando | para conocer |
| noticias | leyendo | para estar enterados |

IV. SELECCIÓN DE COMPETENCIAS

| ÁREA | ORGANIZADOR | CAPACIDAD INDICADOR | INSTRUMENTO EVALUACIÓN |
|-----------------|---|--|---|
| PERSONAL SOCIAL | CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD PERSONAL Y AUTONOMÍA | Reconoce su derecho a ser llamado por su nombre y a ser escuchado y respetado | Ficha de observación |
| | | Muestra confianza, seguridad y agrado por las tareas que realiza. | Ficha de observación |
| | DESARROLLO DE LAS RELACIONES DE CONVIVENCIA DEMOCRÁTICA | Disfruta de los acuerdos eligiendo entre varias opciones. | Cumplimiento de las Normas de convivencia |
| COMUNICACION | EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL | Escucha con atención y sin interrupciones los relatos de cuentos o narraciones | Ficha de observación |
| | | Narra experiencias reales e imaginarias con secuencia lógica | Hoja de aplicación |
| | | Describe, nombra y narra de manera sencilla algunas características utilidad de objetos, seres vivos y situaciones | Hoja de aplicación |
| | | Demuestra su interés por escuchar, preguntar y responder. | Ficha de observación |
| | COMPRENSIÓN DE TEXTOS | Responde con claridad y argumenta sus respuestas sobre lo leído | Ficha de observación |

| | | | |
|--|------------------------------------|--|--|
| | | <p>Escoge libros y materiales impresos para leer o para que le sean leídos por el adulto</p> <p>Respetar las normas acordadas para el cuidado de los textos; manos limpias, cuidado de los textos.</p> | <p>Hoja de aplicación</p> <p>Hoja de aplicación</p> |
| | <p>PRODUCCIÓN DE TEXTOS</p> | <p>Planifica la producción de diferentes textos: que y para quien lo harán.</p> <p>Construye colectivamente textos sencillos dictados por el adulto</p> <p>Crea textos libremente para comunicar sus ideas</p> <p>Utiliza el dibujo para expresar sus experiencias, les coloca nombre y los describe</p> <p>Comunica verbalmente, ideas e historias sencillas sobre su producción y comprende que llevan un mensaje.</p> <p>Participa con entusiasmo en sus producciones individuales y grupales</p> | <p>Hoja de aplicación</p> |

I. PLANIFICACIÓN CON LOS NIÑOS

| ¿QUÉ SABEMOS? | ¿QUÉ QUEREMOS HACER? | ¿CÓMO LO HAREMOS? | ¿QUÉ NECESITAMOS? | ¿CÓMO LO ORGANIZAMOS? |
|-------------------------------------|----------------------|---|-------------------|-----------------------|
| Qué existen cuentos | Crear cuentos | Jugando | Papeles | En pequeños grupos |
| Que son bonitas que les gusta jugar | Escribir cartas | Copiando, dictando a la profesora | Plumones | En grupos |
| Que alguien las manda | Crear noticias | Por medio de lluvia de ideas, creando noticias personales | Siluetas | individualmente |

II. PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES

| NOMBRE DE LA ACTIVIDAD | ESTRATEGIAS | CRONOGRAMA |
|---|-------------|--|
| <p><u>“LA NOTICIA PERSONAL”</u></p> <p><u>INICIO</u> Se motivara por medio de la lectura de un cuento LA GOTITA DE AGUA. Había una vez una gotita De agua que de una nube bajo Cayo en un rio y se encontró con Varias gotitas Luego un fuerte viento la llevo hacia Unas flores y estas le agradecieron. Se rescatara sus saberes previos por medio de preguntas. ¿Saben que es una noticia?, ¿Dónde podemos escucharlas? ¿que le paso a la gotita?</p> <p><u>PROCESO</u></p> | | <p>LUNES</p> <p><u>MI NOTICIA PERSONAL</u></p> <div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div> <hr/> <hr/> <hr/> <p>CONSIGNA: DIBUJA Y COPIA TU NOTICIA</p> |

Cuentan una noticia personal de algo que les paso antes de llegar al jardín cada uno de los niños, la comentan y respondes a las siguientes preguntas, ¿Qué les pareció? ¿de que se trataba la noticia?

Dibujan lo que mas les gusto de la noticia tratando de escribir en las líneas

SALIDA

Exponen sus trabajos, haciendo la técnica del museo

“LA NOTICIA DEL DIBUJO ANIMADO”

INICIO

Se motivara por medio de la lectura de un cuento de Naruto.

Se le preguntara: ¿conocen a este dibujo animado?,¿ donde lo han visto?

PROCESO

Se les pide que creen una noticia acerca de un dibujo animado de su preferencia O que cuenten una noticia que escucharon

CIERRE

Cuentan la noticia del dibujo animado de su preferencia

Dibujan su noticia

MARTES

LA NOTICIA DE MI DIBUJO ANIMADO PREFERIDO



CONSIGNA:DIBUJA Y COPIA TU NOTICIA

“La noticia y las palabras mágicas ”

INICIO

Se les cantara una canción el elefante trompita

Yo tengo un elefante

Que se llama trompita

Mueve sus orejas

Llamando a su mamita...

Se le pregunta ¿escucharon alguna vez esa canción?¿saben escribir alguna palabra ¿que palabra les gusto más?

PROCESO

MIÉRCOLES

ELEFANTE

Hacemos una lluvia de ideas de la palabras que escuchamos en la canción del elefante trompita.

Escogen una palabra que se le demorará la palabra mágica, a partir de esta palabra que la escribimos en el papelote, crean una noticia utilizando la palabra mágica, escogen una noticia

CIERRE

Dictan la noticia escogida a la profesora y esta la escribe en el papelote

Dibujan lo que indica la palabra mágica

“jeroglífico para realizar una noticia”

INICIO

Escuchan una adivinanza

Se les preguntará: ¿Les gusto?, ¿pueden crear más adivinanzas?

PROCESO

Se le presenta un jeroglífico lo observan describen y descubren el acertijo por medio de lluvia de ideas

Partiendo de un jeroglífico inventan una noticia de la figura que mas les agrado.

Indican su noticia la dictan a la profesora

CIERRE

Dibuja la respuesta del jeroglífico

JUEVES



“Una carta para su dibujo preferido”

INICIO

Observan en la Tv. un dibujo animado

Se les realiza diferentes preguntas ¿les gusto? ¿Como se sintieron? ¿Qué le quisieran decir al pato Lucas?

PROCESO

Observan una carta que les mando el pato Lucas y escuchan su contenido

Dictan a su maestra la respuesta a la carta del Pato Lucas

Escriben el sobre copiando de la pizarra

Dibujan y agregan el dibujo colocan la carta en el sobre rotulado

CIERRE

Envían la carta

VIERNES



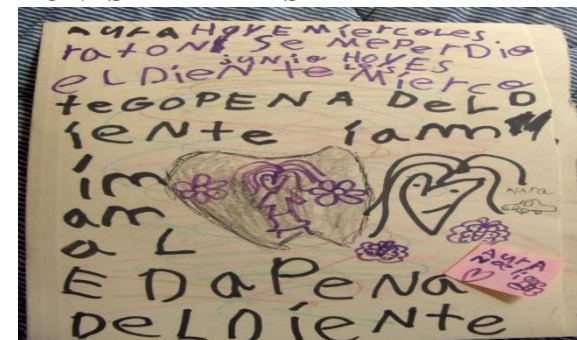
“Una carta para la palabra mágica”

INICIO
 Observan una silueta y jugamos a hacer rima las
 Comentan ¿que les pareció? ¿Que significa? ¿De que color es?

PROCESO
 Descubren la palabra mágica
 Por medio de lluvia de ideas describimos sus características y su significado
 Dictan una carta
 Copian la carta realizando un dibujo

CIERRE
 Envían la carta

LUNES Y MARTES



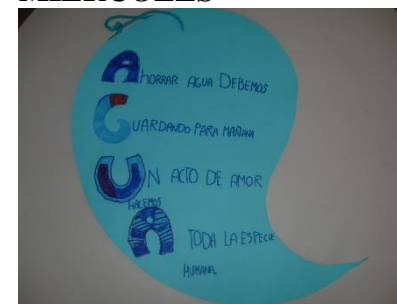
“La carta y el acróstico”

INICIO
 Se les motivara por medio de una adivinanza
 Se rescatara sus saberes previos por medio de preguntas

PROCESO
 Observan un descubren su mensaje del acróstico
 Realizan un acróstico el en papelotes en forma grupal
 Dictan a su maestra a quien va dirigida la carta con el mensaje descubierto
 en el acrostico inventado

CIERRE
 Entregan su carta a sus padres y piden que la lean.

MIÉRCOLES



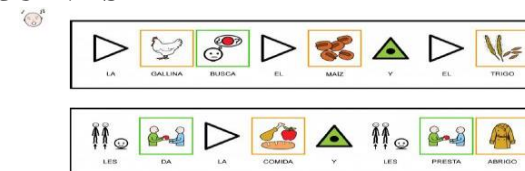
“La carta y el jeroglífico”

INICIO
 Observan un jeroglífico
 Se les realiza diversas preguntas ¿lo vieron antes? ¿Saben para que sirve?,
 ¿podemos realizar uno?

PROCESO
 Realizamos un jeroglífico
 Enviamos un jeroglífico de regalo por medio de una carta
 Realizan un sobre y copian el nombre a quien va dirigido el jeroglífico

CIERRE
 Llevan sus cartas a casa y la comparten con su familia

JUEVES



“La tarjeta de mi dibujo favorito”

INICIO

Escuchan un cuento la tarjeta de Marilyn
Se les realiza diversas preguntas ¿Quién era Marilyn? ¿Que le regalo?¿Como era la tarjeta?

PROCESO

Observan un programa de TV.

Comentan que les pareció, dan conocer sus puntos de vista emiten una critica
Escogen un modelo de tarjeta para el personaje de la historieta que mas les gusto

Escogen la técnica y la aplican

CIERRE

Realizan una tarjeta escribiendo un mensaje

VIERNES



“La tarjeta y nuestra palabra mágica”

INICIO

Escuchan la canción de mi amigo
Responden a las siguientes preguntas ¿De quien se trata la canción? ¿Saben que significa?

PROCESO

Descubren el significado de la palabra escogida de la canción con ayuda de algunos libros.

Realizamos una tarjeta

Escogen el modelo

Escogen la técnica

CIERRE

Realizan una tarjeta donde copian la palabra mágica

LUNES



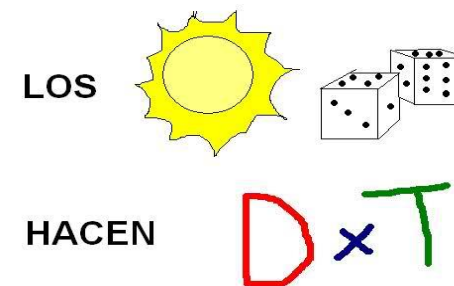
“Una tarjeta en forma de acróstico” INICIO
 Observan una serie de laminas
 PROCESO
 Describen cada lamina por medio de lluvia de ideas
 Escogen un personaje y con su nombre
 Realizamos un acróstico en el papelote
 Escogen el modelo
 Escogen la técnica y realizan una tarjeta
 CIERRE
 En cartulina adornan el acróstico que mandaran como una tarjeta

MARTES



“Jeroglífico y la tarjeta” INICIO
 Observan un jeroglífico en el papelote y se le premia al niño que descubra el mensaje
 ¿Les gusto?¿como se sintieron?¿podemos inventar otro nosotros?
 PROCESO
 Inventamos un jeroglífico y escondemos el lugar y fecha de la invitación
 Escogen el modelo de la tarjeta
 CIERRE
 Escogen la técnica y realizan una tarjeta adornando el jeroglífico que mandaremos

MIERCOLES



“Mi Cuento favorito” INICIO
 Observan un cuento los tres chanchitos
 Se les realizara las siguientes preguntas ¿Quiénes eran sus personajes? ¿De que se trataba el cuento? ¿Qué final tuvo?
 PROCESO
 Escuchan el cuento luego escogen a su personaje favorito
 Dan a conocer su enseñanzas
 Inventan un cuento
 CIERRE
 Con ayuda de papá realizan un cuento

JUEVES



“Cuentos palabras magias y rimas”

INICIO

Observan diversas siluetas

¿Qué les pareció? ¿Cuál silueta les gusto más?

PROCESO

Realizamos un juego Escogen una palabra y descubren su significado crean una rima y luego Con la palabra mágica crean un cuento en grupos

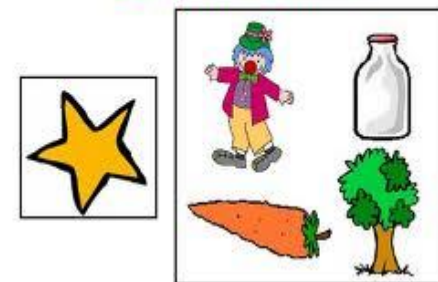
Dibujan a sus personajes

CIERRE

Leen su cuento inventado a sus compañeros

VIERNES

¿qué rima con...?



“Cuentos a partir de un jeroglífico”

INICIO

Observan un jeroglífico

¿Que nos indica el jeroglífico?, ¿de quien se trata?¿como lo podemos descifrar el mensaje rápidamente?

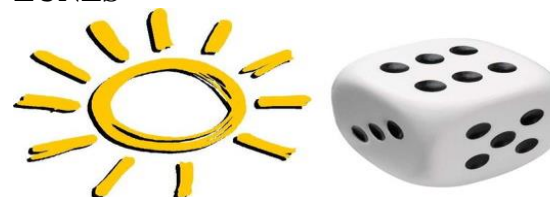
PROCESO

Tomando en cuenta las figuras del jeroglífico, podemos inventarnos un cuento Colocamos el jeroglífico en un papelote y escribimos en la parte baja el cuento inventado siguiendo la estrategia la papa se quema para que al niño q le toca continúe con el cuento La maestra escribe el cuento y los niños y niñas dibujan los personajes del cuento. Respetando el inicio nudo y desenlace del cuento.

CIERRE

Inventan un cuento en sus casas partiendo de su jeroglífico

LUNES



“Acróstico y el cuento”

INICIO

Observan un acróstico del nombre de la profesora

Se les pregunta: ¿Qué letras tenia?, ¿conocen las letras?, ¿Qué vocales conocen?

PROCESO

MARTES

Podemos realizar acrósticos con cada uno de los nombres de los niños y niñas, luego se les pide que escojan A cuatro nombres de los niños y niñas que serán los personajes de nuestro cuento

Inventan un cuento en función a los personajes escogidos teniendo en cuenta las características de cada uno de los personajes que indica el acróstico

CIERRE

Dibujan y dictan el cuento a su maestra



**“La noticia
,rima las y el
acróstico”**

INICIO

Observan un acróstico y en base a la figura que rima con tuna y las letras de la figura, la maestra les lee una noticia con la palabra que rima.

PROCESO

Observan UN ACROSTICO lo realizan luego escogen una figura e indican su nombre, escogen una silueta recortada del periódico de la figura escogida y realizan una noticia partiendo de las letras del nombre de la silueta

Realizan un acróstico

CIERRE

Inventan una noticia con las figuras descubiertas, en sus casas

MIÉRCOLES



PRODUCTO: CUENTOS JEROGLIFICOS TARJETAS NOTICIAS

EVALUACIÓN: SE CUMPLIERON CON TODAS LAS ACTIVIDADES PROGRAMAS LOGRANDO UN GRAN CAMBIO EN LOS NIÑOS AL PRODUCIR SUS NOTICIAS, CARTAS, CUENTOSY UN MEJOR DESARROLLO DE SU LENGUAJE E INTERES POR LA LECTURA.

ANEXO N° 05

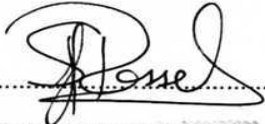
CONSTANCIA DE CORRECCIÓN DE ESTILO DE TESIS

El que suscribe Mg Mirna Sanchez Rosell , deja constancia de la corrección de estilo de la Tesis titulada JUEGOS CREATIVOS (ACRÓSTICOS, PALABRAS MÁGICAS, JEROGLÍFICOS Y CRITERIOS CREATIVOS COMO TECNICA EN LA PRODUCCION DE TEXTOS FUNCIONALES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 193 CLUB DE LEONES EN EL AÑO 2009 donde se consideraron los siguientes criterios:

- Coherencia en la presentación de las ideas.
- Cohesión en la Articulación de ideas.
- Precisión Ortográfica en el uso de grafía y tildes.
- Concordancia nominal y verbal adecuada
- Redacción científica adecuada según lo propio a la redacción científica.

Elaborada por los Ejecutores DANIA SOLEDAD BACA WIESSE y JUDITH MARLENE DE LA TORRE CAPARACHIN a fin de optar el grado de Magister en Gestión Educacional en la Universidad Cesar Vallejo

Puno, 18 de Julio del 2009



Prof. Myrna Sanchez Rosell
Prof. Myrna Sanchez Rosell
Esp. Leng. Lit. Ps. F.
UNA - PUNO

ANEXO N° 06

CONSOLIDADO DE INFORMES DE OPINIÓN DE EXPERTOS DEL INSTRUMENTO:

I. DATOS DE IDENTIFICACION:

1.1 Nombre del Instrumento motivo de evaluación: lista de cotejo de entrada y salida, guía de observación y sesiones de aprendizaje.

1.2 Título de la Investigación: "JUEGOS CREATIVOS (ACRÓSTICOS, PALABRAS MÁGICAS, JERoglíficos Y CRITERIOS CREATIVOS COMO TECNICA EN LA PRODUCCION DE TEXTOS FUNCIONALES DE LA INSTITUCION EDUCATIVA INICIAL N° 193 "CLUB DE LEONES "- PUNO EN EL AÑO 2009"

1.3 Autor del Instrumento: **DANIA SOLEDAD BACA WIESSE**
JUDITH MARLENE DE LA TORRE CAPARACHIN

Alumna de la Sección Maestría de la Escuela de Postgrado de la Universidad

II. ASPECTOS DE VALIDACION E INFORMANTES:

| ASPECTOS INFORMANTES | CRITERIOS | Mg Marta Ticona Mamani | Mg Magda Ortiz Lino. | Mg Yanet Barriga Hinojosa. | Mg. Fortunato Nuñez Rodríguez | Mg. Nidia Frisancho Aleman | Promedio de % de puntuación asignada por expertos |
|--|--|------------------------|----------------------|----------------------------|-------------------------------|----------------------------|---|
| 1. CLARIDAD | Está formulado con lenguaje apropiado. | 60 | 80 | 80 | 60 | 80 | 72 |
| 2. OBJETIVIDAD | Está expresado en conductas observables. | 60 | 80 | 80 | 60 | 80 | 72 |
| 3. ACTUALIDAD | Adecuado al avance de la ciencia y la tecnología. | 100 | 80 | 100 | 60 | 80 | 84 |
| 4. ORGANIZACION | Existe una organización lógica. | 60 | 60 | 80 | 60 | 60 | 64 |
| 5. SUFICIENCIA | Comprende los aspectos en cantidad y calidad | 60 | 80 | 80 | 80 | 60 | 72 |
| 6. INTENCIONALIDAD | Adecuado para valorar aspectos de las estrategias | 60 | 80 | 80 | 80 | 60 | 72 |
| 7. CONSISTENCIA | Basado en aspectos teórico-científicos de | 80 | 80 | 100 | 80 | 80 | 84 |
| 8. COHERENCIA | De índices, indicadores y las dimensiones. | 80 | 60 | 80 | 80 | 60 | 72 |
| 9. METODOLOGIA | La estrategia responde al propósito del diagnóstico | 80 | 60 | 80 | 80 | 60 | 72 |
| 10. OPORTUNIDAD | El instrumento ha sido aplicado en el momento oportuno o más adecuado. | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 |
| Promedio general de la opinión de expertos | | | | | | | |

Adaptado de: OLANO, Atilio. (2003) Tesis doctoral: estrategias didácticas y nivel de información sobre Didáctica General, en Instituciones de formación docente de la Región Lima.

Fuente: Informes de expertos sobre validez y aplicabilidad del instrumento.

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Si es aplicable para el propósito propuesto

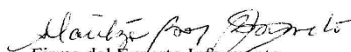
III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:75.....

% V: OPINIÓN DE APLICABILIDAD:

(...) El instrumento puede ser aplicado, tal como está elaborado.

(...) El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado.

Lugar y fecha: Ciudad de Puno 31- Mayo- 2009


Firma del Experto Informante.
DNF: 00760502



