

**MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE FORMACION INICIAL DOCENTE
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA**

“GAMANIEL BLANCO MURILLO”

PROGRAMA DE ESTUDIOS: EDUCACIÓN INICIAL



TESIS

**Actividades lúdicas para la producción de textos recreativos en niños de
5 años de la Institución Educativa Inicial "Jesús Nazareno" de
Puchupiquio, Chaupimarca - Pasco 2025**

Para optar el Título profesional de Licenciada en Educación Inicial

PRESENTADO POR

1. AYALA AMANTE, Joselyn Stephanis
2. ENCARNACION GABRIEL, Luz Miriam

Asesor: Mg. Juan Abdón VIZARRETA SANCHEZ

PASCO – PERÚ

2025

Joselyn Ayala, Luz Encarnacion

Actividades lúdicas para la producción de textos recreativos en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial "Jesús N...

 Quick Submit

 Quick Submit

 Escuela de Educacion Superior Publica Gamaniel Blanco Murillo

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::1:3453864108

Fecha de entrega

7 ene 2026, 12:45 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

7 ene 2026, 1:13 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS_-_AYALA_Y_ENCARNACION-.pdf

Tamaño del archivo

1.7 MB

99 páginas

20.088 palabras

113.792 caracteres




20% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Exclusiones

- ▶ N.º de fuentes excluidas
- ▶ N.º de coincidencias excluidas

Fuentes principales

- 19%  Fuentes de Internet
- 10%  Publicaciones
- 9%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

Con enorme gratitud a nuestros padres por su sacrificada labor a favor de la cristalización de nuestros objetivos: La de ser profesionales idóneos y competentes.

RESUMEN

La investigación en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupuquio, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025 que considera a las actividades lúdicas nos ha causado las interrogantes ¿Cómo las actividades lúdicas contribuyen en la producción de textos recreativos?, ¿Cómo las actividades lúdicas aportan en la producción de textos recreativos?, ¿Cómo las actividades lúdicas influyen en la producción de textos recreativos?, ¿Cómo las actividades lúdicas motivan en la producción de textos recreativos? Los objetivos son demostrar los aportes de las actividades lúdicas en la producción de textos recreativos, determinar la influencia de las actividades lúdicas en la producción de textos recreativos, determinar la influencia de las actividades lúdicas y determinar los aportes de las actividades lúdicas recreativas en la producción de textos. El enfoque de investigación es cualitativo, método de investigación acción que se enfoca en comprender fenómenos sociales y educativos a través de la observación, la interacción y el análisis de las experiencias y percepciones de los participantes. La población son los niños de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupuquio y la muestra 18 de 5 años edad.

Palabras clave: producción de texto, lúdico, método, estrategia, actividades

ABSTRACT

The research conducted with 5-year-old children at the "Jesús de Nazareno" Early Childhood Education Institution in Puchupiquio, Chaupimarca district, Pasco, in 2025, which considers play-based activities, has raised the following questions: How do play-based activities contribute to the production of recreational texts? How do play-based activities influence the production of recreational texts? How do play-based activities motivate the production of recreational texts? The objectives are to demonstrate the contributions of verbal play-based activities to the production of recreational texts and to determine the influence of verbal play-based activities on the production of recreational texts. This study aims to determine the influence of verbal play activities and their contributions to text production. The research approach is qualitative, employing an action research method focused on understanding social and educational phenomena through observation, interaction, and analysis of participants' experiences and perceptions. The population consists of 5-year-old children from the "Jesús de Nazareno" Early Childhood Education Institution in Puchupiquio, and the sample comprises 18 five-year-old children.

Keywords: text production, playful, method, strategy, activities

ÍNDICE DE CONTENIDOS

	Pág.
Carátula	i
Hoja del Jurado	ii
Dedicatoria	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS	vii
ÍNDICE DE TABLAS	x
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
INTRODUCCIÓN	xiii
CAPÍTULO I	
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	
1.1. Caracterización de la práctica pedagógica	1
1.2. Delimitación de la investigación	2
1.3. Formulación del Problema	4
1.3.1. Problema general	4
1.3.2. Problemas específicos	4
1.4. Formulación de Objetivos	5
1.4.1. Objetivo General	5
1.4.2. Objetivos Específicos	5
1.5. Justificación del Problema	5
1.6. Limitaciones de la investigación	8

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio	10
2.1.1. Antecedentes internacionales	10
2.1.2. Antecedentes nacionales	13
2.2. Bases teóricas científicas	18
2.2.1. Teoría del Desarrollo del Lenguaje en la Primera Infancia	19
2.2.2. El Enfoque Constructivista en la Educación Inicial	20
2.2.3. Estudios sobre la Producción de textos en la Primera Infancia	21
2.2.4. Teoría de la Inteligencia Múltiple de Howard Gardner	22
2.2.5. Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura	22
2.2.6. Teoría del Enfoque Comunicativo	23
2.2.7. Teoría de la Atención Conjunta en el Desarrollo del Lenguaje	23
2.2.8. Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel	24
2.3. Marco conceptual	24
2.3.1. La actividad lúdica	24
2.3.1.1. El juego como Herramienta Pedagógica	25
2.3.1.2. Juego Sensorial	25
2.3.1.3. Importancia de los juegos sensoriales en la primera infancia	26
2.3.1.4. Juegos sensoriales y desarrollo cognitivo	26
2.3.1.5. Juegos de palabras	26
2.3.1.6. Juegos de palabras en el desarrollo lingüístico	26
2.3.1.7. Importancia de los juegos de palabras en la educación infantil	26
2.3.1.8. El valor pedagógico de los juegos de palabras	27
2.3.1.9. Juegos de palabras y habilidades fonológicas	27
2.3.2. La Escritura	27
2.3.2.1. La escritura en la primera infancia	28
a. Trazos sincréticos	
b. trazos lineales	28

c. trazos iconográficos	28
2.3.2.2. Etapas de maduración de la escritura	29
2.3.2.3. La producción de textos en Educación Inicial	31
2.3.2.4. Proceso de Producción de Textos en Educación Inicial	32
Juego con Rimas	32
Juego con Silueta	32
Juego de Rondas	32
2.4. Dimensión y teorización formulación de hipótesis	32
2.4.1. Hipótesis General	33
2.4.2. Hipótesis Específicos	33
2.5. Identificación de variables: Definición operacional de variables e indicadores	33
2.5.1. Variable independiente	33
2.5.2. Variable dependiente	33
2.5.3. Operacionalización de variables	34
2.6. Definición de términos conceptuales	34
2.6.1. Actividad lúdica	35
2.6.2. Aprendizaje activo	35
2.6.3. Desarrollo sensorial	35
2.6.4. Dimensión cognitiva	35
2.6.5. Estimulación multisensorial	36
2.6.6. Escritura	36
2.6.7. Estimulación sensorial y aprendizaje temprano	36
2.6.8. Importancia de la dimensión cognitiva	36
2.6.9. Importancia sensorial y su impacto en el desarrollo del lenguaje	36
2.6.10. Juego	37
2.6.11. Socialización	37
CAPÍTULO III	
MARCO METODOLÓGICO	
3.1. Tipo de Investigación	38
3.2. Diseño de Investigación	39

3.3. Población y muestra	39
3.3.1. Población	39
3.3.2. Muestra	39
3.4. Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos	40
3.4.1. Técnicas de Recolección de Datos	40
3.4.2. Entrevistas Semiestructuradas	40
3.5. Técnicas de Análisis de Datos	42
3.6. Tratamiento de información	42
CAPÍTULO IV	
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	
4.1. Procesamiento, análisis e interpretación de resultados	45
4.1.1. Validación de la información de resultados	47
4.1.1.1. Presentación, análisis e interpretación de resultados	47
a. Presentación de resultados	47
b. Análisis de resultados	47
4.1.1.2. Evaluación de resultados	
48	
Triangulación de la variable actividades lúdicas	55
Triangulación de la variable independiente Producción de Textos	61
4.1.2. Interpretación y Evaluación de los resultados	62
a. Presentación de resultados	48
b. Análisis de resultados	48
4.3. Propuesta Vinculada a la Práctica e Innovación Pedagógica/Comunidad/Producción de Conocimiento	64
CONCLUSIONES	65
RECOMENDACIONES	67
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	70
ANEXOS	73

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1	
Dimensión: Procedencia cultural	50
Tabla 2	
Dimensión: Estructura de las actividades lúdicas	52
Tabla 3	
Dimensión: Participación activa.	55
Tabla 4	
Triangulación de la variable Actividades Lúdicas	56
Tabla 5	
Dimensión: Trazos	57
Tabla 6	
Dimensión: Control postural de los dedos	58
Tabla 7	
Dimensión: Fuerza y desplazamiento	59
Tabla 8	
Triangulación de la variable Producción de Textos	61

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1	
Trazos previos a la escritura	28
Figura 2	
Etapas de la escritura	30

INTRODUCCION

El mundo de los niños está constituido por la vida lúdica, propio de su edad. En nuestra condición de futuras docentes de Educación Inicial al observar las inquietudes de los niños que narran cuentos y describen sus experiencias nos ha motivado a desarrollar la presente investigación titulada *Actividades lúdicas para producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús Nazareno” de Puchupuyo, distrito de Chaupimarca*, investigación que nos ha permitido conocer de cerca las habilidades creativas de los niños.

Nuestro trabajo constituye una experiencia cogida desde el lugar de los hechos y nuestra intención de contribuir con la plasmación de componer textos desde las pequeñas experiencias de lo niños hacen que proponemos la presente investigación con el propósito de convertirlo en estrategia metodológica para la educación de los niños de edad preescolar. Las actividades lúdicas son el pan de cada día de los niños y esas actividades se deben aprovechar para su desarrollo integral, porque a los niños no se les puede forzar, sino motivar para que inicien diversas actividades que favorecen su desarrollo intelectual, social, cultural y deportivo.

Producir textos es una tarea denodada y se cree que solamente algunos personajes pueden hacerlo (caso de los escritores), pero el atrevimiento y la iniciativa que se puede inculcar en los niños es posible que se puedan tener textos, quién sabe, de gran relevancia, porque nadie nace sabiendo, sino que la misma iniciativa y perseverancia se consolida en un producto: texto.

Esperando que el presente estudio cumpla con sus propósitos, dejamos a consideración de las personas que tienen el interés de fortalecer nuestra inquietud y que a futuro tengamos propuestas sólidas que se conviertan en estrategias metodológicas para trabajar en la educación inicial.

La vida de los niños nos convoca a incentivarlos a producir lo que ellos piensan.

Las investigadoras.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. Planteamiento del problema

Desde hace varias décadas a nivel internacional, la producción de textos en edad preescolar se está centrando en el enfoque socio constructivista propuesto por Vygotsky, reconociendo a la escritura como al proceso de desarrollo creativo, social y significativo. Este proceso de comunicación escrita se inicia en la primera infancia, utilizando variadas características textuales (cuentos, cartas, recetas) e incentivando la expresión mediante el juego y la interacción con el mundo escrito. Existe una tendencia a transformar las prácticas docentes, alejándose de lo mecánico para enfatizar el "para qué" y el "por qué" se escribe.

La Organización para la Educación la Ciencia y la Cultura (UNESCO) ha promovido diversas actividades que comprometen a los estados a velar por la escritura. El contexto mundial educativo de la producción de textos en la educación preescolar se basa el enfoque Socio constructivista: Se reconoce la escritura como una construcción individual y social que inicia temprano, favoreciendo el desarrollo cognitivo y comunicativo; en el significado y propósito que busca que los niños escriban con una intención comunicativa clara y una función social, no solo para

aprender letras; así también a la diversidad textual en la que se promueve la producción de diferentes géneros (cuentos, cartas, recetas, adivinanzas) en lugar de solo narrativas, usando textos auténticos y cotidianos utilizando metodologías activas en las que están considerados los juegos lingüísticos, dictados, lecturas compartidas y situaciones reales para fomentar el interés y la producción. En este caso el rol del docente se convierte en el facilitador creativo que debe despertar habilidades, diseñar ambientes de confianza y adaptar la enseñanza a la singularidad de cada niño, tal como se hacen en países como Finlandia, España y otros.

Estos nuevos paradigmas se consolidan en la transformación de prácticas, en las que hay un movimiento para superar las clases fragmentadas y mecánicas, priorizando la comprensión del "para quién" y "por qué" se escribe. Por ende, la importancia precoz, conlleva al consenso en que las diferencias tempranas en pre-lectoescritura impactan el éxito futuro en la lectura, justificando la atención en esta etapa.

1.2. Delimitación de la investigación

La producción de textos, señalada como la tercera competencia del área curricular de Educación Inicial “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” (MINEDU, 2016, p. 128) es una de las que se persigue cuando el niño se incorpora al sistema educativo y se manifiesta desde las primeras etapas de la infancia, puesto que facilita que los niños y las niñas expresen sus ideas, emociones y pensamientos a través de gráficos abstractos y perceptibles, facilitando su integración en el entorno social y educativo. En la etapa de los 5 años, el desarrollo del lenguaje escrito aún está en proceso de consolidación, siendo un periodo clave para sentar las bases de una comunicación efectiva. Sin embargo, en muchas instituciones educativas, como es el caso de la Institución

Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupiquio, distrito de Chaupimarca,

Pasco, se ha encontrado que los niños tienen ciertas limitaciones en su capacidad de producir y graficar textos. Estas dificultades se manifiestan en vocabulario limitado, oraciones incompletas y una escritura poco clara, lo cual impacta negativamente en su interacción social y en el aprendizaje.

Dentro de las causales que contribuyen a este problema es la falta de estrategias pedagógicas adecuadas que se enfoquen en el desarrollo de la producción de textos de manera lúdica y motivadora. A pesar de que el juego es una herramienta natural y poderosa para el aprendizaje en esta etapa, no siempre se utiliza de forma efectiva para estimular el lenguaje. En muchas ocasiones, los docentes no cuentan con suficientes recursos o estrategias diseñadas específicamente para mejorar las habilidades gráficas, lo que genera una brecha en el desarrollo integral de los niños. En un contexto como el de Chaupimarca, donde la educación inicial cumple una función clave en la formación de los estudiantes y produce impactos relevantes para los futuros niveles educativos, esta situación se vuelve preocupante.

Bajo esta perspectiva, resulta indispensable poner en práctica actividades lúdicas que puedan promover el desarrollo de la producción de textos recreativos en los niños y niñas de 5 años, aprovechando su curiosidad natural y capacidad de juego para fomentar una mejor producción de textos recreativos. Las actividades lúdicas no solo ofrecen un entorno relajado y motivador, sino que también permiten que los niños participen activamente en su propio proceso de aprendizaje. Estas actividades pueden incluir juegos de roles, cuentos, rondas, canciones y otras dinámicas que estimulen la creatividad y la interacción gráfica.

Por tanto, este proyecto de investigación busca responder a la siguiente interrogante: ¿De qué manera las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo de la producción de textos recreativos en los niños y niñas de 5 años de la Institución

Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupuquio, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025? A partir de esta pregunta, se pretende identificar y diseñar un conjunto de actividades lúdicas que promuevan un ambiente propicio para la mejora de la producción de textos, con el fin de facilitar una intervención pedagógica efectiva que contribuya al desarrollo integral de los estudiantes en su primera infancia en la que se desarrolla su comunicación desde la etapa pre lingüística y consecuentemente, en la etapa lingüística, etapas en los que los niños identifican a los objetos y fenómenos con sus respectivos nombres, a los mismos que los pueden graficar o escribir con términos y frases cortas.

1.3. Formulación del Problema

1.3.1. Problema general

¿Cómo contribuyen las actividades lúdicas a la producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupuquio, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025?

1.3.2. Problemas específicos

PE₁. ¿Cómo influyen las actividades lúdicas en la producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupuquio, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025?

PE₂. ¿De qué manera las actividades lúdicas recreativas influyen en la producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupuquio, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025?

PE₃. ¿Qué nivel de influencia causan las actividades lúdicas en el desarrollo de la producción de textos recreativos en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupuerto, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025?

1.4. Formulación de Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Demostrar los aportes de las actividades lúdicas verbales en la producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupuerto, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025.

1.4.2. Objetivos Específicos

OE₁. Describir la influencia de las actividades lúdicas en la producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupuerto, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025.

OE₂. Explicar la influencia de las actividades lúdicas en la producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupuerto, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025.

OE₃. Evaluar los aportes de las actividades lúdicas en la producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupuerto, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025.

1.5. Justificación de la investigación

El desarrollo de la escritura en el nivel lingüístico en los primeros años de vida es crucial, ya que está directamente relacionado con el progreso cognitivo, social y emocional de los niños. A los 5 años los niños se encuentran en una fase de rápida adquisición del lenguaje, donde las experiencias que vivan serán determinantes para su capacidad de comunicarse de manera efectiva en el futuro. En este contexto, el presente proyecto de tesis titulado *Actividades lúdicas para en la producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupiquio, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025*, resulta de gran relevancia por varias razones.

En primer lugar, la escritura es fundamental, no solo para la comunicación interpersonal mediante gráficos, sino también para el logro académico. Los niños y niñas que desarrollan una adecuada competencia lingüística en la etapa preescolar están mejor preparados para enfrentar los retos académicos posteriores, ya que el lenguaje es la base del aprendizaje. Sin embargo, su desarrollo es limitado por lo que nos permitimos proponer a las actividades lúdicas como alternativas para la producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupiquio, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025, donde se ha identificado que los niños y niñas de 5 años presentan dificultades en su proceso de producción de textos recreativos, lo que podría afectar negativamente su desempeño en la escolarización futura. Ante esta problemática, es necesario intervenir de manera temprana con estrategias efectivas.

Las actividades lúdicas se presentan como una herramienta pedagógica esencial para el desarrollo del lenguaje en la primera infancia. El juego no solo es un medio natural de aprendizaje para los niños, sino que también les permite explorar,

imitar y experimentar con el lenguaje escrita de manera espontánea y motivadora. A través de actividades lúdicas, los niños pueden mejorar su escritura, vocabulario, estructuración de frases y fluidez verbal, todo ello en un ambiente relajado y propicio para el aprendizaje. Este enfoque, además, responde a la necesidad de crear experiencias educativas atractivas que estimulen el interés de los niños, favoreciendo una implicación activa en su proceso de aprendizaje.

La implementación de este proyecto tiene un impacto directo en la situación educativa y social de la institución. En contextos como lo es Puchupiquio, Chaupimarca, donde puede haber limitaciones en el acceso a recursos educativos innovadores es fundamental contar con estrategias que sean accesibles, efectivas y fáciles de implementar. Las actividades lúdicas, además de ser de bajo costo, facilitan el que sea posible adaptar el aprendizaje a las demandas y realidades específicas de los estudiantes, garantizando la oportunidad al estudiante de desarrollar plenamente sus capacidades comunicativas.

El presente estudio, no solo beneficiará a los estudiantes directamente involucrados, sino también al profesorado y a la Institución educativa en general, al proporcionar un conjunto de herramientas y recursos que pueden ser replicados en otros grupos o niveles educativos. Por medio de esta investigación, se quiere no solamente mejorar la producción de textos recreativos de estos niños, sino también contribuir al desarrollo de prácticas pedagógicas innovadoras y centradas en el estudiante, favoreciendo un modelo educativo más integral y efectivo por lo que es viable su aplicación.

De la misma manera, el presente estudio es justificado en términos pedagógicos porque constituye una técnica para el aprendizaje, sociales puesto que los niños y adultos pueden compartir experiencias significativas y, prácticos en razón a que no hay

mejor aprendizaje el que se logra haciendo y compartiendo vivencias dentro de la misma sociedad. Las actividades lúdicas abordan un problema real dentro de la institución y propone soluciones concretas y viables para el mejorar el desarrollo de la escritura en los niños, sentando las bases para un futuro académico y social más prometedor con actitud propositiva.

1.6. Limitaciones de la investigación

Durante el proceso de la investigación se ha presentado las siguientes limitaciones:

Económicas. Ampliar la investigación requiere disponer de presupuesto que permiten solventar los diversos gastos que ocasiona en la recopilación de datos que se necesitan para fortalecer la investigación. Nuestro presupuesto es limitado que no permite solventar los diversos gastos.

Bibliográfica. La falta de libros especializados que contengan temas referidos a nuestra propuesta no se encuentran en las diferentes bibliotecas de nuestro medio. Se requiere buscar información en otros espacios que cuentan con información adecuada.

Acceso restringido a la virtualidad, es otra de las limitaciones, porque si no se cuenta con la virtualidad que sea viable para su acceso, tampoco permite nutrir nuestro marco teórico. En nuestro medio la línea del internet es limitada y muy lenta dificultándonos en la búsqueda de la información.

CAPÍTULO II

MARCO TEORICO

2.1. Antecedentes de estudio

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Guiracocha (2023) presenta la tesis titulada “*Actividades lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del segundo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Dora Beatriz Canelos*”, año 2022. En este trabajo, se planteó como propósito principal diseñar una guía de actividades lúdicas orientadas a fortalecer la lectoescritura en estudiantes de segundo año. Para lograrlo, se propuso identificar las principales dificultades de lectoescritura en los niños, sustentar teóricamente la relevancia de la lectoescritura y del juego en el aprendizaje, y seleccionar actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo de estos procesos.

El estudio tuvo un enfoque cualitativo de tipo descriptivo, lo cual permitió caracterizar con detalle los problemas educativos vinculados a la lectoescritura y, a partir de ello, proponer una guía de actividades lúdicas como alternativa de mejora.

Entre sus conclusiones, se señala que los estudiantes de segundo año de la Unidad Educativa “Dora Beatriz Canelos” presentan dificultades para leer y escribir de manera adecuada, situación que afecta su desempeño académico y el desarrollo de su proceso educativo. Asimismo, se destaca que la lectoescritura constituye una base esencial para fortalecer las competencias del lenguaje desde las etapas iniciales, debido a que favorece la adquisición de conocimientos y el desarrollo progresivo de habilidades. De igual manera, se afirma que la lectoescritura impulsa la creatividad y la imaginación, ya que permite a los niños leer historias o crear las propias, lo cual facilita su comunicación e interacción social. Finalmente, se concluye que resulta fundamental implementar actividades atractivas y motivadoras que contribuyan a mejorar la lectoescritura, con el fin de que los estudiantes avancen de forma más ágil y satisfactoria en el entorno escolar.

Guevara (2021) desarrolla la tesis titulada “*Estrategias lúdicas para el favorecimiento del proceso de producción escrita en los niños de grado tercero del Colegio Distrital José Martí*”. En este estudio, se planteó como objetivo general *describir las estrategias lúdicas que favorecen el proceso de producción escrita en estudiantes de tercer grado*. Para cumplir este propósito, se estableció describir la relación entre las dificultades en la producción escrita y el rendimiento escolar, identificar las principales dificultades que presentan los estudiantes en la producción textual y diseñar una secuencia didáctica basada en el juego que fortalezca la escritura.

La investigación se llevó a cabo desde un enfoque cualitativo, con un diseño de investigación-acción. Para la recolección de información, se emplearon técnicas como la observación no estructurada, entrevistas abiertas, revisión documental, discusiones

grupales, evaluación de experiencias personales, registro de historias de vida, además de la interacción e introspección con grupos o comunidades.

En sus conclusiones, la autora plantea que, como respuesta a la pregunta de investigación orientada a identificar estrategias lúdicas que mejoren la producción escrita, se propuso la estrategia denominada “Pequeños Escritores” (Apéndice H). Esta estrategia se fundamenta en juegos y actividades motivadoras para fortalecer la capacidad de los niños para construir textos, priorizando principios de cohesión y coherencia, de modo que logren expresar ideas de manera clara y comprensible. Asimismo, dicha propuesta se articula con el objetivo referido al diseño de una secuencia didáctica basada en el juego para favorecer la producción escrita en estudiantes de tercer grado del colegio José Martí.

Respecto a la relación entre las dificultades de producción escrita y el rendimiento escolar, el seguimiento de los procesos académicos durante el periodo escolar 2020, junto con el análisis de textos producidos por los estudiantes, evidenció que, en los casos observados, las dificultades en la producción textual se presentaron de forma simultánea con bajos resultados académicos en distintas áreas. Aunque los hallazgos no permiten afirmar qué factor origina al otro, se concluye que existe una relación estrecha entre las dificultades de escritura y el bajo rendimiento escolar. Además, se identificó que los problemas en la producción textual suelen vincularse también con otras dificultades de la escritura y, de manera complementaria, con limitaciones en los procesos lectores.

Castaños, Vásquez y Salgado (2017) realizaron la investigación titulada *Producción de textos escritos a través de estrategias lúdicas con estudiantes de quinto grado de primaria de la Institución Educativa Bayunca*. En este estudio, se planteó como objetivo principal fortalecer la producción de textos escritos mediante estrategias

pedagógicas basadas en la lúdica. Para ello, se propusieron identificar las dificultades que presentaban los estudiantes en sus habilidades lingüísticas y en los procesos que influyen en la escritura, diseñar un plan de estrategias lúdicas alineado con los Estándares Básicos de Competencia y los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA), e implementar dichas estrategias considerando las necesidades reales del grupo.

La investigación se desarrolló desde un enfoque cualitativo con alcance descriptivo, debido a que se buscó caracterizar de manera detallada las situaciones observadas en los estudiantes. Además, se empleó la metodología de investigación-acción, con la finalidad de intervenir pedagógicamente y generar mejoras concretas en el proceso de producción textual.

En cuanto a las conclusiones, los autores señalan que la implementación del proyecto permitió, en primer lugar, reconocer con claridad las principales dificultades de los estudiantes según los contenidos trabajados. A partir de ello, la aplicación de estrategias lúdicas adecuadas contribuyó a que cada estudiante fortaleciera sus debilidades en producción textual. Este avance se sustentó en diversos referentes teóricos que orientaron el modelo y la aplicación de las actividades, lo cual se evidenció progresivamente durante el desarrollo del proyecto.

Asimismo, los resultados mostraron mejoras en distintos niveles de producción escrita, los cuales fueron registrados y presentados mediante gráficos que reflejaron los logros alcanzados. En ese proceso, se observó un avance desde aspectos de coherencia y cohesión local, pasando por la coherencia global, hasta llegar a la coherencia y cohesión lineal. Debido a la exigencia de estos niveles, los estudiantes lograron, de forma gradual, construir textos más completos y mejor estructurados.

Finalmente, se concluye que el proyecto tuvo efectos positivos en los alumnos como también en la institución en general, ya que aportó estrategias concretas para

atender dificultades detectadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje y ofreció alternativas de solución coherentes con las necesidades educativas del contexto.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Raymundo (2025) sustenta la tesis titulada *Estrategias lúdicas para fortalecer la producción de textos en niños de 3.er grado de Educación Primaria*. En este estudio, se planteó como objetivo central sistematizar una experiencia pedagógica mediante una unidad de aprendizaje que integra estrategias lúdicas para fortalecer la producción de textos en estudiantes de tercer grado del colegio Innova Schools, sede Piura. Asimismo, se propuso describir las características del contexto institucional donde se desarrolló la experiencia y realizar una revisión bibliográfica que permitiera profundizar en los fundamentos teóricos vinculados con las estrategias lúdicas y la producción textual.

El problema abordado se relaciona con la necesidad de incorporar recursos didácticos que favorezcan la escritura, debido a que algunos estudiantes presentan dificultades para producir textos. Estas limitaciones se asocian, entre otros factores, con una estimulación insuficiente en etapas previas, la ausencia de prácticas motivadoras que despierten el interés por escribir, el predominio de métodos tradicionales que no responden a las demandas actuales y restringen la imaginación, así como la poca participación del entorno familiar en el acompañamiento del aprendizaje.

El trabajo se apoya en bases teóricas relevantes sobre la competencia de producción de textos y en aspectos vinculados a las dificultades que suelen presentarse en su desarrollo. A partir de la implementación de la unidad de aprendizaje, se evidenciaron avances favorables en los estudiantes, ya que se fortaleció su creatividad y su capacidad de expresión mediante la elaboración de textos originales. Además, se observó una mejora en la organización de ideas, al lograr estructurarlas con mayor

claridad y coherencia, aplicando de manera más adecuada reglas gramaticales y ortográficas.

Los resultados resaltan la utilidad de la propuesta didáctica, especialmente por la integración de tecnologías educativas y actividades lúdicas que generaron experiencias dinámicas y participativas, lo cual contribuyó a optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, principalmente en el área de Comunicación.

En sus conclusiones, se señala que la sistematización de esta experiencia pedagógica, basada en estrategias lúdicas como recurso didáctico, evidenció ser efectiva para fortalecer la producción de textos. La propuesta favoreció una participación activa y creativa del alumnado, lo que se reflejó, por ejemplo, en el entusiasmo por elaborar un libro propio con las producciones realizadas durante el bimestre, apoyándose en sketch, juegos y diversas dinámicas. Asimismo, se reconoce que la revisión bibliográfica resultó clave para sustentar los aspectos teóricos de la competencia “Escribe textos en su lengua materna”, y que la información desarrollada en el Capítulo 3 sirvió como base para organizar las sesiones y estrategias didácticas de la propuesta.

En conclusión, se indica que la aplicación de la propuesta posibilitó la planificación, diseño y desarrollo las clases de Comunicación en coherencia con las expectativas de los estudiantes antes, durante y después de cada sesión. A su vez, se fortaleció la concentración y el aprendizaje activo, incrementando el interés y la curiosidad por escribir con mayor coherencia y cohesión. En este proceso, la motivación y el desempeño del alumnado fueron determinantes, ya que facilitaron que contenidos abstractos se comprendieran con mayor facilidad, promoviendo aprendizajes más profundos y duraderos.

Tineo (2024) presenta el trabajo titulado *Estrategias lúdicas para mejorar la lectoescritura en niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 389, Nieva, Condorcanqui, 2023*. En este estudio, se propuso promover el aprendizaje de la lectura y la escritura en los niños desde una autonomía cognitiva, con el propósito de desarrollar capacidades y conocimientos que sirvan como base para futuros aprendizajes en su trayectoria académica.

La investigación surge a partir de las necesidades identificadas en el nivel inicial de la Institución Educativa N.º 389, donde se evidenciaron dificultades en lectoescritura. Ante esta situación, se consideró indispensable aplicar estrategias lúdicas que generen mejoras en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tomando en cuenta la madurez del niño, su desarrollo psicomotriz y su forma natural de aprender, la cual se vincula estrechamente con el juego.

El estudio se desarrolló desde un enfoque cuantitativo y empleó un diseño preexperimental, basado en observaciones antes y después de la intervención en un solo grupo.

En cuanto a los resultados, el diagnóstico inicial evidenció niveles bajos en lectoescritura en sus diferentes dimensiones: concreto (40 %), presilábico (40 %), silábico (50 %) y alfabético (40 %), los cuales se ubicaron en un nivel considerado malo. Sin embargo, tras la aplicación de estrategias lúdicas —como cuentos con pictogramas, formar palabras con masa, juegos para crear nombres a partir de vocales y completar palabras— se registró una mejora significativa en el desempeño de los niños y niñas. Además, se implementaron sesiones de aprendizaje centradas en estas dinámicas, lo que permitió motivar a los estudiantes y fortalecer progresivamente sus habilidades de lectoescritura.

La mejora se evidenció también en los resultados del pretest y postest, ya que el valor de correlación pasó de 0.292 (pretest) a 0.812 (postest), lo cual reflejó un cambio importante después de la intervención. En conclusión, el estudio sostiene que el uso de estrategias lúdicas contribuye de manera significativa a elevar el nivel de lectoescritura en los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial N.º 389, Nieva, Chachapoyas 2023.

Olórtegui (2019) desarrolla el trabajo académico titulado *Las actividades lúdicas en los niños de educación inicial*. En este estudio, se planteó como objetivos reconocer la importancia del juego en los niños y niñas de educación inicial; explicar su significado, tipos y aportes; precisar el valor de las actividades lúdicas como estrategia pedagógica, como recurso para el proceso de enseñanza-aprendizaje y como estrategia didáctica para el desarrollo de habilidades; además de identificar el rol que cumple el educador al momento de incorporarlas en el aula. En sus conclusiones, la autora sostiene que las actividades lúdicas representan una condición favorable para el aprendizaje, ya que integran placer, disfrute, creatividad y construcción de conocimiento. Asimismo, señala que existen diversas formas de juego —como las actividades orientadas a fortalecer actitudes, la dramatización, los juegos pasivos, cooperativos y competitivos— que aportan al desarrollo integral del niño, pues contribuyen a su crecimiento físico, mejoran la comunicación y permiten canalizar la energía emocional que el entorno influye en su conducta.

Del mismo modo, se concluye que las actividades lúdicas constituyen una alternativa metodológica valiosa para el nivel inicial, porque favorecen el desarrollo cognitivo, motriz, social y afectivo. Como estrategia pedagógica, promueven valores éticos y morales que se expresan en la espontaneidad, la socialización y la integración. A la vez, como estrategia didáctica, facilitan la adquisición de nuevos conocimientos

y habilidades; y, como instrumento de enseñanza-aprendizaje, fortalecen la participación activa de los estudiantes, tal como se respalda en aportes como los de Romero, Escorihuela y Ramos (2009).

Finalmente, se resalta que el rol del educador en educación inicial, frente al uso de actividades lúdicas, se centra en planificar y preparar un ambiente adecuado: organizar espacios y tiempos, y asegurar condiciones que permitan que los niños y niñas jueguen con libertad, en un entorno suficiente, estructurado y sin interferencias.

Cruzalegui (2014) sustenta la tesis titulada Taller Manitos Creativas para mejorar la producción de textos en niños(as) de 5 años de la Institución Educativa N.º 316 Bolívar Bajo – Chimbote, 2014. En este estudio, se plantea la hipótesis de que la aplicación del taller Manitos Creativas mejora de manera significativa la producción de textos en los niños y niñas de 5 años de dicha institución. A partir de ello, se propuso como objetivos verificar si el taller genera mejoras en la producción textual; identificar el nivel de producción de textos antes de la intervención; determinar el nivel alcanzado después de la aplicación del taller; y, finalmente, comparar los resultados obtenidos en ambos momentos (pretest y postest). La investigación se caracteriza como aplicada y, según la técnica de contrastación de hipótesis, se desarrolló con un diseño cuasi experimental, ya que buscó comprobar la posible influencia de la variable “taller Manitos Creativas” sobre la producción de textos.

En cuanto a los resultados, se concluye que el programa Taller Manitos Creativas, sustentado en el enfoque comunicativo textual, influyó de manera significativa en el fortalecimiento de la producción de textos. La comprobación de la hipótesis se realizó mediante la prueba t de Student, con un nivel de confianza del 95% y 24 grados de libertad, obteniéndose valores de t de 14.697 para el grupo control y de 24.108 para el grupo experimental, lo que permitió confirmar la hipótesis planteada.

Respecto al desempeño del grupo experimental, en el pretest se observó que, de 25 estudiantes, el 88% se ubicó en un nivel bajo y el 12% en un nivel medio, sin registrarse casos en el nivel alto. En el posttest, en cambio, se evidenció un avance importante: el 16% alcanzó el nivel alto, el 80% se ubicó en el nivel medio y solo el 4% permaneció en el nivel bajo. Esto muestra un progreso claro en comparación con los resultados iniciales, quedando una proporción mínima de estudiantes con dificultades para producir textos. En el grupo control, el pretest indicó que el 92% se encontraba en nivel bajo y el 8% en nivel medio; mientras que, en el posttest, el 80% continuó en el nivel bajo y el 20% pasó al nivel medio. Al comparar ambos grupos, se aprecia que inicialmente ninguno alcanzaba el nivel alto y que la diferencia entre niveles bajo y medio era reducida; sin embargo, después de la intervención, el grupo experimental evidenció mejoras más notorias, incluso con presencia en el nivel alto, a diferencia del grupo control.

Asimismo, al analizar la media aritmética, el grupo control mostró un incremento mínimo en el posttest (apenas 0.12 puntos respecto al pretest). En contraste, el grupo experimental evidenció un avance mayor, pues pasó de una media de 1.12 a 2.12, lo que representa una ganancia pedagógica de aproximadamente un punto.

En síntesis, Cruzalegui (2014) concluye que la aplicación del Taller Manitos Creativas mejora de manera significativa la producción de textos en niños y niñas de 5 años de la I.E. N.º 316 Bolívar Bajo (Chimbote), confirmándose la hipótesis de investigación.

2.2. Bases teóricas científicas

Piaget (1959) señala que el juego es un medio para el desarrollo intelectual y personal, permitiendo proyectar emociones y afianzar la personalidad mediante la

inteligencia y experiencia. De su lado Jiménez (2002), manifiesta que es la forma de vivir día a día destinado a recrearse y sentir placer, valorando lo que sucede como una acción que aporta satisfacción en el cuerpo, en el espíritu o en la mente, desarrollando aptitudes y relaciones, a lo que complementa Silva (2015), quien dice que son actividades que fomentan el desarrollo psico-social, personalidad, valores, y adquisición de saberes a través del placer, creatividad y conocimiento.

2.2.1. Teoría del Desarrollo del Lenguaje en la Primera Infancia.

Esta teoría resalta que el lenguaje se desarrolla con mayor fuerza cuando el niño interactúa con otras personas y participa activamente en su entorno, explorándolo de manera constante. Desde la perspectiva de Piaget, el juego cumple un rol esencial en la infancia, ya que favorece el desarrollo de procesos cognitivos y, a la vez, impulsa el progreso del lenguaje.

El desarrollo del lenguaje en la infancia ha sido un tema que numerosos autores han investigado y analizado con profundidad como Lev Vygotsky, Jean Piaget y Noam Chomsky, quienes aportan diferentes perspectivas sobre cómo se adquiere y se desarrolla la competencia lingüística.

Vygotsky (1986) sostiene que el lenguaje se fortalece y avanza principalmente mediante la interacción social y la relación constante con el entorno. Según su teoría del Desarrollo Sociocultural, los niños aprenden a comunicarse y a usar el lenguaje principalmente a través de la interacción con adultos y pares más avanzados, quienes les sirven de guía. El lenguaje es tanto una herramienta de comunicación como de pensamiento, lo que significa que, a través del lenguaje, los niños no se limitan a comunicar lo que piensan; también fortalecen su habilidad para reflexionar, organizar ideas y razonar.

Jean Piaget (1954) señala que el lenguaje se desarrolla en estrecha relación con el crecimiento cognitivo del niño. Desde su teoría del Desarrollo Cognitivo, explica que a los 5 años los niños se ubican en la etapa preoperacional, periodo en el que empiezan a usar el lenguaje de forma simbólica. Esto les permite representar lo que ocurre a su alrededor por medio de palabras y oraciones. Para Piaget, la forma en que los niños hablan muestra cómo interpretan su entorno y evidencia el nivel de desarrollo de su pensamiento.

Noam Chomsky (1965), desde su teoría del lenguaje innato, plantea que los niños nacen con una capacidad natural para adquirir el lenguaje. Esta habilidad se activa y se fortalece de manera progresiva cuando el niño se expone a estímulos lingüísticos en su entorno. En otras palabras, existe una base biológica que facilita el aprendizaje del lenguaje; sin embargo, el contacto constante con el ambiente y la interacción con otras personas resultan esenciales para que ese potencial se desarrolle plenamente.

En conjunto, estas perspectivas subrayan la necesidad de ofrecer a los niños de 5 años un contexto enriquecido con conversaciones, experiencias comunicativas y actividades de juego. En ese marco, las estrategias lúdicas adquieren un papel fundamental, ya que favorecen el uso del lenguaje y acompañan el proceso de iniciación en la escritura, pasando de la expresión gráfica inicial hacia una representación cada vez más significativa y organizada.

Según Bruner (1983), el juego facilita la representación simbólica, lo cual es crucial en la construcción del lenguaje. Cuando los niños juegan, no se limitan a descubrir lo que los rodea; también van incorporando, de manera natural, las reglas del lenguaje y de la comunicación. Gracias a ello, fortalecen su habilidad para expresar con mayor claridad sus ideas, sentimientos y emociones.

De acuerdo con Piaget, el juego es un mecanismo para asimilar y acomodar nuevas experiencias, lo cual es central para el desarrollo cognitivo y, por lo tanto, para el desarrollo del lenguaje. Las actividades lúdicas como el juego de roles, la dramatización y las canciones permiten a los niños practicar y reforzar su habilidad para usar el lenguaje en diferentes contextos.

2.2.2. La educación inicial desde un enfoque constructivista

El constructivismo, sustentado en los aportes de Piaget y Vygotsky, plantea que los niños no reciben el conocimiento de manera pasiva, sino que lo construyen a partir de su interacción con el entorno y de la búsqueda de soluciones ante situaciones cotidianas. En relación con la expresión oral, este enfoque requiere que los niños participen en experiencias activas, variadas y participativas, donde el lenguaje se utilice como un medio esencial para comunicar, preguntar, explicar y compartir ideas.

Desde la perspectiva de Piaget, el aprendizaje se fortalece cuando el niño tiene la posibilidad de explorar y descubrir por sí mismo. Por ello, las actividades lúdicas se consideran un recurso especialmente valioso, ya que crean escenarios naturales para la exploración, la curiosidad y el uso espontáneo del lenguaje. Esto significa que los juegos deben permitirles explorar el uso del lenguaje de manera espontánea y creativa, promoviendo una construcción activa del conocimiento.

Desde el constructivismo social de Vygotsky, el aprendizaje se fortalece cuando se da en colaboración con otros. En ese sentido, las actividades lúdicas en grupo no solo ayudan a desarrollar habilidades sociales, sino que también favorecen la expresión oral, ya que permiten que los niños usen y practiquen el lenguaje en situaciones reales de interacción. Además, el intercambio con sus compañeros y el acompañamiento del docente brindan un contexto adecuado para que el niño emplee el lenguaje como un

medio para comunicarse, acordar ideas, negociar y resolver situaciones de manera conjunta.

2.2.3. Aportes investigativos sobre la producción de textos durante la primera infancia

Diversos estudios han demostrado que la intervención mediante juegos pedagógicos tiene un impacto positivo, en las etapas prelingüística y lingüística que contribuye al desarrollo de la producción de textos en los niños. Por ejemplo, investigaciones de Saracho y Spodek (2006) destacan que el uso de juegos dramáticos y actividades de narración de cuentos son efectivos para mejorar las habilidades lingüísticas de los niños, ya que los impulsa a hablar en situaciones que requieren mayor precisión y creatividad verbal que debe plasmarse, a futuro, en textos escritos. Además, Alper (2013) concluye que los juegos de roles favorecen el desarrollo de competencias lingüísticas, ya que los niños imitan las conversaciones de los adultos, lo que les permite ampliar su vocabulario y mejorar su fluidez verbal, así mismo, su escritura.

2.2.4. Teoría de la Inteligencia Múltiple de Howard Gardner

Howard Gardner (1983) propone la teoría de las inteligencias múltiples, que afirma que las personas poseen distintas clases de inteligencia, dentro de las cuales se considera la inteligencia lingüística. Esta hace alusión a la capacidad de usar el lenguaje eficazmente, tanto para la comunicación oral como escrita. En el contexto de la expresión oral, las actividades lúdicas permiten a los niños potenciar su inteligencia lingüística a través de juegos de palabras, canciones, dramatizaciones y cuentos. Estas actividades fomentan la capacidad de entender y producir el lenguaje, lo que es fundamental para el desarrollo de la competencia verbal. Además, Gardner resalta la importancia de la inteligencia interpersonal (la capacidad para comprender y trabajar

con los demás) e intrapersonal (la capacidad para comprenderse a sí mismo), que también se desarrollan a través del juego, fortaleciendo no solo la expresión oral, sino también las habilidades sociales.

2.2.5. Teoría del Aprendizaje Social de Albert Bandura

Albert Bandura (1977), con su Teoría del Aprendizaje Social, afirma que los niños aprenden comportamientos, actitudes y habilidades observando e imitando a los demás. En este sentido, la imitación de modelos (adultos, compañeros o personajes) es una estrategia clave en el aprendizaje del lenguaje. Durante las actividades lúdicas, como juegos de roles o dramatizaciones, los niños pueden observar y reproducir el lenguaje que escuchan en su entorno. Bandura sugiere que la observación y la imitación son mecanismos poderosos que permiten que los niños internalicen el uso del lenguaje y lo adapten a diferentes situaciones. Además, el refuerzo positivo en estas interacciones fortalece la confianza y motivación para mejorar la expresión oral y la escritura.

2.2.6. Teoría del Enfoque Comunicativo

El enfoque comunicativo en la enseñanza del lenguaje, propuesto por autores como Dell Hymes (1972) y Michael Halliday (1975), se centra en la idea de que el lenguaje se aprende a través de su uso en situaciones reales de comunicación. Este enfoque sugiere que la expresión oral se desarrolla mejor cuando los niños tienen la oportunidad de utilizar el lenguaje de manera funcional y significativa, es decir, en situaciones donde necesitan comunicarse para lograr un objetivo. Las actividades lúdicas son un contexto ideal para este enfoque, ya que crean situaciones donde los niños deben comunicarse de manera natural y con propósitos concretos, ya sea para resolver problemas durante un juego o para participar en una actividad grupal.

Halliday también propone que el lenguaje tiene diversas funciones en la vida cotidiana (instrumental, reguladora, interactiva, personal, heurística, imaginativa y representativa), y las actividades lúdicas ofrecen oportunidades para que los niños utilicen el lenguaje en todas estas dimensiones, facilitando un aprendizaje integral de la expresión oral.

2.2.7. Teoría de la Atención Conjunta en el Desarrollo del Lenguaje.

La teoría de la atención conjunta, defendida por autores como Tomasello (1995), sugiere que el desarrollo del lenguaje está profundamente ligado a la capacidad del niño para compartir la atención con un adulto o compañero hacia un objeto, evento o actividad común. Durante las actividades lúdicas, como los juegos de mesa o la construcción con bloques, los niños y los adultos (o pares) se enfocan en un objeto o actividad, lo que genera un contexto propicio para el intercambio verbal y la expansión del vocabulario. Esta teoría subraya la importancia de las interacciones sociales y la cooperación para el desarrollo de la expresión oral, ya que el niño aprende a nombrar, describir y negociar significados en función de la actividad compartida.

2.2.8. Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel

David Ausubel (1963) afirma, desde su teoría del aprendizaje significativo, que el aprendizaje infantil se optimiza cuando la nueva información se asocia de forma estructurada y comprensible con los conocimientos previos del estudiante. En el caso del desarrollo del lenguaje, las actividades lúdicas ofrecen un entorno donde los niños pueden conectar lo que ya saben (su vocabulario y estructura gramatical básica) con nuevas palabras, conceptos o situaciones que se presentan en el juego. Ausubel argumenta que, para que el aprendizaje sea significativo, los nuevos conocimientos deben integrarse en la estructura cognitiva del niño. Las actividades lúdicas, al ser contextos naturales y llenos de significado para los niños, facilitan esta integración al

permitir que los niños experimenten con el lenguaje en situaciones que les resultan comprensibles y atractivas.

2.3. Marco conceptual

2.3.1. Las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas constituyen variadas espontáneas acciones que conviven con los niños y niñas de edad preescolar, por tal razón, se convierten en necesidades primordiales para su desarrollo y porque no decirlo, para el desarrollo de la producción de textos en la primera infancia. La práctica de las actividades lúdicas como estrategias educativas son actividades que se sustentan en teorías sobre el desarrollo del lenguaje, el aprendizaje a través del juego y las estrategias pedagógicas que promueven el desarrollo integral de los niños.

Las actividades lúdicas son juegos en sí, por ende, Caillois (1958, pp. 12 – 13) citando a Huizinga (1938) que se refería al *homo ludens*, señala que el juego constituye una actividad voluntaria, percibida como irreal y ubicada fuera de la vida cotidiana; no obstante, posee la capacidad de involucrar por completo al participante. Se trata de una acción carente de interés material o finalidad utilitaria, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales claramente definidos, bajo un sistema de normas previamente establecidas, y que genera vínculos sociales entre grupos que, de manera intencional, se envuelven en un halo de misterio o enfatizan su diferencia frente al mundo común mediante el uso del disfraz.

2.3.1.1. El Juego como Herramienta Pedagógica.

El juego es considerado un elemento esencial en el desarrollo infantil y es uno de los medios más poderosos de aprendizaje en la primera infancia. Froebel fue uno de los primeros en enfatizar el valor del juego en la educación

infantil, afirmando que los niños aprenden a través de la exploración y la experimentación, lo que es intrínseco al juego.

Lev Vygotsky también subraya el papel del juego simbólico como una forma fundamental en la que los niños pequeños desarrollan su lenguaje. En su concepto de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), Vygotsky menciona que el juego permite a los niños operar en un nivel de desarrollo más alto del que lograrían por sí solos, ya que pueden explorar roles y situaciones que les exigen usar y ampliar su lenguaje.

2.3.1.2. Juegos sensoriales.

Los juegos sensoriales son actividades diseñadas para estimular los cinco sentidos del niño: vista, oído, tacto, olfato y gusto. Estos juegos ayudan al niño a explorar y entender el mundo que le rodea a través de la estimulación de sus sentidos, lo que también contribuye al desarrollo del lenguaje y otras habilidades cognitivas. Son fundamentales en la formación integral de los niños, porque participan libremente.

2.3.1.3.Importancia de los juegos sensoriales en la primera infancia.

Los juegos de los sentidos son fundamentales para el desarrollo temprano de los niños, ya que promueven el aprendizaje mediante la exploración y el descubrimiento. Estas actividades permiten que los niños relacionen sensaciones con palabras, fortaleciendo así su desarrollo lingüístico y su capacidad para expresarse.

2.3.1.4.Juegos sensoriales y desarrollo cognitivo.

Los juegos sensoriales no solo estimulan el lenguaje, sino que también fomentan el desarrollo cognitivo al proporcionar oportunidades para que los

niños hagan conexiones entre sus experiencias sensoriales y los conceptos lingüísticos, promoviendo así el pensamiento abstracto.

2.3.1.5. Juegos de palabras.

Los juegos de palabras son actividades lúdicas que fomentan la creatividad y la competencia lingüística a través de la manipulación de palabras y sonidos. Estas actividades ayudan a los niños a ampliar su vocabulario, mejorar la pronunciación y practicar la formación de frases.

2.3.1.6. Juegos de palabras en el desarrollo lingüístico.

Los juegos de palabras promueven el desarrollo de habilidades lingüísticas en los niños al permitirles jugar con las palabras de manera estructurada o espontánea. Este tipo de juegos refuerza el aprendizaje de la fonética, la gramática y el significado, además de mejorar su expresión oral.

2.3.1.7. Importancia de los juegos de palabras en la educación infantil

Los juegos de palabras son esenciales en la educación infantil para promover el desarrollo del lenguaje. Actividades como las adivinanzas, las rimas y los trabalenguas permiten que los niños practiquen la fluidez verbal y el uso creativo del lenguaje.

2.3.1.8. El valor pedagógico de los juegos de palabras

Los juegos de palabras son herramientas pedagógicas útiles para mejorar la expresión oral de los niños. Estos juegos no solo fomentan la adquisición de nuevo vocabulario, sino que también desarrollan la confianza del niño para hablar en público y expresarse con claridad.

2.3.1.9. Juegos de palabras y habilidades fonológicas

Los juegos de palabras ayudan a desarrollar habilidades fonológicas al permitir que los niños experimenten con los sonidos del lenguaje. Esto

incluye el uso de rimas, aliteraciones y palabras inventadas, que contribuyen a la comprensión de los patrones sonoros y a la mejora de la expresión oral.

2.3.2. La escritura

Una de las habilidades comunicativas que el hombre ha desarrollado desde épocas inmemoriales es la escritura. Representar a los sonidos a través de signos convencionales se denomina escritura. Esta habilidad lingüística permite expresar ideas de forma clara, coherente y efectiva mediante textos escritos, siendo primordial para el crecimiento académico, profesional y personal. Su práctica exige dominio de estructura, estilo, coherencia, ortografía y la capacidad de organizar ideas y pensamientos que el interlocutor pueda decodificar.

Para Solé citado por Cristóbal (2013) la escritura implica un proceso de elaboración de sentido orientado a la transmisión de un mensaje, sin embargo, esta práctica se desarrolló inicialmente con un propósito concreto, pues apareció como un mecanismo que permitía descargar la memoria de excesivas exigencias y conservar intercambios y acciones que, en ausencia de la escritura, perderían rasgos característicos de la comunicación oral. Para Cuetos (como se citó en Cristóbal, 2013) la escritura es una actividad que posibilita la manifestación de opiniones, saberes y otros contenidos a través del uso de signos gráficos, se trata de un proceso complejo en el que intervienen diversos factores de carácter psicológico, cultural, social y lingüístico.

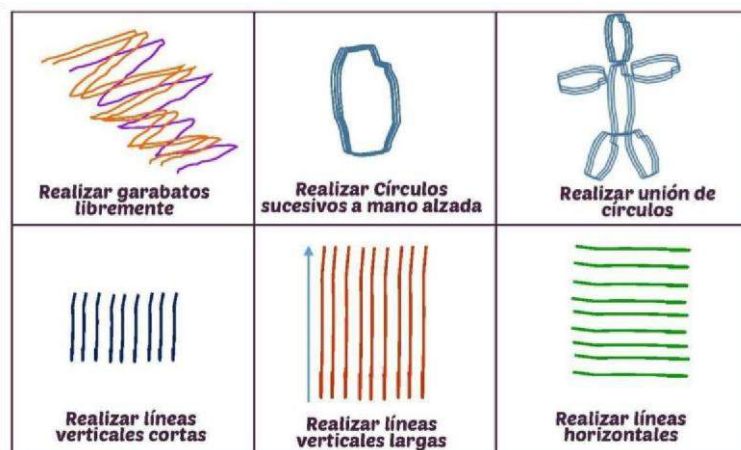
2.3.2.1. La escritura en la primera infancia

Muchos investigadores han señalado que el proceso de la comunicación escrita en la primera infancia se inicia con los trazos de líneas para, posteriormente, consolidarse en grafemas o letras:

- a. **Trazos sincréticos.** Que consiste en el inicio de los trazos, en donde se realizan sin continuidad, sin control, ni hay fuerza porque recién se está aprendiendo a controlar la fuerza.
- b. **Trazos lineales.** Son los que continúan a las anteriores y se presentan de dos tipos: los tensos que constituyen las líneas con angulaciones y los distendidos que son las líneas con ondulaciones.
- c. **Trazos iconográficos.** Son todos aquellos que representan figuras, objetos, etc., de manera concreta, es decir, los niños demuestran sus habilidades estructurando figuras concretas.

Figura 1

Trazos previos a la escritura



Fuente: Facebook

2.3.2.2. Etapas de maduración de la escritura

Ferreiro (2019) señala que la escritura atraviesa por cinco etapas de maduración que conduce al desarrollo cognitivo del niño hacia la escritura convencional:

- Etapa primitiva o de escritura no diferenciada: Son trazos o garabatos abstractos que solo para el niño tiene significado.
- Etapa pre silábica: El niño emplea dibujos que lo diferencian de las letras o grafías deseando representar significados diferentes.

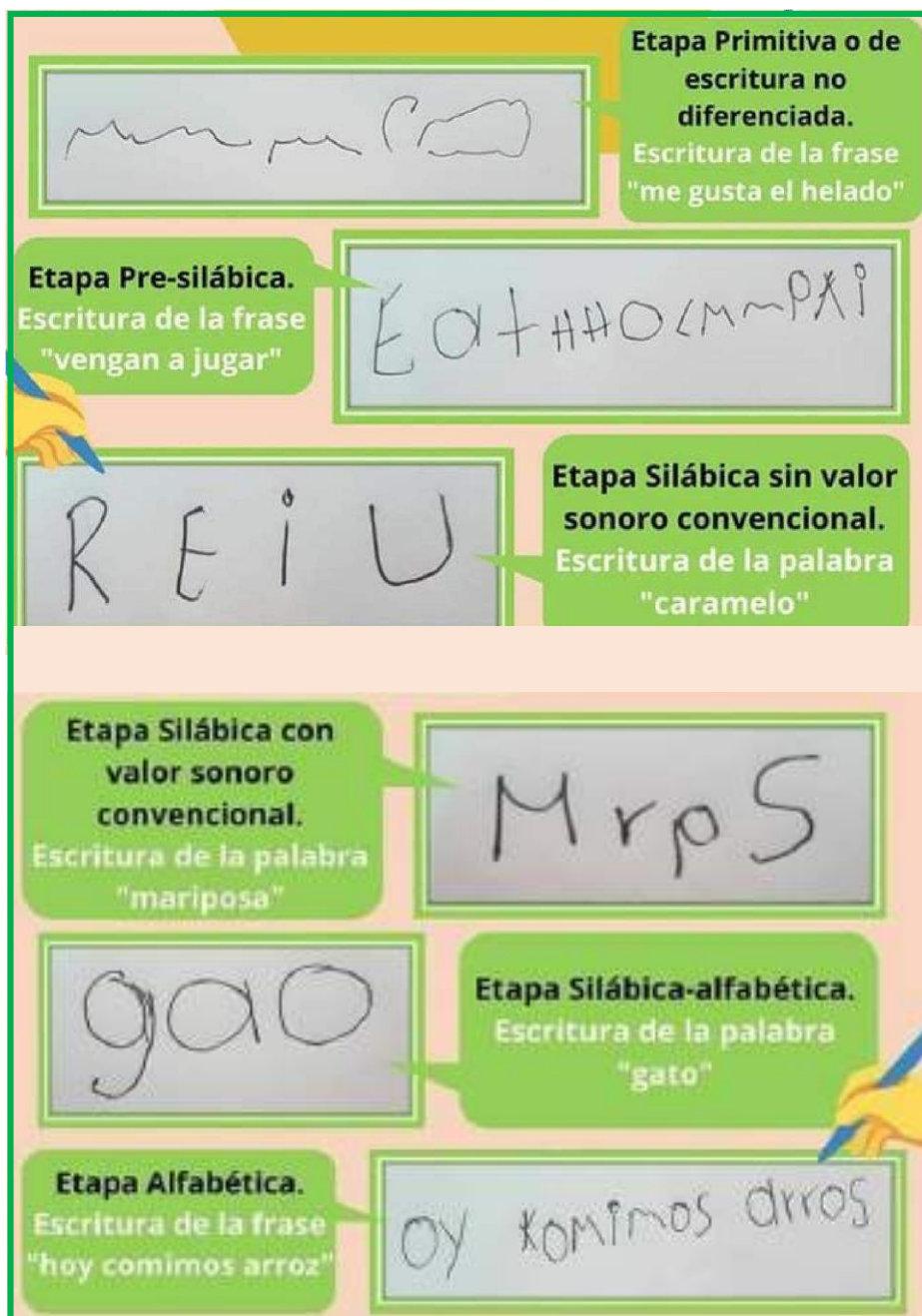
- Etapa silábica sin valor sonoro convencional: El niño grafica letras combinándolas unas con otras según su forma de pensar, pero que simplemente advierte sin la concreción correspondiente (Hipótesis alfabético).
- Etapa silábica con valor sonoro convencional: Representación gráfica solamente de vocales o consonantes que representan a los sonidos vocálicos.
- Etapa silábica – alfabética: El niño se encuentra en proceso de transición y emplea diferentes grafías para representar significados diferentes.
- Etapa alfabética: En esta etapa se consolidan las palabras. Emplean todo el alfabeto para escribir palabras y frases.

El aprendizaje de la escritura constituye un proceso que tiene sus inicios en la educación preescolar con actividades de artes y psicomotricidad fina. Es un trabajo denodado que las profesoras deben asumir haciendo uso de diversos materiales de expresión plástica que ayudan al desarrollo de la escritura.

Como se ha podido advertir, los niños se inician en la escritura desde los momentos en que garabatean imágenes gratuitas y abstractas que solamente tiene significado para él, trazos que tienen diversas direcciones, pero nada en significado concreto que el adulto puede advertir.

Figura 2

Etapas de la escritura



Fuente: docentesaldia.com

La figura nos muestra el proceso que ha advertido Ferreiro (2019) en niños que cursan estudios en la Educación Inicial y que deberá concretizarse en la Educación Primaria con actividades que conlleven al aprendizaje de la Lectoescritura donde la maduración será más concreta.

2.3.2.3. La producción de textos en Educación Inicial

Si bien es cierto que la producción de textos atraviesa por cinco momentos: planificación, organización, coherencia, cohesión y ortografía, en el nivel de Educación Inicial no necesariamente se cumplen por sus mismas razones, la de estimular y aprestar.

Guerra (2020) señala que se trata de un proceso que el niño y la niña emplean a partir de una necesidad comunicativa. Generalmente, este procedimiento inicia cuando se plantean un propósito, el cual puede consistir en enviar un saludo a un compañero ausente por enfermedad, elaborar un afiche para difundir una función de títeres, crear un cuento, una poesía u otro texto literario basado en sus experiencias, o narrar una vivencia o suceso ocurrido durante una salida o dentro del aula.

Como se puede observar en la propuesta de Guerra, la producción de textos requiere técnicas apropiadas de acuerdo a la edad de los niños.

Los textos recreativos constituyen los primeros textos para el aprendizaje de la lectura de los niños de edad preescolar, sin embargo, su oferta en el mercado de la pedagogía es muy limitada.

Son textos recreativos las poesías, los cuentos, las rimas, trabalenguas y frases cortas que los niños de edad preescolar pueden generar desde sus experiencias. Los textos de carácter recreativo corresponden a lecturas orientadas al deleite y la distracción del lector, en líneas generales, se definen por la ausencia de un propósito de utilidad práctica, proponen una lectura distendida, ociosa, de placer y se les pueden identificar como expresión estética que corresponde, fundamentalmente, a la literatura cuyo único objetivo es recrear al lector.

2.3.2.4. Proceso de Producción de Textos en Educación Inicial

La producción de textos con actividades lúdicas en educación inicial en comparación a los adultos, requiere de una actividad pedagógica, cuya didáctica como método lúdico motive e inculque escribir a los niños de edad preescolar. A continuación, proponemos lo siguiente:

➤ **Juego con rimas:**

La profesora expresa rimas sencillas y los niños al oír seleccionan tarjetas con imágenes que tengan vocales y consonantes iguales y forman palabras que riman. Por ejemplo: aguja – bruja, perdiz – nariz, león – ratón, arriba – barriga, etc.

➤ **Juego con siluetas.**

La docente narrará un cuento utilizando siluetas de diversos tamaños y de diferentes materiales. Los niños escuchan el cuento y luego construyen sus propios cuentos utilizando tarjetas de vocales y palabras.

➤ **Juego de rondas:**

La profesora y los niños en el patio de la institución educativa juegan y cantan rondas infantiles, luego la profesora les pide que escriban pequeños textos desde la experiencia vivida en la ronda.

Se puede producir textos recreativos con adivinanzas, dramatizaciones, canciones, trabalenguas, etc., siempre que los niños tengan interés.

2.4. Dimensión y teorización formulación de hipótesis

La hipótesis es un planteamiento que establece una relación entre dos o más variables para explicar y, si es posible, producir probabilísticamente las propiedades y conexiones internas de los fenómenos o las causas y consecuencias de un determinado problema. La explicación plantea nuevos problemas y exige soluciones complementarias de nivel más profundo. En contraste, la predicción se orienta a prever

hechos venideros y obliga al investigador a establecer y utilizar los medios tecnológicos adecuados con el fin de evitar consecuencias negativas; asimismo, constituye un recurso para verificar enunciados explicativos (Torres, 1998, p. 129).

2.4.1. Hipótesis General.

Demostrar los aportes de las actividades lúdicas verbales en la producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupiquio, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025.

2.4.2. Hipótesis Específicos

HE₁. Las actividades lúdicas contribuyen favorablemente en la producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupiquio, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025.

HE₂. Las actividades lúdicas influyen prósperamente en la producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupiquio, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025.

HE₃. Las actividades lúdicas aportan significativamente a la producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupiquio, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025.

2.5. Identificación de variables: Definición operacional de variables e indicadores

2.5.1. Variable independiente

Actividades lúdicas

2.5.2. Variable dependiente

Producción de textos

2.5.3. Operacionalización de variables

Variable	Definición	Dimensión	Indicadores	Ítems
Actividades lúdicas	Corresponden a todas aquellas actividades vinculadas con el juego, la recreación, el ocio, el entretenimiento y la diversión. Llevar a cabo actividades lúdicas permite ocupar el tiempo libre con fines recreativos y de descanso, además de favorecer el aprendizaje a través del juego y diversas prácticas de recreación y esparcimiento.	Recreativa	Juego	Nunca, casi nunca, a veces, siempre.
			Diversión	
			Compartimiento	
		Social	Participación	
			Colaboración	
			Solidaridad	
		Pedagógica	Didáctica	
			Estrategia	
			Metodología	
			Técnicas para el aprendizaje	
Producción de textos	La producción de textos consiste en la utilización del lenguaje escrito con el propósito de construir significado dentro del texto y transmitirlo a los destinatarios. Es un proceso reflexivo debido a que comprende la adaptación, la estructuración y la evaluación permanente del contenido textual.	Notacional	Puntuación	Nunca, casi nunca, a veces, siempre.
			Trazo	
		Morfológica	Estructura	
			Coherencia	
		Sintáctica	Cohesión	
			Orden	
		Semántica	Significado	
		Pragmática	Discurso	
Expresión escrita				

2.6. Definición de términos conceptuales

A continuación, se presentan las definiciones de términos básicos que serán utilizados en el proyecto de tesis titulado “Actividades lúdicas para producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupiquio, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025”:

2.6.1. Actividad lúdica.

Se concibe como una dimensión del desarrollo de las personas (...) de carácter amplio y complejo, que alude a la necesidad humana de comunicarse, sentir, expresarse y generar(...) una variedad de emociones orientadas al entretenimiento (Sierra, 2017, p. 10). La lúdica se encuentra relacionada con el desarrollo de múltiples emociones que impulsan el entrenamiento, la experimentación en diferentes contextos y la expresión de sensaciones como reír, gritar, llorar y gozar ante diversas circunstancias.

2.6.2. Aprendizaje activo.

El aprendizaje activo en la infancia se enriquece cuando los niños exploran el mundo a través de sus sentidos. Los juegos de los sentidos permiten a los niños conectar experiencias táctiles, auditivas y visuales con el lenguaje, facilitando un aprendizaje más significativo y concreto. Este tipo de aprendizaje es conocido como vivencial en la que se comparten experiencias en diversos espacios pedagógicos.

2.6.3. Desarrollo sensorial.

Los juegos sensoriales permiten que los niños asocien experiencias sensoriales con el lenguaje, fortaleciendo su capacidad para describir y comunicar lo que experimentan. Estos juegos promueven el desarrollo del vocabulario y mejoran la capacidad de los niños para expresarse verbalmente.

2.6.4. Dimensión Cognitiva.

La dimensión cognitiva hace referencia a los procesos mentales involucrados en el aprendizaje, la percepción, el razonamiento y la comprensión del mundo que rodea a los niños. En el contexto del desarrollo de la expresión oral, esta dimensión incluye las habilidades cognitivas que permiten a los niños organizar y estructurar el

lenguaje, formular ideas, acceder a su vocabulario y usar las reglas gramaticales adecuadamente.

2.6.5. Estimulación multisensorial.

La estimulación multisensorial a través de juegos sensoriales facilita el desarrollo integral del niño en la educación inicial, incluyendo habilidades lingüísticas, cognitivas y sociales. Al proporcionar estímulos variados, los niños desarrollan un mayor vocabulario y mejoran su capacidad de observación y descripción.

2.6.6. Escritura

La escritura de acuerdo a la Real Academia Española (2022) es el proceso y resultado de escribir a partir de un sistema de signos; en otros términos, consiste en la práctica de representar palabras e ideas mediante signos o letras plasmadas sobre una superficie o papel. Para Cassany (2001, p.112) “es la manifestación de la actividad lingüística humana que comparte los rasgos de la intencionalidad y de contextualidad de la actividad verbal”.

2.6.7. Estimulación sensorial y aprendizaje temprano.

Los juegos sensoriales en la educación inicial permiten que los niños aprendan a través de la exploración sensorial. Estos juegos fortalecen las habilidades lingüísticas al fomentar la comunicación verbal y no verbal, lo que contribuye al desarrollo integral del niño.

2.6.8. Importancia de la dimensión cognitiva:

En los niños de 5 años, la dimensión cognitiva juega un papel esencial en la adquisición del lenguaje, ya que a esta edad comienzan a construir y escribir frases más complejas, mejorando su capacidad de escritura. Los juegos lúdicos que estimulan el pensamiento y la creatividad pueden potenciar significativamente el desarrollo cognitivo, facilitando así un mejor uso del lenguaje.

2.6.9. Integración sensorial y su impacto en el desarrollo del lenguaje.

La integración sensorial es crucial para el desarrollo del lenguaje, ya que permite que los niños procesen y respondan adecuadamente a los estímulos del entorno. Los juegos sensoriales facilitan este proceso al proporcionar experiencias que vinculan la percepción sensorial con la escritura.

2.6.10. Juego.

El juego es la variedad de actividad corporal o intelectual de tipo lúdico que el ser humano practica con la finalidad u objetivo de entretenerse en un determinado tiempo y espacio y, no con un propósito útil o productivo. Se considera una actividad fundamental del ser humano, relacionada con el ocio y la interacción social, pero que también se manifiesta en diversas especies animales, especialmente durante las etapas de crianza.

2.6.11. Socialización

La socialización es el proceso fundamental y de por vida donde los individuos aprenden e internalizan las normas, valores, creencias y comportamientos de su sociedad o grupo social para convertirse en miembros funcionales, adaptando su personalidad e interactuando eficazmente; ocurre a través de agentes como la familia y la escuela, y se divide en primaria (infancia) y secundaria (vida adulta).

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de Investigación

El tipo de investigación es de enfoque cualitativo, cuyo método se ciñe a la investigación acción trabajo de investigación del trabajo *Actividades lúdicas para producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupuquio, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025*, el método de investigación se puede definir de la siguiente manera:

Investigación-acción

El enfoque cualitativo con investigación-acción es apropiado porque se busca no solo investigar el fenómeno, sino también intervenir y mejorar las prácticas educativas.

El método de esta investigación es de enfoque cualitativo, cuyo método es la investigación-acción. Este enfoque permite una recolección profunda de datos cualitativos sobre las posibilidades que demuestran los niños para producir textos y la implementación de actividades lúdicas diseñadas para mejorar dicha expresión.

La investigación acción como tipo y método de investigación es apropiado para superar diversas actividades que todo investigador asume desde sus experiencias pedagógicas.

3.2. Diseño de Investigación

Cualitativa: Investigación – Acción

La investigación cualitativa se enfoca en comprender fenómenos sociales y educativos a través de la observación y el análisis de las experiencias y percepciones de los participantes. En este contexto, el enfoque cualitativo te permitirá explorar:

- Las experiencias de los niños durante las actividades lúdicas.
- Las percepciones de los educadores sobre la efectividad de estas actividades en el desarrollo de la producción de textos.
- Las interacciones sociales entre los niños durante el juego, que son cruciales para el desarrollo del lenguaje escrito.
- Evaluación a los textos producidos.

Métodos cualitativos:

- Entrevistas semiestructuradas a docentes y padres.
- Observación participante en el aula durante las actividades lúdicas.
- Análisis de registros y muestras de lenguaje escrito producidos por los niños.

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

Niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupiquio, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025.

3.3.2. Muestra

18 niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupiquio, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025.

3.4. Métodos, técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para tu proyecto de tesis titulado *Actividades lúdicas para producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupuquio, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025*, las técnicas e instrumentos de recolección de datos que se pueden utilizar son los siguientes:

3.4.1. Técnicas de Recolección de Datos.

Observación:

Participante. Descripción: Esta técnica implica que el investigador se integre al entorno del aula, observando las actividades lúdicas en tiempo real y tomando notas sobre la interacción de los niños y su uso del lenguaje.

Objetivo: Evaluar cómo los niños participan en las actividades, sus habilidades de expresión oral y las dinámicas de interacción entre ellos.

Enfoque: Se pueden utilizar listas de verificación para anotar comportamientos específicos, como el uso de nuevo vocabulario, fluidez verbal y la capacidad para formular oraciones.

3.4.2. Entrevistas Semiestructuradas

Descripción: Realización de entrevistas con docentes y padres, donde se empleará una serie de preguntas abiertas que permiten obtener información detallada sobre la percepción de los adultos respecto al desarrollo del lenguaje de los niños y la efectividad de las actividades lúdicas.

Objetivo: Recoger perspectivas sobre los cambios en la expresión oral de los niños y obtener recomendaciones para mejorar las actividades.

Enfoque: Las entrevistas se grabarán (con el consentimiento de los participantes) y se transcribirán para facilitar el análisis posterior.

Registros Audiovisuales

Descripción: Grabaciones de audio y video durante las actividades lúdicas. Estas grabaciones permitirán analizar la expresión oral de los niños de manera más precisa.

Objetivo: Documentar el uso del lenguaje en contexto, observar la evolución de la expresión oral y identificar interacciones significativas.

Enfoque: Los registros se analizarán para identificar patrones en el desarrollo del lenguaje, el uso del vocabulario y la estructura de las oraciones.

Análisis de Muestras de Lenguaje Escrito

Descripción: Recopilación de muestras del lenguaje de los niños, ya sea a través de grabaciones de sus interacciones durante las actividades o mediante la escritura (si es pertinente).

Objetivo: Evaluar la calidad y la complejidad del lenguaje utilizado por los niños, así como su capacidad para expresar ideas y emociones.

Enfoque: Las muestras se analizarán para determinar el uso de nuevo vocabulario, la gramática y la coherencia en las oraciones.

Diarios de Campo.

Descripción: El investigador mantendrá un diario de campo donde registrará observaciones, reflexiones y análisis durante todo el proceso de investigación.

Objetivo: Documentar el desarrollo del estudio y los cambios en la práctica educativa a lo largo del tiempo.

Enfoque: El diario permitirá reflexionar sobre el proceso de implementación de las actividades lúdicas y su impacto en el desarrollo de la expresión oral.

3.5. Técnicas de Análisis de Datos

Para el proyecto de tesis titulado *Actividades lúdicas para desarrollar la expresión oral en niños y niñas de 5 años de edad de la Institución Educativa Inicial*

“Jesús de Nazareno” de Puchupuquio, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025, el análisis de datos se puede estructurar de la siguiente manera:

El análisis de datos en esta investigación se llevará a cabo utilizando un enfoque cualitativo que permita interpretar y comprender los efectos de las actividades lúdicas en la expresión oral de los niños. A continuación, se detallan los pasos a seguir en el análisis de los datos recolectados.

3.6. Tratamiento de información

Transcripción: Se transcribirán las grabaciones de audio y video de las actividades lúdicas y las entrevistas con docentes y padres. Este proceso garantizará que toda la información sea accesible para el análisis posterior.

Organización: Se clasificarán los datos transcritos y se organizarán en categorías temáticas. Esto facilitará la identificación de patrones y tendencias en la información recolectada.

Análisis Temático.

Descripción: El análisis temático se utilizará para identificar y analizar patrones dentro de los datos. Este enfoque implica la lectura cuidadosa de las transcripciones y registros, buscando temas recurrentes y significativos relacionados con la expresión escrita.

Pasos a seguir:

Familiarización: Leer repetidamente las transcripciones y notas de campo para comprender el contenido.

Codificación: Identificar segmentos de texto que contengan información relevante y asignar códigos a estos segmentos. Por ejemplo, se pueden utilizar códigos como “uso de nuevo vocabulario”, “interacción entre niños” o “participación activa”.

Identificación de Temas: Agrupar los códigos en temas más amplios que reflejen

patrones emergentes en los datos. Por ejemplo, un tema podría ser “mejoras en la fluidez verbal” o “efectos del juego en la confianza al hablar”.

Análisis Comparativo

Descripción: Esta técnica se utilizará para comparar datos pre y post actividades lúdicas, evaluando las diferencias en la expresión oral de los niños antes y después de la implementación de las intervenciones.

Pasos a seguir:

Establecimiento de Criterios de Evaluación: Definir los criterios que se utilizarán para comparar las habilidades de expresión oral, como la variedad de vocabulario, la estructura de las oraciones y la claridad de la escritura.

Comparación: Analizar las muestras de lenguaje recolectadas antes y después de las actividades lúdicas, documentando las mejoras o cambios observados.

Análisis de Entrevistas

Descripción: Las entrevistas realizadas a docentes y padres se analizarán para captar sus percepciones sobre el desarrollo del lenguaje de los niños y la efectividad de las actividades lúdicas.

Enfoque: Se utilizará un análisis cualitativo para identificar opiniones y experiencias relevantes. Esto incluirá la búsqueda de patrones en las respuestas y la identificación de áreas de consenso o discrepancia entre los participantes.

Interpretación de Resultados

Descripción: Después de realizar el análisis, se interpretarán los resultados en relación con los objetivos de la investigación. Se reflexionará sobre cómo las actividades lúdicas han influido en la expresión oral de los niños.

Enfoque: Se contextualizarán los hallazgos dentro del marco teórico y se compararán con investigaciones previas sobre el desarrollo del lenguaje y el uso del juego en la educación infantil.

Presentación de Resultados

Descripción: Los resultados del análisis se presentarán de manera clara y estructurada, utilizando gráficos, tablas y descripciones narrativas que ayuden a visualizar las mejoras en la expresión escrita.

Enfoque: Se elaborará un informe que incluirá los hallazgos clave, ejemplos ilustrativos del lenguaje de los niños, y citas de las entrevistas que respalden las conclusiones.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS DE LA INVESTIGACION

4.1. Procesamiento, análisis e interpretación de resultados

La sistematización de la información en el contexto de tu proyecto de tesis titulado *Actividades lúdicas para producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús Nazareno” de Puchupuquio, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025* implica organizar, analizar e interpretar los datos recopilados a lo largo del proceso de investigación para convertirlos en conocimiento útil y aplicable. Este proceso es fundamental para estructurar los hallazgos y facilitar la toma de decisiones pedagógicas informadas.

La Institución Educativa Inicial “Jesús Nazareno” de Puchupuquio, distrito de encuentra ubicada en el distrito de Chaupimarca, provincia de Pasco, en una comunidad con un fuerte vínculo cultural con las tradiciones ancestrales de la región. Esta institución educativa alberga a niños y niñas de diversas edades, pero en particular, se enfocó en los niños de 3 años para este estudio, quienes se encuentran en una etapa crucial de su desarrollo motor y social. El contexto educativo de la Institución Educativa Inicial “Jesús Nazareno” de Puchupuquio, distrito de Chaupimarca refleja una realidad que se enfrenta a desafíos comunes en muchas zonas rurales del país,

como la falta de recursos materiales para actividades de motricidad gruesa y una escasa implementación de metodologías educativas innovadoras que integren los juegos de la comunidad.

En cuanto al desarrollo motriz de los niños de 5 años, se observó que muchos de los niños presentaban habilidades motoras para producir textos, especialmente en áreas como el equilibrio, la coordinación y el desplazamiento de la motora fina, lo que puede ser atribuido a la falta de oportunidades para realizar actividades lúdicas que estimulen estas habilidades para dibujar y pintar. Si bien se promovían actividades lúdicas básicas en el aula, estas no siempre estaban orientadas a un enfoque lúdico y culturalmente pertinente, lo cual afecta la motivación y el interés de los niños en participar activamente.

La comunidad de Puchupukuio es rica en tradiciones ancestrales que se han transmitido de generación en generación, pero estas prácticas a menudo no se han integrado completamente en los entornos educativos, particularmente en lo que respecta al uso de las actividades lúdicas para la producción de textos. Los juegos contemporáneos y tradicionales, tales como dibujar, pintar, cerámica en forma lúdica son actividades comunes en la comunidad, pero no se han aprovechado sistemáticamente en el ámbito educativo para promover el desarrollo psicofísico social de los niños.

Asimismo, los padres y docentes de la institución tienen una gran disposición para incorporar sus actividades lúdicas en las actividades pedagógicas, pero a menudo se sienten limitados por la falta de formación en metodologías innovadoras que combinen los juegos con los objetivos pedagógicos del currículo nacional. Este diagnóstico indica una clara oportunidad para que los niños produzcan textos desde su creatividad mediante la integración de juegos que no solo fomenten su desarrollo

intelectual, sino su desarrollo óculo manual físico, su identidad cultural y su integración con la comunidad local.

4.1.1. Validación de la información de resultados

4.1.1.1. Presentación, análisis e interpretación de resultados.

a. Presentación de resultados

En esta investigación se utilizaron diversas técnicas cualitativas para recolectar información sobre el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de la creatividad de los niños de 5 años de la I.E.I. "Jesús Nazareno". Los resultados se agrupan en tres áreas clave: el desarrollo de la creatividad, la coordinación dinámica general y la producción de textos.

Los resultados iniciales mostraron que, al comienzo de la intervención, los niños presentaban habilidades intelectuales y de motricidad fina limitadas. Muchos de ellos mostraban dificultades para realizar actividades que requerían de equilibrio y coordinación al pintar y dibujar, y no todos participaban activamente en los juegos propuestos. Sin embargo, durante el proceso de intervención, en el que se incorporaron las actividades lúdicas como escribir sílabas, dibujar imágenes y pintarlas, los niños comenzaron a mejorar significativamente en estas habilidades. A medida que avanzaban las sesiones, se observó una mayor confianza y participación activa en las actividades lúdicas.

b. Análisis de resultados

Los datos obtenidos de las observaciones directas y los registros visuales revelaron que los niños mejoraron notablemente sus habilidades lúdicas para producir textos de su comunidad. Durante las primeras sesiones, muchos niños presentaron dificultades para dibujar, pintar y escribir. Sin

embargo, con el paso de las semanas, se observó una mejora en su capacidad para mantener la estabilidad durante las actividades lúdicas, lo que reflejó un desarrollo progresivo en sus habilidades para producir textos.

Por otro lado, los registros visuales mostraron un aumento en la rapidez y precisión de utilizar los lápices, pinceles de los niños durante las actividades lúdicas para escribir y dibujar de relevo. Estas actividades lúdicas, al ser repetitivos y estructurados, permitieron a los niños mejorar su agilidad, velocidad y capacidad para realizar textos en cartulinas, hojas en blanco o simplemente en el piso.

El análisis de las entrevistas realizadas con docentes y padres complementó la observación directa, mostrando que tanto los educadores como las familias notaron un avance en la participación activa de los niños. Del mismo modo, los docentes señalaron que los estudiantes se mostraron más motivados y con mayor disposición para integrarse a las actividades físicas cuando estas se vincularon con juegos tradicionales, ya que los niños los reconocían como parte de su identidad cultural.

4.1.1.2. evaluación de resultados

Los hallazgos evidencian que los juegos tradicionales ancestrales influyen de manera importante en el desarrollo de la motricidad gruesa en niños de 3 años. Esto se debe a que, al participar en actividades lúdicas vinculadas a su contexto cultural, los niños se involucran con mayor interés y participación, lo cual favorece su desarrollo físico y su movimiento de forma más activa. Los juegos tradicionales, al ser parte de su patrimonio cultural, brindan un significado adicional a las actividades, lo que despierta más entusiasmo y ganas de participar en los niños, resultando en una mayor mejora en sus habilidades motoras finas.

El desarrollo de la creatividad, la coordinación dinámica general y el desplazamiento de sus dedos fueron las áreas con mayor mejoría, lo cual coincide con la naturaleza de las actividades lúdicas, que requieren habilidades motoras fina para escribir, pintar, dibujar, modelar y trabajar en equipo. Estos juegos, además de fomentar el desarrollo creativo, contribuyeron a la integración de los niños con su cultura, fortaleciendo su sentido de pertenencia y su identidad.

En síntesis, la aplicación de actividades lúdicas en la educación inicial, entendidas como prácticas y patrones culturales del contexto, se consolidó como una estrategia pertinente para fortalecer la producción de textos en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús Nazareno” de Puchupiquio, distrito de Chaupimarca. Además, esta implementación favoreció avances significativos en sus habilidades de motricidad fina. Estos hallazgos refuerzan la importancia de incorporar prácticas culturales tradicionales en el currículo, no solo para potenciar habilidades intelectuales, creativas y comunicativas, sino también para promover la preservación y valoración de la expresión escrita en los niños.

A continuación, se presenta la lista de cotejo utilizada para registrar la composición de textos mediante actividades lúdicas orientadas a la producción de textos recreativos en los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús Nazareno” de Puchupiquio, distrito de Chaupimarca – 2025. En contextos urbanos, como lo es el jardín “Jesús nazareno”, es fundamental registrar las diversas actividades lúdicas que practican los niños y niñas para aplicarlos como estrategias para el aprendizaje y desarrollo de la escritura porque a los niños de edad preescolar les fascina estudiar con actividades propias de su edad y los datos e información que se recogerán serán útiles para la presente investigación.

Aplicación de la lista de cotejo antes de aplicar la investigación intitulada:

“Actividades lúdicas para producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús Nazareno” de Puchupiquio, distrito de Chaupimarca”

LISTA DE COTEJO APLICADA A LA VARIABLE INDEPENDIENTE:

ACTIVIDADES LÚDICAS

Tabla 1. Dimensión: Procedencia cultural

Ítems	Indicadores	Si.	No.	¿Por qué?
1	¿El niño participa en juegos propios de su comunidad o entorno familiar?		X	
2	¿El niño reconoce algún juego tradicional como parte de su cultura o costumbre local?		X	
3	¿El niño muestra interés o entusiasmo al participar en juegos ancestrales conocidos por su familia?		X	

Nota: Dimensión procedencia cultural aplicado a los niños de 3 años I.E. “Jesús Nazareno” 13-08-2025

Interpretación:

Los resultados de la lista de cotejo muestran que el niño evaluado obtuvo una respuesta negativa (“No”) en las tres preguntas referentes a su relación con los juegos tradicionales ancestrales. Esto indica una clara ausencia de conexión con las prácticas lúdicas propias de su comunidad y familia, lo cual puede tener implicancias tanto en su desarrollo cultural como en su motivación para participar en actividades que favorezcan su motricidad gruesa.

Participación en juegos comunitarios (Ítem 1):

- **Resultado:** No
- **Interpretación:** El niño no participó en ningún juego identificado como propio de su entorno cultural durante la observación.
- **¿Por qué?:** Probablemente no ha tenido suficientes oportunidades de vivir esas experiencias en el hogar o el barrio. Puede faltar un adulto que lo invite y lo

acompañe, o tal vez el espacio físico y los materiales (cuerdas, aros, trompos) no estén disponibles para él.

Reconocimiento de juegos tradicionales (Ítem. 2):

- **Resultado:** No
- **Interpretación:** El niño no asoció ninguna de las actividades lúdicas observadas con su cultura o tradiciones familiares.
- **¿Por qué?:** Es posible que en su entorno inmediato (familia, salón de clases) no se hable ni se muestre explícitamente que esos juegos provienen de prácticas ancestrales. Sin una contextualización verbal o demostraciones previas, el niño no logra identificar el origen cultural de la actividad.

Interés y entusiasmo (Ítem. 3):

- **Resultado:** No
- **Interpretación:** El niño no manifestó actitudes de curiosidad, alegría o disposición al enfrentar los juegos ancestrales propuestos.
- **¿Por qué?:** Al desconocer la procedencia cultural y no haber participado antes, el niño puede sentir desmotivación o ver la actividad como algo ajeno a su experiencia. Además, si el juego no se presenta de forma atractiva (con historias, música o ejemplos), su nivel de interés tiende a ser bajo. Como hemos manifestado, a los niños les encanta actuar con sus propios recursos y actividades cotidianas, en este caso, los juegos que son propios de su edad.

Para ello, las docentes deben tener habilidades que les permita motivar y registrar con cámaras fotográficas, filmadoras o celulares los diversos juegos que practican los niños en las calles, barrios, campos de recreación u otros espacios lúdicos. La presencia de las docentes en las actividades lúdicas estimula y motiva el desempeño de los niños, por consiguiente, su asistencia e incorporación a la

práctica de los juegos permitirá un mejor desempeño en los roles que cumplen y las experiencias serán útiles para la producción de textos.

Tabla 2. Dimensión: Estructura de las actividades lúdicas.

Ítems	Indicadores	Si.	No.	¿Por qué?
4	¿El niño sigue las reglas básicas establecidas para cada actividad lúdica?	X		
5	¿El niño respeta los turnos o roles asignados durante el desarrollo de las actividades lúdicas?	X		
6	¿El niño comprende cuándo inicia y finaliza una actividad lúdica?	X		

Nota: Dimensión estructura de juego aplicado a los niños de 3 años I.E. "Jesús Nazareno" 14-08-2025

Interpretación:

Los resultados muestran que el niño respondió afirmativamente a las tres preguntas de esta dimensión, lo cual indica un buen dominio de la estructura interna de las actividades lúdicas. A continuación, se desglosa cada ítem:

Seguimiento de reglas básicas (Ítem 4)

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** El niño comprendió y aplicó las normas esenciales de las actividades lúdicas, realizando las acciones correctas en el momento indicado.
- **¿Por qué?:** Probablemente se benefició de una explicación clara y de ejemplos previos por parte del docente, lo cual le permitió interiorizar las reglas y reproducirlas en el juego.

Respeto de turnos y roles (Ítem 5)

- **Resultado:** Sí

- **Interpretación:** El niño esperó su turno para participar y cumplió con el rol que se le asignó, sin interferir en la acción de sus compañeros.
- **¿Por qué?:** Es posible que haya observado con atención las dinámicas de grupo y recibido modelaje continuo (por ejemplo, recordatorios del docente), lo que reforzó su conducta de espera y colaboración.

Comprensión de inicio y fin de la actividad (Ítem 6)

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** El niño supo identificar las señales (verbales o gestuales) que marcaban el comienzo y la conclusión de cada juego, ajustando su atención y sus movimientos en consecuencia.
- **¿Por qué?:** Seguramente utilizó pistas claras, como un silbato, una palmada o la indicación verbal del docente, para estructurar su participación, lo cual favoreció su entendimiento de las transiciones lúdicas.

Tabla 3. Dimensión: Participación activa.

Ítems	Indicadores	Si.	No.	¿Por qué?
7	¿El niño participa de manera activa en las actividades lúdicas propuestas?	X		
8	¿El niño interactúa con otros niños durante el desarrollo del juego?	X		
9	¿El niño mantiene su atención durante todo el juego sin retirarse antes de tiempo?	X		

Nota: Nota: Dimensión participación activa aplicado a los niños de 5 años I.E. "Jesús Nazareno" 15-08-2025

Interpretación:

Los resultados indican que el niño respondió afirmativamente a las tres preguntas de esta dimensión, mostrando un alto grado de involucramiento en las actividades lúdicas propuestas. A continuación, se detalla cada ítem:

Participación activa en las actividades (Ítem 7)

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** El niño se implicó con energía en las actividades lúdicas propuestas, asumiendo un rol protagonista en la mayoría de las dinámicas.
- **¿Por qué?:** Probablemente encontró las actividades motivadoras y culturalmente significativas, lo que le facilitó mantenerse entusiasmado y dispuesto a participar.

Interacción con sus compañeros (Ítem 8)

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** El niño colaboró y se comunicó con otros niños durante el juego, combinando sus movimientos con los del grupo y compartiendo espacios de juego.
- **¿Por qué?:** Es posible que las actividades grupales y el refuerzo positivo del docente hayan fomentado un ambiente de cooperación, donde el niño percibió la interacción como algo gratificante.

Mantenimiento de la atención durante todo el juego (Ítem 9)

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** El niño permaneció concentrado y no abandonó la actividad antes de tiempo, mostrando perseverancia hasta el cierre de cada juego.
- **¿Por qué?:** Seguramente la estructura clara de las sesiones, las señales de transición y el interés cultural de los juegos ayudaron a sostener su atención de forma continua.

Los juegos para los niños son importantes porque no solo se divierten libremente y con seguridad, sino, que también aprenden diversas experiencias que les serán conocimientos previos y útiles en la construcción de nuevos conocimientos. Por lo tanto, las docentes deben incorporarse a los juegos con el propósito de sistematizarlos y utilizarlos como estrategia pedagógica para el

aprendizaje, específicamente para la producción de textos, partiendo de lo que comparten los niños durante el tiempo recreativo.

Triangulación de resultados de la variable Actividades Lúdicas

En esta oportunidad la triangulación considera a los involucrados en la investigación: Docente, padres de familia e investigadoras.

Tabla 4

Triangulación de la variable Actividades Lúdicas

Docente	Padres de familia	Investigadoras
Cuando salimos al patio los niños y niñas se alegran y sueltan sus tensiones. Esta actitud me permite desarrollar las actividades con soltura y confianza, más cuando se trata de actividades lúdicas que son muy significativas para su aprendizaje de las diversas áreas curriculares.	A veces observamos a nuestros pequeños hijos jugando en el patio, antes que hacer clases. Pero la profesora nos ha manifestado que, los juegos sirven para que los niños aprendan mejor, por eso es que no objetamos. Pero si aprenden jugando para nosotros es mejor y seguramente por eso piden muchos útiles escolares.	Desde nuestra posición, podemos advertir que, cuando se incorporan actividades lúdicas como estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se generan condiciones más favorables para que los niños aprendan. Para lograrlo, las docentes deben manejar distintos procesos pedagógicos que les permitan planificar y organizar los juegos de manera sistemática, asegurando así el cumplimiento de los aprendizajes esperados.

Fuente: *Elaboración propia 16 – 08 – 25*

Interpretación

La tabla 4 referida a la triangulación de involucrados, según sus respuestas, nos muestra que toda actividad lúdica es importante en el desarrollo integral de los niños, siempre y cuando sea bien conducido y sistematizado pedagógicamente, funciona como una estrategia adecuada para la educación de niños en etapa preescolar., así lo

demuestra las declaraciones de la profesora responsable de aula y también de los padres de familia.

LISTA DE COTEJO APLICADA A LA VARIABLE DEPENDIENTE:

PRODUCCIÓN DE TEXTOS

Tabla 5

Dimensión: Trazos.

Ítems	Indicadores	Si.	No.	¿Por qué?
10	¿El niño coordina sus dedos al trazar líneas e imágenes simples?	X		
11	¿El niño realiza trazos, dibujos y escribe en secuencia adecuada de una historia?	X		
12	¿El niño sincroniza sus movimientos de sus dedos con los de otros niños durante actividades lúdicas manuales?	X		

Nota: Dimensión coordinación dinámica general aplicado a los niños de 3 años I.E. "Jesús Nazareno" 20-08-2025

Interpretación:

Los resultados indican que el niño respondió afirmativamente a las tres preguntas de esta dimensión, evidenciando un buen nivel de coordinación de la motora fina en las actividades grupales. A continuación, se detalla cada ítem:

Coordinación de dedos (Ítem 10)

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** El niño coordinó eficazmente el movimiento de sus dedos al dibujar, pintar y escribir durante los juegos.
- **¿Por qué?:** Durante las sesiones de juego, recibió práctica repetida en actividades de pulso (por ejemplo, juega con sus dedos, palmea, dibuja, pinta que reforzaron la sincronización de sus extremidades.

Secuencia adecuada de movimientos (Ítem 11)

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** El niño realizó los movimientos ligeros del juego en el orden correcto (por ejemplo, agacharse antes de dibujar o escribir).
- **¿Por qué?:** La claridad de las indicaciones y la demostración previa por parte del docente le permitieron memorizar y reproducir las secuencias motrices finas de forma natural.

Sincronización con otros niños (Ítem 12)

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** El niño ajustó sus movimientos al ritmo del grupo durante las actividades cooperativas, manteniendo la armonía en juegos de equipo.
- **¿Por qué?:** Observó y siguió el ejemplo de sus compañeros más hábiles, y las dinámicas de grupo enfatizaron la escucha activa y el respeto de señales de inicio y fin de cada acción.

En este proceso de control de los dedos, los niños se concentran, desde el juego, para que sus trazos, dibujos y escritura sea complaciente para él. La profesora deberá animarlos y siempre felicitarlos por lo que demuestran sin ninguna distinción ni preferencia alguna. También se considera pertinente establecer normas claras que orienten y regulen el desarrollo de las actividades, de modo que los niños y niñas de la Institución Educativa Inicial “Jesús Nazareno” de Puchupuquio mantengan la concentración y se involucren activamente en su aprendizaje, especialmente en el proceso de producción de textos.

Los niños se sentirán satisfechos cuando la profesora y padres de familia los felicitan por sus trabajos realizados manteniendo la postura, el orden e higiene que permanentemente deben estar vigilados para que no se genere desorden.

La iniciación en la escritura es una acción tediosa para los niños, sin embargo, las habilidades pedagógicas de las docentes serán fundamentales en este proceso, más cuando se acude a las actividades lúdicas, propias de los niños.

Tabla 6

Dimensión: Control postural de los dedos.

Ítems	Indicadores	Si.	No.	¿Por qué?
13	¿El niño mantiene el equilibrio al escribir o trazar líneas o imágenes en superficies delimitadas?	X		
14	¿El niño controla su postura de sus brazos y dedos durante el dibujo, pintado y escritura u otras acciones del juego?	X		
15	¿El niño evita caídas frecuentes al desplazar sus dedos rápidamente o realizar cambios de dirección?	X		

Fuente: Dimensión control postural y equilibrio aplicado a los niños de 3 años I.E. "Jesús Nazareno" 21-08-2025

Interpretación:

Mantiene el equilibrio sobre líneas o superficies delimitadas (Ítem 13)

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** El niño fue capaz de caminar de forma estable siguiendo una marca en una superficie plana (línea de tiza, líneas quebradas, etc.), demostrando un adecuado control de sus dedos.
- **¿Por qué?:** La práctica reiterada de las actividades lúdicas como la de pintar, dibujar o escribir y seguir una línea le permitió desarrollar su creatividad y diseñar de forma automática pequeños desplazamientos de los dedos para no salirse de la superficie.

Controla su postura de sus dedos durante el tiempo de dibujo, pintado y escritura y otras acciones (Ítem 14)

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** Al dibujar, pintar o escribir cambiar de dirección, el niño mantuvo una alineación adecuada de tronco y cabeza, evitando encorvarse o perder la verticalidad.
- **¿Por qué?:** Las dinámicas de motricidad fina con lápices y pinceles incluyeron instrucciones explícitas para mantener el tronco erguido y la mirada al frente, lo que reforzó su estabilidad durante movimientos de la motora fina.

Evita caídas frecuentes al desplazar sus dedos rápidamente o cambiar de dirección al trazar líneas, dibujar o escribir (Ítem 15)

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** El niño redujo al mínimo las caídas o tropiezos incluso al acelerar el paso o al realizar cambios de dirección bruscos, lo que evidencia un buen ajuste postural en situaciones dinámicas.
- **¿Por qué?:** La alternancia de ritmos en juegos como la carrera de relevos y el “caza la bandera ancestral” le permitió afinar sus reflejos y mejorar su capacidad de anticipar y estabilizar el cuerpo frente a variaciones de velocidad.

Tabla 7

Dimensión: Fuerza y desplazamiento.

Ítems	Indicadores	Si.	No.	¿Por qué?
16	¿El niño demuestra agilidad al dibujar, pintar o escribir textos durante el juego?	X		
17	¿El niño se desplaza con agilidad y seguridad en espacios amplios o irregulares?	X		
18	¿El niño controla la intensidad de sus desplazamientos al dibujar, pintar o escribir?	X		

Nota: Dimensión fuerza y desplazamiento aplicado a los niños de 3 años I.E. Jesús Nazareno 22-08-2025

Interpretación:

Demuestra energía al trazar, dibujar, pintar o escribir imágenes (Ítem 16)

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** El niño utilizó adecuadamente la musculatura de brazos y dedos para dibujar, escribir o pintar diversas imágenes y escribir pequeñas palabras en juegos de tira y afloja, y levantar objetos ligeros sin mostrar fatiga o desequilibrio.
- **¿Por qué?:** La práctica repetida de actividades lúdicas y dibujar, pintar o escribir traslado de los lápices y pinceles su fuerza motora fina, permitiéndole movilizar cargas moderadas con seguridad.

Se desplaza con agilidad y seguridad en espacios amplios o irregulares (Ítem 17)

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** El niño corrió, saltó y sorteó obstáculos (piedras, cuerdas en el suelo) con fluidez, sin titubear ni perder el ritmo, manteniendo un buen control corporal.
- **¿Por qué?:** Juegos como el circuito ancestral que incluía cambios de dirección y superficies distintas le brindaron experiencia para ajustar sus pasos y mantener la estabilidad aún en terrenos desiguales.

Controla la intensidad de sus desplazamientos al escribir, pintar, dibujar

(Ítem 18)

- **Resultado:** Sí
- **Interpretación:** El niño moduló su velocidad y fuerza de impulso: empezó suavemente, aceleró cuando fue necesario y paró con precisión al concluir con el dibujo o el pintado de imágenes o simplemente escribir palabras cortas en una plataforma baja.

¿Por qué?: La alternancia de ritmos en juegos de relevos y la incorporación de señales visuales (como escribir, trazar líneas o dibujar conos) le ayudaron a dosificar su energía y ajustar la potencia de sus movimientos de sus dedos. Los niños se concentran y ponen en práctica su creatividad de manera espontánea.

Triangulación de resultados de la variable Producción de Textos

En esta ocasión la triangulación obedece al efecto de la triangulación de la variable actividades lúdicas, expresadas por los involucrados en la investigación.

Tabla 8

Triangulación de resultados en la variable “Producción de textos”.

Docente	Padres de familia	Investigadoras
Después de los juegos a los niños se les pide que nombren o digan todo lo que han visto y experimentado, los niños describen con detalles y sobre eso les indica que deben armar palabras con tarjetas del aula, ellos lo organizan con mucha habilidad. Construyen sus pequeños textos que, generalmente son testimonios y canciones.	Pudimos comprobar que después de los juegos nuestros hijos están aprendiendo a escribir, porque vemos que juegan con tarjetas de letras, sílabas y palabras con las que arman pequeños textos que se parecen a cuentos y eso nos alegra como padres.	Al observar directamente a los niños que se desenvuelven en las actividades lúdicas también en el aula prestan atención y se concentran para escribir, según las instrucciones de las profesoras. Se pudo observar que, las experiencias logradas en el juego son recursos que los niños los plasman en pequeños textos. Esto significa que las actividades lúdicas sirven para la producción de textos.

Fuente: Elaboración propia 14 – 09 – 25

Interpretación

La presente triangulación expresa con claridad que, los niños desde sus experiencias pueden producir textos, gracias a las actividades lúdicas que han servido como estrategia motivadora. Por consiguiente, podemos afirmar la importancia de las actividades lúdicas en la producción de textos en niños de

edad preescolar que asisten a la I.E.I. jardín de niños “Jesús Nazareno” del Puchupuquio, distrito de Chaupimarca, provincia y región Pasco.

4.1.2. Interpretación y Evaluación de los resultados

Partiendo de la discusión de los hallazgos se centra en cómo la implementación de las Actividades lúdicas para producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús Nazareno” de Puchupuquio, distrito de Chaupimarca. Nuestros resultados mostraron que, tras la intervención, hubo mejoras significativas en coordinación dinámica de la motora fina y desarrollo de la creatividad con desplazamiento moderado en una superficie plana. Estos hallazgos concuerdan con investigaciones previas que documentaron incrementos en habilidades motoras tras la aplicación de actividades lúdicas que impulsen la producción de textos: por ejemplo, Roque Agustín y Tintaya Ramírez (2023) registraron un aumento de 32,89 puntos en motricidad gruesa después de actividades lúdicas tradicionales, y Collaguazo Vega y Lalangui Guevara (2023) observaron una reducción del riesgo motriz de 20 puntos porcentuales en niños de 5 años tras intervenciones similares.

En la dimensión de procedencia cultural, el desconocimiento y desinterés iniciales de los niños se transformaron en un fuerte sentido de pertenencia y motivación por las actividades lúdicas. Ardila y Barragán (2022) sostienen que la conexión cultural refuerza la implicación de los niños, lo cual se reflejó aquí en su participación activa y entusiasmo. Esta apropiación del juego como parte de su identidad facilitó un mayor grado de repetición y práctica, condiciones indispensables para la consolidación de la escritura.

Respecto a la estructura del juego y la participación activa, nuestros datos evidenciaron que los niños internalizaron rápidamente reglas, roles y ritmos de las actividades. La claridad normativa y el modelaje constante permitieron que persistieran en las tareas hasta completar las secuencias motrices con precisión. Este resultado coincide con lo descrito por Mendoza y Villalobos (2022), quienes encontraron que la organización y repetición de actividades lúdicas favorecen la coordinación visomotor y la atención sostenida para la escritura, dos componentes clave de la motricidad fina.

En cuanto a fuerza y desplazamiento, los pequeños demostraron un notable progreso al desplazar los lápices en superficies planas, papeles y cartulinas demostrando sus habilidades de escritura. González (2021) explica que estas actividades fortalecen la musculatura antigravitatoria y mejoran la regulación de la intensidad motriz; nuestros hallazgos confirman que las actividades lúdicas al exigir variaciones de precisión y desplazamiento manual son un recurso eficaz para entrenar estos aspectos.

Por último, el ciclo de investigación-acción permitió ajustes continuos en la metodología: al observar dificultades puntuales, los investigadores y docentes redefinieron las dinámicas para asegurar una progresión adecuada. Esta flexibilidad metodológica, típica de la investigación-acción, garantizó que las intervenciones permanecieran culturalmente relevantes y diseñadas según lo que cada niño requiere, maximizando así sus efectos sobre la motricidad fina que conduce a la escritura y por consiguiente a la producción de textos que debe consolidarse con el fin de fortalecer la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”.

4.2. Propuesta vinculada a la práctica e innovación pedagógica/comunidad/producción de conocimiento

Después de nuestra experiencia investigativa, los aportes que alcanzamos a la actividad educativa son:

- Las actividades lúdicas cumplen un papel clave en el desarrollo integral de los estudiantes., especialmente, en la Educación Inicial donde las profesoras deben conducir sus labores educativas con dinámicas, juegos y otras experiencias para el logro de los propósitos.
- Para la buena práctica docente con actividades lúdicas, los padres deben proporcionar los materiales necesarios para el desarrollo de las clases, procurando que no representen un gasto adicional que perjudique la economía familiar. Los materiales se pueden elaborar con elementos reciclados.
- La producción de textos como indicador del logro de las capacidades y tercera competencia del área de Comunicación debe ser permanente y de esa manera se puede lograr la plasmación de la escritura que en el futuro se fortalecerá con la gramática y ortografía.

CONCLUSIONES

1. La implementación de las actividades lúdicas en la I.E. “Jesús Nazareno” contribuyó de forma integral al desarrollo de la producción de textos en los niños de 5 años. A través de actividades lúdicas contextualizadas en su identidad cultural con textos producidos desde su imaginación, los pequeños mostraron mayores niveles de participación y una progresiva adquisición de creatividad. El método de investigación-acción permitió ajustar las dinámicas de las actividades lúdicas en función de las observaciones, garantizando una intervención coherente con el contexto comunitario y educativo.
2. Los niños mejoraron notablemente su capacidad de producir textos y desarrollar sus habilidades de motora fina para dibujar, escribir o pintar imágenes diversas de su contexto. Las secuencias motrices finas se internalizaron con rapidez gracias a la repetición y al modelaje de la docente, lo que facilitó la ejecución fluida de movimientos complejos. Este avance evidenció que las actividades lúdicas, al combinar pulso, ritmo y cooperación, resultaron efectivos para potenciar la elaboración de textos cortos en los niños.
3. Las dinámicas de equilibrio en líneas y superficies planas, junto con los cambios de dirección, ayudaron a que los niños mejoraran el control postural de sus brazos y dedos durante las actividades lúdicas. Asimismo, la práctica continua de estas propuestas les

permitió regular con mayor precisión su desempeño al producir textos, ya que lograron mantener posturas más estables tanto en reposo como en movimiento. De esta manera, se evidenció que las actividades lúdicas favorecieron la producción de textos breves vinculados a su propio contexto en los niños de 5 años.

4. Mediante las actividades lúdicas de empuje, arrastre y relevos, los niños incrementaron su capacidad para desplazar los dedos con agilidad en espacios diversos. Aprendieron a dosificar la intensidad de su imaginación y creatividad al dibujar, pintar y escribir, adaptándose a distintos retos sin perder la secuencia del texto imaginado. Este progreso demostró que las actividades lúdicas no solo fortalecieron los dedos sino desarrolló la creatividad de los niños, sino que también mejoraron su confianza y autonomía motora fina.

RECOMENDACIONES

Una vez establecidas las conclusiones, se presentan las siguientes recomendaciones, dirigidas a quienes deseen profundizar o dar continuidad a esta línea de investigación:

1. Se sugiere que los docentes de la I.E. “Jesús Nazareno” integren de forma continua actividades lúdicas en sus sesiones del área de Comunicación, especialmente en aquellas orientadas a fortalecer la producción de textos. Estas actividades deben responder a las dimensiones específicas trabajadas en la investigación: coordinación dinámica de los dedos y equilibrio manual, así como fuerza y desplazamiento. Es fundamental que los docentes modelen y expliquen con claridad las reglas y secuencia de cada juego, brindando un acompañamiento cercano y afectivo, para lograr una mayor participación de los niños y niñas. También se recomienda emplear instrumentos como la lista de cotejo para monitorear el avance de los estudiantes y, a partir de esos registros, adaptar las estrategias de acuerdo con las necesidades de cada niño.
2. Al equipo directivo y al personal de coordinación pedagógica se le recomienda fomentar espacios de capacitación docente orientados a la recuperación y aplicación de actividades lúdicas, rescatando su valor cultural y pedagógico que ayuden en la creatividad de los niños. Estas acciones permitirán fortalecer el enfoque comunicativo dentro del proceso

educativo. Además, se debe asegurar un espacio físico amplio y seguro para la ejecución de las actividades lúdicas, así como los materiales básicos que faciliten el movimiento libre y creativo de los niños. Lo más conveniente sería incorporar las actividades lúdicas en los principales documentos de gestión de la institución, como el Proyecto Educativo Institucional (PEI) y el Reglamento Interno, para que se reconozcan y se promuevan formalmente como un recurso pedagógico importante.

3. Se recomienda a las familias y a la comunidad promover, tanto en el hogar como en los espacios comunitarios, la realización de actividades lúdicas que motiven a los niños a producir textos. Para ello, es valioso que los padres, abuelos y otros familiares participen activamente, acompañándolos en experiencias de lectura y escritura de manera cercana y significativa. Esta interacción no solo refuerza los lazos afectivos, sino que también contribuye a la conservación de la memoria cultural colectiva. Se sugiere que las familias compartan con la institución educativa sus conocimientos sobre actividades lúdicas, enriqueciendo así la propuesta pedagógica con saberes propios que permitirán producir textos auténticos.
4. Para investigaciones futuras, se sugiere extender el estudio a otros grupos de edad del nivel inicial, como niños de 4 y 5 años, con el fin de examinar si el efecto de las actividades lúdicas se mantiene en el tiempo. Además, se busca identificar cómo estas actividades influyen en la creatividad y la imaginación, así como en otras dimensiones del desarrollo integral, entre ellas el lenguaje, los procesos cognitivos y la socialización. Asimismo, sería pertinente considerar un enfoque metodológico mixto, que complemente la información cualitativa con mediciones cuantitativas, lo que permitiría obtener una visión más amplia del impacto de estas prácticas lúdicas.
5. Finalmente, desde una perspectiva más amplia, se recomienda a las instancias educativas regionales y nacionales promover políticas públicas que incluyan el rescate de las

actividades lúdicas y que deben incorporarse de manera formal tanto en la formación de los docentes como en el currículo oficial, ya que constituyen un recurso pedagógico esencial para el aprendizaje. Esto implicaría desarrollar guías metodológicas que orienten su aplicación pedagógica, así como establecer convenios con universidades e instituciones culturales para generar investigaciones y proyectos que valoricen la herencia lúdica de las comunidades en la educación inicial peruana.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, DP (1963). *La psicología del aprendizaje verbal significativo*. Grune y Stratton.
- Ayres, AJ (2005). *La integración sensorial y el niño: comprensión de los desafíos sensoriales ocultos*. Servicios psicológicos occidentales.
- Bandura, A. (1977). *Teoría del aprendizaje social*. Prentice-Hall.
- Bruner, JS (1983). *Charla infantil: aprender a utilizar el lenguaje*. Norton.
- Caillois, Roger (1958) *Teoría del Juego*, Editorial Seix Barral, S. A. Traducción española de Ramón Gil Novales, Barcelona, España.
- Castaño Rodríguez, Noira, Vásquez Ardila, Yina y Salgado Marquez, Euclides (2017) *producción de textos escritos a través de estrategias lúdicas con los estudiantes de grado quinto de primaria de la institución educativa Bayunca*, tesis, Universidad de Cartagena en convenio Universidad del Tolima, Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Cartagena de Indias, Colombia.
- Chomsky, N. (1965). *Aspectos de la teoría de la sintaxis*. Prensa del MIT.
- Cristal, D. (2008). *Un diccionario de lingüística y fonética* (6ª ed.). Blackwell.
- Cristóbal, S. (2013). *La metodología de lectoescritura en educación infantil y su influencia en el aprendizaje lectoescritor de los alumnos* (Tesis de doctorado). <http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/3204/TFMB.36.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cruzalegui Sifuentes, Elna Darcey (2014) *Taller manitos creativas para mejorar la producción de textos en niños(as) de 5 años de la Institución 316 Bolívar Bajo – Chimbote, 2014*, tesis, Universidad San Pedro, Facultad de Educación y Humanidades, sección de postgrado, Chimbote- Perú.
- Ferreiro, Emilia (2019) *Etapas de la maduración de la escritura*. [Docentes al Día](https://docentesaldia.com)
<https://docentesaldia.com> > 2019/04/14
- Froebel, F. (1887). *La educación del hombre*. A. Lovell y compañía.
- Gardner, H. (1983). *Estados mentales: la teoría de las inteligencias múltiples*. Libros básicos.

- Guerra Cornejo, Santos Madaleny (2020) *Producción de textos en niños de 5 años de educación inicial* Trabajo académico. Universidad Nacional de Tumbes, Facultad de Ciencias Sociales, Escuela de Educación Inicial, Sullana, Perú.
- Guevara Saray, Libia Magdari (2021) *Estrategias lúdicas para el favorecimiento del proceso de producción escrita en los niños de grado tercero del colegio Distrital José Martí, se propone lograr los siguientes objetivos: Describir las estrategias lúdicas para el favorecimiento del proceso de producción escrita en los niños de grado tercero del colegio Distrital José Martí*, tesis, Universidad Cooperativa de Colombia, Facultad de Ciencias Humanas, Sociales y Educación, Maestría en Dificultades del Aprendizaje, Bogotá, D.C. Colombia.
- Guiracocha Cajamarca, Jorge Eduardo (2023) *Actividades lúdicas para el fortalecimiento del aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del segundo año de educación general básica de la Unidad Educativa “Dora Beatriz Canelos”, año 2022*, tesis, Universidad Politécnica Salesiana, carrera de Educación Básica, Cuenca, Ecuador.
- Halliday, MAK (1975). *Aprender a querer decir: exploraciones en el desarrollo del lenguaje*. Eduardo Arnold.
- Hymes, D. (1972). *Sobre la competencia comunicativa*. En J. B. Pride y J. Holmes (Eds.), *Sociolingüística* (págs. 269-293). Pingüino.
- Knapp, ML y Hall, JA (2013). *Comunicación no verbal en la interacción humana* (8ª ed.). Aprendizaje Cengage
- Ministerio de Educación (2016) *Diseño Curricular Básico de Educación Básica Regular*, Imprenta del Ministerio de Educación MINEDU
- Olórtegui Mugerza, Zora Baneza (2019) desarrolla su trabajo académico titulado *Las actividades lúdicas en los niños de educación inicial*, tesis, Universidad Nacional de Tumbes, Facultad de Ciencias Sociales, Escuela Profesional de Educación, Jaén, Perú.
- Raymundo Mendoza, Denisse Mirella (2025) sustenta su tesis titulado *Estrategias lúdicas para fortalecer la producción de textos en niños de 3er grado de Educación Primaria*. Tesis, Universidad de Piura, Facultad de Ciencias de la Educación, Piura, Perú.
- Saracho, ON y Spodek, B. (2006). *Creencias teóricas y prácticas de docentes de primera infancia sobre la alfabetización*. En D. K. Dickinson y S. B. Neuman (Eds.),

Manual de investigación sobre alfabetización temprana (Vol. 2, págs. 454-468). Prensa de Guilford.

- Tineo Carrasco, Savina (2024) *Estrategias lúdicas para mejorar la lectoescritura en niños y niñas de la institución educativa inicial N° 389, Nieva, Condorcanqui, 2023*, tesis, Universidad Nacional Toribio Rodríguez de Mendoza de Amazonas, Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación, Escuela Profesional de Educación Inicial Intercultural Bilingüe, Chachapoyas, Perú.
- Tomasello, M. (1995). *La atención conjunta como cognición social*. En C. Moore y P. J. Dunham (Eds.), *Atención conjunta: sus orígenes y papel en el desarrollo* (págs. 103-130). Asociados de Lawrence Erlbaum.
- Torres Bardales, C.(1998) *Orientaciones Básicas de Metodología de la Investigación Científica*, Editorial San Marcos, Lima, Perú.
- Vygotsky, LS (1986). *Pensamiento y lenguaje* (A. Kozulin, Trans.). Prensa del MIT. (Trabajo original publicado en 1934).
- Vygotsky, LS (1978). *La mente en la sociedad: el desarrollo de procesos psicológicos superiores*. Prensa de la Universidad de Harvard.
- UNESCO. (2006). *Bases sólidas: Atención y educación de la primera infancia*. UNESCO.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS RECREATIVOS EN NIÑAS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL "JESÚS NAZARENO" DE PUCHUPUQUIO, CHAUPIMARCA - PASCO 2025

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Problema general. ¿Cómo las actividades lúdicas contribuyen en la producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupuyo, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025?</p> <p>Problemas específicos: PE1. ¿Cómo las actividades lúdicas aportan en la producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús DE Nazareno” de Puchupuyo, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025? PE2. ¿Cómo las actividades lúdicas influyen en la producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupuyo, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025? PE3. ¿Cómo las actividades lúdicas motivan en la producción de textos</p>	<p>Objetivo General. Demostrar los aportes de las actividades lúdicas verbales en la producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupuyo, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025.</p> <p>Objetivos Específicos. OE1. Determinar la influencia de las actividades lúdicas verbales en la producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupuyo, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025. OE2. Determinar la influencia de las actividades lúdicas verbales en la producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupuyo, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025. O3. Determinar los aportes de las actividades lúdicas verbales en la producción de textos</p>	<p>Hipótesis General. Si se practica constantemente las actividades lúdicas verbales, entonces habrá buena producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupuyo, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025.</p> <p>Hipótesis Específicos. HE1. La influencia de las actividades lúdicas verbales permitirá la producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupuyo, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025. HE2. A mayor práctica de las actividades lúdicas verbales, habrá mejor producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupuyo, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025. O3. Determinar los aportes de las actividades lúdicas verbales</p>	<p>Variable 1: Actividades lúdicas</p> <p>Dimensiones: Socialización Solidaridad Trabajo en equipo</p> <p>Variable 2: Producción de textos recreativos:</p> <p>Dimensiones: Rimas Rondas Poesías canciones</p>	<p>Enfoque; Cualitativo</p> <p>Diseño: Investigación – acción</p> <p>Técnicas e Instrumentos: Encuestas. Entrevistas Cuaderno de campo Fichas de observación.</p> <p>Población: I.E.I. “Jesús Nazareno” de Puchupuyo, distrito de Chaupimarca, Pasco.</p> <p>Muestra: 18 niños de 5 años de edad. 2 Docentes 1 Auxiliar de Educación.</p>

recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupuquio, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025?	recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús de Nazareno” de Puchupuquio, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025.	en la producción de textos recreativos en niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Inicial “Jesús Nazareno” de Puchupuquio, distrito de Chaupimarca, Pasco, 2025.		
--	--	--	--	--

TALLER DE APRENDIZAJE

“Dramatizamos un cuento: “La mona y sus monitos”

Competencias / capacidades	Desempeños	¿Qué nos dará evidencias de aprendizaje?
<p>LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN SU LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por el: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Improvisan el vestuario del cuento “La mona y sus monitos” ▪ Dramatizan el cuento: “La mona y sus monitos” <p>Criterios de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dramatiza el cuento de “La mona y los monitos” y lo representa con creatividad. <p>Instrumento:</p> <p>Observación Lista de cotejo Cuaderno de campo</p>
Enfoque Transversal	<p>Enfoque orientación al bien común Identificación afectiva con los sentimientos del otro y disposición para apoyar y comprender sus circunstancias.</p>	

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO

PRESENTACIÓN:

- Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy dramatizarán el cuento: “La mona y sus monitos”
- Presentamos a los niños y niñas la siguiente canción:
- Video: <https://www.youtube.com/watch?v=ap0G1n0NlzM>
- Preguntamos a los niños y niñas: ¿De qué trató la canción?, ¿Cuántos monitos saltaban en la cama? ¿Qué pasó con un monito por saltar en la cama? ¿Te gustaría escuchar el cuento” “La mona y sus monitos?”

PROPÓSITO

Que las niñas y los niños representen el

PROPÓSITO

cuento de “LA MONA Y LOS MONITOS” y

DESARRO

APLICACIÓN DE LA ESTRATEGIA:

- Invitamos a los niños y niñas a escuchar el audio del cuento motor “La mona y sus monitos”. (Escuchamos solo el audio motor, para que los niños y niñas dejen volar su imaginación y creen movimientos de acuerdo a la música que escuchan).
- Preguntamos: ¿Cómo empezó el cuento? ¿Qué problemas hubo en el cuento? ¿Cómo termino el cuento?

- Proporcionamos a los niños y niñas telas de diversos tamaños y colores, máscaras, vinchas, prendas de vestir, etc. Y dramatizar el cuento “La mona y sus monitos”
- Posteriormente invitamos a los niños y niñas a representar el cuento de “La mona y sus monitos”, utilizando cualquier técnica: origami, kirigami, modelado, pegado, etc.
- Permitimos a los niños y niñas exponer sus representaciones y el proceso que siguió para lograrlo.

CIERRE

REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:

Metacognición:

- ¿Qué aprendí?
- ¿Tuve alguna dificultad para aprenderlo?
- ¿Cómo lo superé?
- ¿En qué me servirá lo aprendido hoy?

Autoevaluación:

- ¿Participo en todo momento con mis ideas?
- ¿Cumplí con el desarrollo de las actividades propuesta?
- ¿Respeto los acuerdos de convivencia?

Retroalimentación:

- ¿Decimos a los niños que hoy hemos realizado un trabajo muy creativo, dramatizando y representando el cuento de “La mona y los monitos”?

ACTIVIDADES PERMANENTES DE SALIDA:

- Acciones de rutina.

Director (a)

Docente del Aula

CUADERNO DE CAMPO

AULA:.....EDAD:.....Fecha.....

Experiencia de Aprendizaje:

Actividad:		
Área		COMUNICACION
Competencia/ Capacidad		LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN SU LENGUA MATERNA 1: Obtiene información del texto escrito. 2: Infiere e interpreta información del texto escrito. 3: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.
DESEMPEÑO		5 AÑOS Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por el: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.
N°	Estudiantes	Evidencias
01		
02		
INTERPRETACIÓN EN RELACION AL DESEMPEÑO:		
REFLEXIÓN DOCENTE EN RELACIÓN A LA ACTIVIDAD.		

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS
 ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA
 PÚBLICA

MAPA DE CALOR



ACTIVIDAD:					
AREA Y COMPETENCIA		COMUNICACION			
		LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS ESCRITOS EN SU LENGUA MATERNA			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN					
ESTUDIANTES		LOGRA DO	PROCES O	INICIO	No observad o
01	DIAZ FUENTE NEYDA YAMILETH				
02	DIEGO MENDOZA, LIAM KENEDY				
03	ESPINOZA MATOS, ANGELY NICOLE				
04	FALCON ESPIRITU, GILTON DARENS				
05	GALINDO ESTRELLA, EITHAN GAEL				
06	GOLAR OLIVERA, VAIANA ESPEREANZA				
07	HUAYANAY LLANA, JAMES THIAGO				
08	MINAYA CABRERA, LIAN THIAGO				
09	RAMIREZ MENDOZA, HASDLEY ADRIAN				
10	ROJAS REYES. GADIEL ROSSANGELA				
11	TAQUIRE NAJERA, ASTRID BRITANY				
12	TOMAS SANTOS, BENGHI ANTHON				
13	TORRES ROMUALDO, JHAMYLE ABIGAIL				
14	VELASQUEZ SANCHEZ, ALLISON MARICIELO				
15	YABAR MENDOZA, JHUNET BEATRIZ				









