



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

FACULTAD
DE
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial

dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica

pedagógica en el II Ciclo del Nivel de Educación Inicial 2015-2017

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA
PRODUCCIÓN DE TEXTOS ESCRITOS EN LOS ESTUDIANTES DE
5 AÑOS DE LA I.E.I N° 135, LA JALQUILLA, SAN IGNACIO, 2016

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Noemí Morocho Peña

Asesor:

Dr. Virgilio Gómez Vargas

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

COPYRIGHT© 2017 by
NOEMÍ MOROCHO PEÑA
Todos los derechos reservados



PERÚ

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
CAJAMARCA

FACULTAD
DE
EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE PERFECCIONAMIENTO DOCENTE

Programa de Segunda Especialidad en Educación Inicial

dirigido a docentes de Educación Primaria que desempeñan su práctica

pedagógica en el II Ciclo del Nivel de Educación Inicial 2015-2017

Trabajo de Investigación Acción:

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA MEJORAR LA
PRODUCCIÓN DE TEXTOS ESCRITOS EN LOS ESTUDIANTES DE
5 AÑOS DE LA I.E.I N° 135, LA JALQUILLA, SAN IGNACIO, 2016

Para optar el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial

Por:

Noemí Morocho Peña

Aprobado por el Jurado Evaluador:

Mg. Iván Alejandro León Castro
Presidente

Dra. María Rosa Reaño Tirado
Secretaria

Dr. Segundo Ricardo Cabanillas Aguilar
Vocal

Cajamarca, Perú

Junio de 2017

A:

A los futuros profesionales y estudiantes
que tienen metas por seguir superándose
para que tomen como referencia esta
investigación, a mi familia por apoyarme
en este nuevo reto en mi vida

AGRADECIMIENTOS

A Dios, familia, al MED, UNC, formadores que me han apoyado para seguir estudiando y emprender nuevos retos.

ÍNDICE GENERAL

Ítems	pág.
AGRADECIMIENTOS	v
ÍNDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE CUADROS	ix
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	1
I.FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA	5
1.1.Caracterización de la práctica pedagógica	5
1.2.Caracterización del entorno sociocultural	6
1.3.Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía	6
II.JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	7
III.SUSTENTO TEÓRICO	8
3.1.Marco teórico	8
3.1.1.Teoría de Piaget sobre lenguaje y pensamiento del niño	8
3.1.2.Teoría de Vygotsky del pensamiento y el lenguaje	11
3.1.3.Teorías del juego	13
3.1.4.Enfoque de la escritura de Daniel Cassany	24
3.1.5.Teoría de Emilia Ferreiro y Ana Teberosky	25
3.1.6.Enfoque Comunicativo textual	35
3.2.Marco conceptual	43
3.2.1.Estrategia	43
3.2.2.Estrategia lúdica	43
3.2.3.Estrategia de enseñanza-aprendizaje	43
3.2.4.Cuento	43
3.2.5.Rima	44
3.2.6.Adivinanza	44
3.2.7.Tarjeta	44
3.2.8.Juego	44
3.2.9.Ruleta mágica	44
3.2.10.Cubo mágico	45
3.2.11.Caja mágica	45
IV.METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	46

4.1.Tipo de investigación:	46
4.2.Objetivos	46
4.2.1.Objetivos del proceso de la Investigación Acción:	46
4.2.2.Objetivos de la propuesta pedagógica:.....	47
4.3.Hipótesis de acción	47
4.4.Beneficiarios de la propuesta innovadora	47
4.5.Población y Muestra de la investigación	48
4.6.Instrumentos	48
4.6.1.Instrumentos de enseñanza:.....	48
4.2.2.Instrumentos de aprendizaje.....	49
V.PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN	50
5.1.Matriz de plan de acción	50
5.2.Matriz de evaluación	51
5.2.1.Evaluación de la acción.....	51
5.2.2.Evaluación de resultados	52
VI.DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	53
6.1.Presentación de resultados y tratamiento de la información	53
6.1.1.Análisis de las sesiones de aprendizaje	53
6.1.2.Análisis de la aplicación de la estrategia de investigación acción	54
6.1.3.Análisis de los diarios reflexivos.....	55
6.1.4.Análisis del procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida	56
6.1.5.Análisis del procesamiento del nivel de logro del aprendizaje,	58
6.2.Triangulación	59
6.3.Lecciones aprendidas	60
VII.DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS	61
7.1.Matriz de difusión	61
CONCLUSIONES	62
SUGERENCIAS	63
LISTA DE REFERENCIAS	64
ANEXOS	65
Anexo N° 01: Matrices.....	66
Matriz N° 01: Análisis de Sesiones de Aprendizaje.....	66
Matriz N° 02: Aplicación de la estrategia de investigación acción.....	67
Matriz N° 03: Análisis de Diarios Reflexivos.....	68

Anexo N° 02: Sesiones de Aprendizaje	71
Anexo N° 03: Instrumentos de Recolección de Información.....	102
Anexo N° 04: Diario Reflexivo relacionado con mi Práctica Pedagógica.....	104
Mapa conceptual de la Reconstrucción de la práctica pedagógica.....	110
MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN	111

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1: Resultado de la aplicación de las estrategias lúdicas para desarrollar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 135 La Jalquilla, San Ignacio, 2016.	54
Cuadro 2: Resultado de las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 135 La Jalquilla; San Ignacio.	56
Cuadro 3: Resultados del logro de indicadores de las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 135 La Jalquilla, San Ignacio.	57
Cuadro 4: Resultados del logro de aprendizajes por sesión en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 135 La Jalquilla, San Ignacio.	58

RESUMEN

La presente Investigación Acción responde a la interrogante ¿Qué estrategias lúdicas debo aplicar para mejorar mi práctica pedagógica relacionada con la producción de textos escritos de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135- La Jalquilla, San Ignacio, 2016? El objetivo de la investigación es “Mejorar mi práctica pedagógica relacionada con la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio, 2016.” La hipótesis de acción que guía la investigación es “Mi práctica pedagógica mejorará significativamente mediante la aplicación de estrategias lúdicas para fortalecer la producción de textos escritos de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio, 2016”. La muestra estuvo conformada por 10 sesiones de aprendizaje, 13 estudiantes y la docente de aula (investigadora). Se aplicó un Plan de Acción con estrategias lúdicas (ruleta mágica, cubo mágico y caja mágica). Los instrumentos de recolección de datos que se utilizaron, fueron: lista de cotejo, guías de observación, diarios de campo y diarios reflexivos. Los resultados de la investigación acción demuestran que la aplicación del plan acción ha permitido fortalecer y validar mi nueva práctica pedagógica, cumpliéndose con los objetivos establecidos. Asimismo, se mejoró significativamente (53%) la producción de textos (cuentos, rimas, adivinanzas y dedicatorias) de los estudiantes de la muestra de estudio.

Palabras clave: estrategias lúdicas, producción de textos escritos, práctica pedagógica.

ABSTRACT

The present action research work addresses the question: What ludic strategies should I use to improve my pedagogical practice related to the production of written texts in the five-year-old students at the 135 School, La Jalquilla, San Ignacio, 2016? The aim was: "To improve my pedagogical practice related to the use of ludic strategies to improve the production of written texts in the five-year-old students at the 135 School, La Jalquilla, San Ignacio, 2016." The action hypothesis is "My pedagogical practice will significantly improve through the use of ludic strategies to strengthen the production of written texts in the five-year-old students at the 135 School, La Jalquilla, San Ignacio, 2016". The sample consisted of ten learning sessions, thirteen students and the classroom teacher (researcher). An Action Plan with ludic strategies (magic roulette, magic cube and magic box) was developed. The instruments to collect the data were: checklist, observation guide, field journals and reflective journals. The results of the present action research work demonstrate that the development of the action plan has allowed me to strengthen and validate my new pedagogical practice, achieving the stated objectives. Likewise, the production of texts, such as stories, rhymes, riddles and dedications, significantly improved (53%) in the students in the study sample.

Key words: ludic strategies, production of written texts, pedagogical practice

INTRODUCCIÓN

En los últimos tiempos nuestro tema de interés es de mejorar la educación en nuestro país que responda a competencias que deben lograr los estudiantes al finalizar un ciclo de educación, es por ello que en el nivel inicial se debe dar un trato y atención oportuna que se logren competencias para el futuro. Nuestro sistema educativo nacional propone cuatro competencias básicas en el área de comunicación desde la etapa inicial. Desde este marco me planteo desarrollar la producción de textos escritos y responder a esta problemática:

¿Qué estrategias lúdicas debo aplicar para mejorar mi práctica pedagógica relacionada con la producción de textos escritos de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135- La Jalquilla, San Ignacio, 2016?

Así mismo la hipótesis que guía esta investigación es “Mi práctica pedagógica mejorará significativamente mediante la aplicación de estrategias lúdicas para fortalecer la producción de textos escritos de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio, 2016”.

La investigación acción se llevó a cabo en el área rural, en el caserío la Jalquilla, en la I.E.I. N° 135 con niños de 5 años lo cual fue significativa por las estrategias planteadas y la participación activa de los estudiantes, mejorando la producción de textos escritos. Por otro lado tuvimos limitaciones en la participación de los padres de familia ya que esta propuesta fue novedosa para ellos. En cuanto a los instrumentos de recolección de datos que se emplearon en la investigación fueron de enseñanza y aprendizaje como: diario de campo, diario reflexivo, lista de cotejo de entrada y salida, lista de cotejo de observación de la aplicación de la estrategia en el proceso de deconstrucción y reconstrucción de la práctica pedagógica.

Por lo tanto la presente investigación comprende diferentes apartados:

En el apartado I se presenta la fundamentación del problema que comprende la caracterización de la práctica pedagógica, caracterización del entorno sociocultural, planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía.

En el apartado II contiene la justificación que comprende tres aspectos: teórica, metodológica y práctica pedagógica.

En el tercer apartado III comprende el sustento teórico que enmarca teorías y enfoques que respaldan la producción de textos escritos.

En el apartado IV enmarca la metodología de la Investigación: objetivos del proceso de Investigación Acción, los objetivos de la propuesta pedagógica, hipótesis de acción, beneficiarios de la propuesta innovadora, población y muestra y los instrumentos de recolección de información.

En el apartado V se encuentra el plan de acción: matriz del plan de acción, matriz de evaluación de las acciones y de los resultados.

En el apartado VI comprende la discusión de los resultados: presentación de los resultados y tratamiento de la información, triangulación, lecciones aprendidas.

En el apartado VII comprende la difusión de los resultados: matriz de difusión, conclusiones, sugerencias, referencias, y los anexos.

Es así que en esta investigación se describe detalladamente los apartados mencionados y se da respuesta a la problemática detectada en el aula.

I. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1. Caracterización de la práctica pedagógica

En mi desempeño de mi práctica pedagógica en la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla y en la sistematización de los registros de los diarios de campo, comento que he detectado categorías, subcategorías, y debilidades en las cuales me baso en las siguientes: Motivación, estrategias metodológicas, medios y materiales, evaluación. Estas categorías se han obtenido como producto del análisis de las recurrencias determinadas de los registros de información. Cada categoría interviene en un momento determinado de las sesiones de aprendizaje.

Respecto a la motivación afirmo que las estrategias fueron débiles y de interés para el niño, así mismo faltó enfatizar el diálogo de preguntas y observación de imágenes, para rescatar saberes previos.

Las estrategias metodológicas que utilice durante la ejecución de las sesiones de aprendizaje fueron desmotivadoras, descontextualizadas a la edad de los niños, además en la lectura de textos creados los niños y niñas se distraían y no se lograba expresar en su totalidad el texto por parte de los estudiantes.

Con respecto a los medios y materiales, empleé imágenes que no fueron tan vistosas y coloridas porque eran pequeñas. Así mismo rescato que tuve vacíos en mi práctica pedagógica porque no apliqué estrategias innovadoras lúdicas de interés para los estudiantes. Cuando realice la evaluación fue a través de la Metacognición para reflexionar el logro de los aprendizajes en la competencia producción de textos escritos.

1.2. Caracterización del entorno sociocultural

La comunidad del caserío la Jalquilla del distrito y provincia de San Ignacio se caracteriza por ser una sociedad agrícola la cual los padres y madres de familia son de recursos bajos en economía, repercutiendo el desarrollo integral de los niños, en el aspecto sociocultural tienen un grado de instrucción de primaria completa en su mayoría, ya que esto repercute en las oportunidades de atención oportuna y pertinente que se le brinda a los estudiantes para el logro de sus aprendizajes. En el aula se nota esos vacíos porque el padre de familia tiene por desconocimiento, considerando una educación para sus hijos de manera mecánica y tradicional.

En el aspecto cultural los padres de familia de la Institución Educativa tienen poco interés por cumplir con sus responsabilidades ya que olvidan que la educación es un derecho de los estudiantes y que se debe priorizar el dinero para utilizarlo en lo que requiera los estudiantes como: la adquisición de sus materiales educativos, alimentación sana y balanceada, etc. Sin embargo se ha descuidado este aspecto ya que muchos padres se esperan en el pago del programa JUNTOS para comprar lo indispensable para sus niños y niñas, ya que dentro del aula es muy notorio el escaso apoyo que brinda el padre de familia.

1.3. Planteamiento del problema y formulación de la pregunta guía

En mi práctica pedagógica se evidencia el uso inadecuado y aplicación de estrategias para producir textos escritos, al momento de ejecutar una sesión de aprendizaje y al pedir la participación de los estudiantes de ideas para crear textos de su interés ya que esta competencia se desarrolla desde la etapa inicial de acuerdo a su creatividad e imaginación y a la actividad cotidiana familiar donde se desenvuelve el estudiante. Es por ello que me planteo responder a la siguiente interrogante ¿Qué estrategias lúdicas debo aplicar para mejorar mi práctica pedagógica relacionada con la producción de textos escritos de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135- La Jalquilla, San Ignacio, 2016?.

II. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Las razones por el cual propongo la ejecución de la investigación acción pedagógica son las siguientes:

Desde el aspecto teórico la investigación acción busca acceder a teorías y enfoques sobre cómo desarrollar la producción de textos escritos en los estudiantes del nivel inicial a través de la aplicación de estrategias lúdicas.

En lo metodológico se orienta pertinentemente en la aplicación de estrategias lúdicas para desarrollar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años, con los juegos de ruleta mágica, juego del cubo mágico y caja mágica.

Así mismo en mi práctica pedagógica he mejorado la producción de textos escritos con la aplicación de las estrategias lúdicas antes mencionadas porque estas han permitido al estudiante generar ideas para la construcción de textos de acuerdo a sus intereses, a desarrollar la escritura respetando linealidad y direccionalidad, uso de su vocabulario de su entorno familiar y local con la intención de transmitir un mensaje.

En resumen la investigación acción responde al contexto donde se encuentran los estudiantes, a las necesidades e intereses que traen consigo y así las futuras generaciones que estudien en esta escuela logren aprendizaje significativos.

III. SUSTENTO TEÓRICO

3.1. Marco teórico

3.1.1. Teoría de Piaget sobre lenguaje y pensamiento del niño

Según Fuensanta (1999) en su publicación “Las relaciones entre pensamiento y lenguaje según Piaget, Vygotsky, Luria y Bruner” afirma que Piaget (1926) en su libro “el lenguaje y el pensamiento del niño” el niño desarrolla el lenguaje en las cuatro etapas evolutivas.

En la etapa sensorio-motora, el niño elabora un sistema de esquemas que prefiguran ciertos aspectos de la estructura de clases y relaciones, además de formas elementales de conservación y reversibilidad operativa. La adquisición de la permanencia de los objetos (elaborada entre los seis y los dieciocho meses) es la primera (invariable) (invariante) que el niño consigue, y refleja cuando, por ejemplo, busca un objeto que ha perdido. Esta búsqueda se lleva a cabo en función de sucesivas localizaciones, que, en resumidas cuentas, dependen de la constitución de un grupo de desplazamientos elementales en el que aparecen coordinadas la (asociatividad) y la (reversibilidad).

Las operaciones intelectuales son acciones internalizadas y reversibles, pero acciones al fin.

La coordinación y descentraciones de la actividad sensorio-motriz no están limitadas al primer período de la vida del niño, sino que se encuentran, de forma diferente, en la constitución de la inteligencia operativa, así corrió en los actos lingüísticos (Piaget, 1963: 72).

Los pensamientos tienen su raíz en la acción. Al final del período sensorio-motor, y antes de que aparezca el lenguaje o la función simbólica en general, el niño ha superado su inicial egocentrismo perceptivo y motor gracias a una serie de descentraciones y coordinaciones. **La construcción de las operaciones** exige una nueva serie de descentraciones no sólo desde la momentánea concentración perceptiva presente, sino también desde la totalidad de las acciones del sujeto. La transformación del pensamiento representativo se desarrolla al mismo tiempo que la adquisición del lenguaje. Ambos pertenecen a un proceso más amplio como es el

de la constitución de la función simbólica en general. Esta función simbólica tiene varios aspectos, e indican su comienzo con diferentes tipos de comportamientos que aparecen en el desarrollo más o menos al mismo tiempo. Las primeras emisiones verbales están íntimamente ligadas, siendo simultáneas con el juego simbólico, la imitación diferida y las imágenes mentales de imitaciones que han sido internalizadas.

Cree Piaget que si observamos los cambios que en la inteligencia se reducen en el momento de la adquisición del lenguaje, percibimos que éste no es el único responsable de esas transformaciones. La adquisición del lenguaje marca el inicio de la representación, y los cambios que acabamos de mencionar pueden considerarse como el inicio de la esquematización representativa (concepto, etc.) opuesta a la esquematización sensorio-motriz que afecta a las mismas acciones o a las formas perceptivas.

Además del lenguaje, hay otras fuentes para explicar ciertas representaciones y una determinada esquematización representativa. Junto al lenguaje se desarrolla lo que Piaget denomina (símbolos): un sistema de significantes más individual y más motivado. *El juego simbólico* es una forma de simbolización que aparece al mismo tiempo que el lenguaje, pero de forma independiente. Dicho juego simbólico desempeña un papel considerable en el pensamiento de los niños como fuente de representaciones individuales y de la esquematización representativa.

Una segunda forma de simbolismo individual, importante también en la génesis de la representación, es la imitación inferida, la cual se produce en ausencia del modelo original correspondiente. En tercer lugar, dentro de los símbolos individuales, tenemos las imágenes mentales. Como Piaget escribe (1971: 14)

La imagen mental no es ni un elemento del pensamiento ni una continuación directa de la percepción: la imagen es un símbolo del objeto que aún no se manifiesta nivel de la inteligencia sensorio-motriz. La imagen puede concebirse como una imitación interiorizada: la imagen sonora no es más que la imitación interna de su correspondiente, y la imagen visual es el producto de una imitación del objeto y de la persona, bien mediante todo el cuerpo, bien mediante los movimientos oculares cuando se trata de una forma de reducidas dimensiones)

Estos tres tipos de símbolos individuales que acabamos de ver (el juego simbólico, la imitación diferida y las imágenes mentales) se derivan de la imitación, que empieza en el período sensorio-motor (hacia los seis meses) y que constituye una especie de clase de representación por medio de la acción. Al final del período sensorio-motor la imitación se hace posible en ausencia de un modelo, y evoluciona desde un modelo sensorio-motor a una evocación gesticulativa. Aparecen primero esquemas-acción fuera de su propio contexto como representaciones; luego, esas representaciones se separan de la actividad del sujeto; lentamente las imitaciones diferidas se interiorizan y se constituyen en esbozos de imágenes que el niño puede ya usar para anticipar futuros actos. Así pues, para Piaget, la imitación podría ser uno de los términos de paso posibles entre las conductas sensorio-motrices y las conductas representativas. Es, además, independiente del lenguaje aun cuando sirve para su adquisición.

Cree además este autor que en el niño existe una función mucho más amplia que el lenguaje, la cual engloba no sólo a los símbolos en sentido estricto, sino al sistema de signos verbales. De este modo, la fuente del pensamiento no es el lenguaje como otros autores opinan, sino la función simbólica, la cual se explica por la formación de las representaciones. Para Piaget, lo característico de la función simbólica es la diferenciación de los significantes (signos y símbolos) y los significados (objetos o acontecimientos -esquemáticos o conceptualizados-). El único significante de la conducta sensorio-motriz es el índice (por oposición a los signos y símbolos) (1) o la «señal» (conductas condicionadas). Estos significantes (índice y señal) están relativamente indiferenciados de sus significados, es decir, no son más que parte o aspectos del significado y no de las representaciones que permiten la evocación.

La constitución de la función simbólica consiste en diferenciar los significados de los significantes, de tal modo que los primeros puedan permitir la evocación de la representación de los segundos (Piaget, 1965: 115).

Preguntarse si es la función simbólica la que engendra el pensamiento o el pensamiento el que engendra la formación de la función simbólica es un problema inútil, en opinión de Piaget, quien concluye:

“Como el lenguaje no es más que una forma particular de la función simbólica, y como el símbolo individual es más simple que el signo colectivo, nos vemos obligados a concluir que el pensamiento precede al lenguaje, y que éste se limita a transformarlo profundamente ayudándole a alcanzar sus formas de equilibrio mediante una esquematización más avanzada y una abstracción más móvil” (1971: 115).

Así pues, el lenguaje está condicionado por la inteligencia, pero al mismo tiempo es necesaria toda la inteligencia para que el lenguaje sea posible. Es decir, el lenguaje debe verse dentro del contexto del desarrollo cognitivo como un todo.

Las estructuras lingüísticas emergen sólo si la inteligencia y otras pre condiciones psicológicas están ya listas. Quiere esto decir que el lenguaje es una segunda rama del desarrollo que ocurre paralela a las etapas que ya hemos descrito anteriormente. Estas dos ramas, la del lenguaje y la del desarrollo de las etapas conforme el niño va creciendo, se van entretrejiendo cada vez más. El lenguaje es importante en el desarrollo cognitivo, ya que marca el progreso de las etapas más que las determina, de ahí que no sea crucial por eso nos previene contra la valoración de los niveles de desarrollo sólo en términos del desarrollo del lenguaje, sobre todo en las primeras etapas. Según él, el desarrollo ocurre no a través del lenguaje, sino a través de la acción y los resultados de esta acción.

3.1.2. Teoría de Vygotsky del pensamiento y el lenguaje

Según Cuadros (2011) en su publicación “El juego como estrategia pedagógica para incentivar el desarrollo de la expresión escrita en estudiantes del grado primero de educación de san Vicente de Caguan Caqueta” Señalan que Vygotsky considera que el lenguaje es un producto de la herencia y que es la herramienta psicológica que más influye en el desarrollo cognoscitivo. Argumenta así mismo un planteamiento que vale la pena retomar en cuenta, es imposible entender el desarrollo del estudiante si desconocemos su cultura

El mismo autor plantea que los patrones de pensamiento del individuo no dependen a factores innatos sino que son el resultado de las Instituciones Culturales y las actividades sociales (interacción social)

Por otro lado con respecto a la escritura Rabazo M, Moreno M (2008) en su publicación “*Psicología y relaciones interpersonales*” lo que interesa resaltar de la teoría de Vygotsky es la importancia que le otorga al lenguaje escrito tanto en el desarrollo cultural que se produce en los sujetos. Respecto a la importancia que tiene el lenguaje escrito en los procesos intelectuales resaltamos la cita siguiente: “El lenguaje escrito es una función verbal muy particular. Es el álgebra del lenguaje. Permite al niño acceder al plano abstracto más elevado del lenguaje, reorganizando el sistema psíquico anterior al lenguaje hablado” (Vygotsky, 1985: 260). Es central el papel que el autor ruso atribuye a las herramientas e instrumentos en la mediación entre él mismo y la naturaleza, justamente como mediadores de formas superiores de desarrollo propiamente humanas. Estos instrumentos son muy diversos: sistemas numéricos, medios mnemotécnicos, arte, lenguaje oral, escritura y otras invenciones culturales. En este contexto, la escritura ostentaría el papel de instrumento de desarrollo intelectual, aun cuando paradójicamente tiene un doble estatus, puesto que sería mediadora y al tiempo función psíquica en sí misma¹. Vygotsky otorgó a la escritura un papel específico como herramienta óptima para desarrollar la función representativa del lenguaje, como instrumento mediador de toma de conciencia, de autorregulación. Para entender esto conviene, según Schneuwly (1992), distinguir dos conceptos: por una parte, el término escritura, como sistema de signos con unas determinadas propiedades, distintas de otros sistemas como son: lentitud, permanencia, independencia del lugar de producción, relación de transcripción del lenguaje oral, etc.; y, por otra parte, el término lenguaje escrito como facultad para utilizar la escritura, que es, según Vygotsky, una función psíquica, lo mismo que lo es la memoria o la voluntad. Según esto, la escritura se puede entender como mediadora, lo que permite la construcción de una nueva función psíquica que es el lenguaje escrito. En tal caso la propia escritura es su soporte material.

3.1.3. Teorías del juego

a. Teoría Piagetana

Según Cuadros (2011) en su tesis “El juego como estrategia pedagógica para incentivar el desarrollo de la expresión escrita en estudiantes del grado primero de educación de san Vicente de Caguan Caqueta” nos dice que PIAGET J. (1965) considera que el juego estructuralmente está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional.

Desde el punto de vista del progreso psicomotor el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas. Los juegos de movimiento que los niños y niñas realizan a lo largo de la infancia, juegos de movimientos con su cuerpo, con objetos y con los compañeros, fomentan el desarrollo de las funciones psicomotrices, es decir de la coordinación motriz y la estructuración perceptiva.

- Características del juego

El juego tiene una serie de características:

1. El juego es una actividad que tiene fin en sí misma, es decir, una actividad en la que no se trata de conseguir objetivos ajenos a la actividad sino que la propia actividad resulta placentera.
2. El juego es acción libre. Ello supone la voluntariedad de jugar y la libre elección del juego. El niño y la niña juegan porque encuentran motivación por ello y en esto reside precisamente su libertad, en el recreo se comportan de manera libre y espontánea, realizan aquellas actividades que más les gustan y se unen a aquellos compañeros de juego que tienen los mismos intereses.
3. El juego es una necesidad. Desde la infancia el niño y la niña tienen deseo de jugar y estos deseos serán diferentes según las etapas

cronológicas, pero siempre expresión de la personalidad de cada uno de los jugadores.

4. El juego no es la vida real. El niño y la niña tienen una enorme capacidad de abstraerse, se introducen de tal manera en el juego que no se dan cuenta de lo que está pasando a su alrededor.
5. El juego libera los conflictos. El juego ignora los conflictos o los resuelve.
6. El juego sobre motiva. Convertir una actividad en juego permite obtener una motivación suplementaria para realizarla.
7. El juego prepara para la vida futura. El juego es una anticipación del mundo de las actividades serias.
8. El juego es un estimulador de las relaciones sociales.

- **Clasificación de los juegos**

Piaget realizó una clasificación de los tipos de juego atendiendo al desarrollo humano.

- Los juegos de ejercicio: son característicos del sensorio-motor (0-2 años) desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer que sirven, para consolidar lo adquirido. Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin fin aparente.
- Los juegos simbólicos: son característicos de la etapa preconceptual (2-4 años) implica la representación de un objeto por otro. El lenguaje que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Estas formas de juego evolucionan acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan. La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos que pudieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.) las actividades lúdicas de

este nivel implican un interés por la manipulación sobre los conjuntos, por los reagrupamientos ordenados de manera lineal según un solo principio de orden, y por el montaje de elementos múltiples y la organización de las partes de un conjunto.

- Los juegos de construcción o montaje: no constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Así cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa. El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas.
- Los juegos de reglas aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los 4 y 7 años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. p.36-38.

b. Teoría Vygotskiana

Según Vigostky (1956) citado por Cuadros (2011) en su publicación “El juego como estrategia pedagógica para incentivar el desarrollo de la expresión escrita en estudiantes del grado primero de educación de san Vicente de Caguan Caqueta” piensa que el juego tiene una función social y dentro de este contexto, el verdadero juego es el simbólico o de representación, porque en él, el niño y la niña no solo representan roles y funciones de carácter social, sino que también mediante él asimilan la cultura social que el contexto transmite.

El juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo. El niño progresa

esencialmente a través de la actividad lúdica. El juego es una actividad capital que determina el desarrollo del niño.

El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el juego, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria.

c. El juego como aprendizaje y enseñanza

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres

Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués.

Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.

La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño.

Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus «inventos» les encantan.

Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa.

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de

aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro la radio, la lectura, etc.

La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc. Necesita de esta gimnasia.

El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo.

Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario.

El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión.

El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable.

La motivación dentro del juego

El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad.

El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta. Estamos seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador.

Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos.

La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil.

Se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la explicación del porqué de nuestras acciones.

El juego es considerado el principal medio de aprendizaje para los niños; algunos lo consideran como el trabajo más serio durante la infancia, es la manera más natural de experimentar y aprender; favorece el desarrollo del niño en diferentes aspectos.

En su desarrollo socioemocional, ya que le permite expresar sus emociones y aliviar tensiones pues le proporciona placer y alegría. Es un medio que le permite socializar ya que entra en contacto con otros niños y con los adultos, aprendiendo a respetar normas de convivencia y a conocer el mundo que lo rodea. Cumple un rol muy importante en el desarrollo de su personalidad.

En su desarrollo psicomotriz, pues le brinda la oportunidad de ser activo y explorar a través de su cuerpo y sus movimientos con toda libertad.

En su desarrollo cognitivo, al jugar, el niño aprende y estimula sus capacidades de pensamiento, entre ellos, la atención, memoria y el raciocinio. El juego permite que el niño haga uso de su creatividad, desarrolle su imaginación y posibilita el aprendizaje significativo puesto que la actividad lúdica capta el interés y la atención del niño.

Ahora que sabemos lo valioso que es el juego para nuestros niños, es importante darle toda la libertad al niño para que “aprenda jugando”, no es prudente intervenir abruptamente o establecer un orden a sus juegos, es el niño quien en todo momento guía el juego, es fundamental respetar los temas, las reglas y los roles que asumen mientras juegan. Sólo dejándolo que experimente y haga uso de su imaginación el niño podrá desarrollarse plenamente.

Tipos de juegos según la edad del niño

Los niños juegan de diversas formas, dependiendo de su personalidad y de sus capacidades, intereses o necesidades personales; pero principalmente, el juego se presenta de acuerdo a la etapa o evolución del niño. Así tenemos:

- 0 a 2 años: En esta etapa el juego del niño se centra en sí mismo, en su cuerpo y en la exploración de los objetos que le rodean, este tipo de juego “solitario” es lo que hace que los niños de esta edad se deleiten agitando sonajas, tirando pelotas o armando rompecabezas solos.
- 2 a 3 años: Esta edad comprende el “juego paralelo”, a los niños les gusta jugar en compañía de otros pero aún no interactúan completamente con ellos.
- 3 a 4 años: En esta etapa el niño juega con otros compañeros pero cada uno le da un uso diferente, no hay roles específicos para cada niño (juego asociativo).
- 4 a 5 años: Aquí el niño ya interactúa completamente con los demás, de manera más organizada, asumiendo roles para obtener un producto o cumplir una meta. A esto se denomina “juego cooperativo”.

Conforme el niño evoluciona, el juego se hace más complejo, con temas más imaginarios, con reglas y detalles más estructurados.

El juego y su valor didáctico

Muchos han sido los autores que han realizado definiciones sobre el juego, sobre sus características, sus distintos tipos. Hay acuerdo en que es una actividad libre, voluntaria, que genera placer, que tiene un tiempo y un lugar definido, con reglas y con un fin en sí mismo. Hasta en el juego más

competitivo se comparte un tiempo determinado y un lugar concreto y simbólico. El juego es encuentro con otro y con uno mismo.

El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y de aprendizaje individual y grupal.

Desde la enseñanza se combinan los distintos aspectos: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia.

Desde el aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y disfruta a la par que cumple con su trabajo.

Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad e internalizar los conocimientos de manera significativa.

¿Por qué utilizarlo en el aula?

Porque:

- Genera placer. Con y desde el juego se intenta rescatar el sentimiento de placer que tan saludable es para todas las personas. Los alumnos se vinculan y se manejan en una situación fuera de la realidad, que hace vivir los tiempos y los lugares de todos los días de una manera distinta. A su vez la diversión y la risa son aspectos fundamentales que generan una situación placentera.
- Propicia la integración. El jugar activa y dinamiza la conducta del grupo y cuanto más complejidad van teniendo los juegos mayor aún será la interacción y por ende la alegría y el placer.
- Construye la capacidad lúdica. Cuando se juega hay una actitud de desinhibición, de animarse y asumir un riesgo frente a lo nuevo. En el

proceso de animarse a jugar y hacerlo a menudo se pone de manifiesto una actitud que propicia el clima de respeto y libertad que luego da paso a la construcción de una capacidad lúdica.

- Acelera los aprendizajes. Al margen de que puede ser trascendental, por razones emocionales, existe un elemento central del tema: los aprendizajes que el niño realiza cuando juega pueden ser transferidos a otras situaciones no lúdicas, como ser, actividades cotidianas, escolares, domésticas, de grupo, etc. Esto permite constatar que el juego constituye un intenso acelerador y un instrumento trascendental de muchos aprendizajes.

¿Por qué algunos docentes manifiestan desaprobación del juego como estrategia de enseñanza?

- A. Por inseguridad personal para el manejo de alumnos con propuestas menos rígidas que las tradicionales.
- B. Por desconocimiento de la fundamentación teórica del juego como estrategia didáctica.
- C. Por falta de conocimiento de los diferentes juegos, sus posibilidades y los objetivos que facilita cada uno de ellos.
- D. Por creer que es antagónico con el concepto de trabajo. La categoría de tiempo no puede estar fraccionada, como comúnmente se cree, que exista el tiempo de jugar, el de trabajar, el de descansar, el de conversar sino que se establece el concepto del tiempo total en que el trabajo y el juego pierden su lindero natural, confundiéndose. Se vive en una cultura en que el mundo del juego y el del trabajo, poseen un solo tiempo.

Una planificación de juegos ajustada a los intereses, gustos y necesidades de los niños es sin duda el camino que brinda una manera diferente de aprender, con más interés y motivación. Incluso, una propuesta de tipo tradicional, remozada, con una actitud más libre, creativa, más participativa, en una palabra, más lúdica, suele salir ventajosamente cambiada.

Probablemente en estos últimos días de clase, de calor y de cansancio, de ensayos y de carnés, las palabras mágicas serán: hoy, niños, vamos a jugar.

El juego, como experiencia cultural, es determinante en la formación de un ser integral: cuando se liga al amor potencia la creatividad, si se vincula a lo cognitivo potencia la inteligencia.

3.1.4. Enfoque de la escritura de Daniel Cassany

Según Vargas (2012) en su tesis “Produciendo textos me divierto y aprendo” nos dice que Daniel Cassany propone los procesos o etapas de la producción de textos:

La producción de un texto comprende actividades que van más allá de la escritura misma. Hay tareas previas y posteriores a ella que no debemos descuidar. De modo general, podemos decir que la producción de textos comprende tres etapas:

a) La planificación

Etapas que corresponde a la generación y selección de ideas, la elaboración de esquemas previos, la toma de decisiones sobre la organización del discurso, el análisis de las características de los posibles lectores y del contexto comunicativo, así como de la selección de estrategias para la planificación del texto.

b) La textualización

Es el acto mismo de poner por escrito lo que se ha previsto en el plan. Lo que se ha pensado se traduce en información lingüística, y esto implica tomar una serie de decisiones sobre la ortografía, la sintaxis y la estructura del discurso.

c) La revisión

Orientada a mejorar el resultado de la textualización. Se cumplen tareas como la lectura atenta y compartida de lo escrito para detectar casos de incoherencia, vacíos u otros aspectos que necesiten mejoramiento.

La planificación, la textualización y la revisión son importantes, pero también lo son el propio autor, el lector y las variables sociales que condicionan el proceso de producción. Cobra relevancia, pues, la afirmación de que un texto

es la creación compartida entre el autor y el lector. Esto refuerza la decisión de que los productos de los alumnos sean compartidos con los demás (compañeros, profesores, alumnos de otros grados) para ir afirmando la responsabilidad de escribir lo que queremos, pero pensando en los efectos que producirá en los demás. Esto es, autonomía para tomar decisiones y solucionar problemas.

Definitivamente, la escritura es un hecho social y, como tal, contribuye, además, al desarrollo del pensamiento crítico.

3.1.5. Teoría de Emilia Ferreiro y Ana Teberosky sobre Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño.

Según Ferreiro (2012) en su obra “Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño” aporta sobre experiencias realizadas con niños de cuatro a seis años en la investigación, E. Ferreiro diferencia cuatro niveles sucesivos a través de los cuales los niños comienzan sus experiencias en la escritura y llegan a apropiarse de esta herramienta.

Nivel 1:

Características importantes

1. En este nivel el niño reproduce los rasgos típicos de la escritura (trazos ondulados continuos y rayas verticales discontinuas).
2. Intención subjetiva. La escritura no cumple una función comunicativa. El niño puede interpretar o no su propia escritura. Esta no es interpretable si no se conoce la intención del escritor.
3. Otra característica muy importante es la relación de correspondencia entre el objeto referido y la escritura, de tal manera que el niño puede esperar que su nombre “crezca” al crecer él.
4. Necesidad de sostener la escritura por medio de un dibujo, el cual cumple garantía de significación.
5. Aparición simultánea de números y letras, combinación de estas en la escritura.

6. El modelo de escritura elegido puede ser la cursiva o la imprenta, pero sólo cuando el modelo elegido es este último se puede ubicar dos hipótesis: grafías variadas y constancia en la cantidad.
7. La lectura de lo escrito es global, la escritura no es analizable

Nivel 2:

Características de esta etapa:

1. La hipótesis de que para poder leer cosas diferentes debe haber una diferencia objetiva en las escrituras. Esto implica una continuidad con el período anterior donde requería por un lado un número mínimo de grafías y por la otra cierta variedad.
2. La diferencia de esta etapa en relación a la etapa anterior es que ahora utiliza mayor número de grafías y son más definidos y próximos a las letras.
3. Muchos niños utilizan las mismas formas gráficas combinándolas en el orden lineal, lo cual implica una anticipación de una operación del período operatorio, en una etapa preoperatoria.
4. Emilia Ferreiro destaca en este sentido como contribuye la escritura al desarrollo cognitivo.
5. La escritura no es analizable en sus partes sino que es entendida como una totalidad.
6. En esta etapa el niño pudo haber adquirido formas fijas de escritura, como por ejemplo el nombre propio, el cual no es analizable por partes sino que es entendido como una totalidad, no existe correspondencia entre partes del nombre y su sonido. Cada letra equivale al todo y no tiene valor en sí mismo, la correspondencia entre escritura y su nombre es global, no analizable.
7. La adquisición de estas formas fijas está relacionada con contingencias culturales y personales. Estas formas fijas o modelos, de acuerdo a las investigaciones realizadas por las autoras, se encuentran más fácilmente en niños de clase media que en niños de clase baja.
8. Puede haber dos tipos de reacciones opuestas: por un lado puede tener lugar un bloqueo. En este caso el niño se limita a escribir lo que se le ha enseñado o lo puede copiar, manifestando una alta dependencia del adulto e inseguridad

respecto de sus propias posibilidades. Este bloqueo puede ser sólo momentáneo. Por otro lado cuando no existe este bloqueo se puede ver que a través del modelo del nombre el niño es capaz de utilizar las letras conocidas para generar otra escritura. Estas las realiza respetando las dos hipótesis que ha adquirido en la etapa anterior: cantidad fija de grafías y variedad de las mismas, con la diferencia que las letras guardan semejanza con las de referencia y ahora utiliza mayor cantidad de formas gráficas

9. En esta etapa se destaca el uso de la letra imprenta por ser su escritura superior en calidad a la letra cursiva y, además, por el origen extraescolar de la alfabetización.

Nivel 3:

Características:

1. En este nivel surge la llamada hipótesis silábica, donde el niño intenta atribuir un valor sonoro a cada letra que compone la escritura. La evolución en este sentido se relaciona con que se supera la etapa de correspondencia global entre la forma escrita y su expresión oral y se busca encontrar la correspondencia entre partes del texto y partes de la expresión oral, de tal manera que cada letra será equivalente a una sílaba.
2. La hipótesis silábica puede aparecer cuando el niño cuenta con la habilidad de reproducir formas gráficas similares a las letras o no. Cuando no cuenta con esta habilidad puede suceder que no adquieran un valor sonoro estable.
3. Por otro lado puede suceder que la misma grafía represente palabras con diferente significación de tal forma que “AO” podría representar tanto “SAPO” como “PALO”.
4. Las vocales si bien adquieren un valor fonético estable pueden funcionar en diferentes sílabas donde aparecen.
5. La coexistencia de formas fijas de escritura con la hipótesis silábica provoca conflictos cognitivos en la adquisición de la escritura provocando que las exigencias de variedad y cantidad se debiliten o desaparezcan momentáneamente.

6. En esta etapa el niño le otorga un valor silábico a una consonante de tal manera que una letra puede representar diferentes sílabas.
7. La hipótesis silábica es una construcción original del niño que no se puede atribuir a la transmisión del adulto.
8. Esta hipótesis puede coexistir con las formas fijas o estables tales como el nombre propio.
9. Al pasar de la escritura de sustantivos a la escritura de oraciones el niño va intentar seguir utilizando la misma hipótesis o bien intentar analizar unidades menores que componen la totalidad.

Nivel 4:

Características:

1. Este es un período de transición en que el niño trabaja con ambas hipótesis a la vez: silábica y alfabética. Al alternar entre ambas al escribir pareciera omitir letras por ejemplo “PTO” para PATO, pero en realidad no se trata de una omisión sino que está intentando conservar la primer hipótesis adquirida sobre la última.
2. El conflicto que le provoca la contradicción entre la hipótesis silábica donde una letra se corresponde con una sílaba y hipótesis de cantidad mínima de grafías y por otro lado el conflicto entre las formas gráficas propuestas por el adulto y su intento de lectura de acuerdo a su hipótesis silábica, conduce al niño al pasaje de la hipótesis silábica a la **hipótesis alfabética**. Este conflicto es aún mayor en el caso de la escritura de formas fijas como el nombre propio.
3. Llega paulatinamente a descubrir la relación de correspondencia entre la fonemas y grafemas, eliminando los resabios silábicos del período anterior y a la vez entender que la correspondencia no es estricta ni lineal (por ejemplo en nuestro idioma hay fonemas representados por dos grafías como la rr, ch, ll y la qu y otras que corresponden a ningún fonema como la h)
4. El medio social debe proveer la atención necesaria para que suja un conflicto cognitivo y éste posibilite el pasaje de una hipótesis a otra.
5. En este momento evolutivo es posible que el niño sufra un bloqueo al ser consciente de sus dificultades difíciles de sobrepasar.

6. No obstante, y generalmente, en esta etapa la conciencia en la posibilidad de cometer errores ortográficos suele no ser causa de bloqueo.

EL NOMBRE PROPIO

Emilia Ferreiro (2012) destaca la importancia del nombre propio como modelo de escritura, para el desarrollo de toda escritura en el niño, funcionando como la primera forma estable dotada de significación.

Esta autora diferencia distintos niveles:

Nivel 1:

Representado por niños de cuatro a cinco años de clase media (CM) y clase baja (CB).

La escritura del nombre propio es imposible, su interpretación es global, vale decir que tiene la característica de no buscar correspondencia entre las partes, de tal manera que no identifica relación alguna entre fonemas y grafemas. Se respeta la hipótesis de la cantidad mínima de grafismos. A partir del nombre propio el niño escribe, mediante transformaciones los nombres de los otros integrantes de la familia.

Nivel 2:

Este nivel está representado por todas las edades y en ambos grupos sociales (CM y CB).

Comienza a desprenderse de la lectura global e intenta una correspondencia entre las partes entre sí, pero la limitación es que tal relación no se busca entre sus sílabas sino entre fragmentos y una letra del mismo.

Nivel 3:

Se encuentra representado como en el caso anterior por ambos grupos sociales.

Este nivel se caracteriza por la utilización de la hipótesis silábica en la escritura del nombre propio, existiendo una correspondencia entre una letra y su parte silábica.

Nivel 4:

Existe una alternancia entre el uso de la hipótesis silábica y la hipótesis alfabética.

Nivel 5:

Finalmente en este nivel el niño adquiere la hipótesis alfabética y ya no tiene problemas en su lectura y escritura.

Estos entiendo que los anteriores son los ítems más importantes para tener en cuenta al analizar la evolución en la escritura en el niño.

Niveles de construcción de la escritura

Según Ferreiro (1991) Citado por Fe y Alegría (2004) en su “propuesta pedagógica” referente al aprendizaje de la recto-escritura.) Menciona cuatro niveles de escritura:

1. Primer Nivel: Pre Silábico

Este nivel comienza cuando el niño descubre la diferencia entre el dibujo y la escritura. Cuando relaciona que el dibujo es la representación de las características del objeto y la escritura es algo diferente. Al principio “escriben” empleando garabatos y letras yuxtapuestas con una libre interpretación.

Características de la escritura:

- Diferencia el dibujo de la escritura.
- Reconoce que las cadenas de letras son objetos sustitutos que representan nombres de objetos del mundo, personas, animales, etc.
- Escribe en una línea horizontal de izquierda a derecha, empleando signos arbitrarios. No crea nuevas formas o signos.
- Se concentra en las palabras como globalidad. No percibe la relación entre los signos del lenguaje escrito y los sonidos del lenguaje oral.

Para estimular avances en esta etapa:

- Es necesario poner a los niños en contacto con materiales escritos como cuentos, revistas, periódicos, afiches, cartas, recibos y otros, para que incrementen su información sobre el lenguaje escrito.

- Leerles teniendo cuidado que escuchen y observen al lector; descubrirán que leer tiene significado y necesita ciertos comportamientos como hacerlo de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo, hacerlo con atención, etc.
- Invitarles a que “lean”, para que se familiaricen con materiales escritos y aprendan a pasar las hojas, a recorrer con la vista en el sentido de la lectura y otros.
- Asociar imágenes con textos para que anticipen el contenido al relacionarlo con la imagen: ¿Qué dirá? ¿Por qué crees que dice eso?.
- Que dibujen sus experiencias, juegos y diversas actividades; orientarles a que enriquezcan su dibujo para que organicen y expresen la información que poseen sobre lo que dibujaron: ¿Qué es lo que hice? ¿Qué contiene? ¿Qué le falta?...
- Motivarles para que “escriban” sobre lo que dibujaron, para que se percaten de la diferencia entre dibujo y escritura. La maestra puede escribir lo que el niño dicta, para que se dé cuenta que lo que dice puede quedar escrito y ser leído por otra persona.
- Escribir en su presencia aquello que es necesario recordar: acuerdos de grupo, lo que debe
- transmitir a sus padres, direcciones, fechas y otros.

Etapa Intermedia

A medida que progresan en este nivel surge una etapa intermedia de aproximación al siguiente nivel.

En esta etapa tratan de explicarse las diferencias entre una palabra y otra, surgen así las primeras hipótesis que se plantean.

Hipótesis que se plantean los niños:

- La cantidad de letras depende del tamaño del objeto o de la cantidad de objetos que represente.
- Para escribir se necesita por lo menos tres letras (para que diga algo) y como máximo seis.
- Se necesitan diferentes formas gráficas (letras) para palabras diferentes.

Para estimular avances en esta etapa:

- Comparar palabras de un texto identificando la más larga, la más corta.
- Describir características de objetos, animales, personas a partir de la lectura de sus nombres. Ejemplo: Una mariposa es pequeña y una cama es grande; pero la palabra mariposa es más larga que la palabra cama.
- Hallar semejanzas y diferencias entre palabras: ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian? Por ejemplo: casa - casita - casona.
- Poner carteles con el nombre de los objetos del aula y de diversos ambientes del colegio; es lo que se conoce como “letrar el aula y/o los ambientes”. Ejemplo: puerta - mesa - basurero.
- Organizar el “banco de palabras” con las tarjetas del vocabulario visual básico que van conociendo. Servirán como referente y apoyo permanente.
- Realizar juegos para identificar palabras en un texto o en un conjunto de tarjetas del banco de palabras.
- Resolver adivinanzas con las palabras del vocabulario visual básico. La profesora dice las características de algo y los niños deben mostrar la tarjeta con la imagen y nombre correspondiente.

Ejemplo.

“¿Cómo se llama, cómo se llama el animal que caza ratones?”

2. Segundo Nivel: Silábico

En este nivel el niño fortalece su “conciencia fonológica”, comienza la asociación entre sonidos y grafías, se pregunta por qué determinadas letras son necesarias para “decir” una palabra y no otras, para explicarlo formula la hipótesis silábica que es el primer intento para resolver el problema de la relación entre el todo –la cadena escrita– y las partes constituyentes –las letras–

Características de la escritura:

- Establece correspondencia entre el sonido silábico y su grafía. Representa una sílaba con una grafía.
- Continúa usando las hipótesis de cantidad y variedad.
- Busca diferencias gráficas en los escritos porque “dos cosas diferentes no se pueden escribir igual”

Hipótesis que se formulan los niños:

- Se puede usar cualquier letra para representar cada sílaba.
- Por lo menos la vocal es necesaria para representar cada sílaba.

Para estimular avances en este nivel:

Para ejercitar la atención, percepción visual y auditiva, memoria visual, comparación, clasificación de palabras facilitando su análisis:

- Buscar palabras que empiecen, que terminen con igual sonido y observar su escritura.
- Encontrar palabras con el mismo sonido al centro.
- Aprender, decir, crear rimas y trabalenguas.

Para ejercitar el análisis y síntesis de palabras que permite a los niños contrastar sus hipótesis con la escritura:

- Identificar las sílabas de una palabra (golpes de voz) con palmadas, colocando una semilla por cada sonido silábico.
- Formar palabras con letras móviles
- Escribir nombres de personas, animales, objetos de su vocabulario usual.

3. Tercer Nivel: Silábico-Alfabético

Es un período de transición por lo que es una etapa híbrida, en la que los niños combinan la hipótesis silábica con inicios de la hipótesis alfabética.

Características de la escritura:

Escribe partes de la palabra según el nivel silábico, otras tienen correspondencia alfabética, por lo que algunas grafías representan sílabas y otras representan ya fonemas.

Usa grafías convencionales, pero también espontáneas. A veces representa las consonantes con cualquier grafía, pero las vocales siempre con la grafía correspondiente.

Hipótesis que se formulan los niños:

Cada palabra contiene partes más pequeñas. Para estimular avances en este nivel:

- Los ejercicios propuestos buscan que el niño compare las palabras y confirme su hipótesis sobre la relación entre sonido y letra. Al analizar y sintetizar afianza su hipótesis alfabética: una letra para cada sonido.
- Componer palabras con letras móviles.
- Completar letras en una palabra.
- Comparar palabras que se parecen. Ejemplo: pesa– pela.
- Comparar sonidos de sílabas directas e inversas, argumentando sus respuestas. Ejemplo: sano– asno

4. Cuarto Nivel: Alfabético

Surge cuando los niños han comprendido la naturaleza de nuestro sistema de escritura al hallar la relación de una letra para cada fonema.

Características de la escritura:

- Establece correspondencia entre fonema – grafía (sonido – letra).
- Usa las grafías convencionales.
- Se puede comprender lo que escribe.

Hipótesis que se formulan los niños

- Para escribir es necesario representar mediante una letra cada uno de los fonemas que conforman una palabra.

Para estimular avances en este nivel:

- Incentivar al niño a comunicar por escrito lo que piensa, siente, quiere, proporcionándole situaciones que lo motiven a hacerlo, como escribir una carta, enviar mensajes a sus amigos, anotar direcciones, anotar chistes para no olvidarlos y contarlos en otra oportunidad, etc. Es importante orientar al descubrimiento de los espacios entre palabras como propiedad de la escritura.
- Hacer que los niños repitan verbalmente una oración e identifiquen las palabras que la forman.
- Que separen las palabras de una oración presentada en un solo bloque.
Ejemplo: Lupe salió con su tío
- Afianzar el uso de la letra mayúscula para los nombres propios, al inicio de un escrito y después del punto.
- Conducir al niño al descubrimiento de reglas ortográficas en la escritura convencional, motivarlo e iniciarlo en el uso práctico de dichas reglas, teniendo cuidado de no exigir su memorización sino su empleo en situaciones prácticas (mayúscula en nombres propios, mayúscula inicial).
- Propiciar situaciones que lleven al niño a escribir en el contexto de su vida diaria, despertando su interés en escribir para comunicarse.

3.1.6. Enfoque Comunicativo textual

Según Maco (2012) en artículo sobre “Aprendiendo a leer y escribir en el enfoque comunicativo textual” nos dice que El enfoque comunicativo textual se centra en la comprensión y construcción del sentido de textos que se leen o escriben. Considera el lenguaje y su función comunicativa como el mecanismo central para desarrollar la comunicación humana, la comprensión lectora, la creatividad y la lógica. Lo relevante del enfoque es que pone en el centro la comprensión y el sentido desde el inicio del aprendizaje.

a. La producción de textos en Educación Inicial

Según Rutas de Aprendizaje (2015) “El estudiante, con un propósito y de manera autónoma, produce textos escritos de diverso tipo y complejidad en variadas situaciones comunicativas. Para ello, recurre a su experiencia previa y a diversas fuentes de información. Desarrolla habilidades metalingüísticas que le permiten ser consciente del uso de las convenciones del lenguaje necesarias para producir textos adecuadamente (gramática, coherencia, cohesión, adecuación, uso de vocabulario, normativa)”

Las capacidades de producción de que se desarrollan desde el nivel inicial son: Se apropia del sistema de escritura, planifica la producción de diversos tipos de textos, textualiza sus ideas según las convenciones de escritura, reflexiona sobre la forma y contenido de sus textos escritos. Las mismas que se evidencian en mi práctica pedagógica. En lo referente al marco conceptual propongo desarrollar la producción de textos escritos, la cual empleo estrategias lúdicas como: juego de la ruleta mágica, juego del cubo mágico, juego de la caja mágica para producir cuentos, rimas y adivinanzas.

Para desarrollar la competencia de producción de textos escritos

El Ministerio de Educación (2015) en la publicación de Rutas de Aprendizaje nos da orientaciones como desarrollar la producción de textos escritos:

- Los niños dictan la docente escribe
- Los niños escriben por sí mismo de manera libre
- Escritura del nombre
- Escritura espontánea de listas.

b. Estrategias de Producción de textos

Según Fumero (2004) En su libro “Estrategias de Comunicación en la producción de textos para estudiantes de la segunda etapa de Educación Básica” comenta que es necesario ofrecer ciertas recomendaciones al docente a la hora de emplear las estrategias de comunicación para la producción de textos, a saber:

1. Se debe *inducir a la* conversación sobre lo comentado en un área específica. La idea debe surgir con la finalidad de ofrecer un plano “abierto” en la competencia comunicativa que despliegan los actores en el aula de clase.
2. Las estrategias propuestas son elaboradas para cualquier área de conocimiento que se aborde en el aula
3. Es necesario que el docente tome en cuenta los objetivos previstos para cada área de conocimiento.
4. Se debe partir de las experiencias previas del educando. De esta manera la conversación será más espontánea y permitirá involucrarse paulatinamente en el conocimiento del área en estudio.
5. Finalmente, es necesario que el docente use el pizarrón para ir anotando apreciaciones en torno a un tema del área de conocimiento.

He aquí las estrategias de comunicación diseñadas:

1. Hablar para producir un texto narrativo

✓ *Contenido:* producción textual de un relato corto.

✓ *Propósito:* con esta actividad se espera que los sujetos aprendices puedan expresar sus ideas, primero de manera oral, y luego, en forma escrita. La intención: comprometer al aprendiz sobre qué y cómo expone sus ideas en forma coherente mediante la narración de situaciones cotidianas y científicas.

✓ *Procedimiento:* el docente inicia una conversación sobre un hecho en particular.

Los temas más adecuados pueden oscilar desde qué observaron en un programa televisivo, en el cine o en alguna lectura propuesta. El tema debe ser planteado por los aprendices. Luego, se escribe en la pizarra las ideas en torno al tema. A partir de tales ideas, se sugieren personajes para relatar por escrito el hecho.

2. Argumentación o cómo opinar

✓ *Contenido:* producción textual de un argumento a favor y en contra de un problema.

✓ *Propósito:* el propósito de esta estrategia supone el uso de la conjetura, como acción deliberativa. También supone que el sujeto aprendiz juzgue, sobre la base de argumentos contundentes, cómo resolver un problema cotidiano y/o científico. Es decir, se parte de la experiencia del sujeto para comprender el conocimiento de un área de estudio.

✓ *Procedimiento:* el docente puede crear –hipotéticamente- un hecho que haya afectado a una persona en particular. En este sentido, se puede proceder de la siguiente manera:

- Hay un problema en la comunidad (por ejemplo, no hay agua, no hay luz ni menos teléfono en la escuela);
- Se pregunta: ¿Qué hacer? ¿cómo? Y ¿por qué? Esta última interrogante debe discurrir entre lo que se considera en beneficio o en perjuicio de la comunidad.
- Se escribe un oficio solicitando – a favor o no de los afectados- las razones por las cuales se merecen tal o cual servicio. A partir de allí, se aborda los problemas históricos, sociales y pedagógicos de las distintas áreas de conocimiento.

3. Se reseñan los hechos

✓ *Contenido:* producción textual de una reseña sobre alguna lectura en particular.

✓ *Propósito:* la idea surge con el propósito de que el educando sea capaz de ordenar sus ideas luego de haber leído algún tema del área de conocimiento.

La reseña es un tipo de texto que exige una descripción breve de un asunto y, luego, se ofrece una explicación -a modo de reflexión- qué sucede.

La intención es explicar qué tanto es importante o no lo que se reseña. ✓ *Procedimiento:* el docente debe iniciar la conversación sobre un hecho que ha acaecido en la comunidad. La consigna es ¿Quién me dice, brevemente, lo qué pasó? El ejemplo puede ofrecerse de acuerdo a lo que comúnmente vive el sujeto aprendiz en su contexto comunitario. Luego, se pide escribir, de manera breve lo sucedido para que, finalmente, reflexione sobre la importancia (bien en beneficio o en perjuicio) del hecho acaecido.

c. Tipos de textos que se ha utilizado en mi práctica pedagógica

1. Textos literarios

❖ Cuentos

Cada autor tiene un estilo particular en su narración. No obstante, hay reglas generales que se cumplen en la mayoría de los textos, como la estructura:

- **Introducción:** Aquí se plantea la situación inicial.
- **Nudo:** En esta etapa aparece el conflicto. Este problema será el tema principal del texto e intentará ser resuelto.
- **Desenlace:** Finalmente, el conflicto encuentra solución.

Los cuentos que se producen en el aula tiene esta estructura y también se empleó los procesos didácticos que requiere para la producción de cuentos: planificación, textualización y reflexión.

❖ La adivinanza

La adivinanza está dentro de los textos lúdicos, cuya finalidad es de enseñar a los alumnos mediante juegos y actividades recreativas, entretenimientos y diversión.

La adivinanza dichos populares en verso en los que de una manera encubierta, se escribe algo para que sea adivinado por pasatiempo.

Secuencia didáctica para trabajar adivinanzas

- Elegir un objeto que hay que adivinar, observar las cualidades que mejor lo caracterizan y que sirvan de base a su definición.
- Encontrar las palabras más precisas y apropiadas que expresen esas características
- Formular la adivinanza con el menor número de palabras
- Ofrecer algunas pistas para facilitar el hallazgo
- Si la solución hallada no es la que sirvió de base para formular la adivinanza deben discutirse los razonamientos que condujeron a los compañeros a una solución distinta de la prevista.

❖ Rimas

La rima se considera como un importante elemento que le da ritmo a un poema. Se define como la repetición de sonidos desde la última vocal acentuada de cada verso.

La estructura no es tan precisa, puede disponerse en estrofas como habitualmente lo ves en el orden que se les da a los versos en las canciones o poemas.

Pasos para crear rimas: según Rutas de Aprendizaje

- Invita a todos a participar en un divertido juego para crear rimas, indica que tú lanzarás una pelota a un niño o una niña, y quien lo reciba deberá decir su nombre y una frase que rime. Ejemplo: yo soy Lucía y me gusta la sandía.
- Pide que el niño o la niña que haya dicho la rima con su nombre lance la pelota a algún compañero para que el juego continúe
- Si consideras necesario menciona tu un ejemplo de una rima con tu nombre para que los estudiantes tengan un referente de lo que deben hacer.

2. Textos no literarios

Los textos literarios son aquellos en los cuales se manifiesta como principal la función poética de los mismos; esta función poética puede ser evidente, como en el caso de la poesía, o estar al servicio de otros intereses como en los textos didácticos o históricos.

Los textos literarios son ficcionales (son invención, creación del hombre en mayor o menor medida) Ejemplos de literarios: novelas, cuentos, leyendas, mitos, poesías

Por lo tanto para determinar que un texto es no literario no tenemos más que evaluar si la principal función del lenguaje es la poética. En caso de que no lo sea nos encontraremos con un texto no literario. Los textos no literarios más habituales son los textos científicos, textos administrativos, textos jurídicos, textos periodísticos, textos humanísticos, textos publicitarios y textos digitales.

Los textos no literarios tratan de reflejar la realidad. Ejemplos de no literarios: la noticia, la crónica, el comentario, el editorial, el texto expositivo, el texto informativo.

- **Normativos.-** Son aquellos en los que regulan nuestro actuar en la sociedad.
 - Su función es entregar información, indicaciones u ordenar.
 - Debe ser totalmente objetivo.
 - Utiliza un vocabulario específico.
 - Utiliza el verbo en impersonal, ejemplo: Se debe armar de la siguiente manera:
 - Los tipos son: Manuales, Instructivos, recetas, Leyes
- **Informativos.-** Informar sobre algún hecho u acontecimiento en especial.

- Su objetivo es facilitar la comprensión del lector, presentándole el tema y entregándole los elementos esenciales para que nos entienda.
- Entregar información de manera ordenada.
- Este texto posee una estructura organizativa simple de introducción breve - desarrollo razonablemente largo - conclusión breve.
- Teniendo en cuenta los puntos anteriores se pueden desarrollar diversos textos como: Noticias, Carta formal, Carta Informal, Biografía, Diario de Vida, Autobiografía.

❖ **Tarjeta**

Pieza rectangular y pequeña de cartulina, plástico u otro material que contiene cierta información o tiene un uso determinado.

"una tarjeta de participación; los asistentes al congreso llevan una tarjeta identificativa colgada; los vecinos del edificio tienen una tarjeta para entrar al estacionamiento; en este restaurante no se puede pagar con tarjeta"

En la aplicación de esta estrategia se ha desarrollado con ayuda de materiales del entorno y de nuestra comunidad

Pasos para crear una tarjeta:

- Brindar material fungible y del entorno
- Diseñar el modelo que más le agrade
- Decorar según el nivel de creatividad que posea
- Interpretar y fundamentar su trabajo.

3.2.Marco conceptual

En lo referente a este marco he investigado y trabajado de estrategias lúdicas para crear textos escritos como rimas, adivinanzas, cuentos y tarjeta que a continuación detallo:

3.2.1. Estrategia

Es un plan para dirigir un asunto. Una estrategia se compone de una serie de acciones planificadas que ayudan a tomar decisiones y a conseguir los mejores resultados posibles. La estrategia está orientada a alcanzar un objetivo siguiendo una pauta de actuación. Una estrategia comprende una serie de **tácticas** que son medidas más concretas para conseguir uno o varios objetivos.

3.2.2. Estrategia lúdica

Son un conjunto de acciones diseñadas para crear un ambiente de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje. Estas buscan que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes utilizando el juego.

3.2.3. Estrategia de enseñanza-aprendizaje

Conjunto de técnicas que ayudan a mejorar el proceso educativo

3.2.4. Cuento

Narración breve, oral o escrita, en la que se narra una historia de ficción con un reducido número de personajes, una intriga poco desarrollada y un clímax y desenlace final rápido.

"se conoce como cuento popular la narración oral cuya principal característica es el anonimato del autor; a los niños se les cuentan cuentos infantiles, como el de "Pulgarcito" o "Caperucita roja"; Borges escribió algunos de los más fascinantes cuentos de la literatura en lengua española, como "El Aleph"

3.2.5. Rima

La rima se considera como un importante elemento que le da ritmo a un poema. Se define como la repetición de sonidos desde la última vocal acentuada de cada verso. La estructura no es tan precisa, puede disponerse en estrofas como habitualmente lo ves en el orden que se les da a los versos en las canciones o poemas.

3.2.6. Adivinanza

La adivinanza está dentro de los textos lúdicos, cuya finalidad es de enseñar a los alumnos mediante juegos y actividades recreativas, entretenimientos y diversión. La adivinanza dichos populares en verso en los que de una manera encubierta, se escribe algo para que sea adivinado por pasatiempo.

3.2.7. Tarjeta

Pieza rectangular y pequeña de cartulina, plástico u otro material que contiene cierta información o tiene un uso determinado.

"una tarjeta de participación; los asistentes al congreso llevan una tarjeta identificativa colgada; los vecinos del edificio tienen una tarjeta para entrar al estacionamiento; en este restaurante no se puede pagar con tarjeta"

En la aplicación de esta estrategia se ha desarrollado con ayuda de materiales del entorno y de nuestra comunidad para producir una dedicatoria en esta tarjeta.

3.2.8. Juego

Es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc.

3.2.9. Ruleta mágica

El vocablo latino *rotulāre* llegó al francés como *roulette* y luego derivó, en nuestra, en **ruleta**. Este término hace referencia a un elemento que **gira** y que se emplea en ciertos juegos de azar.

Sirve para visualizar imágenes con intención pedagógica y de apoyo para producir textos de diverso tipo, donde los niños jugarán a girar la ruleta

3.2.10. Cubo mágico

Un **cubo** es formado por seis caras que son cuadradas. La particularidad de estos cuerpos es que todas las caras son congruentes, están dispuestas de forma paralela y de a pares, y tienen cuatro lados.

Es utilizado como herramienta pedagógica para producir textos escritos y fue empleado para observar imágenes diversas, además de jugar tirando el cubo.

3.2.11. Caja mágica

Recipiente de diferentes materiales, tamaños y formas, generalmente con tapa, que sirve para guardar o transportar cosas.

Se le dio esta denominación para jugar a adivinar cosas e imágenes que sirven de apoyo para producir **textos** de diverso tipo.

IV. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo de investigación:

En esta investigación acción que he desarrollado correspondiente a la práctica pedagógica en el aula es cualitativa. Es aplicada puesto que se aplicó un plan de acción a través de la ejecución de 10 sesiones de aprendizaje a efectos de verificar los resultados de la reconstrucción

La investigación acción que se desarrolló es cualitativa y está enmarcada dentro del enfoque de Ferreiro E. y Teberosky A y Cassany D, brindando facilidades a los estudiantes de leer y escribir en situaciones de la vida real, según el nivel evolutivo que presente el niño, que sepan que se escribe para comunicar ideas, sentimientos y pensamientos, con un mensaje claro y un propósito de comunicación. En esta investigación se aplicó un plan de acción a través de la ejecución de 10 sesiones de aprendizaje y acciones que buscan mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años puesto que se evidencian los resultados obtenidos en la mejora de la producción escrita.

4.2. Objetivos

4.2.1. Objetivos del proceso de la Investigación Acción:

Objetivo general

Mejorar mi práctica pedagógica relacionada con la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio, 2016.

Objetivos específicos

1. Deconstruir mi práctica pedagógica en lo referente al desarrollo de la producción de textos escritos a través de procesos autorreflexivos.
2. Estructurar el marco teórico que sustente el quehacer pedagógico relacionado con las estrategias lúdicas.

3. Reconstruir mi práctica pedagógica a través de un plan de acción concreto y viable que responda al problema planteado y contenga el enfoque intercultural. .
4. Evaluar la validez y los resultados de la nueva práctica pedagógica a través de los indicadores previamente establecidos.

4.2.2. Objetivos de la propuesta pedagógica:

La presente propuesta es una guía orientadora para mejorar mi práctica pedagógica. Sus objetivos, son:

Objetivo general

Fortalecer mi práctica pedagógica para aplicar estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 135 La Jalquilla, San Ignacio, 2016.

Objetivos específicos

- Aplicar las estrategias lúdicas para desarrollar la producción de textos escritos.
- Emplear el juego del cubo mágico para producir textos escritos.
- Aplicar el juego de la ruleta para producir textos escritos.
- Emplear el juego de la caja mágica para producir textos escritos

4.3. Hipótesis de acción

Mi práctica pedagógica mejorará significativamente mediante la aplicación de estrategias lúdicas para fortalecer la producción de textos escritos de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio, 2016.

4.4. Beneficiarios de la propuesta innovadora

Son todos los estudiantes de educación inicial del aula de 5 años de la I.E.I N° 135 La Jalquilla, San Ignacio.

4.5. Población y Muestra de la investigación

Población

Está constituida por mi práctica pedagógica, la cual consta del desarrollo de sesiones de aprendizaje durante el año escolar 2016. Asimismo, 32 estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio, 2016.

Muestra

Estuvo conformada por el registro de la práctica pedagógica en un total de 10 sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica innovadora comprendida en el proceso de la reconstrucción. 13 estudiantes y la docente de aula (investigadora).

4.6. Instrumentos

Los instrumentos que me permitieron recoger información fueron:

4.6.1. Instrumentos de enseñanza:

➤ **Diario reflexivo:** Es una estrategia didáctica que permite desarrollar habilidades metacognitivas a cerca del proceso de aprendizaje, fue empleado para recoger información de las fortalezas, debilidades del desarrollo de la estrategia, materiales utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, instrumentos de evaluación aplicados en las 10 sesiones de aprendizaje y las recomendaciones que puedo plantear para mejorarla propuesta pedagógica.

➤ **Lista de cotejo de observación de aplicación de la estrategia:**

La lista de cotejo es un instrumento que consiste en una lista de criterios o de aspectos que conforman indicadores de logro que permiten establecer su presencia o ausencia en el aprendizaje; en mi investigación se empleó para recoger los aciertos y desaciertos de mi práctica pedagógica en base a la propuesta innovadora y al logro de los objetivos planteados.

4.2.2. Instrumentos de aprendizaje

- **Lista de cotejo de entrada y salida:** La lista de cotejo es un instrumento que forma parte de la técnica de observación, es decir a través de su aplicación se obtiene información sobre conductas y acontecimientos habituales de los estudiantes y permite conocer aspectos como intereses, actitudes, habilidades, destrezas, etc. Este instrumento fue utilizado para verificar el logro de los aprendizajes de la estrategia propuesta en los estudiantes.
- **Diario de campo:** Es un instrumento utilizado por los investigadores para registrar aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados. En este sentido el diario de campo es una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultado Este fue utilizado en la etapa de deconstrucción de la investigación y fueron aplicados para recoger fortalezas, debilidades y vacíos de mi práctica pedagógica.

V. PLAN DE ACCIÓN Y DE EVALUACIÓN

5.1. Matriz de plan de acción

MATRIZ DEL PLAN DE ACCIÓN

HIPÓTESIS DE ACCIÓN												
Mi práctica pedagógica mejorará significativamente mediante la aplicación de estrategias lúdicas para fortalecer la producción de textos escritos de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio, 2016”.												
ACCIÓN	RESPONSABLE	RECURSOS	CRONOGRAMA 2016									
La aplicación de estrategias lúdicas durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.	Docente participante	Fuentes bibliográficas	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
			x									
ACTIVIDADES DE LA ACCIÓN												
1. Revisión y ajuste del marco teórico	Facilitador Docente participante Acompañante	Fuentes de información	x									
2. Diseño de sesiones de aprendizaje	Acompañante Docente participante	Rutas de aprendizaje Fuentes bibliográficas	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
3. Revisión de las sesiones de aprendizaje	Acompañante	Rutas de aprendizaje Diario de clase	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
4. Aprobación de las sesiones de aprendizaje	Acompañante	Fichas de evaluación	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
5. Ejecución de las sesiones de aprendizaje	Docente participante	Diario de clase	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
6. Elaboración de instrumentos para recojo de información	Facilitador Docente participante Acompañante	Fuentes bibliográficas	x	x	x							
7. Revisión, ajuste y aprobación de los instrumentos	Facilitador Acompañante	Fuentes bibliográficas Instrumentos de evaluación		x	x	x						
8. Recojo de información sobre la ejecución de las sesiones	Docente participante	Diarios reflexivos	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
9. Sistematización de la información proveniente de los estudiantes y de la docente	Acompañante	Matrices de sistematización						x	x	x	x	x
10. Redacción del informe y entrega preliminar	Docente participante	Fuentes bibliográficas						x	x	x	x	x
11. Revisión y reajuste del informe y entrega final	Facilitador docente participante	Informe final de tesis									x	x
12. Comunicación de los resultados a la familia, autoridades y la comunidad	Docente participante	Informe de tesis Resolución y aprobación										x

Matriz de evaluación

MATRIZ DE EVALUACIÓN DE LA HIPÓTESIS DE ACCIÓN

5.1.1. Evaluación de la acción

HIPOTESIS DE ACCIÓN		
<p>Mi práctica pedagógica mejorará significativamente mediante la aplicación de estrategias lúdicas para fortalecer la producción de textos escritos de los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 135 La Jalquilla, San Ignacio, 2016.</p>		
ACCIÓN	INDICADORES DE PROCESO	FUENTES DE VERIFICACIÓN
<p>Aplicación de estrategias lúdicas durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 100% de las sesiones de aprendizaje de la propuesta pedagógica alternativa revisadas, aprobadas y ejecutadas. • Invito a los niños a participar oportunamente en el desarrollo del juego lúdico • Doy a conocer el propósito de la sesión y realizo preguntas para definir el tema, mensaje, destinatario y propósito de la producción del cuento • Respeto el ritmo y estilo de aprendizaje de los estudiantes al expresar sus ideas con un vocabulario de su ambiente familiar para la construcción del cuento • Anoto las ideas propuestas por los estudiantes, incentivándolos en su participación. • Realizo la narración del cuento creado con modulación gestual y corporal según el personaje • Permito la expresión libre de las ideas de los estudiantes para verificar la comprensión del cuento creado • Contribuyo a que los estudiantes fortalezcan su escritura, linealidad y direccionalidad e incentivo la representación gráfica de lo que más le ha gustado de su cuento • Utilizo el instrumento de evaluación lista de cotejo para recoger los logros de aprendizaje de los estudiantes de la estrategia aplicada 	<ul style="list-style-type: none"> • Sesiones • Fotos • Diarios de reflexión • Listas de cotejo del diseño de la sesión • Lista de cotejo de observación de la aplicación <de la estrategia.
<p>Comunicación de los resultados a los padres de familia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 80% de participación de los padres de familia en reuniones. • Acompaña el proceso de aprendizaje y fortalece sus habilidades • Se interesa en investigar la importancia y propósito de la estrategia 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia de reuniones • Actas de asambleas. • Fotos

5.1.2. Evaluación de resultados

RESULTADOS	INDICADORES	FUENTES DE VERIFICACIÓN
Desarrollar la producción de textos escritos de los niños (resultado aprendizaje)	<p>Son los indicadores tomados de las sesiones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menciona con ayuda del adulto el destinatario, tema y el propósito de los textos que va a producir. • Desarrolla sus ideas en torno al tema con la intención de transmitir un mensaje. • Dicta textos a la docente o escribe a su manera según su nivel de escritura indicando el tema, destinatario y propósito • Usa el vocabulario de su ambiente familiar y local. • Revisa el escrito en función de lo que quiere comunicar • Escribe a su manera siguiendo la linealidad y direccionalidad de la escritura • Menciona lo que ha escrito en sus textos a partir de los grafismos o letras que ha usado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Informe de los resultados de las pruebas de la lista de cotejo • Videos • Fotos • Trabajos de los niños

VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

6.1. Presentación de resultados y tratamiento de la información

6.1.1. Análisis de las sesiones de aprendizaje

En la aplicación de las estrategias lúdicas propuestas en mi práctica pedagógica se evidencia que en el inicio 08 de las sesiones predomina la técnica de asamblea y la formulación de preguntas, en la sesión 06 se ha iniciado con una canción para dramatizarla, en la sesión 08 se observa que se inicia con la observación real de frutas y verduras y formulación de preguntas.

En el desarrollo se evidencia que en 06 sesiones se ha producido cuentos con la aplicación de estrategias lúdicas: como el juego de la ruleta, el cubo mágico y caja mágica. En 02 sesiones se identifica que se ha empleado la estrategia lúdica del juego de la ruleta para crear adivinanzas.

En 01 sesión se observa que se ha utilizado la estrategia lúdica del juego de la caja mágica para crear rimas. También en 01 sesión se evidencia que la estrategia formulación de preguntas para crear una tarjeta a mamá.

En la etapa del cierre se observa que en las 10 sesiones se ha empleado la metacognición para reforzar el aprendizaje a través de la expresión de sus opiniones.

Según el Ministerio de Educación propone trabajar procesos pedagógicos de manera secuencial, dentro de una sesión de aprendizaje en sus tres etapas lo cual en mis 10 sesiones se ha planificado siguiendo y desarrollando este orden, así mismo proponiendo estrategias lúdicas para producir textos escritos en los estudiantes. (Ver anexo 1 –matriz 1)

6.1.2. Análisis de la aplicación de la estrategia de investigación acción

CUADRO 1

Resultado de la aplicación de las estrategias lúdicas para desarrollar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años en la I.E.I. N° 135 La Jalquilla, San Ignacio, 2016.

SESIONES	SI %	NO %
Sesión 1	90	10
Sesión 2	70	30
Sesión 3	70	30
Sesión 4	60	40
Sesión 5	80	20
Sesión 6	100	
Sesión 7	90	10
Sesión 8	100	
Sesión 9	100	
Sesión 10	100	
SI%	86	
NO%		14

Fuente: Resultados de la matriz 2

En la aplicación de las estrategias lúdicas se evidencia que se ha logrado el cumplimiento de los indicadores en un 86% de las 10 sesiones y el 14% no se ha logrado cumplir con los objetivos.

En la sesión N° 4 se evidencia que la estrategia aplicada tuvo menor porcentaje en el cumplimiento de los indicadores; en la sesión N° 8,9 y 10 tuvo mayor porcentaje en el logro de los indicadores:

Por lo tanto en las sesiones N° 1, 2, 4, 7, 9 y 10 se observa que se ha empleado la estrategia lúdica para crear cuentos. En cuanto a las sesiones N° 3 y 8 se evidencia la estrategia lúdica para crear adivinanzas. Así mismo en la sesión N° 5 se observa la aplicación de la estrategia para la producción de rimas.

Por otro lado en la sesión N° 6 se evidencia que se utiliza la estrategia para crear una tarjeta.

Estos resultados se pueden contrastar con las Rutas de aprendizaje que propone la competencia produce de textos escritos.

En la matriz N° 3 de los diarios reflexivos se observa que en la pregunta N° 1 los resultados arrojan a 10 si, lo cual se ha seguido los pasos establecidos en las sesiones de aprendizaje; en la pregunta N° 2 tuve dificultades en 6 sesiones para desarrollar la estrategia y en 4 sesiones no se presentaron dificultades.

En la pregunta N° 3 si he utilizado los materiales didácticos para ejecutar las sesiones de aprendizaje; en la pregunta N° 4 de las 10 sesiones aplicadas el instrumento de evaluación si fueron coherentes con los de las sesiones planteadas.

En la interrogante N° 5 de las recomendaciones que planteo son las de aplicar estrategias lúdicas para mantener el aula activa y o se distraigan los estudiantes que sean innovadoras. Por lo tanto considero muy importante esta reflexión para fortalecer debilidades y vacíos en mí practica pedagógica con respecto al desarrollo de la competencia producción de textos escritos en Educación Inicial.

6.1.3. Análisis de los diarios reflexivos

En la matriz N° 3 de los diarios reflexivos se observa que en la pregunta N° 1 los resultados arrojan a 10 si, lo cual se ha seguido los pasos establecidos en las sesiones de aprendizaje; en la pregunta N° 2 tuve dificultades en 6 sesiones para desarrollar la estrategia y en 4 sesiones no se presentaron dificultades.

En la pregunta N° 3 si he utilizado los materiales didácticos para ejecutar las sesiones de aprendizaje; en la pregunta N° 4 de las 10 sesiones aplicadas el instrumento de evaluación si fueron coherentes con los de las sesiones planteadas.

En la interrogante N° 5 de las recomendaciones que planteo son las de aplicar estrategias lúdicas para mantener el aula activa y o se distraigan los estudiantes que sean innovadoras. Por lo tanto considero muy importante esta reflexión para fortalecer debilidades y vacíos en mí práctica pedagógica con respecto a el desarrollo de la competencia producción de textos escritos en Educación Inicial.

6.1.4. Análisis del procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida

CUADRO 2

Resultado de las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 135 La Jalquilla; San Ignacio.

Estudiantes	ENTRADA		SALIDA	
	SI	NO	SI	NO
1	86	14	100	
2	86	14	100	
3		100	14	86
4		100	100	
5		100	100	
6		100	100	
7		100	100	
8		100	100	
9		100	100	
10		100	100	
11		100	100	
12	86	14	100	
13	86	14	100	
SI %	26		93	
NO %		74		7

Fuente: Matriz 4

En las listas de cotejo de entrada y salida aplicadas a los estudiantes se detalla lo siguiente: en la aplicación de la lista de cotejo de entrada se evidencia el logro de los indicadores en un 26%, y un 74% no pudo lograrse, debido a que no se ha aplicado la propuesta de las estrategias lúdicas para mejorar la producción escrita.

En la lista de cotejo de salida se observa que en un 93% se logró los indicadores de la competencia de producción de textos escritos, por otro lado un 7% no se logró con los indicadores propuestos.

En cuanto a la lista de cotejo de entrada solo 4 estudiantes de 13 se evidencia que si se logra los indicadores con un 26% y 9 estudiantes no lo que responde a un 74%.

CUADRO 3

Resultados del logro de indicadores de las evaluaciones de entrada y salida de los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 135 La Jalquilla, San Ignacio

INDICADORES	ENTRADA		SALIDA	
	SI	NO	SI	NO
1	31	69	100	
2	31	69	92	8
3	46	54	92	8
4	54	46	92	8
5	85	15	92	8
6		100	92	8
7	31	69	92	8
Total porcentaje	40 %	60%	93%	7%

Fuente: Matriz 4

En la matriz cuatro se observa el resultado de los indicadores del instrumento de entrada y salida. En el instrumento de entrada el porcentaje es de 40% los estudiantes que lograron los indicadores propuestos, y de 60% los que no lograron los indicadores planteados. Por lo tanto en el instrumento de salida el 93% de los estudiantes lograron satisfactoriamente los indicadores propuestos de producción de textos y solo el 7% no logró los objetivos planteados debido a la presencia de un estudiante con discapacidad auditiva.

6.1.5. Análisis del procesamiento del nivel de logro del aprendizaje, por indicadores y sesiones.

CUADRO 4

Resultados del logro de aprendizajes por indicador y sesión en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 135 La Jalquilla, San Ignacio.

SESIONES	SI	NO
1	46	49
2	49	49
3	46	54
4	62	38
5	62	38
6	62	38
7	85	15
8	87	13
9	95	5
10	92	8
total porcentaje	69	31

Fuente Matriz 5

En la tabla 4 sobre los resultados del logro de los aprendizajes por indicador y sesión se observa que los estudiantes han logrado un 69% afirmando a un sí y un 31% a un no. Esto significa que en su mayoría los estudiantes logran los objetivos planteados, estos se evidencian en las listas de cotejo de evaluación de entrada y salida, los mismos que se observan en la ejecución de las sesiones de aprendizaje de la propuesta innovadora, lo cual son fundamentados en las Rutas de Aprendizaje sobre la producción de textos escritos en el nivel inicial.

6.2. Triangulación

Triangulación de instrumentos sobre cómo aprenden los niños y las niñas de 5 años

Lista de observación de la aplicación de la estrategia (tabla 1)	Lista de cotejo de entrada y salida (tabla 2)	Lista de cotejo de evaluación del proceso de aprendizaje (tabla 4)	Comentarios y conclusiones
En la aplicación de las estrategias lúdicas se evidencia que se ha logrado el cumplimiento de los indicadores en un 86% de las 10 sesiones y el 14% no se ha logrado cumplir con los objetivos.	Se observa que de 13 alumnos se logró un 93% con los indicadores propuestos de la competencia de producción de textos escritos, por otro lado un 7% no se logró.	Los estudiantes han logrado un 69% y un 31% no. estos indicadores se evidencian también en las listas de cotejo de entrada y salida, los mismos que se observan en la ejecución de las 10 sesiones de aprendizaje.	Al aplicar las estrategias lúdicas se evidencia que en un inicio los estudiantes presentaron limitaciones para producir textos escritos. con el tiempo y con ayuda de materiales lúdicos fueron avanzando y la estrategia ha permitido mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 135. El desarrollo y ejecución de las estrategias lúdicas ha permitido crear diversos tipos de textos escritos según su nivel de escritura, la linealidad y direccionalidad del estudiante,

6.3. Lecciones aprendidas

La reflexión que puedo rescatar es que el niño aprende en un ambiente acogedor, con un clima favorable para el aprendizaje, pues es así que se ha motivado al estudiante con estrategias lúdicas como juego de ruleta mágica, juego del cubo mágico y la caja mágica para jugar y a la vez observar y describir imágenes que se emplean para la construcción del tipo de texto. Sin dejar de lado el interés del niño y los procesos didácticos que demanda la escritura, según Rutas de Aprendizaje.

He aprendido a mejorar mi práctica pedagógica en Educación Inicial, a asumir un rol investigadora dentro del aula, siguiendo los procesos pedagógicos adecuados y estrategias pertinentes.

VII. DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En la investigación acción del aula de 5 años de la I.E.I N° 135 se realizó la difusión de los resultados en noviembre del 2016 en reunión de padres de familia, docentes y comunidad en general a quienes se les explicó los logros obtenidos, así pues hicimos llegar nuestro agradecimiento por su apoyo durante el proceso de investigación, entregándoles unos trabajos de los niños, y evidencias que constan el resultado obtenido en el proceso de investigación.

7.1. Matriz de difusión

Acción(es) realizadas	Estudiantes	Familia	Institución Educativa	Comunidad en general
Asambleas Reuniones Día de logro	<p>Aprendieron a producir textos escritos a través de la aplicación de estrategias lúdicas como cuentos, adivinanzas, rimas y tarjeta.</p> <p>Esta propuesta es innovadora y creativa porque estimula aptitudes para que el niño produzca significativamente textos de diverso tipo ya que en sus inicios fue limitado estas capacidades para los estudiantes.</p>	<p>Los padres de familia obtuvieron resultados favorables ya que sus hijos fortalecieron la expresión, comprensión y producción que se requiere en el nivel inicial lo cual se comprometen a seguir apoyando en casa y en la escuela con actividades que sean necesarias para fortalecer la producción de textos.</p>	<p>En el aula de 5 años la propuesta fue pertinente ya que en todo momento. Fue contextualizado el aprendizaje, las estrategias e imágenes fueron de interés para el niño. Sabemos que estas competencias debe ser atendidas desde el nivel inicial por lo tanto se debe tomar en cuenta y desarrollar en otra aula, en el día del loro y jornadas de reflexión.</p>	<p>Se dio a conocer las fortalezas y debilidades que obtuvimos a nivel de Institución, para así mejorar de la calidad educativa y la Enseñanza –aprendizaje de los estudiantes. Preparando a la futura generación escritora de nuestro país y ser ente referente de instituciones y que obtengan logros positivos en su I.E.</p>

CONCLUSIONES

Al término de mi investigación acción he arribado las siguientes conclusiones:

1. Mi práctica pedagógica mejoró significativamente mediante la aplicación de estrategias lúdicas (juego de la ruleta mágica, cubo mágico y caja mágica) para fortalecer la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio, 2016.
2. La deconstrucción de mi práctica pedagógica se fortaleció mediante procesos autorreflexivos sobre la necesidad de emplear estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio, 2016.
3. La estructuración del marco teórico se realizó de manera adecuada mediante la selección de teorías pertinentes sobre el conocimiento y manejo de las estrategias lúdicas (juego de la ruleta mágica, cubo mágico y caja mágica) para el abordaje de la producción de textos escritos de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio, 2016.
4. La reconstrucción de mi práctica pedagógica permitió la elaboración de un plan de acción concreto y viable que responde al problema planteado mediante la utilización de estrategias lúdicas (juego de la ruleta mágica, cubo mágico y caja mágica) para mejorar la producción de textos escritos de los estudiantes que conforman la muestra de estudio.
5. Los resultados de la investigación acción demuestran que la planificación, ejecución y evaluación de las sesiones de aprendizaje (plan acción) ha permitido fortalecer y validar mi nueva práctica pedagógica, cumpliéndose con los indicadores previamente establecidos. Asimismo, se mejoró significativamente (53%) la producción de textos de los estudiantes (cuentos, adivinanzas, rimas y dedicatorias).

SUGERENCIAS

Para dar continuidad a la investigación se sugiere:

1. A la Dirección Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio, incluir en el PEI un plan de capacitación relacionada con la utilización de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos de los estudiante de la I.E. en referencia.
2. Los docentes de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio, deben incluir en sus programaciones curriculares estrategias de aprendizaje lúdico (ruleta mágica, cubo mágico y caja mágica).
3. A la UGEL de San Ignacio difundir los resultados de la presente investigación enfatizando el desarrollo de la competencia de producción de textos desde el nivel inicial, teniendo en cuenta la libre y expresión y la autonomía creativa de nuestros estudiantes.

LISTA DE REFERENCIAS

- Cuadros L & Torres N (2011). *El juego como estrategia pedagógica para incentivar el desarrollo de la expresión escrita en estudiantes del grado primero de Educación de San Vicente de Caguán, Caquetá* (Tesis de Licenciatura). Universidad de la Amazonía Colombia.
- Maco E (2013) *Leer y escribir. (Programa construyendo escuelas exitosas)*. Instituto Peruano de administración de empresas.
- Fe & Alegría (2004) *Propuesta Pedagógica*. Lima, Perú.
- Ferreiro E & Teberosky A (1979) *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. México. Siglo XXI Editores.
- Fuensanta P (1999) *Las relaciones entre pensamiento y lenguaje según Piaget, Vygotsky*, Universidad de Murcia España.
- Fumero F (2004) *Estrategias de comunicación en la producción de textos para estudiantes de la segunda etapa de Educación Básica*. Caracas, Venezuela.
- Ministerio de Educación (2015). *Rutas de Aprendizaje II; Área Comunicación*. Lima: Metrocolor S.A.
- Rebazo M, Moreno M & otros (2008) *Psicología y relaciones interpersonales*. (INFAD año XX)
- Valencia E (2012) *Produciendo textos me divierto y aprendo*. (Proyecto de Institución Educativa). Lima-Perú.

ANEXOS

Anexo N° 01: Matrices

Matriz N° 01: Análisis de Sesiones de Aprendizaje

Título de la investigación: Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio 2016.

SESIONES	INICIO	DESARROLLO ESTRATEGIA UTILIZADA	CIERRE
SESIÓN N° 1	Asamblea Formulación de preguntas.	Juego de la ruleta mágica Producción de un cuento Socialización.	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 2	Asamblea Formulación de preguntas	Juego del cubo mágico Producción de un cuento Escritura de grafismos Dibujo Socialización de los trabajos.	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 3	Asamblea Formulación de preguntas	Juego del cubo mágico Producción de adivinanzas Modelado Socialización	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 4	Asamblea Formulación de preguntas	Juego de la caja mágica Producción de un cuento Dibujo y decoración Exposición	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 5	Asamblea Formulación de preguntas	Juego de la caja mágica Producción de rimas Relaciones Dibujo Exposición	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 6	Canción dramatizada Formulación de preguntas	Formulación de preguntas Producción de una tarjeta Dibujo Escritura a través de grafismos	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 7	Asamblea Formulación de preguntas	Juego del cubo mágico Producción de un cuento Escritura a través de grafismos Socialización de trabajos	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN N° 8	Observación real de frutas y verduras Formulación de preguntas	Juego de la ruleta Producción de adivinanzas Escritura a través de grafismos	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 9	Asamblea Formulación de preguntas	Juego de la caja mágica Producción de un cuento Escritura de grafismos Exposición	Meta cognición a través de preguntas
SESIÓN No 10	Asamblea Formulación de preguntas	Juego de la ruleta Producción de un cuento Expresión del cuento Dibujo	Meta cognición a través de preguntas
SISTEMATIZACIÓN (estrategia que más predomina)	En 09 sesiones predomina la estrategia de la asamblea y de la pregunta	En 6 sesiones predomina la estrategia lúdica: de juego de ruleta mágica, cubo mágico y caja mágica para crear cuentos En 2 sesiones predomina la estrategia lúdica: ruleta mágica, para crear adivinanzas En 1 sesión se evidencia la estrategia lúdica: caja mágica para crear rimas En 1 sesión se evidencia la estrategia formulación de preguntas para crear una tarjeta a mama	En las 10 sesiones predomina la estrategia de meta cognición a través de preguntas.

Fuente: sesiones de aprendizaje de la estrategia aplicada.

Matriz N° 02: Aplicación de la estrategia de investigación acción

Título: Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio 2016.

Se sió n	Cuentos (6)										Adivinanzas (2)										Rimas (1)										Tarjeta 1								Total			
	Indicadores										Indicadores										Indicadores										Indicadores											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	si	no	Si %	No %
1	si	si	Si	si	si	N	si	si	si	si																													9	1	90	10
2	N	si	N	si	N	si	si	si	si	si																													7	3	70	30
3											Si	si	si	si	si	N	si	si	N	N																			7	3	70	30
4	si	si	Si	si	si	N	N	N	si	N																													6	4	60	40
5																					si	Si	si	N	si	si	si	si	N	si									8	2	80	20
6																															si	si	si	Si	si	si	si	si	8		100	
7	si	si	N	si	si	si	si	si	si	si																													9	1	90	10
8											Si	si	si	Si	N	si	si	si	si	si																			10		100	
9	si	si	si	si	si	si	si	si	si	si																													10		100	
10	Si	Si	Si	si	si	si	si	si	si	Si																													10		100	
Si	5	6	4	6	4	4	5	5	6	5	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1		1	1	1	1		1	1	1	1	1	1	1	1	81		83	17	
No	1		2		2	2	1	1		1					1	1				1	1					1					1								17			
Si %	83	100	50	100	66.67	66.67	80	80	100	83.33	100	100	100	100	50	50	100	100	50	50	100	100	100		100	100	100	100		100	100	100	100	100	100	100	8		83			
No %	17		50		33.33	33.33	20	20		16.67					50	50				50	50					50					50							2		17		

Fuente: Listas de cotejo de la observación de la aplicación de la estrategia.

Matriz N° 03: Análisis de Diarios Reflexivos

Título de la investigación: Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio 2016.

Sesiones	PREGUNTA 1: ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 2: ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	PREGUNTA 3: ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	PREGUNTA 4: ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5: ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
1	Si seguí todos los pasos establecidos en la sesión, iniciando con la presentación del juego de la ruleta mágica, desarrollo del juego para crear un cuento y la escritura a través de grafismos, luego expresan de manera libre su trabajo para dar paso a una representación gráfica de lo que más le ha gustado del cuento.	Si encontré dificultades, por la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes lo cual me dificulta lograr mi objetivo en su totalidad en la sesión de aprendizaje.	Si los utilicé de acuerdo a lo programado en la sesión, lo que fueron utilizados para producir un cuento de manera pertinente.	Si es coherente porque los indicadores de la lista de cotejo aplicada, responde al propósito de la sesión y la estrategia que apliqué.	Debo utilizar con más frecuencia estrategias lúdicas para llamar la atención de los estudiantes y no se distraigan al momento de aplicar la estrategia.
2	Si, al inicio con la presentación y desarrollo del juego del cubo mágico lo que contenía imágenes para construir nuestro cuento a la familia, luego la anotación de sus ideas que van en el cuento, lectura a su manera del mismo y la representación y exposición de sus trabajos.	Si por la existencia de un estudiante de necesidades especiales lo cual distrae a los demás compañeros e interrumpe con la atención de la clase.	Si los utilice como recurso para fortalecer los aprendizajes esperados de la sesión	Si porque se planificó en base a la estrategia e indicador de logro de la sesión.	Mejorar la organización del juego propuesto porque los estudiantes quieren todos jugar a la vez.
3	Si seguí todos los pasos establecidos en mi sesión, inicié con una canción acompañada con los instrumentos musicales del sector, el juego de la ruleta mágica para escoger las imágenes con las que creamos adivinanzas, luego revisión de la escritura de las adivinanzas, modelado de la misma y exposición de sus trabajos.	No porque se sintieron motivados a recitar adivinanzas previas que traían, participando voluntariamente.	Si los utilicé según lo planificado, me ayudaron a lograr aprendizajes más significativos	Si porque fueron elaborados de acuerdo a la estrategia propuesta y a la secuencia de aprendizaje de la sesión de aprendizaje.	Hacer participar a todos los estudiantes en orden y mejorar mis estrategias de atención con mi estudiante especial.
4	Si la planificación previa: iniciamos con el juego de la caja mágica para descubrir las imágenes que se emplearan en el cuento, se respeta las ideas y se las anota, representan gráficamente el cuento y exponen sus trabajos.	Si porque algunos estaban distraídos en escoger sus objetos favoritos de los sectores que poca expresión de sus ideas tuve para crear el cuento.	Si utilicé materiales pertinentes para desarrollar la estrategia porque fueron necesarios para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.	Si es coherente ya que en el cuerpo de la sesión se evidencian las actividades que los estudiantes desarrollan y a la vez en el instrumento.	Aplicar mejor la estrategia al elegir adecuadamente las imágenes y objetos que se emplearan para crear cuentos en las posteriores sesiones de aprendizaje.
5	En esta estrategia para crear rimas inicié con el juego de la gallina ciega para escoger las imágenes que necesitamos para la producción de las rimas, luego las relacionan con pasos y tiza en el piso, dictan sus ideas que irán en las rimas, dan lectura y representan mediante un dibujo la rima que más les agradó para finalizar con la exposición de sus trabajos.	No porque les agradó la clase y estaban todos atentos al juego y demás actividades de la sesión. .	Si los utilicé de manera pertinente ya que eran necesarios para desarrollar la clase y de apoyo para fortalecer el aprendizaje significativo de los estudiantes.	Si por los indicadores están insertados en el desarrollo de la sesión	Implementar en mis estrategias el juego ya que al niño le motiva y despierto su curiosidad por participar activamente en clase.
6	Si para empezar a crear la tarjeta a mamá entonces una canción referida a los quehaceres de mamá, definimos el destinatario y mensaje de la tarjeta, anotación de las ideas de los estudiantes, lectura del mensaje, dibujo de mamá y escritura de su nombre a su manera.	Si porque los estudiantes aducen que no saben cómo dibujarla a mamá, considero que dibujarla es muy tedioso para la edad de ellos.	Si para la enseñanza y el aprendizaje, priorizando el material conocido y de su contexto para ellos.	Si porque está diseñado para recoger información de la estrategia propuesta y en función a la capacidad de producción escrita.	Incentivar con más frecuencia el dibujo para representar a ellos mismos y no sea dificultad para recrear a personas ya que el dibujo es muy importante en el desarrollo de su creatividad e imaginación.
7	Si de acuerdo a las etapas planificadas en la sesión de aprendizaje: asamblea, juego del cubo mágico, definición del propósito y destinatario del cuento que hemos creado, lectura del cuento y escritura a través de grafismos, así como dibujo y socialización de sus trabajos.	Si porque se distraen mucho en dibujar el animal propio del bosque de San Ignacio.	Si utilicé material adecuado para desarrollar la clase y lograr los objetivos planteados.	Si es coherente porque he evaluado el desarrollo de toda la sesión.	En esta estrategia puedo rescatar que al presentar imágenes de animales desconocidos para los estudiantes ayuda a estimular su creatividad para crear cuentos a partir de ellas.

Sesiones	PREGUNTA 1: ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 2: ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Sí o No. ¿Cuáles?	PREGUNTA 3: ¿Utilicé los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?	PREGUNTA 4: ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? Sí o No. ¿Por qué?	PREGUNTA 5: ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?
8	En esta sesión inicié motivando con una canasta de frutas y verduras para manipular y describir sus características más importantes y crear adivinanzas, el juego de la ruleta mágica para escoger la imagen con la que utilizaremos en la adivinanza creada, la escritura de la adivinanza a través de grafismos por parte de los estudiantes, lectura y representación gráfica de la misma.	No, encontré ninguna dificultad porque les encantó manipular las frutas y verduras reales y fue más fácil describir y anotar características para la construcción de la adivinanza.	Si utilicé material real y material gráfico que ayudaron en el desarrollo de la sesión.	Si es coherente con la sesión y con la estrategia planteada.	Debo emplear cosas reales para seguir produciendo otros textos escritos.
9	Si se desarrollaron en función de la estrategia para crear un cuento con imágenes de los animales del corral de doña Rosa y siguió los pasos planificados en la sesión de aprendizaje.	Si porque cada vez los estudiantes están más inquietos lo que dificulta la atención de los demás compañeros	Si utilicé material didáctico para facilitar el aprendizaje.	Si porque responde al indicador de la sesión	Seguir saliendo a visitas que el niño esté en contacto con la naturaleza para que se cree un clima de aprendizaje favorable para él.
10	Si para esta actividad empezamos a recordar los acuerdos comunicativos, juego de la ruleta con imágenes de las actividades que realizamos en casa, definición del tema y destinatario, creación del cuento con palabras de su entorno familiar, dibujo y decoración del cuento y la expresión verbal de su cuento de acuerdo a su vivencia familiar de su hogar.	No encontré dificultades porque les agradó la sesión, manifestando su realidad del hogar, fueron más expresivos y sueltos en su participación.	Si utilice según lo requerido en la planificación como ruleta, material gráfico y otros.	Si la lista de cotejo es adecuada para verificar los logros obtenidos en la aplicación de la estrategia.	Poner más énfasis en la realidad de los estudiantes como en sus intereses e inquietudes para estimular la competencia de producción escrita.
SISTEMATIZACIÓN	SÍ: 10 - NO:	Si: 6 - No: 4	Si: 10 - No:	Si: 10 - No	Si: 10 - No:

MATRIZ N° 04 Procesamiento de las evaluaciones de entrada y salida

Título de la investigación: Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 135 La Jalquilla, San Ignacio 2016
 Hipótesis de acción: Mi práctica pedagógica mejorará significativamente mediante la aplicación de estrategias lúdicas para fortalecer la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I. N° 135 La Jalquilla, S.I
 Área: Comunicación edad: 5 años

Competencia		Produce textos escritos														Resultados en frecuencia de las evaluaciones de entrada y salida				Resultados en porcentaje de las evaluaciones de entrada y salida			
Capacidades		Se apropia del sistema de escritura		Planifica la producción de diversos textos escritos		Textualiza sus ideas según las convenciones de escritura				Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos escritos													
Indicador		Escribe a su manera siguiendo su linealidad y direccionalidad de la escritura		Menciona con ayuda del adulto, el destinatario, el tema y el propósito de los textos que va a producir		Dicta textos a su docente o escribe a su manera, según el nivel de escritura, indicando al tema, el destinatario y el propósito		Desarrolla sus ideas en torno a un tema con la intención de transmitir un mensaje		Usa su vocabulario de su ambiente familiar y local		Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar		Menciona lo que ha escrito en sus textos a partir de los grafismos o letras que ha usado									
N° de orden estudio	Entrada	Salida	Entrada	salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada	Salida	Entrada		Salida		Entrada		Salida		
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	
1	Si	Si	Si	Si	Si	Si	si	Si	Si	Si	No	Si	Si	Si	6	1	7	86	14	100			
2	Si	Si	Si	Si	Si	Si	si	Si	Si	Si	No	Si	Si	Si	6	1	7	86	14	100			
3	No	Si	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No		7	1	6	14	86	14	86	
4	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si		7	7		100	100			
5	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	Si	Si	No	Si	No	Si		7	7		100	100			
6	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	Si	Si	No	Si	No	Si		7	7		100	100			
7	No	Si	No	Si	Si	Si	No	Si	Si	Si	No	Si	No	Si		7	7		100	100			
8	No	Si	No	Si	Si	Si	si	Si	Si	Si	No	Si	No	Si		7	7		100	100			
9	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	Si	Si	No	Si	No	Si		7	7		100	100			
10	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	Si	Si	No	Si	No	Si		7	7		100	100			
11	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	Si	Si	No	Si	No	Si		7	7		100	100			
12	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si	Si	6	1	7	86	14	100			
13	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si	Si	6	1	7	86	14	100			
Total frecuencia	Si	4	13	4	12	6	12	7	12	11	12		12	4	12	24	7	85	6				
	NO	9		9	1	7	1	6	1	2	1	13	1	9	1								
total porcentaje	Si	31	100	31	92	46	92	54	92	85	92		92	31	92								
	No	69		69	8	54	8	46	8	15	8	100	8	69	8								

Fuente: Listas de cotejo de entrada y salida

Anexo N° 02: Sesiones de Aprendizaje

SESION DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I. : N° 135- LA JALQUILLA
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : NOEMI MOROCHO PEÑA
 1.4. FECHA : 23/03/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio 2016.
 2.2. SESIÓN N° 1
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugando a la ruleta creo el cuento de semana santa”
 2.4. DURACIÓN: 1 día

III. PRODUCTO: Creación de un cuento a la semana santa.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencias	Capacidades	Campo temático	Indicadores de desempeño
Comunicación	Produce textos escritos	Textualiza sus ideas según convenciones de la escritura.	Cuento: Reflexionando en semana santa	Dicta textos a la docente o escribe a su manera según su nivel de escritura indicando el tema, destinatario y el propósito,

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia didáctica/estrategias Actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	Se invita a los niños y niñas a sentarse en media luna para motivarlos con la presentación del pañolón mágico <ul style="list-style-type: none"> - Los niños descubren que hay detrás del pañolón Presentación del juego la ruleta con imágenes (anexo 1) <ul style="list-style-type: none"> - Observan la ruleta con imágenes de Jesús - identifican el mensaje a través de las imágenes Responden a interrogantes <p>¿Qué podemos hacer con la ruleta? ¿Cómo podemos jugar?</p> La docente da a conocer el propósito de la sesión: hoy vamos a crear un cuento sobre la semana santa.	Símbolos orales	10 minutos
Desarrollo	La docente da a conocer el desarrollo del juego a través de la ruleta mágica, donde los niños deben girar la ruleta y cuando termine de girar quedará la imagen señalada con la que iniciaremos a crear nuestro cuento. <p>Responde a interrogantes sobre el juego de la “ruleta mágica”</p> <p>¿Cómo se llama el juego? ¿Qué imágenes encontramos en la ruleta? ¿A quién encontramos en las imágenes de la ruleta? ¿Qué hace Jesús en las imágenes? ¿Qué ha hecho Jesús por nosotros? ¿Cómo celebran la semana santa en casa?</p> La docente presenta el esquema de producción de cuentos (Inicio-nudo y desenlace en un papelote. La docente anota en el papelote las ideas de los niños y niñas al producir el cuento de la semana santa, empleando las imágenes de la ruleta mágica. Los niños y docente seleccionan y organizan las ideas para crear el cuento. Se da lectura al cuento creado Los niños y niñas dibujan lo que más les ha gustado del cuento y escriben a su manera a través de grafismos. Exponen sus trabajos y socializan	Ruleta mágica Papelote, plumones, colores, etc.	45 minutos
Cierre	Reflexionan en función a preguntas: ¿Qué hemos hecho hoy día? ¿Cómo se sintieron al realizar el juego? ¿Qué imagen te tocó? ¿Les gustó el cuento creado?		10 minutos

VI. INSTRUMENTOS

LISTA DE COTEJO

NOMBRE : “Jugando a la ruleta creo el cuento de semana santa”

FECHA : 23/03/16

ACTIVIDAD : “Jugando a la ruleta creo el cuento de semana santa”

EDADES : 5 años

N°	Apellidos y Nombres	Indicadores					
		Dicta ideas a la docente para crear su cuento de semana santa		Escribe a su manera a través de grafismos indicando el mensaje que desea comunicar		Expresa lo que más les gustó del cuento creado a través del dibujo.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

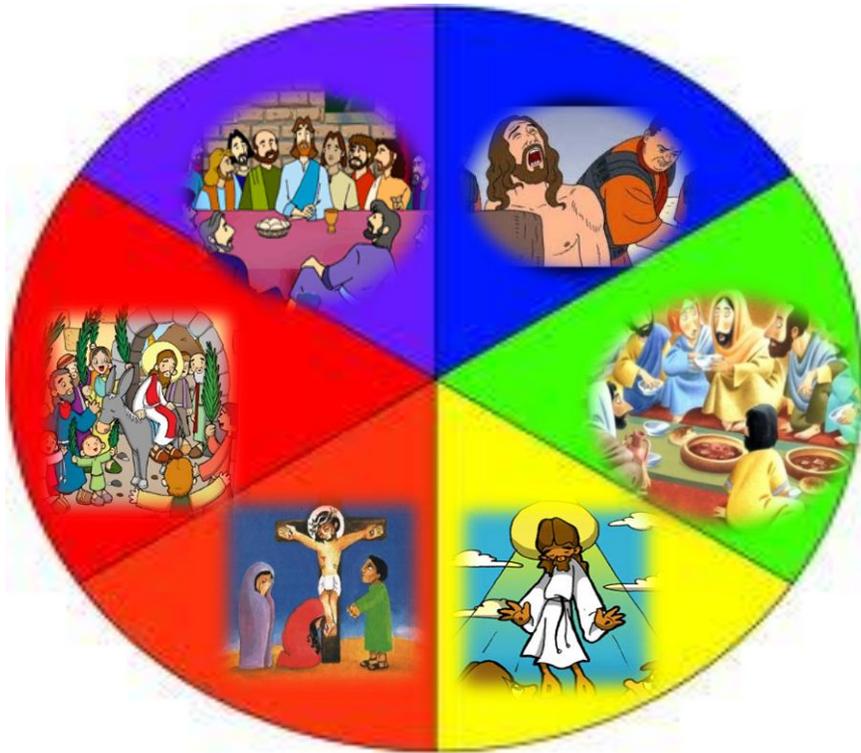
VII. BIBLIOGRAFIA

MINEDU. RUTAS DE APRENDIZAJE (2015): Fascículo auto instructivo de Comunicación II ciclo, edit. Metrocolor S.A

VALENCIA VARGAS, Elizabeth. (2012) Produciendo textos me divierto y aprendo;

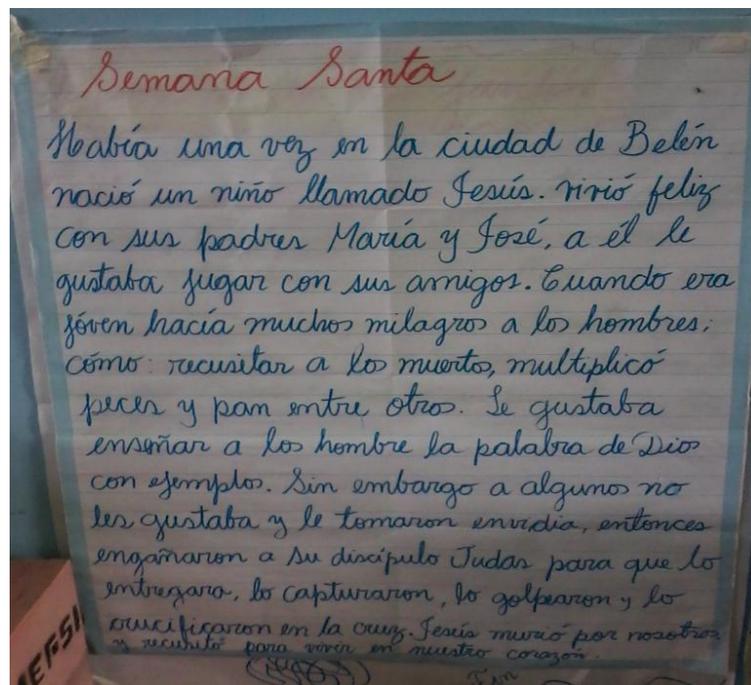
VIII. ANEXOS

Anexo N° 01: Presentación de la ruleta con imágenes



EVIDENCIAS

CUENTO CREADO POR LOS NIÑOS Y NIÑAS ALUSIVO A LA SEMANA SANTA



SESION DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I. : N° 135- LA JALQUILLA
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : NOEMI MOROCHO PEÑA
 1.4. FECHA : 05/04/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio 2016.
 2.2. SESIÓN N° 2
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugando con el cubo mágico y creo mi cuento”
 2.4. DURACIÓN: 1 día

III. PRODUCTO

Producción del Cuento sobre la familia.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencias	Capacidades	Campo temático	Indicadores de desempeño
Comunicación	Producción de textos escritos	Textualiza sus ideas según las convenciones de la escritura.	Cuento con palabras comunes	Usa su vocabulario de su ambiente familiar y local al crear un cuento.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia didáctica/estrategias Actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>En una asamblea tomamos acuerdos para realizar el juego del cubo mágico.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Levantar la mano cuando el niño quiere participar - Respetar el turno del compañero que está jugando <p>Presentación del cubo mágico con imágenes de la familia (anexo 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observan y describen las imágenes, respondiendo a interrogantes: - ¿Qué observamos? - ¿Todas las figuras serán iguales? - ¿Qué podemos hacer con el cubo? - ¿Cómo podemos jugar? <p>La docente comunica el propósito de la sesión: hoy creamos un cuento a través de las imágenes del cubo mágico</p>	Recursos didácticos: cubo mágico con imágenes	10 minutos
Desarrollo	<p>La docente da a conocer el desarrollo del juego del cubo mágico”, los niños y niñas se divierten jugando.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas juegan a lanzar el cubo mágico <p>Responden a interrogantes</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué imágenes encontramos en el cubo? ¿Qué está realizando la familia? ¿A qué se dedica tu familia? ¿Con quiénes vives en casa? ¿Qué personajes desean que estén en el cuento? <p>La docente invita a lanzar el cubo y con la imagen que sale crear un cuento</p> <p>La docente anota en el papelote las ideas de los niños y niñas</p> <p>Desarrolla sus ideas en torno a la familia de Rodrigo para la creación del cuento.</p> <p>Organizamos las ideas utilizando el vocabulario de su ambiente familiar y siguiendo la secuencia del cuento.</p> <p>Leen el cuento producido por los niños y niñas.</p> <p>Dibujan lo que más les gustó del cuento producido, decoran y escriben a su manera utilizando grafismos</p> <p>Exponen sus trabajos y socializan</p>	Experiencias directas: juego con el cubo mágico Papelotes Plumones Papel bond Colores, Plumones	45 minutos
cierre	<p>Reflexionan en función a preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿A qué jugaron? ¿Cómo se sintieron al jugar el juego del cubo mágico? ¿Les gustó crear el cuento a través del juego del cubo mágico.</p>	Diálogo	10 minutos

VI. INSTRUMENTOS: Lista de Cotejo

LISTA DE COTEJO

NOMBRE : “Jugando con el cubo mágico creo mi cuento”

FECHA : 05/04/16

EDADES : 5 años

N°	Apellidos y Nombres	indicadores					
		Crea un cuento en base a la familia de Rodrigo.		Utiliza palabras para crear el cuento según su ambiente familiar y local		Expresa lo que le ha gustado del cuento a través del dibujo e indica el mensaje a través de grafismos.	
1		SI	NO	SI	NO	SI	NO
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

VII. BIBLIOGRAFIA

MINEDU. RUTAS DE APRENDIZAJE (2015): Fascículo auto instructivo de Comunicación II ciclo, edit. Metrocolor S.A

VIII. ANEXOS

Anexo N° 01: Presentación de cubos mágicos



EVIDENCIAS

"Un día en la chacra"

había una vez: La familia de Rodrigo fueron a la chacra a cosechar su café. Papá y mamá cosecharon y los hijos recogían y tendían el café. Cuando almorzararon comieron también frutas: papaya, plátano y naranjas. Ya en la tarde la señora Laura fue a buscar su burro que lo había dejado en el pasto, se asustó mucho, cuando no lo vio, el burrito se había dormido porque había comido mucho pasto. Entonces la señora Laura lo llenó para cargar su café. Finalmente toda la familia regresó muy alegre a casa por que trabajaron.

SESION DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I. : N° 135- LA JALQUILLA
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : NOEMI MOROCHO PEÑA
 1.4. FECHA : 06/04/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio 2016.
 2.2. SESIÓN N° 4
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: Creo adivinanzas con las imágenes de instrumentos los musicales
 2.4. DURACIÓN: 1 día

III. PRODUCTO

Producción de adivinanzas

IV. APRENDIZJES ESPERADOS

Área	Competencias	Capacidades	Campo temático	Indicadores de desempeño
Comunicación	Producción de textos escritos	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos escritos	Adivinanzas	Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia didáctica/estrategias Actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	Se sientan en círculo para tomar acuerdos de convivencia (anexo 1) Se entona la canción en la feria de cepillín con ayuda de imágenes de los instrumentos musicales Los niños describen las imágenes de los instrumentos musicales a través de interrogantes ¿Cómo se llaman? ¿Para qué sirven? ¿Saben cómo utilizarlos? ¿Quieren aprender a tocarlos? ¿Quieren cantar con estos instrumentos? La docente propone: hoy vamos a crear adivinanzas con las imágenes de los instrumentos musicales de la canción “En la feria del Cepillín”	Imágenes de los instrumentos musicales	45 minutos
Desarrollo	Juegan a la ruleta: participando voluntariamente La docente les hace recordar que para crear adivinanzas debe responder a ¿Cómo es?, ¿Se parece a? y ¿sirve para? La docente muestra las imágenes de instrumentos musicales de la canción “En la feria de cepillín” que servirán para producir adivinanzas. - Las pego en la pizarra con ayuda de los niños Eligen la imagen del instrumento que se va a producir la adivinanza Dictan a la docente sus ideas del instrumento musical seleccionado La docente anota en la pizarra las ideas de los niños y niñas Los niños y docente seleccionan las palabras adecuadas que irán en las adivinanzas Crean las adivinanzas con las imágenes de los instrumentos seleccionados las adivinanzas Revisan con ayuda de la docente la escritura de las adivinanzas Se da lectura de las adivinanzas Modelan el instrumento que más le ha gustado con plastilina. Exponen sus trabajos con seguridad	Papelotes, colores, plumones, material de la naturaleza y reciclable: hojitas, semillitas, etc.	
Salida	Reflexionan en base preguntas: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Tuvieron alguna dificultad?	Diálogo	

VI. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO

NOMBRE : “Creo adivinanzas con las imágenes de la canción “la feria del cepillín”
FECHA : 06/04/16
EIDADES : 5 años

N°	Apellidos y Nombres	INDICADORES					
		Dicta ideas a la docente para crear las adivinanzas del instrumento musical seleccionado		Construye sus adivinanzas eligiendo el instrumento musical de su preferencia		Revisa el escrito de las adivinanzas en función de lo que quiere comunicar	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

VII. BIBLIOGRAFIA

MINEDU. RUTAS DE APRENDIZAJE (2015): Fascículo auto instructivo de Comunicación II ciclo, edit. Metrocolor S.A

VIII. ANEXOS

Anexo N° 01: Presentación de las imágenes



EVIDENCIAS

Mis Adivinanzas

1.- Es de colores se parece a un chupetín, sirve para hacer música y bailar...



2.- Tiene cuerdas, es de madera, su cuerpo parece a una señorita y con ella bailamos...



3.- Tiene botones, su cuerpo viste de color amarillo, muy parecido a un embudo y se toca para las fiestas...



4.- Se parece a una torta, también es de madera, baila al compás de unos palitos, su cabeza es como un círculo y sirve para tocar...



SESION DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I.: N° 135- LA JALQUILLA
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : NOEMI MOROCHO PEÑA
 1.4. FECHA :15/04/2016

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio 2016.
 2.2. SESIÓN N° 4
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: Me divierto creando un cuento con imágenes y cosas de mi jardín
 2.4. DURACIÓN: 1 día

III. PRODUCTO

Producción de un cuento

IV. APRENDIZJES ESPERADOS

Área	Competencias	Capacidades	Campo Temático	Indicadores de desempeño
Comunicación	Producción de textos escritos	Textualiza sus ideas según las convenciones de la escritura.	Cuento	Dicta textos a la docente o escribe a su manera según su nivel de escritura, indicando el tema, el destinatario y el propósito

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia didáctica/estrategias Actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	Se sientan en círculo y observan una cajita mágica, les entono la canción: ¡Qué será, que será, ábrete cajita y me dirás, con ayuda de un títere.(anexo 1) Responden a interrogantes sobre la cajita mágica ¿Qué contendrá la cajita? ¿A qué podemos jugar? ¿Cómo participaré? Con ayuda de un títere les propongo que van a jugar a adivinar muchas cosas y crear un cuento con ellas.	Imágenes, cajita mágica, objetos del aula Títere	45 minutos
Desarrollo	Entono las palabras adivina, adivinador lo que estoy sacando de la cajita es de color, y muestro las imágenes que servirán para producir un cuento. <ul style="list-style-type: none"> - Las pego en la pizarra con ayuda de los niños - Les pregunto ¿Qué más desean emplear para la creación del cuento, pueden ser objetos de su aula. - Los niños y niñas buscan objetos diversos que irán en el cuento Proponen el destinatario, y el tipo de texto que se va a producir. Señalo con palabras adecuadas a la edad de los niños que para crear el cuento se hace en base su estructura (inicio, nudo, desenlace) La docente anota en la pizarra las ideas de los estudiantes del título y contenido del cuento según su intereses Los niños y docente seleccionan las palabras adecuadas para la creación del cuento Organizan las ideas y redactan el cuento La docente y estudiantes revisan el cuento creado Se da lectura al cuento Realizan dibujos y decoran lo que más les ha gustado del cuento. Exponen sus trabajos	Papelotes, colores, plumones,	
Salida	Reflexionan en base a preguntas ¿Qué hemos hecho hoy día? ¿Cómo hemos creado nuestro cuento? ¿Es importante dictar nuestras ideas para crear un cuento? ¿Les gustó el cuento creado?	Diálogo	

VI. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO

NOMBRE : Me divierto creando un cuento con imágenes y cosas de mi jardín
FECHA : 15/04/2016
EDAD : 5 años

N°	Apellidos y Nombres	INDICADORES					
		Elige según su preferencia los objetos que le van en la creación de su cuento		Dicta ideas a la docente para el título y contenido de su cuento		Escribe a su manera a través de grafismos indicando el mensaje que desea comunicar	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

VII. BIBLIOGRAFIA

MINEDU. RUTAS DE APRENDIZAJE (2015): Fascículo auto instructivo de Comunicación II ciclo, edit. Metrocolor S.A

VIII. ANEXOS

Anexo N° 01: Presentación de la cajita mágica Y títere



EVIDENCIAS

Jugando en mi jardín

Había en nuestro jardín: nuestros amigos Patrick y Euler jugaban con la máscara de un ratón. De pronto Ana llegó con una flor y con un dibujo de un elefante, y dijo juguemos todos. Demixa también le gustó la flor, dijo Medali, cogiendo un juguete de un cohete.

Posteriormente: los demás amiguitos se acercaron a jugar con sus juguetes favoritos, así todos iban conversando de los que tenían en casa.

Al terminar: Recogieron todo y guardaron en sus respectivos lugares, quedando satisfechos de lo que todos jugaron.

SESION DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I. : N° 135- LA JALQUILLA
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : NOEMI MOROCHO PEÑA
 1.4. FECHA :

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio 2016.
 2.2. SESIÓN N° 5
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: Me divierto creando mis rimas
 2.4. DURACIÓN: 1 día

III. PRODUCTO

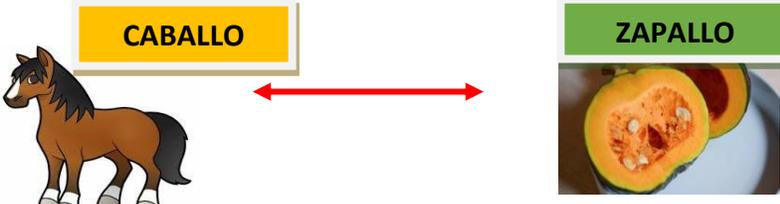
Producción de rimas

IV. APRENDIZJES ESPERADOS

Área	Competencias	Capacidades	Campo temático	Indicador
Comunicación	Producción de textos escritos	Se apropia del sistema de escritura	Rimas	Escribe a su manera siguiendo la linealidad y direccionalidad de la escritura

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia didáctica/estrategias Actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>Situación Problemática Se invita a los niños y niñas ser vendados para jugar el juego de la gallinita ciega</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas vendados encontrarán las imágenes que están dispersas por el piso. <p>Saberes previos Responden a interrogantes: ¿A qué hemos jugado? ¿Qué imagen encontraste? ¿Qué imágenes observamos?</p> <p>Conflicto cognitivo ¿Todas las imágenes encontradas las podemos relacionar? ¿Qué podemos hacer con estas imágenes?</p> <p>Propósito de la sesión La docente comunica el propósito de la sesión: hoy vamos a crear rimas con las imágenes encontradas durante el juego de la gallinita ciega.</p>	Símbolos orales: diálogo	45 minutos
Desarrollo	<p>Gestión y acompañamiento</p> <ul style="list-style-type: none"> - La docente invita a los niños y niñas a sentarse en sus sillas formando media luna para ir presentando en forma ordenada a cada niño (a) con su imagen, menciona el animal, objeto o personaje que le toco y los niños relacionan con otro. - Responden a preguntas: ¿De quién habla? ¿Qué hace? ¿Qué palabras terminan igual? ¿Con quién rima? - Los niños y niñas juegan a relacionar sus imágenes en el piso realizando trazos a través de líneas según la terminación de las imágenes que riman. Ejemplo 	Diálogo Papelotes Plumones Colores, papel bond	

Momentos	Secuencia didáctica/estrategias Actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
	 <p>Los niños y niñas pegan en la pizarra las imágenes que se relacionan para iniciar la creación de rimas. Los niños y niñas dictan sus rimas y la docente escribe debajo de las imágenes. La docente escribe en papelotes las rimas creadas por los niños y niñas. Se da lectura a las rimas. Dibujan las imágenes de las rimas que más les gustaron y escriben a su manera siguiendo la linealidad y direccionalidad. Exponen sus trabajos, socializan y expresan lo realizado.</p>		
Salida	<p>Metacognición Reflexionan a través de preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Les gustó el juego? ¿Tuvieron alguna dificultad</p>	Símbolos orales	

VI. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO

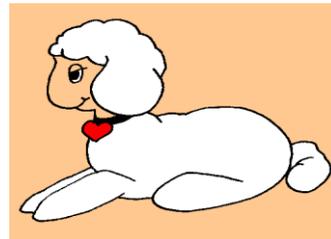
NOMBRE : Me divierto creando rimas
 FECHA : 27/10/16
 EDAD : 5 años

N°	Apellidos y Nombres	indicadores					
		Participa en el juego de la relación de imágenes.		Dibuja las imágenes de la rima que más le gusto y lo escribe a través de grafismos.		.muestra dominio de la linealidad y direccionalidad al escribir sus rimas	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

VII. BIBLIOGRAFIA: MINEDU. RUTAS DE APRENDIZAJE (2015): Fascículo auto instructivo de Comunicación II ciclo, edit. Metrocolor S.A

VIII. ANEXOS

Anexo N° 01: Imágenes para la creación de rimas



EVIDENCIAS



SESION DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I. : N° 135- LA JALQUILLA
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : NOEMI MOROCHO PEÑA
 1.4. FECHA :29/04/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio 2016.
 2.2. SESIÓN N° 6
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Con amor elaboro una tarjeta a mamá”
 2.4. DURACIÓN: 1 día

III. PRODUCTO

Elaboración de una tarjeta con dedicatoria

IV. APRENDIZJES ESPERADOS

Área	Competencias	Capacidades	Campo temático	Indicadores de desempeño
Comunicación	Producción de textos escritos	Planifica la producción de diversos tipos de textos.	Tarjeta a mamá	Menciona con ayuda del adulto el destinatario, el tema y el propósito de los textos que va a producir.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia didáctica/estrategias Actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	La docente invita a los niños y niñas a participar de los la canción dramatizada “los quehaceres de mamá”. Docente, niños y niñas entonan la canción, realizando movimientos corporales. Responden a preguntas: ¿A quién mencionamos en la canción? ¿Qué hace mamá según la canción? ¿Qué hace tu mamá en casa? ¿Apoyas a mamá en sus quehaceres? ¿Cómo demuestras que quieres a tu mamá? La docente da a conocer el propósito de la sesión: hoy vamos a elaborar una tarjeta a mamá.	Imágenes de los instrumentos musicales	45 minutos
Desarrollo	Con ayuda de la docente planifican el destinatario y mensaje de la tarjeta a mamá a través de interrogantes: ¿Para quién vamos a elaborar la tarjeta? ¿Qué le vamos a escribir? ¿Qué te gustaría decirle a mamá? ¿Habría una fecha especial del día de las madres? ¿Cómo celebran en casa el día de la madre? La docente anota las ideas que los niños le dictan expresando el amor que sienten por sus madres. Los niños y docente seleccionan las palabras adecuadas que irán en la tarjeta. Organizan sus ideas con ayuda de la docente para escribir el mensaje que irá en la tarjeta. Se da lectura al mensaje que va en la tarjeta. Dibujan a su mamá y decoran la tarjeta utilizando material de la zona Escriben a su manera el nombre de su mamá.	Papelotes, colores, plumones	
Salida	Reflexionan a través de preguntas: ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Tuvieron alguna dificultad para elaborar su tarjeta?	Diálogo	

VI. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO

NOMBRE : “Con amor elaboro una tarjeta a mamá”

FECHA : 29/04/16

EDADES : 5 años

N°	Apellidos y Nombres	INDICADORES					
		Menciona con ayuda de la docente el destinatario de la tarjeta		Dicta el mensaje que quiere comunicar expresando el amor de mamá.		Representa a mama mediante el dibujo.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

VII. BIBLIOGRAFIA

MINEDU. RUTAS DE APRENDIZAJE (2015): Fascículo auto instructivo de Comunicación II ciclo, edit. Metrocolor S.A

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DURANTE LA EJECUCIÓN DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE DURA



SESION DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I. : N° 135- LA JALQUILLA
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : NOEMI MOROCHO PEÑA
 1.4. FECHA : 26/05/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio 2016.
 2.2. SESIÓN N° 7
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: Juego Con el Cubo Mágico y creo mi cuento
 2.4. DURACIÓN: 1 día

III. PRODUCTO

Producción de un cuento

IV. APRENDIZJES ESPERADOS

Área	Competencias	Capacidades	Campo Temático	Indicadores de desempeño
Comunicación	Producción de textos escritos	Textualiza sus ideas según las convenciones de escritura.	Cuento	Dicta textos a la docente y escribe a su manera según su nivel de escritura. Desarrolla sus ideas en torno a un tema con la intención de transmitir un mensaje.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia didáctica/estrategias Actividades	Materiales/recursos	Tiempo
Inicio	<p>Se sientan en semicírculo para tomar acuerdos de convivencia: escuchar atentamente, levantar la mano para opinar, respetar turnos para participar.</p> <p>La docente da a conocer cómo se desarrolla el juego del cubo mágico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiran el cubo y muestran la imagen que les tocó. <p>Se presenta imágenes de bosques naturales y animales propios de la provincia de San Ignacio en el juego de los cubos mágicos</p> <p>Los niños observan y describen las imágenes</p> <p>¿Qué observan? ¿Tenemos estos árboles en nuestro caserío o en sus chacras? ¿Qué debemos hacer para cuidarlos? ¿Conocen estos animalitos salvajes? ¿Saben de qué se alimentan? ¿Cómo creen que se perderán estos animales? ¿Por qué creen que cada día hay pocos de estos animales? ¿Han escuchado algún cuento de animales? ¿Les gustaría escuchar uno?</p> <p>La docente declara el tema: hoy vamos a crear un cuento con ayuda de las imágenes del cubo mágico.</p>	Imágenes de los instrumentos musicales	45 minutos
Desarrollo	<p>Con ayuda de la docente definen el propósito y destinatario de su cuento a través de preguntas:</p> <p>¿Qué vamos a crear? ¿Para quién lo haremos? ¿Cómo lo haremos?</p> <p>La docente hace recordar el esquema para crear cuentos: inicio, nudo, desenlace o final</p> <p>Los niños tiran los dados y escogen la imagen con la cual iniciarían la producción de su cuento, desarrollando sus ideas sus ideas en torno a la producción del cuento transmitiendo un mensaje.</p> <p>La docente anota las ideas que los niños tienen</p> <p>Los niños y docente seleccionan las ideas iniciando la narración del cuento</p> <p>Una vez que hayan participado todos los niños la docente da lectura al cuento para mejorarlo</p> <p>Todos leen en voz alta después de la maestra y expresan lo producido del cuento.</p>	Símbolos orales: dialogo	

Momentos	Secuencia didáctica/estrategias Actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
	Dibujan lo que más les ha gustado de su cuento y escriben a su manera a través de grafismos lo dictado a la docente. Socializan sus trabajos		
Cierre	Responden a interrogantes de meta cognición ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo se sintieron? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Tuvieron alguna dificultad? En casa dialogan con su familia lo realizado.	Diálogo	

VI. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD : “Me divierto jugando con los cubos y creo un cuento”

FECHA : 26/05/16

EDAD : 5 años

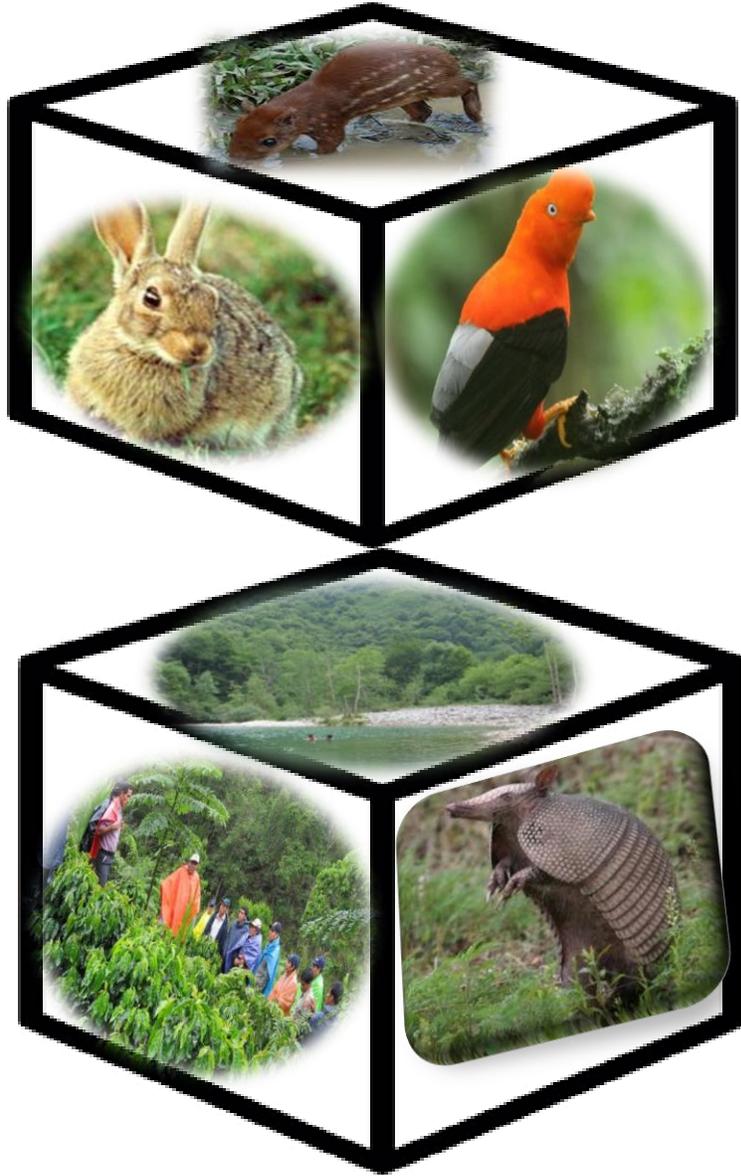
N°	Apellidos y Nombres	INDICADORES					
		Desarrolla sus ideas al expresar su creación del cuento con la intención de transmitir un mensaje.		Dicta a la docente sus ideas a través de preguntas, indicando el tema		Escribe a su manera a través de grafismos lo dictado a la docente.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

VII. BIBLIOGRAFIA

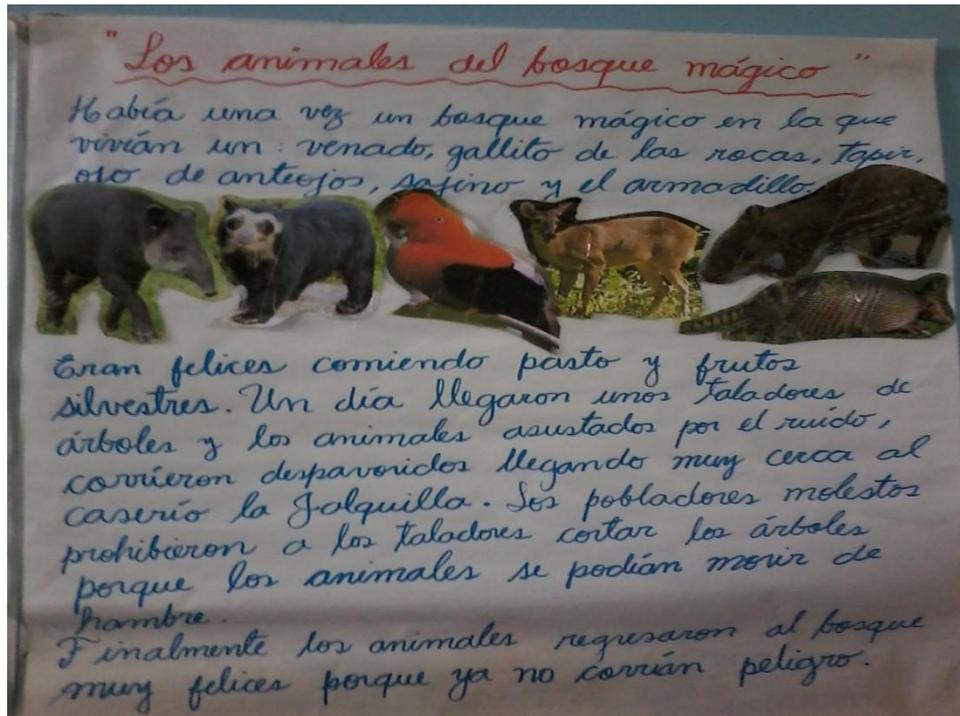
MINEDU. RUTAS DE APRENDIZAJE (2015): Fascículo auto instructivo de Comunicación II ciclo, edit. Metrocolor S.A

VIII. ANEXOS

Anexo N° 01: Presentación de las imágenes en los cubos mágicos



EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DURANTE EL DESARROLLO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE



SESION DE APRENDIZAJE N° 8

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I. : N° 135- LA JALQUILLA
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : NOEMI MOROCHO PEÑA
 1.4. FECHA : 27/05/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio 2016.
 2.2. SESIÓN N° 8
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: “Jugando con la ruleta, creo mis adivinanzas”
 2.4. DURACIÓN: 1 día

III. PRODUCTO: Creación de adivinanzas.

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencias	Capacidades	Campo temático	Indicadores de desempeño
Comunicación	Produce textos escritos	Se apropia del sistema de escritura	Adivinanzas	Escribe a su manera siguiendo su linealidad y direccionalidad de la escritura

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia didáctica/estrategias Actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	<p>La docente inicia motivando través de un canasta de frutas y verduras Invita los niños y niñas a sacar de la canasta, observar, manipular cada una de ellas La docente realiza preguntas: ¿Qué observamos? ¿Conocen estos alimentos? ¿En dónde encuentras las frutas y verduras? ¿Para qué nos sirven? ¿Qué podemos hacer con ellas? ¿Saben alguna adivinanza de frutas y verduras? ¿Les gustaría crear adivinanzas con estas frutas y verduras? ¿Cómo podríamos hacerlo? La docente da a conocer el propósito de la sesión: hoy vamos a crear adivinanzas con frutas y verduras</p>		45 minutos
Desarrollo	<p>Se invita a los niños y niñas a sentarse en media luna y recordamos los acuerdos: - Escuchar atentamente - Esperar su turno de participación - Levantar la mano para opinar o participar La docente presenta la ruleta mágica con diferentes imágenes de frutas y verduras. La docente da a conocer el desarrollo del juego de la ruleta mágica, donde los niños deben girar la ruleta y cuando termine de girar quedará la imagen señalada con la que iniciaremos a crear nuestras adivinanzas con las frutas o verduras que salió. La docente hace la demostración del juego y crea su adivinanza y la expone Los niños y niñas adivinan la respuesta Se organizan e inician el juego para producir su adivinanza según la imagen de la ruleta</p>	Ruleta mágica	

Momentos	Secuencia didáctica/estrategias Actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
	<p>La docente anota en el papelote las ideas de los niños y niñas al producir su adivinanza empleando las imágenes de la ruleta mágica.</p> <p>Los niños y niñas escriben sus adivinanzas a través de grafismos, siguiendo linealidad y direccionalidad de su adivinanza y ubican la respuesta con una silueta (fruta o verdura) con las siluetas de imágenes de frutas y verduras</p> <p>Se da lectura a las adivinanzas producidas por los niños y niñas</p> <p>La docente escribe lo dictado por los niños y niñas debajo de su escrito</p> <p>Los niños y niñas dibujan la fruta o verdura que les tocó y expresan sus adivinanzas.</p> <p>Exponen sus trabajos y socializan</p>	Papelote, plumones, colores, etc.	
Salida	<p>Reflexionan en función a preguntas:</p> <p>¿Qué hemos hecho hoy día?</p> <p>¿Cómo se sintieron al realizar el juego de la ruleta mágica?</p> <p>¿Qué imagen les tocó?</p> <p>¿Les gustó la adivinanza creada?</p> <p>Dialogan en casa lo realizado.</p>		

VI. INSTRUMENTOS

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD : “Jugando a la ruleta creo mis adivinanzas”

FECHA : 27/05/16

EDADES : 5 años

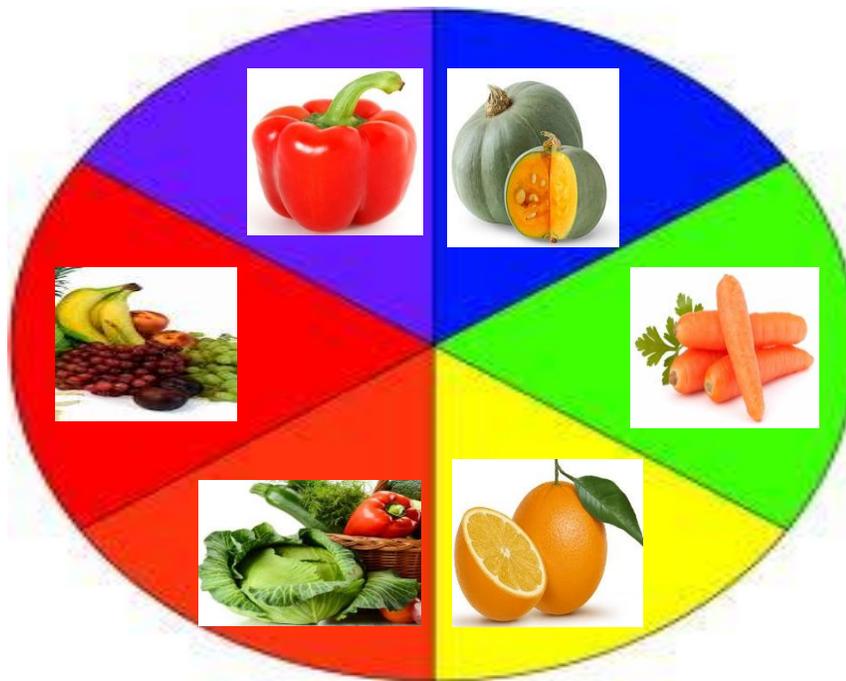
N°	Apellidos y Nombres	Indicadores					
		Dicta a la docente su adivinanza de la imagen que le ha tocado		Escribe a su manera la adivinanza producida siguiendo su linealidad y direccionalidad		Expresa lo que más le gustó de la ruleta mágica al crear su adivinanza.	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

VII. BIBLIOGRAFIA: MINEDU. RUTAS DE APRENDIZAJE (2015): Comunicación II ciclo, edit.

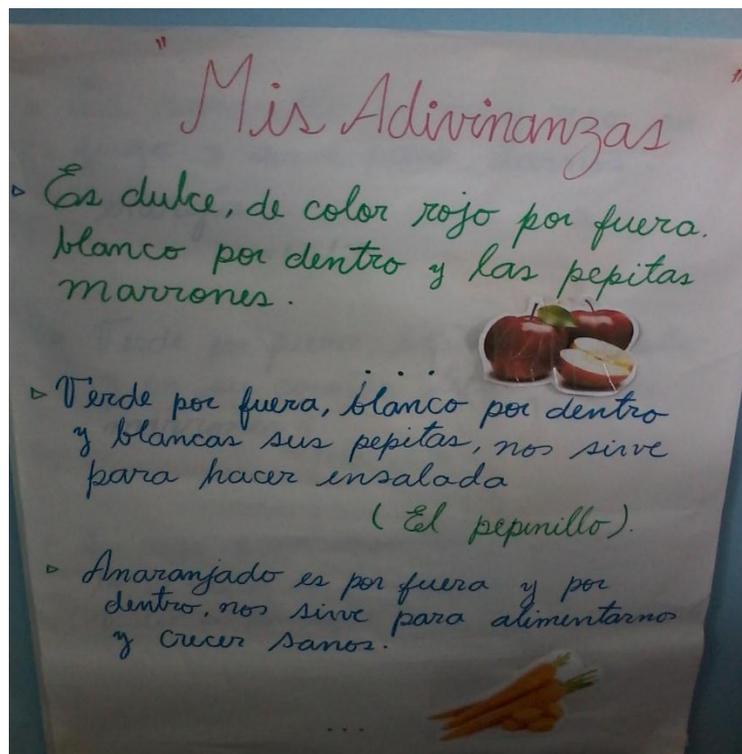
Metrocolor S.A

VALENCIA VARGAS, Elizabeth. (2012) Produciendo textos me divierto y aprendo;

Anexos: Ruleta mágica con frutas y verduras



EVIDENCIAS



SESION DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I. : N° 135- LA JALQUILLA
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : NOEMI MOROCHO PEÑA
 1.4. FECHA : 01/0716

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio 2016.
 2.2. SESIÓN N° 9
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN: creo un cuento sobre los animalitos de mi corral con alegría.
 2.4. DURACIÓN: 1 día

III. PRODUCTO

Producción de un cuento

IV. APRENDIZJES ESPERADOS

Área	Competencias	Capacidades	Campo temático	Indicadores de desempeño
Comunicación	Producción de textos escritos	Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto de sus textos escritos.	Cuento	Menciona lo que ha escrito en sus textos a partir de grafismos o letras que ha usado.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia didáctica/estrategias Actividades	Materiales/ recursos	tiempo
Inicio	Se sientan en círculo para tomar acuerdos comunicativos, para salir a visitar a un corral de la vecina la Señora Rosa: - Salir en orden sin empujarse - Saludar a la vecina donde visitamos - Escuchar a la profesora Responden a interrogantes: ¿Qué observan? ¿Dónde viven estos animales? ¿Los podemos comer? ¿De qué se alimentan estos animales? ¿Qué podemos hacer con estas imágenes? Comunico el propósito de la sesión: hoy crearemos un cuento con imágenes de los animalitos del corral	Símbolos orales: diálogo	45 minutos
Desarrollo	La docente presenta una caja sorpresa con imágenes de animales de corral, entonando la canción ¿qué será, qué será? Responden a interrogantes: ¿Qué hay dentro de la caja? ¿Qué imágenes habrá? ¿Ustedes tienen estos animales en casa? ¿Saben algún cuento de animales? ¿Les gustaría crear un cuento con estas imágenes? La docente entrega las imágenes de los animalitos del corral para que el niño explore el material y haga uso de su imaginación en la producción de su cuento La docente anota las ideas que dictan los niños para crear el cuento e interviene motivándoles a expresar que debemos empezar con un inicio, nudo y desenlace. La docente anota en la pizarra las ideas de los estudiantes La docente escribe las ideas propuestas por los niños y niñas. Se da lectura al cuento. Dibujan los animalitos del cuento que más les ha gustado y escribe a su manera con grafismos.	Caja sorpresa con imágenes	

Momentos	Secuencia didáctica/estrategias Actividades	Materiales/ recursos	tiempo
	Menciona según su interpretación lo que ha escrito en sus textos a partir de grafismos o letras que ha usado Exponen sus trabajos		
Salida	Reflexionan a través de la metacognición: ¿Qué hemos aprendido hoy? ¿Cómo lo hemos aprendido? ¿Les gustó esta actividad? ¿Tuvieron alguna dificultad?		

VI. INSTRUMENTOS: Lista de cotejo

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD : Creo un cuento sobre los animales de mi corral

FECHA : 01/0716

EDAD : 5 años

N°	Apellidos y Nombres	indicadores					
		Dicta ideas a la docente para crear su cuento		Dibuja el animal del cuento que más les ha gustado y escribe a su manera con grafismos		Menciona lo que ha escrito en sus textos a partir de grafismos o letras que ha usado	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

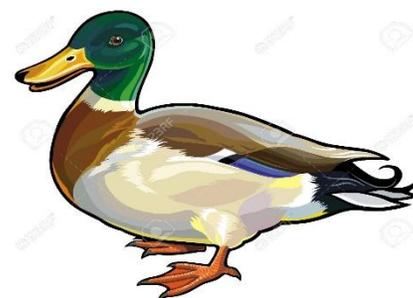
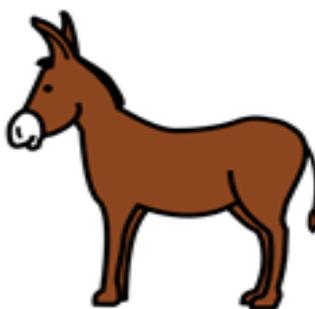
VII. BIBLIOGRAFIA

MINEDU. RUTAS DE APRENDIZAJE (2015): Fascículo auto instructivo de Comunicación II ciclo, edit.

Metrocolor S.A

ANEXOS

Imágenes de los animalitos del corral



SESION DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. NOMBRE DE LA I.E.I. : N° 135- LA JALQUILLA
 1.2. EDAD : 5 AÑOS
 1.3. DOCENTE : NOEMI MOROCHO PEÑA
 1.4. FECHA : 07/07/16

II. DATOS DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE

- 2.1. TÍTULO DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN: Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio 2016.
 2.2. SESIÓN N° 10
 2.3. NOMBRE DE LA SESIÓN : “Producimos un cuento sobre las actividades que realizamos en casa”
 2.4. DURACIÓN: 1 día

III. PRODUCTO: Creación de un cuento sobre las actividades cotidianas

IV. APRENDIZAJES ESPERADOS

Área	Competencias	Capacidades	Campo temático	Indicadores de desempeño
Comunicación	Produce textos escritos	Textualiza sus ideas según las convenciones de escritura	Cuento	Usa su vocabulario de su ambiente familiar y local.

V. SECUENCIA DIDÁCTICA

Momentos	Secuencia didáctica/estrategias Actividades	Materiales/ recursos	Tiempo
Inicio	Se invita a los niños y niñas a sentarse en media luna para reforzar acuerdos de convivencia - Los niños mencionan los acuerdos Presentación de imágenes sobre actividades cotidianas - Observan las imágenes de actividades cotidianas en el juego de la ruleta - Se invita a los niños y niñas a jugar Dialogan en base a interrogantes ¿Qué observamos? ¿Realizan estas actividades en casa? ¿Cómo apoyan en casa? ¿Cumplen con estas responsabilidades? ¿Qué podemos hacer con estas imágenes? Se da a conocer el propósito de la sesión: hoy crearemos un cuento sobre las actividades que realizamos en casa.	Ruleta mágica	45 minutos
Desarrollo	La niños proponen los nombres de los personajes que participarán en el cuento Dialogan acerca de las actividades que apoyan en casa. La docente presenta el esquema de producción de cuentos (Inicio-nudo y desenlace) en un papelote. Con ayuda de la docente identifican el contenido, destinatario y propósito del cuento ¿A quién va dirigido mi cuento? ¿Qué les voy a decir? Los niños y niñas seleccionan las imágenes con la que van a empezar crear su cuento La docente anota en el papelote las ideas que los estudiantes dictan según su vocabulario de su ambiente familiar y local. La docente lee el cuento en voz alta Los niños expresan su producción de acuerdo a su vivencia familiar. Los niños y niñas dibujan y decoran con plastilina lo que más les ha gustado del cuento Exponen sus trabajos de acuerdo a sus intereses e interpretaciones	Papelote, plumones, colores, etc.	
Salida	Reflexionan mediante una metacognición: ¿Qué hemos hecho hoy día? ¿Cómo iniciamos esta actividad? ¿Cómo finalizó? ¿Para qué nos sirve? ¿Les gustó esta actividad? Realizamos un comentario en casa de lo realizado en clase.		

VI. INSTRUMENTOS

LISTA DE COTEJO

ACTIVIDAD : Creo rimas sobre los animales de mi corral
 FECHA : 07/07/16
 EDAD : 5 años

N°	Apellidos y Nombres	indicadores					
		Dicta ideas a la docente para crear su cuento según su vivencia familiar		Dibuja lo que más le gusta del cuento		Usa su vocabulario de su ambiente familiar y local	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							

VII. BIBLIOGRAFIA

MINEDU. RUTAS DE APRENDIZAJE (2015): Fascículo auto instructivo de Comunicación II ciclo, edit. Metrocolor S.A

VALENCIA VARGAS, Elizabeth. (2012) Produciendo textos me divierto y aprendo

VIII. ANEXOS

Anexo N° 01: Presentación de imágenes sobre las actividades cotidianas

Barrer el piso



Anexo N° 03: Instrumentos de Recolección de Información

LISTA DE COTEJO PARA LA EVALUACIÓN DE ENTRADA DE LOS NIÑOS

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio 2016.

INVESTIGADOR: Noemí Morocho Peña

AREA: COMUNICACIÓN

EDAD: 5 AÑOS

FECHA: 15/03/2016

Estudiantes	Menciona con ayuda del adulto el destinatario, tema y el propósito de los textos que va a producir.		Desarrolla sus ideas en torno al tema con la intención de transmitir un mensaje.		Dicta textos a la docente o escribe a su manera según su nivel de escritura indicando el tema, destinatario y propósito		Usa el vocabulario de su ambiente familiar y local		Revisa el escrito en función de lo que quiere comunicar		Escribe a su manera siguiendo la linealidad y direccionalidad de la escritura		Menciona lo que ha escrito en sus textos a partir de los grafismos o letras que ha usado.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	No

LISTA DE COTEJO PARA LA EVALUACIÓN DE SALIDA DE LOS NIÑOS

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio 2016.

INVESTIGADOR: Noemí Morocho Peña

AREA: COMUNICACIÓN

EDAD: 5 AÑOS

FECHA: 07/07/2016

Estudiantes	Menciona con ayuda del adulto el destinatario, tema y el propósito de los textos que va a producir.		Desarrolla sus ideas en torno al tema con la intención de transmitir un mensaje.		Dicta textos a la docente o escribe a su manera según su nivel de escritura indicando el tema, destinatario y propósito		Usa el vocabulario de su ambiente familiar y local		Revisa el escrito en función de lo que quiere comunicar		Escribe a su manera siguiendo la linealidad y direccionalidad de la escritura		Menciona lo que ha escrito en sus textos a partir de los grafismos o letras que ha usado.	
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO

Anexo N° 04: Diario Reflexivo relacionado con mi Práctica Pedagógica

I. DATOS INFORMATIVOS

- 1.1. Lugar y fecha** : La Jalquilla, 23 de marzo del 2016
- 1.2. Institución Educativa** : N° 135
- 1.3. Título del proyecto investigación:** La aplicación de estrategias lúdicas permite mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 135 la Jalquilla, San Ignacio.
- 1.4. Estrategia de aprendizaje aplicada:** Producción de un cuento a través del juego de la ruleta mágica.
- 1.5. Sesión de aprendizaje** : 01
- 1.6. Docente participante** : Noemí Morocho Peña

II. PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

2.1. ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje?

Si o no ¿Por qué?

Si seguí todos los pasos establecidos en la sesión, iniciando con la presentación del juego de la ruleta mágica, desarrollo del juego para crear un cuento y la escritura a través de grafismos, luego expresan de manera libre su trabajo para dar paso a una representación gráfica de lo que más le ha gustado del cuento.

2.2. ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o no ¿cuáles?

Si encontré dificultades, por la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes lo cual me dificulta lograr mi objetivo en su totalidad en la sesión de aprendizaje

2.3. ¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

Si los utilicé de acuerdo a lo programado en la sesión, lo que fueron utilizados para producir un cuento de manera pertinente

2.4. ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? sí o no ¿por qué?

Si es coherente porque los indicadores de la lista de cotejo aplicada, responde al propósito de la sesión y la estrategia que apliqué

2.5. ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?

Debo utilizar con más frecuencia estrategias lúdicas para llamar la atención de los estudiantes y no se distraigan al momento de aplicar la estrategia

DIARIO REFLEXIVO RELACIONADO CON MI PRÁCTICA PEDAGÓGICA

I DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 Lugar y fecha** : La Jalquilla, 05 de abril del 2016
- 1.2 Institución Educativa** : N° 135
- 1.3 Título del proyecto investigación:** La aplicación de estrategias lúdicas permite mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la I.E.I N° 135 la Jalquilla, San Ignacio.
- 1.4 Estrategia de aprendizaje aplicada:** Producción de un cuento a través del juego del cubo mágico.
- 1.5 Sesión de aprendizaje** : 02
- 1.6 Docente participante** : Noemí Morocho Peña

II PREGUNTAS PARA REFLEXIÓN

- 2.1 ¿Seguí los pasos establecidos en mi estrategia durante el desarrollo de la sesión de aprendizaje? Si o no ¿Por qué?**

Si, al inicio con la presentación y desarrollo del juego del cubo mágico lo que contenía imágenes para construir nuestro cuento a la familia, luego la anotación de sus ideas que van en el cuento, lectura a su manera del mismo y la representación y exposición de sus trabajos.

- 2.2 ¿Encontré dificultades en el desarrollo de mi estrategia? Si o no ¿cuáles?**

Si por la existencia de un estudiante de necesidades especiales lo cual distrae a los demás compañeros e interrumpe con la atención de la clase.

- 2.3 ¿Utilice los materiales didácticos de manera pertinente en el proceso de enseñanza y aprendizaje?**

Si los utilice como recurso para fortalecer los aprendizajes esperados de la sesión

- 2.4 ¿El instrumento de evaluación aplicado es coherente con los indicadores de la sesión de aprendizaje? sí o no ¿por qué?**

Si porque se planificó en base a la estrategia e indicador de logro de la sesión.

- 2.5 ¿Cuáles son las recomendaciones que puedo plantear para mejorar la aplicación de la estrategia seleccionada?**

Mejorar la organización del juego propuesto porque los estudiantes quieren todos jugar a la vez.

LISTA DE COTEJO DE OBSERVACIÓN DE LA ESTRATEGIA: “PRODUCCIÓN DEL CUENTO”

I.- DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1 INSTITUCIÓN EDUCATIVA: 135
- 1.2 EDAD: 5 años
- 1.3 FECHA: 07/07/16
- 1.4 DOCENTE PARTICIPANTE: Noemí Morocho Peña
- 1.5 SESIÓN N°: 10
- 1.6 TÍTULO DE LA SESIÓN: *Producimos un cuento sobre las actividades que realizamos en casa.*

INSTRUCCIONES: MARCA CON UNA X SEGÚN EL NIVEL DEL LOGRO DEL ÍTEM.

N°	ITEMS	SI	No
1	<i>Invito a los niños a participar oportunamente en el desarrollo del juego lúdico</i>		
2	<i>Doy a conocer el propósito de la sesión y realizo preguntas para definir el tema, mensaje, destinatario y propósito de la producción del cuento.</i>		
3	<i>Presento de manera pertinente el esquema de producción del cuento y explico a los estudiantes la secuencia.</i>		
4	<i>Propicio actividades para la imaginación en la creación de su cuento</i>		
5	<i>Respeto el ritmo y estilo de aprendizaje de los estudiantes al expresar sus ideas con un vocabulario de su ambiente familiar para la construcción del cuento</i>		
6	<i>Anoto las ideas propuestas por los estudiantes, incentivándolos en su participación.</i>		
7	<i>Realizo la narración del cuento creado con modulación gestual y corporal según el personaje.</i>		
8	<i>Permito la expresión libre de las ideas de los estudiantes para verificar la comprensión del cuento creado.</i>		
9	<i>Contribuyo a que los estudiantes fortalezcan su escritura, linealidad y direccionalidad e incentivo la representación gráfica de lo que más le ha gustado de su cuento.</i>		
10	<i>Utilizo el instrumento de evaluación lista de cotejo para recoger los logros de aprendizaje de los estudiantes de la estrategia aplicada.</i>		

LISTA DE COTEJO DE OBSERVACIÓN DE LA ESTRATEGIA: “PRODUCCIÓN DE ADIVINANZAS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : 135
- 1.2. EDAD : 5 años
- 1.3. FECHA : 27/05/16
- 1.4. DOCENTE PARTICIPANTE : Noemí Morocho Peña
- 1.5. SESIÓN N° : 8
- 1.6. TÍTULO DE LA SESIÓN : *jugando a la ruleta creo mis adivinanzas*

INSTRUCCIONES: MARCA CON UNA X SEGÚN EL NIVEL DEL LOGRO DEL ÍTEM.

N°	ITEMS	SI	No
1	<i>Invito a los niños a participar oportunamente en el desarrollo del juego lúdico</i>		
2	<i>Doy a conocer el propósito de la sesión y realizo preguntas para definir el tema, mensaje, destinatario y propósito de la producción de las adivinanzas.</i>		
3	<i>Presento de manera pertinente la secuencia para crear adivinanzas y explico a los estudiantes las características.</i>		
4	<i>Propicio actividades para la imaginación en la creación de la adivinanza</i>		
5	<i>Respeto el ritmo y estilo de aprendizaje de los estudiantes al expresar sus ideas con un vocabulario de su ambiente familiar para la producción de la adivinanza.</i>		
6	<i>Anoto las ideas propuestas por los estudiantes, incentivándolos en su participación con ayuda de imágenes.</i>		
7	<i>Realizo la expresión de la adivinanza creada con modulación gestual y corporal.</i>		
8	<i>Permito la expresión libre de las ideas de los estudiantes para verificar la comprensión de la adivinanza.</i>		
9	<i>Contribuyo a que los estudiantes fortalezcan su escritura, linealidad y direccionalidad e incentivo la representación gráfica de lo que más le ha gustado de las adivinanzas.</i>		
10	<i>Utilizo el instrumento de evaluación lista de cotejo para recoger los logros de aprendizaje de los estudiantes de la estrategia aplicada.</i>		

LISTA DE COTEJO DE OBSERVACIÓN DE LA ESTRATEGIA: “PRODUCCIÓN DE RIMAS”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : 135
- 1.2. EDAD : 5 años
- 1.3. FECHA : 28/04/16
- 1.4. DOCENTE PARTICIPANTE : Noemí Morocho Peña
- 1.5. SESIÓN N° : 5
- 1.6. TÍTULO DE LA SESIÓN : *Me divierto creando rimas*

INSTRUCCIONES: MARCA CON UNA X SEGÚN EL NIVEL DEL LOGRO DEL ITEM.

N°	ITEMS	SI	No
1	<i>Invito a los niños a participar oportunamente en el desarrollo del juego lúdico</i>		
2	<i>Doy a conocer el propósito de la sesión y realizo preguntas para definir el tema, mensaje, destinatario y propósito de la producción de las rimas.</i>		
3	<i>Explico de manera pertinente la forma para crear rimas y explico a los estudiantes según las imágenes propuestas.</i>		
4	<i>Propicio actividades para la imaginación en la creación de la rima</i>		
5	<i>Respeto el ritmo y estilo de aprendizaje de los estudiantes al expresar sus ideas con un vocabulario de su ambiente familiar para la producción de la rima.</i>		
6	<i>Anoto las ideas propuestas por los estudiantes, incentivándolos en su participación.</i>		
7	<i>Realizo la expresión de la rima creada con modulación gestual y corporal.</i>		
8	<i>Permito la expresión libre de las ideas de los estudiantes para verificar la comprensión de la rima.</i>		
9	<i>Contribuyo a que los estudiantes fortalezcan su escritura, linealidad y direccionalidad e incentivo la representación gráfica de lo que más le ha gustado de las rimas.</i>		
10	<i>Utilizo el instrumento de evaluación lista de cotejo para recoger los logros de aprendizaje de los estudiantes de la estrategia aplicada.</i>		

LISTA DE COTEJO DE OBSERVACIÓN DE LA ESTRATEGIA: “PRODUCCIÓN DE TARJETA”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA : 135
- 1.2. EDAD : 5 años
- 1.3. FECHA : 29/04/16
- 1.4. DOCENTE PARTICIPANTE : Noemí Morocho Peña
- 1.5. SESIÓN N° : 6
- 1.6. TÍTULO DE LA SESIÓN : *Con amor elaboro una tarjeta a mamá*

INSTRUCCIONES: MARCA CON UNA X SEGÚN EL NIVEL DEL LOGRO DEL ITEM.

N°	ITEMS	SI	No
1	<i>Invito a los niños a participar oportunamente en el desarrollo del juego lúdico</i>		
2	<i>Doy a conocer el propósito de la sesión y realizo preguntas para definir el tema, mensaje, destinatario y propósito de la producción de la tarjeta.</i>		
3	<i>Propicio actividades para la imaginación en la creación y decoración de la tarjeta</i>		
4	<i>Anoto las ideas propuestas por los estudiantes, incentivándolos en su participación</i>		
5	<i>Respeto el ritmo y estilo de aprendizaje de los estudiantes al expresar sus ideas sobre el contenido de la tarjeta con un vocabulario de su ambiente familiar</i>		
6	<i>Contribuyo a que los estudiantes fortalezcan su escritura, linealidad y direccionalidad e incentivo la representación gráfica de lo que más le ha gustado de la tarjeta.</i>		
7	<i>Permito la expresión libre del mensaje a mamá según su experiencia familiar.</i>		
8	<i>Utilizo el instrumento de evaluación lista de cotejo para recoger los logros de aprendizaje de los estudiantes de la estrategia aplicada.</i>		

DIARIO DE CAMPO N° 1

I. DATOS GENERALES

1.1. Nivel: Inicial

1.2. Área: Matemática-Comunicación

1.3. Fecha: 04/05/15

1.4. Sección: U

1.5. Docente responsable

1.6. Ciclo: II

1.7. Actividad: *Reconozco cuantificadores muchos pocos en las figuras creadas con objetos y creo un cuento.*

1.8. Hora: 9.00 am

1.9. Edades: 3,4,5 años

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Después de las actividades de rutina inicié repartiendo material estructurado y material del contexto. Bloques lógicos, colores, piedritas, chalecos, ojos de carnero y chapas, etc. Les propuse construir cualquier figura que más les agrada para luego con esas figuras crear un cuento. Los niños construyeron unas casitas, flores, ratón, gato, etc. Reconocieron que en algunas figuras han empleado mucho material y en otras poco material.

Cada uno exponía con entusiasmo sus figuras que habían creado, además expresaban con un lenguaje cotidiano y familiar dando una interpretación a sus creaciones. Al momento de crear el cuento con las figuras que ya habían expuesto, noté que existe una debilidad para definir el tema y destinatario de qué y a quién se va a escribir el cuento. Realice preguntas con la intención de rescatar lo antes mencionadas pero no escuché las respuestas que ameritan para definir el propósito, propuse cómo querían que sea su cuento pero la mayoría no tenía ideas, excepto Euler que comento que la casita y los caminos que había construido tenía que ser parte de su cuento. Pregunté a Rodrigo y él solo se quedó en silencio, es temeroso y cohibido para participar, creo que no se ha brindado facilidades para participar y una confianza para que se exprese con libertad.

Después de eso di algunas alternativas para crear el cuento pero, no se logró en su totalidad porque no tenían ánimo de participar. Al finalizar repartí hojas para que dibujaran sus figuras creadas con los materiales que proporcioné. Así mismo realicé preguntas de meta cognición para verificar el logro de sus aprendizajes. ¿Qué aprendimos a reconocer? ¿Sabemos reconocer dónde hay muchos objetos y dónde hay pocos? ¿Es importante aprender a crear cuentos? ¿Fue fácil o difícil?

III. INTERVENTIVA

Creo conveniente hablar con los padres de familia para den oportunidades a sus hijos de hablar y comentar cualquier tema de interés para él, que no sean excluidos de conversaciones familiares para que así tengan facilidad de comentar cualquier tema y no se sientan cohibidos y tímidos para opinar.

Considero que debo emplear estrategias innovadoras para crear cuentos y tener reuniones con los padres de familia para mejorar la convivencia de padres a hijos ya que en oportunidades se han presentado casos de violencia entre compañeros lo que dificulta la atención para trabajar cualquier tema de aprendizaje.

DIARIO DE CAMPO N° 2

I. DATOS GENERALES

1.1. Nivel: Inicial

1.2. Área: Ciencia y Ambiente-Comunicación

1.3. Fecha: 08/07/15

1.4. Sección: U

1.5. Docente responsable

1.6. Ciclo: II

1.7. Actividad: *Ubiquemos zonas seguras para prevención de un sismo en mi I.E.*

1.8. Hora: 9.00 am

1.9. Edades: 3,4,5 años

II. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Después de las actividades de rutina inicié dialogando sobre las fuertes lluvias que se dan hoy en día en nuestro caserío, los derrumbes que ocasiona cada lluvia fuerte, los caminos arrancados y todo el malestar de la gente tiene para viajar.

Luego presenté un video sobre desastres naturales, después interrogamos para verificar la comprensión del video, posteriormente una explicación profundizada con apoyo de imágenes de prevención contra los desastres, además se identificó zonas seguras dentro del aula, lo cual se pegó señales de evacuación en el aula y en el patio, además se hizo un simulacro de sismos y de inundación por lluvia.

En la ejecución del simulacro, Yanderlín un niño inquieto golpeó a uno de sus compañeros por querer salir corriendo al patio porque no escuchó muy bien las indicaciones cómo salir correctamente en caso de un sismo. Se aprovechó la situación para resaltar la importancia de salir tranquilos, orden y ubicarse en zonas seguras. .

Después ingresamos al aula para reflexionar las medidas de prevención en caso de sismo e inundación, algunos niños expresaban lo correcto e incorrecto de las acciones que se debe tomar, otros no querían hablar ni decir nada, porque estaban inquietos, la sesión era novedosa para ellos; a continuación se aplicó una ficha de trabajo para identificar la acción correcta que se debe hacer en caso de un sismo.

Al terminar la sesión se reflexionó con preguntas metacognitivas: ¿Qué hemos aprendido de los sismo? ¿Qué debemos hacer en caso de un sismo e inundación?

¿Será correcto salir corriendo y nervioso fuera del aula o casa? ¿Cómo debo estar preparado en caso de un sismo? ¿Qué Debo llevar en la mochila de prevención?

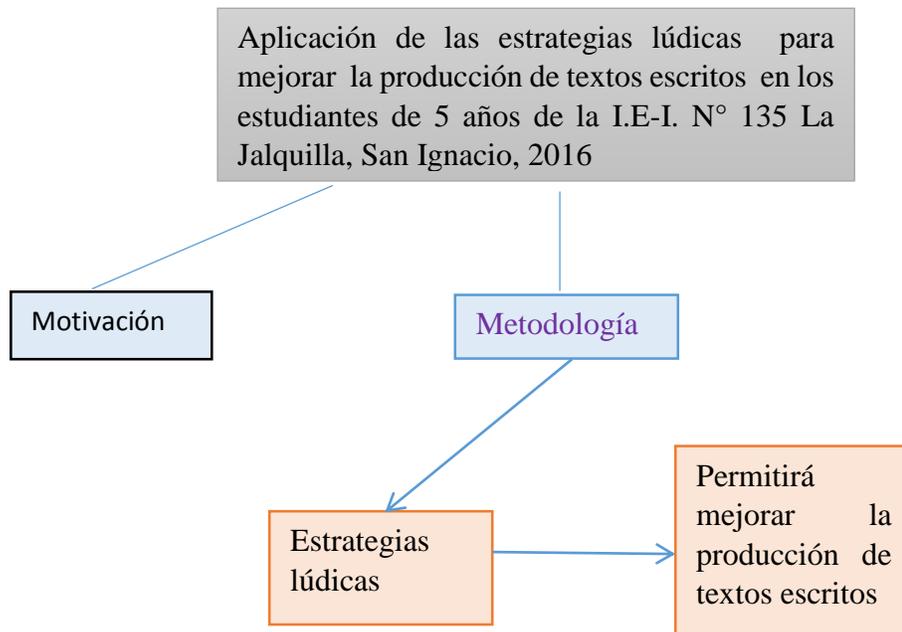
¿Es importante conocer todo esto? ¿Para qué me servirá lo aprendido?

III. INTERVENTIVA

Debo aplicar estrategias de trabajo en equipo para que la participación de los estudiantes sea pertinente y la simulación de simulacros sea oportuna.

Considero que debo emplear estrategias para que los estudiantes den sus ideas y comunicar sus puntos de vista de manera libre.

Mapa conceptual de la Reconstrucción de la práctica pedagógica



MATRIZ DE CONSISTENCIA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	SUSTENTO TEORICO	EVALUACIÓN	
				INDICADORES	INSTRUMENTOS
¿Qué estrategias lúdicas debo aplicar para mejorar mi práctica pedagógica relacionada con la producción de textos escritos de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135- La Jalquilla, San Ignacio, 2016	El objetivo de la investigación es “Mejorar mi práctica pedagógica relacionada con la aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio, 2016.”	La hipótesis de acción que guía la investigación es “Mi práctica pedagógica mejorará significativamente mediante la aplicación de estrategias lúdicas para fortalecer la producción de textos escritos de los estudiantes de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 135 La Jalquilla, San Ignacio, 2016”.	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias lúdicas que favorecen la producción de textos escritos • Cuentos • Adivinanzas • Rimas • Tarjeta 	<ul style="list-style-type: none"> • Favorecen la producción de textos escritos. • Invito a los niños a participar oportunamente en el desarrollo del juego lúdico • Doy a conocer el propósito de la sesión y realizo preguntas para definir el tema, mensaje, destinatario y propósito de la producción del cuento • Respeto el ritmo y estilo de aprendizaje de los estudiantes al expresar sus ideas con un vocabulario de su ambiente familiar para la construcción del cuento • Anoto las ideas propuestas por los estudiantes, incentivándolos en su participación. • Realizo la narración del cuento creado con modulación gestual y corporal según el personaje • Permiso la expresión libre de las ideas de los estudiantes para verificar la comprensión del cuento creado • Contribuyo a que los estudiantes fortalezcan su escritura, linealidad y direccionalidad e incentivo la representación gráfica de lo que más le ha gustado de su cuento • Utilizo el instrumento de evaluación lista de cotejo para recoger los logros de aprendizaje de los estudiantes de la estrategia aplicada 	<ul style="list-style-type: none"> • Listas de cotejo del diseño de la sesión • Listas de cotejo de observación de la aplicación de la estrategia • Diarios reflexivos • Sesiones de aprendizajes • Evidencias
	<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <p>Aplicar las estrategias lúdicas para desarrollar la producción de textos escritos</p> <p>Emplear el juegos del cubo mágico para producir cuentos, adivinanzas y rimas</p> <p>Aplicar el juego de la ruleta para producir cuentos, adivinanzas y rimas.</p> <p>Emplear el juego de la caja mágica para crear cuentos</p>		<p>Estrategias lúdicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruleta mágica • Cubo mágico • Caja mágica 	<ul style="list-style-type: none"> • Menciona con ayuda del adulto el destinatario, tema y el propósito de los textos que va a producir. • Desarrolla sus ideas en torno al tema con la intención de transmitir un mensaje. • Dicta textos a la docente o escribe a su manera según su nivel de escritura indicando el tema, destinatario y propósito • Usa el vocabulario de su ambiente familiar y local. • Revisa el escrito en función de lo que quiere comunicar • Escribe a su manera siguiendo la linealidad y direccionalidad de la escritura • Menciona lo que ha escrito en sus textos a partir de los grafismos o letras que ha usado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo de entrada • Lista de cotejo de salida • Lista de cotejo de la evaluación del proceso del aprendizaje



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"
Fundada por la Ley 14015 del 13 de Febrero de 1962

Facultad de Educación

Pabellón 1G-202 Ciudad Universitaria. Teléfono: 365847

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN ACCIÓN PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE SEGUNDA ESPECIALIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL.

En la ciudad de Cajamarca, siendo las 9:00 am. horas del día 31 de mayo del 2018; se reunieron en el ambiente 1M-203 de la ciudad universitaria, de la Universidad Nacional de Cajamarca, los miembros del Jurado Evaluador del Informe Final de Investigación Acción, integrado por:

1. Presidente: Docente Iván León Castro
2. Secretario: Docente Rosa Reano Tirado
3. Vocal: Docente Ricardo Cabanillas Aguilar

Y en calidad de asesor docente: Virgilio Gómez Vargas

Con el fin de evaluar la sustentación del Informe Final titulado: Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la F.E.I No. 135, La Jalquilla, San Ignacio, 2016

Presentado (a) por: Noemi Morocho Peña, con la finalidad de obtener el Título Profesional de Segunda Especialidad en Educación Inicial.

El presidente del Jurado Evaluador, de conformidad al Reglamento de Grados y Títulos de la Facultad de Educación, procedió a autorizar el inicio de la sustentación.

Escuchada la sustentación y las respuestas a las preguntas formuladas por los miembros del Jurado Evaluador, referentes a la exposición y al contenido del Informe Final y luego de la deliberación respectiva, el informe se considera aprobado, con el puntaje acumulado de: 60 puntos

Acto seguido, el presidente del Jurado Evaluador, anunció públicamente, el resultado obtenido por el/la sustentante.

Siendo las 10:00 am. horas del mismo día, el señor Presidente del Jurado Evaluador, dio por concluido este acto académico y dando su conformidad firman la presente los miembros de dicho Jurado.

Cajamarca, 31 de mayo del 2018.

.....
Presidente

.....
Secretario

.....
Vocal

.....
Asesor



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

Repositorio Digital Institucional

Formulario de Autorización

1. Datos del autor:

Nombre y Apellidos: Noemi Morochó Peña

DNI /Otros N°: 43127400

Correo electrónico: noemime_21@hotmail.com

Teléfono: _____

2. Grado, título o Especialización

Bachiller Título Magister Doctor Segunda Especialidad

3. Tipo de investigación¹:

Tesis Trabajo Académico Trabajo de Investigación

Trabajo de Suficiencia Profesional

Título: "Aplicación de estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes de 5 años de la I-E-I. N° 135, La Jalquibta, 2016"

Asesor: Dr. Virgilio Gómez Vargas

Año: 2017.

Escuela Académica/ Unidad: Escuela Profesional de Perfeccionamiento Docente.

4. Licencias

a) Licencia Estándar:

Bajo los siguientes términos autorizo el depósito de mi trabajo de Investigación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Nacional de Cajamarca.

Con la autorización de depósito de mi trabajo de investigación, otorgo a la Universidad Nacional de Cajamarca una licencia no exclusiva para reproducir, distribuir, comunicar

¹Tipos de Investigación:

Tesis: Para Título Profesional, Maestría, Doctorado y Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo Académico: Para Programas de Segunda Especialidad.

Trabajo de Investigación: Para Bachiller y Maestría.

Trabajo de Suficiencia Profesional: Proyecto profesional, Informe de experiencia profesional.



Universidad Nacional de Cajamarca

"NORTE DE LA UNIVERSIDAD PERUANA"

Av. Atahualpa N° 1050

al público, transformar (únicamente mediante su traducción a otros idiomas) y poner a disposición del público mi trabajo de investigación, en formato físico o digital, en cualquier medio, conocido por conocerse, a través de los diversos servicios provistos por la Universidad, creados o por crearse, tales como el Repositorio Digital de la UNC, Colección de Tesis, entre otros, en el Perú y en el extranjero, por el tiempo y veces que considere necesarias, y libre de remuneraciones.

En virtud de dicha licencia, la Universidad Nacional de Cajamarca podrá reproducir mi trabajo de investigación en cualquier tipo de soporte y en más de un ejemplar, sin modificar su contenido, solo con propósitos de seguridad, respaldo y preservación.

Declaro que el trabajo de investigación es una creación de mi autoría y exclusiva titularidad, o coautoría con titularidad compartida, y me encuentro facultado a conceder la presente licencia y, asimismo, garantizo que dicho trabajo de investigación no infringe derechos de autor de terceras personas. La Universidad Nacional de Cajamarca consignará el nombre del/los autor/es del trabajo de investigación, y no le hará ninguna modificación más que la permitida en la presente licencia.

Autorizo el deposito (marque con una X)

Sí, autorizo que se deposite inmediatamente.

Sí, autorizo que se deposite a partir de la fecha (dd/mm/aa):

No autorizo

b) Licencias Creative Commons²:

Autorizo el deposito (marque con una X)

Sí autorizo el uso comercial y las obras derivadas de mi trabajo de investigación.

No autorizo el uso comercial y tampoco las obras derivadas de mi trabajo de investigación.

Almoroclufo

Firma

25 / 06 / 2018

Fecha

² Licencias Creative Commons: Las licencias Creative Commons sobre su trabajo de investigación, mantiene la titularidad de los derechos de autor de ésta y, a la vez, permite que otras personas puedan reproducirla, comunicarla al público y distribuir ejemplares de ésta, siempre y cuando reconozcan la autoría correspondiente. Todas las licencias Creative Commons son de ámbito mundial. Emplea el lenguaje y la terminología de los tratados internacionales. En consecuencia, goza de una eficacia a nivel mundial, gracias a que tiene jurisdicción neutral.