

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CAJAMARCA

ESCUELA DE POSGRADO



UNIDAD DE POSGRADO DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA DE DOCTORADO EN CIENCIAS

TESIS:

**PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL LOGRO DE LA
COMPETENCIA ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU
LENGUA MATERNA, EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA UNIDOCENTE N° 821073 DE POTRERILLO, ENCAÑADA,
CAJAMARCA, 2023**

Para optar el Grado Académico de

DOCTOR EN CIENCIAS

MENCIÓN: EDUCACIÓN

Presentada por:

M.Cs. ROLANDO RODRIGUEZ VIGO

Asesor:

Dr. RICARDO CABANILLAS AGUILAR

Cajamarca, Perú

2025



**Universidad
Nacional de
Cajamarca**
"Norte de la Universidad Peruana"



CONSTANCIA DE INFORME DE ORIGINALIDAD

1. Investigador:
Rolando Rodríguez Vigo
DNI: 26695489
Escuela Profesional/Unidad de Posgrado de la Facultad de Educación. Programa de Doctorado en Ciencias, Mención: Educación
2. Asesor: Dr. Segundo Ricardo Cabanillas Aguilar
3. Grado académico o título profesional
☐ Bachiller ☐ Título profesional ☐ Segunda especialidad
☐ Maestro ☒ Doctor
4. Tipo de Investigación:
☒ Tesis ☐ Trabajo de investigación ☐ Trabajo de suficiencia profesional
☐ Trabajo académico
5. Título de Trabajo de Investigación:
Programa de estrategias lúdicas en el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073 de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023
6. Fecha de evaluación: **02/08/2025**
7. Software antiplagio: ☒ TURNITIN ☐ URKUND (ORIGINAL) (*)
8. Porcentaje de Informe de Similitud: **15%**
9. Código Documento: **3117:478005202**
10. Resultado de la Evaluación de Similitud:
☒ **APROBADO** ☐ PARA LEVANTAMIENTO DE OBSERVACIONES O DESAPROBADO

Fecha Emisión: **04/08/2025**

Firma y/o Sello Emisor Constancia
 Dr. Segundo Ricardo Cabanillas Aguilar DNI: 26607960

* En caso se realizó la evaluación hasta setiembre de 2023

COPYRIGHT © 2025 by
ROLANDO RODRIGUEZ VIGO
Todos los derechos reservados



Universidad Nacional de Cajamarca
LICENCIADA CON RESOLUCIÓN DE CONSEJO DIRECTIVO N° 080-2018-SUNEDU/CD
Escuela de Posgrado
CAJAMARCA - PERU



PROGRAMA DE DOCTORADO EN CIENCIAS

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

MENCIÓN: EDUCACIÓN

Siendo las 9:30 horas, del día 27 de enero del año dos mil veinticinco, reunidos en el Auditorio de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de Cajamarca, el Jurado Evaluador presidido por el Dr. VIRGILIO GÓMEZ VARGAS, Dr. CARLOS ENRIQUE MORENO HUAMÁN, Dra. IRMA AGUSTINA MOSTACERO CASTILLO y en calidad de Asesor, el Dr. SEGUNDO RICARDO CABANILLAS AGUILAR. Actuando de conformidad con el Reglamento Interno de la Escuela de Posgrado y el Reglamento del Programa de Doctorado de la Escuela de Posgrado de la Universidad Nacional de Cajamarca, se inició la SUSTENTACIÓN de la tesis titulada: **PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL LOGRO DE LA COMPETENCIA ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA, EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA UNIDOCENTE N° 821073 DE POTRERILLO, ENCAÑADA, CAJAMARCA, 2023**; presentado por el Maestro en Ciencias de la Educación con Mención en Psicopedagogía Cognitiva **ROLANDO RODRIGUEZ VIGO**.

Realizada la exposición de la Tesis y absueltas las preguntas formuladas por el Jurado Evaluador, y luego de la deliberación, se acordó APROBAR..... con la calificación de SAATORCE (14) - BUENO..... la mencionada Tesis; en tal virtud, el Maestro en Ciencias de la Educación con Mención en Psicopedagogía Cognitiva **ROLANDO RODRIGUEZ VIGO**, está apto para recibir en ceremonia especial el Diploma que lo acredita como **DOCTOR EN CIENCIAS**, de la Unidad de Posgrado de la Facultad de Educación, Mención **EDUCACIÓN**.

Siendo las...11.... horas del mismo día, se dio por concluido el acto.


.....
Dr. Segundo Ricardo Cabanillas Aguilar
Asesor


.....
Dr. Virgilio Gomez Vargas
Presidente-Jurado Evaluador


.....
Dr. Carlos Enrique Moreno Huamán
Jurado Evaluador


.....
Dra. Irma Agustina Mostacero Castillo
Jurado Evaluador

Dedicatoria

A mi amada esposa Gladis, que me ha apoyado moralmente e incondicionalmente durante todo el proceso académico y el trabajo aquí presentado; además, a mis hijos Andersson y Joseph, motores emocionales, que han hecho posible todo lo que he conseguido; también, a mis padres Elvia y Rodolfo, por haberme traído a este hermoso mundo y haber estado a lo largo de mi vida velando por mi bienestar, siendo mi apoyo espiritual en todo momento.

Agradecimientos

A Dios, por su infinita amor, bondad y bendiciones para con mi familia y mi persona.

A mi asesor, el Dr. Ricardo Cabanillas Aguilar, por su dedicación, paciencia y motivación que, sin sus palabras de aliento y correcciones precisas no hubiese podido lograr uno de mis anhelados sueños. Gracias por su guía y todos sus consejos, los llevaré grabados para siempre en la memoria y practicarlo en cada espacio profesional.

Epígrafe

“Todo el que recuerda su propia educación, recuerda a sus maestros, no los métodos o técnicas. El maestro es el corazón del sistema educativo” (Sidney Hook).

Los educadores dejamos una huella en los estudiantes, porque traigo a colación de mi infancia, donde mi profesora de educación primaria, Flor Rabanal de León, le dijo a mi señor padre, no lleves a tu hijo al campo, deja que siga estudiando en Cajamarca, algún día será profesional.

Índice

Dedicatoria.....	v
Agradecimientos	vi
Epígrafe.....	vii
Índice.....	viii
Lista de tablas	xii
Lista de figuras.....	xiii
Resumen.....	xiv
Abstract	xv
Introducción	xvi
CAPÍTULO I	1
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1. Planteamiento del problema de investigación.....	1
2. Formulación del Problema	5
2.1. Problema Principal	5
2.2. Problemas derivados	5
3. Justificación de la investigación	5
3.1. Justificación teórica.....	5
3.2. Justificación práctica	6
3.3. Justificación Metodológica.....	6
4. Delimitación de la investigación	7
4.1. Epistemológica.....	7
4.2. Espacial.....	7
4.3. Temporal.....	8
5. Objetivos de la investigación	8
5.1. Objetivo General	8

5.2. Objetivos Específicos	8
CAPÍTULO II	9
MARCO TEÓRICO.....	9
1. Antecedentes de la investigación.....	9
1.1. A nivel internacional	9
1.2. A Nivel Nacional.....	12
1.3. A nivel local	17
2. Marco teórico – científico de la investigación	17
2.1. Teorías relacionadas.....	17
2.2. Estrategias lúdicas	31
2.3. Competencia escribe diversos tipos de textos	34
3. Definición de términos básicos	46
CAPÍTULO III.....	48
MARCO METODOLÓGICO.....	48
1. Caracterización y contextualización de la investigación	48
1.1. Descripción del perfil de la institución educativa	48
1.2. Breve reseña histórica de la institución educativa.....	48
1.3. Características demográficas y socioeconómicas.....	49
1.4. Características culturales y ambientales	50
2. Hipótesis de investigación	51
2.1. Hipótesis principal.....	51
2.2. Hipótesis derivadas.....	51
3. Variables de investigación	51
4. Matriz de operacionalización de variables.....	52
5. Población y muestra.....	54
5.1. Población	54

5.2. Muestra	54
6. Unidad de análisis	55
7. Métodos de investigación	55
7.1. Método hipotético deductivo	55
7.2. Método analítico sintético	55
7.3. Método descriptivo	56
7.4. Método estadístico	56
8. Tipo de investigación	56
9. Diseño de investigación	57
10. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	57
11. Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos	58
12. Validez y confiabilidad	58
CAPÍTULO IV	59
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	59
1. Resultados de la variable de estudio	59
1.1. Tablas y gráficos estadísticos	59
1.1.1. Resultados totales de las variables de estudio	59
1.1.2. Resultados de las dimensiones de la variable de estudio	61
2. Prueba de hipótesis	69
2.1. Prueba de normalidad	69
2.2. Verificación de las hipótesis de investigación	70
A. Verificación de la hipótesis general	70
B. Verificación de la hipótesis específicas	71
CONCLUSIONES	73
SUGERENCIAS	74
Referencias	75

APÉNDICES.....	84
Apéndice 01. Matriz de consistencia	84
Apéndice 02. Instrumentos de investigación de recojo de datos	86
Apéndice 03. Programa de estrategias lúdicas.....	106
ANEXOS	172
Anexo 01. Validación de los instrumentos de recojo de datos	172

Lista de tablas

Tabla 1 Estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 821073, considerados en el estudio	54
Tabla 2 Frecuencias de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, para todos los ciclos de la Institución Educativa N° 821073, de Potrerillo, Cajamarca.....	59
Tabla 3 Frecuencias de la dimensión adecua el texto a la situación comunicativa, para todos los ciclos de la Institución Educativa N° 821073, de Potrerillo, Cajamarca.....	61
Tabla 4 Frecuencias de la dimensión organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada, para todos los ciclos de la Institución Educativa N° 821073, de Potrerillo, Cajamarca... ..	63
Tabla 5 Frecuencias de la dimensión utiliza convenciones del lenguaje escrito, para todos los ciclos de la Institución Educativa N° 821073, de Potrerillo, Cajamarca.	65
Tabla 6 Frecuencias de la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto, para todos los ciclos de la Institución Educativa N° 821073, de Potrerillo, Cajamarca.	67
Tabla 7 Pruebas de normalidad del pretest y postest.	69
Tabla 8 Prueba “t” de Student entre pre-postest	70
Tabla 9 Prueba “t” de Student de los datos del pretest	71
Tabla 10 Prueba “t” de Student de los datos del postest.....	72

Lista de figuras

Figura 1 Estándares de aprendizaje de la competencia escribe diversos tipos de textos	35
Figura 2 Logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, para todos los ciclos de la institución educativa N° 821073, de Potrerillo, Cajamarca.	60
Figura 3 Niveles de logro de la dimensión adecua el texto a la situación comunicativa, para todos los ciclos de la Institución Educativa N° 821073, de Potrerillo, Cajamarca.	62
Figura 4 Niveles de logro de la dimensión organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada, para todos los ciclos de la Institución Educativa N° 821073, de Potrerillo, Cajamarca.	64
Figura 5 Niveles de logro de la dimensión utiliza convenciones del lenguaje escrito, para todos los ciclos de la Institución Educativa N° 821073, de Potrerillo, Cajamarca.	66
Figura 6 Niveles de logro de la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto, para todos los ciclos de la Institución Educativa N° 821073, de Potrerillo, Cajamarca.	67

Resumen

La investigación tuvo como objetivo general, determinar la influencia del programa de estrategias lúdicas en el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073, de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023; teniendo como hipótesis, el programa de estrategia lúdicas influye positivamente en el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna. La investigación fue de tipo aplicada, con enfoque cuantitativo y diseño pre experimental. La muestra estuvo conformada por 14 estudiantes: 3 estudiantes (1° y 2°), 6 estudiantes (3° y 4°) y 5 estudiantes (5°y 6). Para la recolección de datos se utilizó como instrumento la prueba de pretest y postest. Los resultados indica que, se logró un incremento en el nivel de logro de dicha competencia pues, antes de la intervención, más del 80% de los estudiantes se encontraba en nivel inicio; sin embargo, tras la implementación del programa, se observa una mejora significativa; el caso más notable es del IV ciclo, donde el 66.7% de los estudiantes alcanzó el nivel logrado y en el V ciclo, el 20% de los estudiantes consiguió ubicarse en el nivel de logro destacado; además, el promedio en el pretest fue de 8.92 y en el postest fue de 15.64. Ello se constató con la prueba de hipótesis de “t” de Student que dio una significancia $p < 0.001$. También, se determinó que el nivel de logro de dicha competencia sí estaba en inicio antes del programa de estrategias lúdicas ($\mu = 8.92$) y después sí mejoró significativamente ($\mu = 15.64$). Se concluye que, el programa de estrategias lúdicas sí influye significativamente en el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

Palabras clave: Estrategias lúdicas, competencia escribe, textos escritos.

Abstract

The general objective of the research was to determine the influence of the programme of playful strategies in the achievement of the competence write different types of texts in their mother tongue, in the students of the single-teacher Educational Institution N° 821073, of Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023; having as hypothesis, the programme of playful strategies has a positive influence in the achievement of the competence write different types of texts in their mother tongue. The research was applied, with a quantitative approach and a pre-experimental design. The sample consisted of 14 students: 3 students (1st and 2nd), 6 students (3rd and 4th) and 5 students (5th and 6th). The pretest and posttest were used as instruments for data collection. The results indicate that there was an increase in the level of achievement of this competence because, before the intervention, more than 80% of the students were at the beginning level; however, after the implementation of the programme, a significant improvement is observed; the most notable case is the IV cycle, where 66.7% of the students reached the achieved level and in the V cycle, 20% of the students managed to place themselves at the level of outstanding achievement; in addition, the average in the pretest was 8.92 and in the posttest was 15.64. This was confirmed with the Student's t-hypothesis test, which gave a significance $p < 0.001$. Also, it was determined that the level of achievement of this competence was at the beginning before the play strategies programme ($\mu = 8.92$) and afterwards it did improve significantly ($\mu = 15.64$). It is concluded that the playful strategies programme does have a significant influence on the achievement of competence in writing different types of texts in the mother tongue.

Keywords: Playful strategies, writing competence, written texts.

Introducción

El grave problema de la salud en todo el mundo, causado por la pandemia de la Covid-19, afectó a millones de ciudadanos y estudiantes, de igual modo sufrió América Latina y el Caribe; por supuesto, también nuestro país. Así mismo, afectó a nuestra región provincia y región de Cajamarca, trayendo consigo, el cierre de todos los centros educativos en el mundo. Problemática educativa que se remedió implementando programas educativos de educación a distancia, haciendo uso de herramientas tecnológicas, como el internet, televisión, celulares móviles y la radio; sin embargo, algunos países en vías de desarrollo, como el Perú, dejó a millones de estudiantes sin esta posibilidad digital.

El Ministerio de Educación del Perú está haciendo todos los esfuerzos para revertir esta situación y mejorar los servicios educativos, pues entiende que el aprendizaje es fundamental para el desarrollo humano de los estudiantes; en los aspectos cognoscitivo, de habilidades y actitudes, para lograr el bienestar del presente y futuro de los mismos. Precisa que la educación que queremos, es para garantizar la igualdad en el ejercicio del derecho a la educación de las peruanas y los peruanos, así como el logro de sus aspiraciones, tratando de disminuir las brechas existentes; más aún, de cara a los profundos desafíos que se revelan en los procesos sociales y desarrollos tecnológicos en el mundo y que se anuncia un futuro extremadamente complejo; por consiguiente, se plantean retos aún mayores a los que hoy vivimos y podemos prever.

La presente investigación nació de un problema observado el cual tuvo el siguiente problema general ¿Cuál es la influencia del programa de estrategias lúdicas en el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos, en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073 de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023?; al cual se le planteó el siguiente objetivo: Determinar el nivel de logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, antes de aplicar el programa de estrategias lúdicas con los

estudiantes de la institución educativa en mención; además, se supuso la siguiente hipótesis: El programa de estrategias lúdicas influye en el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos, en los estudiantes de la institución educativa en mención.

La presente tesis está estructurada en cinco capítulos: en el primer capítulo, se plantea el problema de investigación; en el segundo capítulo, se trata sobre el marco teórico conceptual; en el tercer capítulo, se desarrolla el marco metodológico; en el cuarto capítulo, se presenta los resultados y la discusión; y, finalmente en el quinto capítulo, se adjunta la propuesta de mejora, acompañada de sus conclusiones, las sugerencias, la bibliografía y anexos.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1. Planteamiento del problema de investigación

El grave embate de la pandemia en todo el mundo, causado por la Covid-19, afectó a millones de estudiantes, trayendo consigo el atraso de los aprendizajes, siendo necesario remediar y fortalecer los sistemas educativos, brindando una educación accesible, gratuita y de calidad, subsanando y ampliando el acceso a la educación con nuevos planes y programas estratégicos de recuperación.

A nivel internacional, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) (2022), reporta que “según un informe elaborado por el Banco Mundial, en colaboración con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) y UNICEF, sostienen que cuatro de cada cinco alumnos de sexto grado en América Latina y el Caribe (ALC) no alcancen el nivel mínimo de comprensión lectora; es decir, no comprenden un texto simple” (párr. 1).

En el Perú, el Ministerio de Educación (MINEDU) está haciendo esfuerzos que buscan generar mejoras significativas en los niveles de logro de las competencias asociadas al área de Comunicación. Esto se refleja, en los resultados de las evaluaciones internacionales, como los realizados por Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE); en el Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA) realizada en los últimos años: por ejemplo, en el año 2022, el Perú obtuvo un promedio de 408 puntos y se ubicó en el puesto 59 de 81 países participantes (PISA, 2023); un poco mejor que en el año 2018 donde obtuvo un promedio de 401 puntos y ocupó el puesto 64 de 77 países participantes; y mucho mejor a el año 2015, donde tuvo 398 puntos y se ubicó en el lugar 64 de 70 países (Canal-N, 2019) ; si bien existe mejorar, estas aún no son significativas pues están por debajo del promedio de los países OCDE.

En relación a los resultados anteriores, el MINEDU debería impulsar una profunda transformación en nuestro sistema educativo que aborde los factores estructurales que contribuyen a la deuda y desigualdad educativa, en este sentido, se plantea que la pandemia es una oportunidad para tomar acciones urgentes para recuperar y transformar nuestro sistema educativo, brindando una educación gratuita y de calidad para lograr el desarrollo integral de los estudiantes, al mismo tiempo proteger de la violencia socioemocional que han podido sufrir las familias y estudiantes, debido a la pérdida de sus familiares; por eso, las escuelas deben ser espacios en donde los estudiantes adquieren conocimientos y competencias para la vida.

El Proyecto Educativo Nacional (2036), precisa que la educación que queremos para el Perú, es para garantizar la igualdad en el ejercicio del derecho a la educación de las peruanas y los peruanos, así como el logro de sus aspiraciones, disminuyendo las brechas existentes, más aún de cara a los profundos desafíos que se revelan en procesos sociales y desarrollos tecnológicos que anuncia un futuro extremadamente complejo y plantean retos aún mayores a los que hoy podemos prever. (p. 13).

El MINEDU (2016), a través del Currículo Nacional de la Educación Básica 2016, precisa que:

La educación para los peruanos busca enfrentar los desafíos del presente siglo, en una sociedad diversa y aún desigual y, al mismo tiempo, con enormes potencialidades, aspiramos a una educación que contribuya con la formación de todas las personas sin exclusión, así como de ciudadanos conscientes de sus derechos y sus deberes, con una ética sólida, dispuestos a procurar su bienestar y el de los demás trabajando de forma colaborativa, cuidando el ambiente, investigando sobre el mundo que los rodea, siendo capaces de aprender permanentemente, y dotados con iniciativa y emprendimiento. (p. 6).

Dentro de este orden de ideas, nuestro país necesita superar una inercia que nos llevaría de manera inevitable a perpetuar una tendencia decadente y con resultados inciertos; por ello,

debemos adentrarnos en un futuro innovador y transformador, la Covid-19, nos puede servir para implementar con creatividad un futuro distinto, aprovechando las crisis como una oportunidad, puesto que la pérdida de miles de personas ha puesto en evidencia las graves incompetencias gubernamentales, como la desarticulación entre la salud y la educación, sectores muy importantes que deben contribuir para construir una ciudadanía responsable.

En efecto, los problemas de aprendizaje también afecta a nuestra región de Cajamarca, pues se ha evidenciado los graves problemas e ineficiencias de la dirección regional de educación como ente descentralizado del sistema educativo en el país, debido a la desigualdad y preocupante distancia en el uso de las herramientas tecnológicas, sentenciando con ello a los más desfavorecidos, espacio en el que encontramos también al profesorado con nulas o escasas competencias y habilidades digitales, sumado a ello, los programas curriculares enciclopédicos, siendo prácticamente inviables y con escasa pertinencia a las necesidades, características e inquietudes de la comunidad educativa; además, una existencia de doble oferta educativa pública - privada, con marcadas diferencias en cuanto a recursos y oportunidades.

Por otro lado, el Proyecto Educativo Regional (2036), tiene como propuesta pedagógica formar “Ciudadanos con salud integral y bienestar socioemocional que construyen una vida en equilibrio en comunidades ecoeficientes con prácticas ambientales, atentos a la huella de carbono, a partir de la gestión del desarrollo conjunto de la escuela, la familia y la comunidad”. (p. 57).

El proyecto educativo regional al 2036, se presenta como una propuesta pedagógica, que tiene como enfoque formar ciudadanos con salud integral y bienestar socioemocional que construyen una vida en equilibrio en comunidades ecoeficientes, con prácticas ambientales, atentos a la huella del carbono, a partir de la gestión del desarrollo conjunto de la escuela, la familia y la comunidad.

Por otro lado, el MINEDU (2023), da a conocer los resultados de la Evaluación Muestral (EM) realizada en noviembre del año 2022, en el área de Ciencia y Tecnología para los estudiantes del 2° grado de secundaria de la región de Cajamarca, en ellos indica que la mayoría de estudiantes se ubicaron en nivel inicio con un 48,9 % y en nivel proceso hay un 22,6 % y solo hay un 7,5 % de estudiantes en nivel satisfactorio; prácticamente manteniendo los resultados obtenidos en la evaluación de los años 2018 y 2019; por lo que es necesario implementar nuevas estrategias didácticas para poder superar estos resultados en el aprendizaje de dicha área (p.53).

En nuestro contexto en la Institución Educativa Unidocente, el desarrollo de las competencias asociadas al área de Comunicación a nivel primario ha sido deficiente, sobre todo en la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, pues se evidencia que los estudiantes tienen deficiencias notorias para poder elaborar textos escritos; además, casi no comprende lo que leen y tienen vergüenza al momento de comunicarse en público. Ello a diversos factores como a los efectos negativos que causó la pandemia del Covid-19, la precaria economía de los padres de familia, rezagando el enfoque comunicativo, teórico y metodológico que orienta la enseñanza - aprendizaje del área de comunicación, el cual se enfoca en una perspectiva sociocultural y enfatiza las prácticas sociales del lenguaje.

En cuanto a la producción de textos narrativos y argumentativos, los estudiantes no han tenido un logro destacado más allá de escribir textos muy sencillos y cortos, en base a anécdotas, relatos, fábulas, cuentos, leyendas de la zona sociocultural donde se vive, hemos caído en una repetición por parte de los alumnos, que simulan un conocimiento de los conceptos correspondientes, pero que, en realidad, como proceso de iniciación en la escritura específica no hemos tenido logros muy importantes.

En relación a la problemática expuesta, implementar un programa de estrategias lúdicas, se presenta como una alternativa que pretende mejorar la competencia escribe diversos

tipos de textos [...], en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073, de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023.

2. Formulación del Problema

2.1. Problema Principal

- ¿Cuál es la influencia del programa de estrategias lúdicas en el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos, en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073 de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023?

2.2. Problemas derivados

PD1. ¿Cuál es el nivel de logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, antes de aplicar el programa de estrategias lúdicas en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073, de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023?

PD2. ¿Cómo implementar el programa de estrategias lúdicas para mejorar el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073, de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023?

PD3. ¿Cuál será el nivel de logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna después de aplicar el programa de estrategias lúdicas en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073, de potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023?

3. Justificación de la investigación

3.1. Justificación teórica

La presente investigación se fundamenta en diversas teorías como; la teoría socio constructivista de Lev Vygotsky y la teoría social de Baron y Byrne.

De acuerdo al marco teórico y metodológico que orienta la enseñanza aprendizaje, corresponde al enfoque comunicativo, el cual se encamina en una perspectiva sociocultural; es decir, enfatiza las prácticas sociales del lenguaje, a través de los cuales los estudiantes comprenden y producen textos orales y escritos de distinto tipo, formato y género textual con el propósito de escribir textos narrativos y argumentativos.

Se encamina en una perspectiva sociocultural porque la comunicación se encuentra situada en contextos sociales y culturales diversos donde se generan identidades individuales, es así que, el programa de estrategias lúdicas se adapta a las características propias de nuestros contextos, por eso, se toma en cuenta cómo se usa estos juegos lúdicos según el momento históricos del hecho educativo y de acuerdo a las características socioculturales de nuestra zona rural.

3.2. *Justificación práctica*

La presente investigación, sirvió para conocer la situación problemática que demanda atender al interior de la comunidad educativa, partiendo de la realidad concreta de la población escolar; vale decir, considerando sus necesidades e intereses y gestionar los procesos pedagógicos para el logro de los aprendizajes durante el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos, en el área de comunicación, de los estudiantes del nivel de Educación Primaria de la Institución Educativa Pública de Menores N° 821073, de Potrerillo, Encañada, Cajamarca; de este modo, se implementó el programa de estrategias lúdicas para el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos, básicamente en textos narrativos y argumentativos.

3.3. *Justificación Metodológica*

En relación con el aspecto metodológico, el programa de estrategias lúdicas, tiene un valor muy útil como herramienta auxiliar pedagógica, incluyéndose en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje, juegos lúdicos que sirve como estímulo y motivación para que los

estudiantes escriban textos en su lengua materna con énfasis en textos descriptivos y narrativos con alegría y entusiasmo, pues sus manifestaciones e interacciones en pares o en equipos, permite el desarrollo del sentido de la observación, cooperación y convivencia.

Además, lleva a la práctica lo estipulado en el Currículo Nacional de Educación Básica (2016), que considera que:

Las sesiones de aprendizaje deben elaborarse en base a los patrones culturales diversos y las consecuencias que estas tienen para sí mismo y para los demás. Ello le permite regular su comportamiento, en favor de su bienestar y el de los demás. (p. 45).

4. Delimitación de la investigación

4.1. Epistemológica

El paradigma de nuestra investigación se ubica en el positivista, porque busca solucionar el problema real de los estudiantes, del estancamiento del proceso de enseñanza aprendizaje causado por la pandemia del COVID-19, y la falta de motivación del docente y de los estudiantes.

El problema de investigación tiene un enfoque cuantitativo, porque soluciona el objeto de estudio de manera objetiva a través de la aplicación del programa de estrategias lúdicas para el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, generado a partir de un proceso deductivo y análisis estadístico inferencial, a fin de probar las hipótesis previamente formuladas.

4.2. Espacial

La presente investigación se desarrolló en la Institución Educativa Pública de Primaria de Menores, Unidocente N° 821073, del caserío de Potrerillo, comprensión del Distrito de la Encañada, de la Provincia y Región de Cajamarca.

4.3. Temporal

La tesis tuvo su inicio con la aprobación del proyecto de investigación a partir de diciembre del año 2021, luego se desarrolló el marco teórico durante el año 2022 y la aplicación del pretest y posttest al inicio del año 2023, concluyendo con los análisis estadísticos en diciembre del mismo año.

5. Objetivos de la investigación

5.1. Objetivo General

- Determinar la influencia del programa de estrategias lúdicas en el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos, en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073 de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023.

5.2. Objetivos Específicos

- OE1.** ¿Determinar el nivel de logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, antes de aplicar el programa de estrategias lúdicas en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073, de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023?
- OE2.** ¿Diseñar y aplicar el programa de estrategias lúdicas en el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073, de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023?
- OE3.** ¿Medir la mejora del nivel de logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, después de aplicar el programa de estrategias lúdicas en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073, de potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023?

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

1. Antecedentes de la investigación

1.1. A nivel internacional

Cobeña y Bote (2023), con su investigación denominada *Actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo del lenguaje verbal en los niños del Subnivel II*, realizada en Ecuador y publicada en la Revista Ciencias de la Educación; donde abordó la problemática relacionada con el bajo desarrollo del lenguaje verbal en los niños, y se propuso como objetivo diseñar una guía de actividades lúdicas para el desarrollo del lenguaje verbal en los niños de 4 años. El estudio se realizó en la Unidad Educativa Sucre Mielles, en la parroquia Cojimíes con un tipo de investigación descriptiva y un enfoque cuantitativo. La investigación fue de tipo aplicada con enfoque cuantitativo y método explicativo. Para la recolección de datos se utilizó las técnicas encuesta y la ficha de observación. La población estuvo representada por 20 niños y 3 docentes. Los resultados iniciales, indicaron que los niños presentan dificultades al identificar el sonido inicial, final de una palabra en el desarrollo del lenguaje verbal; sin embargo, después de la aplicación de las actividades lúdicas son significativas tanto en los aspectos, morfológico, semántico, sintáctico y el uso que los niños le dan a la expresión oral.

La investigación anterior, aporta evidencia relevante sobre el impacto de las estrategias lúdicas en el desarrollo del lenguaje verbal en niños, lo que refuerza la importancia de su aplicación en la enseñanza de la competencia "Escribe diversos tipos de textos" debido a que es otra competencia del área de comunicación. Sus hallazgos indican que las actividades lúdicas favorecen el desarrollo de habilidades lingüísticas esenciales. En este sentido, la presente tesis podría beneficiarse de estos resultados al considerar estrategias lúdicas como herramientas clave para fortalecer la producción de textos en los niños de educación primaria

Fernández (2019), en su tesis de doctorado denominada *El juego profesional pedagógico en la formación inicial del licenciado en educación primaria*; presentada en la Universidad Matanzas- Cuba: donde se propuso como objetivo principal elaborar una metodología para el uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria. Concluyó, que la metodología propuesta tiene como propósito contribuir al uso del juego profesional pedagógico como estrategia de enseñanza en la formación inicial del Licenciado en Educación Primaria desde las didácticas particulares. Se estructura en tres fases y su concreción se logra mediante procedimientos metodológicos que transitan desde los diagnósticos hasta aquellos que se encaminan al control y evaluación de las transformaciones alcanzadas.

Esta investigación es uno de los referentes, resalta la importancia de estrategias lúdicas estructuradas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos hallazgos sugieren que la incorporación de estrategias lúdicas en el aula no solo beneficia el aprendizaje de los estudiantes, sino que también fortalece la práctica docente, permitiendo mejorar el desarrollo de habilidades comunicativas y la escritura de diversos tipos de textos en primaria.

Reyes (2015), en su tesis de doctorado denominada: *Aplicación de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de educación primaria.*; presentada en la Universidad Nacional Abierta de Córdoba de Venezuela. La autora de la tesis concluye en que, son muchos los autores que, bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. Por ello, el desarrollo del niño está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que le dedica todo el tiempo posible, a través de él desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, adquiere las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a

crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

Así mismo, expresa que el juego puede llevar al niño de manera gradual hacia el trabajo en sí, además de contribuir al desarrollo ordenado de su capacidad de asimilación y razonamiento, a reforzar sus hábitos de trabajo y atención y a mantener vivo el sentido de la dignidad del trabajo, lo cual resulta necesario y esencial para la democracia. Esto ha llevado a afirmar que los juegos contribuyen al desarrollo de la acción, de la decisión, de la interpretación y de la socialización del niño.

Carrillo (2024), en su tesis de doctorado denominada: *La gamificación como alternativa para fomentar el aprendizaje de la lengua española en los estudiantes del grado tercero de la Institución Etnoeducativa Integral Rural Numain Maleiwa del Municipio de Uribí (La Guajira)*; presentada en la Corporación universitaria del Caribe- Colombia, donde tuvo finalidad usar a la gamificación como alternativa para fomentar el aprendizaje de la lengua española en los estudiantes en mención. La investigación fue de tipo aplicada con enfoque cualitativo, e interpretativo. La muestra estuvo conformada por 31 estudiantes; los datos fueron recogidos por medio de una entrevista y el diario de campo y para evaluar los aprendizajes se hizo uso de juego creados desde Quizzis, Educaplay y Mundo primaria. Llegó a concluir que la implementación del proyecto de gamificación para fomentar el aprendizaje de la lengua española en estudiantes del grado tercero ha demostrado ser una estrategia efectiva y se logró aumentar el interés y la participación oral y escrita de los estudiantes.

La investigación anterior, aporta evidencia significativa sobre el impacto positivo de la gamificación en la capacidad de escribir, lo que resulta pertinente para la presente tesis sobre estrategias lúdicas y su influencia en la escritura de diversos tipos de textos en el área de comunicación. Sus hallazgos indican que los juegos por medio de plataformas digitales

favorecen la motivación y participación de los estudiantes, mejorando tanto sus habilidades orales como escritas.

1.2. A Nivel Nacional

Vásquez y Pérez (2020), en su tesis doctoral denominada *Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria*; publicada en el Revista de Investigación Educativa de la REDIECH; donde tuvo como objetivo principal determinar la efectividad del programa de actividades lúdicas en la comprensión de textos en estudiantes de 2° grado de educación primaria. La investigación fue de tipo aplicada con enfoque cuantitativo y diseño cuasi experimental (dos grupos) y una población de 72 estudiantes, para cuantificar la variable “Comprensión de textos” se aplicó una ficha de observación, como instrumento de recojo de datos. Los resultados muestran que la mayoría de estudiantes en ambos grupos se ubicó en el nivel inicio antes de la aplicación del programa, posteriormente se ubicaron en los niveles bueno y excelente. Así mismo, se determinaron diferencias altamente significativas en los rangos promedio de los grupos experimental y control, así como en la prueba de pre test y post test del grupo experimental. Se concluye la efectividad del programa destacando mayor incidencia de logro en las dimensiones literal e inferencial.

La investigación de Vásquez y Pérez (2020), pone en evidencia la efectividad de las estrategias lúdicas en la mejora de conocimientos en estudiantes de educación primaria, lo que resulta relevante para la presente tesis sobre su influencia en la competencia escribe diversos tipos de textos. Estos resultados respaldan la idea de que el uso de estrategias lúdicas en el aula es una herramienta clave para mejorar las capacidades de escribir de los estudiantes.

Aguilar (2020), en su tesis de doctorado denominada *Estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en estudiantes de segundo grado de educación primaria*, Trujillo 2019. Presentada en la Universidad César Vallejo de Perú; donde tuvo como objetivo principal demostrar que la aplicación de las Estrategias Lúdicas mejora la producción de textos

escritos en los estudiantes del contexto educativo en mención. La investigación fue de tipo aplicada con enfoque cuantitativo. Para ello se consideró a 105 estudiantes, entre 7 y 8 años de edad, con características similares. Para la recolección de los datos se utilizó la Guía de Observación para medir el nivel de la producción de textos. Los datos recogidos demostraron que los estudiantes mejoran su rendimiento en la producción de textos escritos después de la aplicación del programa, con un efecto a largo plazo. La efectividad del programa se manifiesta al reportar una migración de estudiantes al nivel alto de la escala de medición en un 57%. Por lo que llegó a concluir que las dificultades que presentan los estudiantes al producir sus textos escritos mejoran significativamente con la aplicación del programa centrado en las estrategias lúdicas.

La autora se refiere a que en los textos escritos descriptivos los estudiantes de segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial “Madre de Cristo” del grupo de control y experimental mostraron contextos iniciales similares según los resultados obtenidos en la prueba “t” de Student: $p = 0.414$; además, al aplicar diversas estrategias se perfeccionó la producción de textos escritos ayudando a evidenciar el proceso de aprendizaje en los diferentes contextos en los que interactúa el estudiante en la vida diaria, por otra parte, la importancia de aprender a utilizar estrategias lúdicas permite desarrollar en los estudiantes la planificación, textualización de los textos que desean escribir y luego revisarlos; por ello, el desarrollo e implementación de la estrategia lúdico-didácticas para la enseñanza y aprendizaje permite establecer que ayuda al progreso de una educación constructiva y de calidad.

Sánchez (2020), en su tesis de doctorado denominada *Aplicación de los Juegos dramáticos para mejorar la expresión oral en estudiantes de educación primaria*, Trujillo 2019; presentada en la Universidad César Vallejo de Perú; donde el objetivo general fue determinar cómo la aplicación de juegos dramáticos mejora la expresión oral de los estudiantes mencionados. El tipo de investigación fue aplicada con enfoque cuantitativo y diseño cuasi

experimental (con dos grupos de investigación: experimental y control), aplicándosele una pre prueba y post prueba. La muestra estuvo conformada por 30 estudiantes de la sección “A”, grupo experimental y 30 de la sección “B” como grupo control. Con ambos se trabajó efectivamente los juegos dramáticos para mejorar la expresión oral. Se aplicó la técnica observación directa, siendo la guía de observación su instrumento de medición, el cual constó de 18 ítems. Los resultados con la prueba U de Mann-Whitney indica que existe diferencia significativa entre el rango promedio de la posprueba del grupo experimental y del grupo control de la VD ($p = 0.000$), por lo tanto, se evidencia la mejora de la Expresión oral en la posprueba del grupo experimental con respecto a la posprueba del grupo control debido a la aplicación de los Juegos dramáticos.

La autora afirma que luego de la aplicación de los juegos dramáticos, los resultados obtenidos en la post prueba del presente estudio fueron, el 7% en el nivel bueno y el 93% en excelente; por lo que hace referencia al correcto pronunciamiento de las palabras, considerando la claridad y fluidez, el adecuado volumen y tono de voz; a la vez, la utilización de un apropiado vocabulario y una idónea postura y gestos. Además, para demostrar que los juegos dramáticos influyeron significativamente en la expresión oral se aprovechó las actividades escolares como: el aniversario de la institución educativa, celebración del día de la madre, entre otros; y así, se puso en evidencia lo aprendido por los estudiantes y demostrar la efectividad del estudio.

Vásquez (2020), en su tesis de doctorado denominada *Estrategias lúdicas para mejorar la Comprensión de textos en estudiantes de segundo grado de educación primaria*, Trujillo, 2019. Presentada en la Universidad César Vallejo de Perú; donde tuvo como objetivo principal determinar cómo las actividades lúdicas influyen en la comprensión de textos en estudiantes de segundo grado en mención. La investigación fue de tipo aplicada, con diseño cuasi experimental, desarrollado en una muestra de 72 estudiantes a quienes se le aplicó la Ficha de observación para la comprensión de textos. Los resultados indican que la mayoría de estudiantes

de ambos grupos se ubicaron en el nivel inicio antes de la aplicación del programa (pre test), resultados que se modifican en el post test donde los estudiantes se ubican en el nivel bueno y excelente. Además, al realizar la prueba de hipótesis, mediante el estadístico de U de Mann Whitney se determinó una diferencia estadísticamente significativa ($p < 0.05$) entre los rangos promedio obtenidos en la prueba de post test por los grupos experimental y control. Por lo que llegó a la conclusión, que el programa de actividades lúdicas mejora significativamente la comprensión de textos en los estudiantes de segundo grado de la institución educativa en mención

La autora de la tesis, precisa que la aplicación del programa de estrategias lúdicas mejoró significativamente la dimensión literal de la comprensión de textos en los niños de segundo grado de primaria, pasando de un nivel bajo en el 100% de los estudiantes a un nivel bueno (16.7%) y excelente (83.3%) en el grupo experimental. Además, el programa de estrategias lúdicas mejoró significativamente la dimensión inferencial de la comprensión de textos en los niños de segundo grado; pasando de un nivel bajo en el 100% de los estudiantes a los niveles bueno (47.2%) y excelente (47.2%) de los estudiantes del grupo experimental. Finalmente, el programa de estrategias lúdicas mejoró significativamente la dimensión crítico valorativa de la comprensión de textos en los niños de segundo grado de primaria de la I.E. Simón Lozano.

Yancce (2020), en su tesis de doctorado denominada *Estrategias lúdicas para la producción de textos narrativos en estudiantes del quinto ciclo de educación primaria, Ayacucho 2019*. Presentada en la Universidad Cesar Vallejo; donde se propuso como objetivo general determinar la influencia de las estrategias lúdicas en la producción de textos narrativos en estudiantes del V Ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 38313/Mx-P, Silvia 2019. La investigación fue de tipo aplicada con enfoque cuantitativo y diseño pre experimental. Para la recopilación de datos se consideró una ficha de observación. El

estadígrafo utilizado en la presente investigación fue Test de Wilcoxon que dio un p valor igual a 0.000 que es menor a 0.05. Por lo que, llegó a concluir que la aplicación de las estrategias lúdicas produce efectos significativos en la producción de textos narrativos en estudiantes del V Ciclo de educación primaria de la Institución Educativa N° 38313/Mx-P, Silvia 2019.

La investigación de Yancce, sobre actividades lúdicas y mejorar la educación a través de métodos innovadores y lúdicos, aportan evidencias significativas que enriquece a trabajos de investigación como la presente tesis.

Galvez (2024), en su tesis de doctorado denominada *influencia de la gamificación en el aprendizaje de comunicación en educación primaria*; presentada en la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión; donde tuvo como objetivo principal explicar cómo influye la gamificación en el aprendizaje de comunicación en estudiantes del 4° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 21581 Decisión Campesina de Barranca. La investigación fue de tipo aplicada, diseño cuasi experimental, enfoque cuantitativo y por su nivel de profundidad es explicativa. La muestra estuvo compuesta por 54 estudiantes, 27 del 3° grado sección A como grupo experimental y 27 del 3° grado sección B como grupo de control. Se realizaron 10 sesiones con aplicación de la gamificación, las que estuvieron sistematizadas mediante formularios de sesiones de clase, los cuales fueron evaluados mediante una hoja de cotejo por cada sesión. Los resultados indicaron, que el 75.2% de los estudiantes del grupo experimental siempre leen de forma adecuada diversos tipos de textos escritos en su lengua materna, a diferencia del grupo de control que está representado por el 65.5%. Así mismo, el 78.7% de los estudiantes del grupo experimental siempre escribe diversos tipos de textos en su lengua materna de forma adecuada, a diferencia del 62.1% del grupo de control que demuestra esta capacidad de forma adecuada. Finalmente, el 82.7% de los estudiantes del grupo experimental siempre se comunica oralmente en su lengua materna de forma adecuada, a diferencia del 55.6% del grupo de control. Llegó a concluir, que la gamificación influye en

el aprendizaje de comunicación en estudiantes del 4° grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 21581.

1.3. A nivel local

Después de haber realizado una exhaustiva búsqueda sobre las tesis “Programa de estrategias lúdicas en el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N.º 821073 de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023”, siendo las variables de estudio, estrategias lúdicas en el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos, en buscadores y repositorios a nivel local, no existe investigaciones relacionadas a nivel doctoral, indagación que se ha efectuado durante varios días en los buscadores como: www.redalyc.org, www.alicia.concytec.gob.pe, www.renati.sunedu.gob.pe y www.lareferencia.info, siendo páginas que albergan información de universidades locales como la Universidad Nacional de Cajamarca, la Universidad Privada del Norte, así como la Universidad César Vallejo, las que se encuentran relacionadas a nivel local; también, se ha buscado en otros repositorios como en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Universidad Peruana Cayetano Heredia, entre otras. Por ello, la presente investigación sería la primera investigación del tema a nivel de doctorado en nuestra región de Cajamarca.

2. Marco teórico – científico de la investigación

2.1. Teorías relacionadas

2.1.1. Teoría de Ausubel y el aprendizaje significativo utilizando dinámicas lúdicas para afianzar la lectoescritura. Ausubel (1980), considera que aprendizaje significativo radica en la importancia de:

La adquisición permanente del conocimiento; los cuales deben ser necesarios para satisfacer las demandas de la vida cotidiana de los estudiantes [...] la significatividad es en gran parte un fenómeno personal y podrá lograrse sólo cuando el individuo esté dispuesto a realizar los

esfuerzos activos, indispensables para integrar el material conceptual nuevo en su singular marco de referencia. (p. 421).

Esto significa que el profesor no puede aprender por el alumno a navegar intelectualmente, sólo puede presentarle las ideas tan significativamente como sea posible, el profesor tiene el trabajo real de articular las nuevas ideas en un marco de referencia personal que sólo puede realizarlo el alumno.

Al hablar de aprendizaje significativo es necesario resaltar lo que afirmó Ausubel (1983) :

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información “se conecta” con un concepto relevante pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de “anclaje” a las primeras (p. 14).

Ausubel (1983), plantea que existen tres tipos de aprendizajes; el tipo básico de aprendizaje que es el de representaciones, que consiste en hacerse del significado de símbolos solos o aislados, generalmente palabras; a través de conceptos, que vienen a ser ideas unitarias, un tanto genéricas o categóricas y que se representan también a través de símbolos, formando con estas palabras combinaciones en forma de una oración; y finalmente, considera un aprendizaje a través de proposiciones, que consiste en captar el significado de las nuevas ideas enunciadas en forma de proposiciones (Ausubel, 1983, p. 61).

Dicho de otra manera, en el aprendizaje de proposiciones es conocer el significado de lo que se expresa de diferentes maneras, esto significa que la proposición no es la suma de las palabras o significados, donde los estudiantes aprenden el significado de una nueva idea compuesta, producto de una situación problemática objetiva o juego lúdico real.

Parra y Mejia (2022), indican que, “El aprendizaje significativo es sustancial para el estudiante porque permitirá con éxito desarrollar nuevas ideas, nuevas capacidades de interpretar, sintetizar y conceptualizar los conocimientos” (p. 1).

En el sentido, El MINEDU, pretende que los docentes busquen generar aprendizajes significativos en los estudiantes, para que sean autónomos y de cierta manera ser exitosos.

De los párrafos anteriores, se puede decir que la escuela tiene responsabilidades innegables con respecto a la salud mental de los estudiantes y al desarrollo de su personalidad misma, en buena cuenta por que los estudiantes permanecen buena parte de su tiempo en la institución educativa en la cual desempeñan muchas actividades educativas significativas, interactuando con sus pares o grupos de interés y obtienen gran parte de su desarrollo con adultos que debe responder a las demandas de la sociedad. En virtud de su interacción con el profesor y compañeros y de su participación activa dentro y fuera de la programación curricular gracias a intervención de juegos lúdicos, los estudiantes dan pasos muy importantes como su emancipación respecto de sus padres, relaciones con sus compañeros, adultos y personas de sexos opuestos, por eso, es importante que el profesor no deje pasar por alto su responsabilidad de formar ciudadanos íntegros para su familia y la sociedad.

2.1.2. El aprendizaje social y cooperativo de Albert Bandura aplicando estrategias lúdicas en contexto socio cultural. El aprendizaje social de Albert Bandura, destaca que el aprendizaje ocurre mediante la observación, la imitación y la retroalimentación, lo que resulta relevante al aplicar estrategias lúdicas en el aula. Los juegos y dinámicas colaborativas no solo motivan a los niños, sino que también les permiten construir conocimientos de manera conjunta; en este sentido, en el presente apartado se considera con más énfasis esta teoría.

Moctezuma (2017), relata que Albert Bandura no solo definió su teoría si no que realizó experimentos para verificar, en este sentido Bandura realizó un experimento al que denomino

el muñeco Bobo, con el que demostró que exponer a niños a violencia induciría a ser más agresivos dicho experimento consistió en:

El tomo una muestra de 72 niños, 36 niñas y 36 niños de entre tres y seis años de edad, de la guardería de la Universidad; posteriormente dividió a los niños en tres grupos: al primero grupo les mostró videos de adultos agrediendo verbal y físicamente a los muñecos Bobo; el segundo grupo veía actividades no agresivas con los muñecos, y el tercero no se le mostro los muñecos. Luego, los niños que fueron testigos de la violencia a los muñecos, comenzaron a golpearlos y lanzarlos, los que presenciaron buenos gestos, en su lugar jugaban con los muñecos y el tercer grupo los ignoraban (p.170).

El experimento del muñeco Bobo de Albert Bandura demuestra que los niños aprenden por observación e imitación, adoptando comportamientos según los modelos que observan. En el contexto de las estrategias lúdicas para mejorar la escritura en estudiantes de primaria, este principio resalta la importancia de exponer a los niños a modelos positivos de aprendizaje; es decir, si los estudiantes observan a sus compañeros escribir, corregir y mejorar textos de manera colaborativa, es más probable que imiten estas prácticas y desarrollen su competencia escrita.

Por otro lado, el aprendizaje colaborativo es un enfoque clave para potenciar el desarrollo de la escritura en estudiantes de primaria, ya que promueve la interacción, el intercambio de ideas y la construcción conjunta del conocimiento. La colaboración permite que los estudiantes observen, imiten y adapten diferentes técnicas de escritura mientras reciben retroalimentación de sus compañeros y docente.

En ese sentido, Barkley, Cross y Major (2007), consideran que el aprendizaje colaborativo implica “priorizar actividades para que los integrantes trabajen por parejas o en pequeños grupos, el docente dará las indicaciones durante el inicio y el desarrollo de las

actividades, luego ellos intercambien información sobre sus conocimientos previos, así como del análisis para lograr el objetivo de aprendizaje común” (p.17).

Según los autores en mención, el trabajo colaborativo fomenta el trabajo en parejas o pequeños grupos con la orientación del docente para intercambiar conocimientos y alcanzar objetivos comunes. Aplicado a estrategias lúdicas para mejorar la escritura en primaria, este enfoque permite que los estudiantes desarrollen su creatividad y expresión escrita mediante juegos como la narración colaborativa o la escritura en cadena.

Por otro lado, sobre el aprendizaje cooperativo, Díaz (2005), expresa que:

Las instituciones educativas deben fomentar la competición sana, porque en el mundo en que vivimos "el pez grande se come al chico". Visto de esta forma, los estudiantes avanzados resultan perjudicados al trabajar en los grupos heterogéneos de aprendizaje cooperativo, pues cada miembro de un grupo de aprendizaje cooperativo debe trabajar lo mismo y alcanzar el mismo nivel de rendimiento, puesto que en el aprendizaje cooperativo es conveniente dar una sola calificación grupal, sin considerar los resultados individuales (p. 135).

Sobre la motivación en la institución educativa a través de la estrategia lúdica Díaz (2005), manifiesta que

Los educadores al inicio de la actividad de aprendizaje, gracias al empleo de una dinámica de juego grupal, un acertijo o una serie de interrogantes inductoras continua la chispa encendida desde el inicio hasta el final de la clase. La motivación no se activa de manera automática ni es privativa del inicio de la actividad o tarea, sino que abarca todo el episodio de enseñanza - aprendizaje, y que el alumno, así como el docente deben realizar deliberadamente ciertas acciones, antes, durante y al final, para que persista o se incremente una disposición favorable para el estudio. (p. 94).

Las estrategias lúdicas permiten a los alumnos estar motivados por aprender de inicio a fin; en consecuencia, los profesores somos los responsables de mantener motivados a los

estudiantes y evitar el fracaso en el rendimiento académico y progreso de sus aprendizajes. En consecuencia, el manejo de la motivación para aprender debe estar presente durante todo el desarrollo de la clase.

2.1.3. Teoría de Goleman, la inteligencia social y las relaciones humanas para escribir textos en su lengua materna a través de estrategias lúdicas. Goleman (2006), nos explica la inteligencia social, a través de un relato de un diálogo entre tres adolescentes de doce años que se encaminan hacia un campo de fútbol para asistir a clase de gimnasia donde:

Delante va un muchacho gordito seguido de otros dos de aspecto atlético que se mofan de él, en el que uno de ellos lanza una pregunta de forma sarcástica y despectiva, ¿Así que vas a tratar de jugar al fútbol?, tal situación se habría desencadenado en una pelea. Sin embargo, el adolescente gordito cierra los ojos unos instantes y respira profundamente, como si estuviera preparándose para un enfrentamiento. No obstante, se dirige a los demás con voz tranquila y serena diciendo, sí, ya sé que no juego muy bien al fútbol, pero aun así voy a intentarlo, y luego, tras una breve pausa, agrega; pero lo cierto es que sé dibujar muy bien, mostradme algo y veréis lo bien que lo dibujo; después, dirigiéndose a su antagonista, añade; ¡Me parece fantástico que sepas jugar bien al fútbol! ¡Me parece realmente fantástico! A mí también me gustaría jugar tan bien como tú, quizás, si sigo entrenándome, acabe consiguiéndolo; la verdad es que no juegas tan mal, responde entonces el primero, completamente desarmado, en un tono muy afectuoso, si te interesa quizás pueda enseñarte algunas cosas.

Este corto relato es un ejemplo muy importante sobre la inteligencia social puesto de manifiesto que termina en una muy buena amistad, de lo contrario podría haber generado una enemistad; empero, el gordito quien era un brillante artista supo capear las turbulentas corrientes sociales de los otros dos adolescentes; además, superó con creces una competición inter cerebral invisible y mucho más sutil.

En el aula de clase o fuera de ella, en la participación de los juegos lúdicos se torna muy importante desarrollar la llamada “inteligencia social”, en la medida en que la neurociencia

empieza a cartografiar las regiones cerebrales que controlan la dinámica interpersonal y es que, uno de los caminos es a través de los juegos lúdicos aplicado con los estudiantes motivo del presente trabajo.

De acuerdo con la teoría de Goleman, para el caso del objeto de estudio, nos ayuda a gestionar nuestras emociones y motivarnos por la escritura de textos narrativos y argumentativos, por cuanto, las estrategias lúdicas influyen significativamente a superar los obstáculos y saber manejar las emociones, posterior a la revisión de sus textos escritos como primer borrador.

La estrategia lúdica, también hace que los estudiantes se socialicen y puedan comprender a los demás y es que a decir de Baron y Byrne (2006) , manifiestan:

Lo importante que es el saber comprender a los demás, pues durante mucho tiempo, la percepción social ha sido un tema de estudio e interés para los psicólogos sociales, con el objeto de acercarnos a lo que ha revelado la investigación, sobre todo en el proceso de la comunicación no verbal, la comunicación entre individuos de una determinada comunidad que implica un lenguaje no hablado de expresiones faciales, contacto visual, movimientos corporales, posturas entre otros (p. 39).

En ese sentido, la aplicación de los juegos lúdicos, también permite conocerse, agradecerse, iniciar una relación más participativa, solidaria y humana.

Por consiguiente, la estrategia lúdica como herramienta auxiliar en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje en el aula de clase o fuera de ella, podemos manifestar que es a través de éstas que los estudiantes logran captar de manera más ágil los conocimientos, las habilidades y destrezas impartidos por el profesor, quien a lo largo de la experiencia propia ha venido evolucionando en el uso de estrategias y métodos y la forma de actuar en el aula, pese a que estamos en la era de la tecnología digital; sin embargo, esto no reemplazará jamás al profesor, pues éste imparte afecto, emociones, actitudes, entre otros, algo que la tecnología no lo puede

hacer; por ello, el docente debe adaptarse y poner en práctica todas las herramientas y estrategias metodológicas a su alcance.

2.1.4. Teoría del contexto de Van Dick aplicando estrategias lúdicas. Al considerar una tesis sobre estrategias lúdicas y su influencia en la competencia, la teoría del contexto de Teun A. Van Dijk resulta fundamental, ya que proporciona herramientas para analizar cómo se construye, organiza y comprende el discurso en diversos contextos educativos.

Teun A. Van Dijk es un autor que ha desarrollado la teoría del contexto, Van Dijk y Cárdenas (2011), indican que “los productores y destinatarios de un mensaje construyen modelos mentales para representar los aspectos relevantes de la interacción discursiva proporcionando un conjunto de propiedades socio-cognitivas que configuran las situaciones sociales” (p. 288).

Van_Dijk (2001), sostiene que “el contexto explica cómo los participantes son capaces de adaptar (la producción y la recepción/interpretación) del discurso a la situación comunicativa interpersonal-social” (p. 71). Además, Van_Dijk (2001), indica que sirve “para que la gente (los participantes en una interacción o comunicación) tenga una representación más o menos adecuada y relevante de su entorno” (p. 73).

Tiene relación con la teoría del texto que es una rama de la lingüística y teoría literaria que estudia cómo se estructura, organiza e interpreta el texto escrito; considera varios aspectos esenciales como la coherencia, cohesión, la intención comunicativa y la adecuación al contexto; además, se basa en las relaciones comunicativas de un texto, y se interesa por estudiar la macroestructura y la superestructura, que son estructuras globales del texto.

Por otro, Meersohn (2005) en su análisis al discurso de Van Dick, manifiesta que “de la influencia de los mensajes mediáticos, debemos examinar los procesos cognitivos y representaciones involucradas en los efectos y usos mediáticos, para saber exactamente lo que significa cuando hablamos de opiniones, actitudes o ideologías del público” (p.301).

Finalmente, Van Dijk destaca la importancia de la coherencia, la cohesión y la estructura del texto en la comunicación, aspectos clave para diseñar y evaluar estrategias lúdicas que favorezcan el desarrollo de competencias.

2.1.5. La cocina de la escritura de Daniel Cassany en el proceso de escribir de los niños. En una tesis sobre estrategias lúdicas y su influencia en la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, la obra Cocinando con la escritura de Daniel Cassany aporta una perspectiva valiosa al abordar el proceso de escritura como una actividad creativa, dinámica y accesible.

En la opinión de Cassany (1993), escribir es “mucho más que conocer el abecedario, saber juntar letras, o firmar el documento de identidad. Quiere decir ser capaz de expresar información de forma coherente y correcta para que la entiendan otras personas” (p.3). Además, Cassany (1993), agrega que “es el proceso de composición, es decir, todo lo que piensa, hace y escribe un autor desde que se plantea producir un texto hasta que termina la versión definitiva” (p.12).

El autor, nos recuerda que escribir no es solo unir letras, copiar de la pizarra o firmar un documento, sino una forma de comunicar ideas de manera clara y comprensible para los demás. No se trata solo de conocer las reglas del idioma, sino de transmitir mensajes de forma coherente y efectiva. Además, él enfatiza que escribir es un proceso, un viaje que empieza con una idea y pasa por diferentes etapas hasta llegar a un texto final.

En los últimos años, la lengua y la escritura castellanas han evolucionado y están evolucionando al ritmo vertiginoso, en ese sentido, Cassany (1993), refiere que en “el contexto educativo no ha sido ajeno a estos cambios, en pocos años hemos pasado de la oración al discurso, de la memorización de reglas ortográficas a la práctica de la expresión” (p.14).

Cassany enfatiza la importancia de desarrollar habilidades lingüísticas a través de enfoques prácticos y motivadores, lo que se alinea con el uso de estrategias lúdicas para fortalecer la competencia en la lengua materna.

La forma de expresarse y escribir está en constante evolución, y la educación debe adaptarse a estos cambios para seguir siendo efectiva. Como señala Cassany, el enfoque tradicional basado en la memorización ha dado paso a una enseñanza centrada en la expresión y el discurso. En este sentido, es fundamental incluir estrategias lúdicas en el aprendizaje de la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” del área de comunicación, en estudiantes de nivel primaria; debido a que, el juego motiva a los estudiantes, fomenta la creatividad y facilita una comprensión más profunda del lenguaje.

Cocinando con la escritura de Daniel Cassany presenta la escritura como un arte similar a la cocina, donde cada texto es una receta que requiere ingredientes (ideas), técnicas (estrategias de redacción) y un proceso de preparación (planificación, redacción y revisión). Cassany compara la fase de borrador con "mezclar los ingredientes sin miedo a ensuciarse", mientras que la revisión es como "probar el guiso y ajustar la sazón" para mejorar el resultado final. A través de estas metáforas se convierte la escritura en un proceso ameno y accesible para todos.

2.1.6. Buenas y malas palabras de Ángel Rosembull y su importancia para crear textos narrativos y argumentativos. En una tesis sobre estrategias lúdicas y su influencia en la competencia lingüística, la obra *Buenas y malas palabras* de Ángel Rosenblat resulta clave, ya que ofrece una visión profunda y amena sobre la evolución y el uso del lenguaje en la vida cotidiana.

Rosenblat resalta cómo las palabras no solo transmiten información, sino que también reflejan cultura, identidad y creatividad, elementos esenciales en el aprendizaje de la lengua materna. Incorporar estrategias lúdicas basadas en el juego con el lenguaje—como juegos de

palabras, narraciones creativas y exploración etimológica—permite a los estudiantes desarrollar una relación más cercana y dinámica con el idioma, favoreciendo su comprensión.

Por otro lado, en el ámbito argumentativo, el texto de Rosebull ayuda a los niños a entender la importancia de elegir palabras precisas y respetuosas al expresar sus opiniones. En una comunidad como La Encañada, donde la oralidad juega un papel central en la comunicación, aprender a argumentar de manera clara y convincente es una habilidad crucial.

En resumen, "Buenas y malas palabras" de Ángel Rosebull es un recurso educativo de gran relevancia para los estudiantes del nivel primaria de la Institución Educativa N°821073, de Potrerillo, La Encañada, Cajamarca. No solo les enseña a utilizar el lenguaje de manera consciente y creativa, sino que también les proporciona las bases necesarias para construir textos narrativos y argumentativos de calidad.

2.1.7. El Modelo Argumentativo de Toulmin en el proceso de escribir textos en su lengua materna. El "Modelo Argumentativo de Toulmin" en una tesis sobre estrategias lúdicas y su influencia en la competencia de escribir diversos tipos de textos argumentativos en estudiantes de primaria de la zona rural de Cajamarca es fundamental porque este modelo proporciona una estructura clara y accesible para construir argumentos sólidos.

(Toulmin 1958, citado Rodríguez, 2004), considera que “un argumento es una estructura compleja de datos que involucra un movimiento que parte de una evidencia (grounds) y llega al establecimiento de una aserción (tesis, causa)” (p. 5).

Pinochet (2015), relata que el Modelo Argumentativo de Toulmin es una herramienta fundamental para estructurar argumentos de manera clara y persuasiva, ya que desglosa el proceso en seis elementos clave:

La afirmación (la idea principal que se defiende), los datos (las evidencias que respaldan la afirmación), la garantía (la conexión lógica que une los datos con la afirmación), el respaldo (información adicional), los calificadores modales (añaden fuerza a las afirmaciones, precisan

el grado de certeza de la afirmación como algunos o muchos) y la refutación (para adelantarse a los argumentos contrarios) (p. 311).

Un ejemplo del uso del Modelo Argumentativo de Toulmin por niños es en un debate escolar sobre el cuidado del medio ambiente. Siguiendo los pasos pueden formular su argumento "Debemos cuidar el medio ambiente para garantizar un futuro sostenible", respaldada por datos sobre los efectos de la contaminación en la salud y los ecosistemas. La garantía señala que reducir la contaminación mejora la calidad de vida y protege la biodiversidad, con respaldo en estudios que relacionan menor contaminación con menos enfermedades y mayor diversidad de especies. El calificador modal indica que, en la mayoría de los casos, estas acciones tienen un impacto positivo, aunque se reconoce en la refutación que, sin cambios en industrias y hábitos individuales, los esfuerzos pueden ser insuficientes

Finalmente, el Modelo Argumentativo de Toulmin se puede adaptar a diversos tipos de textos argumentativos; por ejemplo, en afiches, permite presentar afirmaciones respaldadas por datos visuales y textuales; en discursos y debates, estructura argumentos persuasivos y anticipa contraargumentos. En anuncios radiales, facilita mensajes breves y efectivos con datos concretos. En ensayos, permite desarrollar argumentos detallados, y en solicitudes, justifica peticiones con razones y evidencias.

2.1.8. Método Ricardo Dolorier y su influencia en escribir textos narrativos considerando el contexto del estudiante. Considerar la información sobre el "Texto Narrativo de Ricardo Dolorier" en una tesis sobre estrategias lúdicas y su influencia en la competencia de escribir diversos tipos de textos en la lengua materna, es fundamental porque los textos narrativos de Dolorier suelen estar enraizados en contextos culturales y lingüísticos cercanos a las realidades rurales de la Institución Educativa N°821073, de Potrerillo, La Encañada, Cajamarca, lo que los convierte en un recurso pedagógico relevante para los estudiantes.

El Método Dolorier es una propuesta pedagógica desarrollada por Ricardo Dolorier que busca mejorar la enseñanza de la lectura en los niños a partir del reconocimiento de su lengua materna y su contexto cultural. Este método parte de la premisa de que el aprendizaje de la lectura y escritura debe estar vinculado con la oralidad, las experiencias cotidianas y los conocimientos previos del estudiante. A través de estrategias dinámicas y participativas, el método fomenta la creatividad, la imaginación en la escritura, permitiendo que los niños produzcan diversos tipos de textos narrativos de manera espontánea.

En el contexto de una tesis sobre estrategias lúdicas y su influencia en la competencia de escritura de textos narrativos en estudiantes de primaria de la zona rural de Cajamarca, el Método Dolorier resulta clave, ya que permite que los estudiantes mejoren su expresión y comprensión lectora y consecuentemente escriban textos cercanos a su identidad cultural, como mitos, leyendas y cuentos tradicionales.

En cuanto a los textos narrativos, Díaz (2005), considera que la función principal de los textos narrativos es entretener y, en ocasiones, transmitir una enseñanza moral, como en el caso de las fábulas. Estos textos, que incluyen cuentos populares, leyendas, novelas, dramas y otros géneros, se estructuran principalmente en torno a un escenario (que define el lugar, tiempo y personajes) y una trama compuesta por episodios. Cada episodio sigue una secuencia que comienza con un evento inicial que afecta al personaje principal, generando un problema. Luego, en el desarrollo, el personaje reacciona, establece una meta, realiza un intento para resolver el problema y obtiene un resultado. Finalmente, el episodio puede concluir con la resolución del problema.

Por otro lado, en el Perú, la narrativa cuenta con una amplia gama de referentes que han dejado una huella profunda en la literatura nacional, ofreciendo modelos ricos y diversos para la creación de textos. Autores como Ricardo Palma, con sus “Tradiciones Peruanas”, sentaron las bases de una narrativa que combina historia, humor y ficción, rescatando las costumbres y

leyendas del país. En el siglo XX, figuras como José María Arguedas, con obras como "Los ríos profundos", Ciro Alegría, con "El mundo es ancho y ajeno", y Julio Ramón Ribeyro es uno de los cuentistas más destacados de la literatura peruana y Latinoamericana, destacaron por su capacidad para retratar la vida rural y la cosmovisión andina. Más recientemente, autores como Mario Vargas Llosa, con novelas como "La ciudad y los perros" o "Conversación en La Catedral", han llevado la narrativa peruana a un nivel universal.

Uno de los referentes mencionados en el párrafo anterior es el escritor Ricardo Palma por sus relatos en "Tradiciones Peruanas"; en ese sentido Álvarez (2020), considera que:

El estilo de Palma supone una noción de los elementos propios del relato breve: aspectos como la intensidad narrativa, la dosificación de los hechos y el suspenso. Agréguese a ello el estilo tradicionista al punto que se le puede comparar con la obsesiva perfección de un orfebre. (p. 177).

Los estudiantes de primaria de la Institución Educativa N°821073, de Potrerillo, La Encañada, Cajamarca de contexto rural, pueden considerar las historias de Ricardo Palma como un referente en sus textos narrativos debido a su profunda conexión con la identidad cultural peruana. Las Tradiciones peruanas de Palma rescatan leyendas, costumbres y anécdotas históricas que reflejan la riqueza del folclore y la tradición oral del Perú, elementos cercanos a la realidad de los niños de la institución educativa.

En la institución educativa, los estudiantes han logrado avances limitados en la producción de textos, creando principalmente relatos sencillos y breves basados en anécdotas, fábulas y leyendas de su entorno sociocultural. Sin embargo, su aprendizaje se ha visto afectado por la repetición, evidenciando una falta de profundización en la escritura creativa. En ese sentido, en la presente investigación se fomentó la creación de relatos más elaborados, aprovechando experiencias cercanas y significativas, como visitas a instituciones educativas o centros turísticos como la iglesia "Rosario de Polloc"; además, se motivó a los estudiantes a

narrar experiencias personales, como "El perrito que una vez tuve" o "Un día de paseo con mi abuelito", con el objetivo de desarrollar habilidades narrativas, como la descripción de escenarios, la construcción de personajes y la coherencia textual. Esta propuesta busca superar la repetición de esquemas simples, fortalecer la competencia narrativa y conectar la escritura con la realidad de los estudiantes.

2.2.Estrategias lúdicas

2.2.1. La estrategia lúdica en educación primaria

De acuerdo con el MINEDU (2020), el educador tiene diversas funciones, pero una de las más importantes es:

Acompañar durante todo el proceso a los estudiantes para generar cambios en sus estructuras propias internas, cognitivas y socioemocionales, para que logre el máximo de sus potencialidades, siendo la vía más importante para incluirlos en la sociedad, como personas que cumplen con sus deberes y poder ejercer sus derechos con plenitud, con respeto a la diversidad de identidades socioculturales y ambientales. (p. 14).

Por ello, nuestro tema de estudio sobre la escritura de diversos tipos de textos empleando estrategias lúdicas sigue siendo importante, porque va más allá si leen y comprenden, sino escribe textos narrativos y argumentativos con originalidad de acuerdo al contexto, en correlato con el constructivismo que plantea el currículo nacional del Perú.

Así mismo, MINEDU (2016), en el Programa Curricular de Educación Primaria (PCEP) plantea como objetivo general el desarrollo de competencias de los estudiantes el cual es promovido desde la Educación Inicial. La atención de los estudiantes en el nivel considera los ritmos, estilos y niveles de aprendizaje, así como, la pluralidad lingüística y cultural. En este nivel se fortalecen las relaciones de cooperación y corresponsabilidad entre la escuela y la familia para asegurar el desarrollo óptimo de los estudiantes, así como, enriquecer el proceso educativo.

En tal sentido, la educación primaria es el segundo nivel que conforma nuestro sistema educativo, y es que, en esta etapa de escolaridad, se va consolidando un pensamiento operativo, es decir, uno que le facilita al estudiante actuar sobre la realidad y los objetos, analizarlos y llegar a conclusiones a partir de los elementos que los componen. Por ello, en la metodología de trabajo se debe incluir la capacidad de los estudiantes de buscar información en fuentes diversas, la colaboración entre pares, aprendizaje cooperativo, la escritura mejor estructurada de informes y la comunicación de resultados al resto de la clase. Dado que la cooperación se vuelve más significativa, los estudiantes pueden participar en el gobierno del aula para promover expresiones democráticas auténticas. En este contexto, los valores guardan correspondencia con el sentido concreto que depara cada situación, donde incorporan paulatinamente las expectativas de la propia familia o grupo de interés.

Para Ausubel (1983), “Aprender a leer es, esencialmente, un asunto de aprender a percibir el significado potencial de mensajes escritos y luego, de relacionar el significado potencial percibido con la estructura cognoscitiva a fin de comprenderlo”. (p. 73).

Según el autor, el lector principiante o de los primeros grados de educación primaria o primera infancia, ya es capaz de percibir el significado potencial de los mensajes hablados y del mismo modo debe adquirir ahora la misma habilidad en relación con los mensajes escritos. Esto significa que los estudiantes de acuerdo a su nivel o ciclo de estudios, deberían conocer los significados denotativos y las funciones sintácticas de las palabras que se supone ya los conoce en sus correspondientes formas habladas, sobre todo las palabras que se relacionan con su entorno o comunidad educativa; por lo tanto, aprender a leer constituye obviamente una tarea cognoscitiva menos importante que el aprendizaje original del lenguaje hablado.

Es importante describir que las estrategias lúdicas influyen significativamente en el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos, siendo mediado de manera directa por el docente, con la finalidad de concretar y poner en práctica la escritura de textos narrativo

y argumentativos, como resultado del trabajo interactivo, logrado por el docente y los estudiantes, dentro del aula como fuera de ella; promoviendo un aprendizaje real y sostenible en el tiempo para que los alumnos en el transcurso de su vida escolar adquieran competencias que les ayude a solucionar problemas conceptuales propias de su entorno, convivir de manera armoniosa, tolerante con sus pares y construir una sociedad democrática, libre y justa, como aspiración de todo ciudadano.

2.2.2. Dimensiones de la estrategia lúdica

En el presente estudio, considerando los aportes de diversos investigadores como; Rivas (2023), Acosta (2023) y otros investigadores: se ha considerado las siguientes dimensiones:

- **Dimensión estrategias lúdicas de planificación textual.** Son técnicas didácticas que emplean el juego para mejorar la planificación, organización y estructuración de textos, facilitando la generación de ideas y la coherencia en la escritura. A través de juegos como tarjetas de ideas, cuentos colaborativos o dinámicas de rol, los estudiantes pueden organizar sus pensamientos antes de empezar a redactar, dándoles más confianza y claridad.
- **Dimensión estrategias lúdicas de elaboración textual.** son técnicas que utilizan el juego y la diversión para fomentar la creatividad y mejorar las habilidades de escritura. Estas estrategias pueden incluir actividades como la creación de historias a partir de imágenes, el uso de juegos de palabras, el diseño de cuentos colectivos donde cada participante añade una parte de la historia, y la dramatización de situaciones para escribir guiones.
- **Estrategias lúdicas de revisión de textos.** son técnicas basadas en el juego que ayudan a los estudiantes a transformar sus ideas en textos coherentes y bien estructurados, facilitando la redacción, la fluidez y la creatividad en el proceso de escritura. A través de actividades como el “cadáver exquisito” (creación colectiva de textos), escritura

creativa con datos narrativos, historietas interactivas, dramatización de historias y juegos de roles, los estudiantes pueden mejorar su expresión escrita de manera dinámica y motivadora. hacen que escribir sea más divertido y accesible

2.3. Competencia escribe diversos tipos de textos

2.3.1. Consideraciones de la competencia escribe diversos tipos de textos. El MINEDU (2020), define a la competencia como “el uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo porque supone la adecuación y organización de los textos considerando los contextos y el propósito comunicativo” (parr.1). Además, el MINEDU (2016), en el Programa Curricular de Educación Primaria, considera que implica “la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo” (p. 82).

Por otro lado, Vygotsky (1995), consideró que:

Una palabra sin significado es un sonido vacío, el significado es, por lo tanto, un criterio de la palabra y su componente indispensable. En este caso, se podría contemplar como un fenómeno del lenguaje. [...]; es un fenómeno del pensamiento verbal, o del lenguaje significativo, una unión de palabra y pensamiento (p. 75).

Escribir textos significa adaptar lo que uno quiere expresar a diferentes circunstancias o contextos; por eso, al emplear una variedad de juegos lúdicos en el desarrollo de las competencias, capacidades, permitirá mejorar en los estudiantes de primaria sus conocimientos, percepciones, creatividad e innovación, a fin de elaborar sus textos de acuerdo a la situación comunicativa y contextos sociocultural de la comunidad educativa.

Por otro lado, el desarrollo de esta competencia escribe diversos tipos de textos, implica el desarrollo de ciertas capacidades de la competencia. El MINEDU (2016); en el Programa Curricular de Educación Primaria, considera que el desarrollo de la competencia “escribe diversos tipos de textos” implica el desarrollo de las siguientes 4 capacidades: Adecúa el texto

a la situación comunicativa, Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada, Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente, y reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.

Además, dicha competencia considera los siguientes estándares de aprendizaje de acuerdo al ciclo.

Figura 1

Estándares de aprendizaje de la competencia escribe diversos tipos de textos

Nivel/ ciclo	Descripción de los niveles del desarrollo de la competencia
Nivel esperado al final del ciclo V	Escribe diversos tipos de textos de forma reflexiva. Adecúa su texto al destinatario, propósito y el registro, a partir de su experiencia previa y de algunas fuentes de información complementarias. Organiza y desarrolla lógicamente las ideas en torno a un tema y las estructura en párrafos ¹³ . Establece relaciones entre ideas a través del uso adecuado de algunos tipos de conectores y de referentes; emplea vocabulario variado. Utiliza recursos ortográficos para separar expresiones, ideas y párrafos con la intención de darle claridad y sentido a su texto. Reflexiona y evalúa de manera permanente la coherencia y cohesión de las ideas en el texto que escribe, así como el uso del lenguaje para argumentar o reforzar sentidos y producir efectos en el lector según la situación comunicativa
Nivel esperado al final del ciclo IV	Escribe diversos tipos de textos de forma reflexiva. Adecúa su texto al destinatario, propósito y el registro a partir de su experiencia previa y de alguna fuente de información. Organiza y desarrolla lógicamente las ideas en torno a un tema. Establece relaciones entre ideas a través del uso adecuado de algunos tipos de conectores y de referentes; emplea vocabulario variado. Utiliza recursos ortográficos básicos para darle claridad y sentido a su texto. Reflexiona sobre la coherencia ¹⁵ y cohesión de las ideas en el texto que escribe, y opina acerca del uso de algunos recursos textuales para reforzar sentidos y producir efectos en el lector según la situación comunicativa.
Nivel esperado al final del ciclo III	Adecúa al propósito y el destinatario a partir de su experiencia previa. Organiza y desarrolla lógicamente las ideas en torno a un tema. Establece relaciones entre ideas a través del uso adecuado de algunos tipos de conectores ¹⁷ y emplea vocabulario de uso frecuente. Separa adecuadamente las palabras y utiliza algunos recursos ortográficos básicos ¹⁸ para darle claridad y sentido a su texto. Reflexiona sobre las ideas más importantes en el texto que escribe y opina acerca del uso de algunos recursos ortográficos según la situación comunicativa.

Nota. Adaptado (MINEDU, 2016, p. 83).

2.3.2. Importancia de aprender a escribir textos en su lengua materna adecuando a la situación comunicativa y contexto empleando estrategias lúdicas. El MINEDU (2016), considera que la capacidad adecúa el texto a la situación comunicativa implica que “El estudiante considera el propósito, destinatario, tipo de texto, género discursivo y registro que utilizará al escribir los textos, así como los contextos socioculturales que enmarcan la comunicación escrita” (p. 82).

Escribir textos de acuerdo a la situación comunicativa significa adaptar el contenido y la forma del texto a las circunstancias o contexto en el que se produce el proceso de enseñanza aprendizaje.

Escribir textos de acuerdo a la situación comunicativa significa adaptar el contenido y la forma del texto a las circunstancias o contexto en el que se produce el proceso de enseñanza aprendizaje. En este sentido Vygotsky (1995), menciona que:

Una palabra sin significado es un sonido vacío, el significado es, por lo tanto, un criterio de la palabra y su componente indispensable. En este caso, se podría contemplar como un fenómeno del lenguaje. Por otro lado, al manifestar sobre el significado de la palabra, indica que es un fenómeno del pensamiento mientras esté encarnado en el lenguaje, y del habla sólo en tanto esté relacionado con el pensamiento e iluminado por él. Es un fenómeno del pensamiento verbal, o del lenguaje significativo, una unión de palabra y pensamiento. (p. 75).

Por eso, al emplear una variedad de juegos lúdicos en el desarrollo de la capacidad adecua los textos a la situación significativa y a su contexto real donde se desarrollan los estudiantes, implica potenciar el aprendizaje en la escuela ayudando a los estudiantes a desarrollar habilidades que les permitan aprender de manera autorregulada, y a adquirir la capacidad de aplicar los conocimientos de forma práctica.

Según Echeverría (2003), las estrategias lúdicas permiten:

Construir el lenguaje como dominio consensual, a partir de la aplicación de las estrategias lúdicas, ya que generalmente comprendemos el lenguaje como una capacidad individual de una persona, es el individuo el que habla y escucha. Pero, este lenguaje nace de la interacción social entre los seres humanos.

En consecuencia, el lenguaje es un fenómeno social y no biológico que el profesor debería tomar en cuenta para la redacción de los textos en su lengua materna de los estudiantes de Potrerillo.

Por ello, el papel generativo del lenguaje escrito, implica ser capaces de observar cuán lejos estamos de nuestra comprensión tradicional del lenguaje. La concepción del lenguaje como descriptivo y pasivo ha sido sustituida por una interpretación diferente, que ve al lenguaje como acción y, en tal razón, como una fuerza poderosa que genera nuestro mundo humano y que se evidencia cuando los estudiantes escriben sus textos narrativos y argumentativos.

Por otro lado, a decir de Huizinga (2007), las estrategias lúdicas vienen a ser:

Un juego que nos permite una interacción ordenada y que el docente hace uso de estas herramientas a fin de mejorar la dinamización del proceso de aprendizaje en los estudiantes. El juego es una acción libre, pero ordenada que se desarrolla dentro de unos límites temporales, contextuales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias que se tiene que cumplir por cada estudiante, aunque libremente aceptadas, va acompañada de un sentimiento de atención y alegría y de la conciencia (p. 22).

En tal sentido, el profesor debe tener un papel fundamental en la actitud lúdica ya que esto lo llevará al éxito en su tarea de mediador y búsqueda de nuevas vías para mediar de manera divertida y agradable, aspectos tan deseables por todos los participantes educativos. Por ello, al implementar un programa de estrategias lúdicas como un sistema de enseñanza fundado en el juego, como una propuesta pedagógica, donde se impulsa el dinamismo y el uso que ofrece la lúdica en el arte de mediar, se busca incrementar el nivel de logro de la capacidad adecua el texto a la situación significativa con énfasis en la producción de textos argumentativos y descriptivos.

Finalmente, el desarrollo de la capacidad o dimensión es esencial en la escritura de los estudiantes de primaria, ya que implica considerar el propósito, el destinatario y el contexto sociocultural. En este sentido, las estrategias lúdicas, como juegos de roles, dramatizaciones y otros, pueden potenciar esta habilidad al permitir que los niños experimenten y reflexionen sobre el uso del lenguaje en distintas situaciones.

2.3.3. Importancia de escribir textos narrativos en su lengua materna organizando las ideas de forma adecuada. El MINEDU (2016), considera que la capacidad organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada implica que “El estudiante ordena lógicamente las ideas en torno a un tema, ampliándolas y complementándolas, estableciendo relaciones de cohesión entre ellas y utilizando un vocabulario pertinente” (p. 82).

Para Cassany (1987) sobre el código escrito, explica que a menudo se ha presentado el código escrito como un sistema de signos que sirve para transcribir el código oral, como un medio para vehicular mediante letras la lengua oral, pero esto no se trata de un simple sistema de transcripción, sino que constituye un código completo e independiente, adquirir el código escrito no significa solamente aprender la correspondencia entre el sonido y la grafía, sino aprender un código nuevo, sustancialmente distinto del oral. (p. 17).

El mismo autor expone sucintamente cada uno de los grupos de conocimientos que domina un hablante o un escritor, explica qué es cada grupo y qué tipo de reglas incluye, así tenemos los puntos más importantes en la escritura de un texto:

a) la adecuación, precisa que cualquier lengua presenta variaciones, todos los miembros de la comunidad lingüística no hablan ni escriben de la misma forma, ni tampoco utilizan la lengua del mismo modo en las diferentes situaciones comunicativas. Primeramente, cada persona puede escoger entre usar su variedad dialectal o el estándar. En segundo lugar, cada situación requiere el uso de un registro particular que está determinado por el tema del que hablamos o escribimos (general o específico), por el canal de comunicación (oral o escrito), por el propósito perseguido (informar o convencer) y por la relación entre los interlocutores (formal o informal). (p. 18).

b) la Coherencia, el hecho de que haya personas que no explican suficientemente las cosas (que no dicen todo lo necesario) nos conduce a pensar que para cada situación hay un número determinado de informaciones pertinentes. Dicho de otra manera, hay informaciones relevantes, que son apropiadas para el texto, y otras irrelevantes, que son superfluas e innecesarias. (p.20).

c) cohesión, esto se refiere a las diferentes frases que componen un texto que se conectan entre sí formando una densa red de relaciones. Los mecanismos que se utilizan para conectarlas se denominan formas de cohesión y pueden ser de distintos tipos: repeticiones o anáforas (la aparición recurrente de un mismo elemento en el texto, a través de la sinonimia, la elipsis), relaciones semánticas entre palabras (antonimia, hiponimia), enlaces o conectores (entonación y puntuación, conjunciones, etc.) Así pues, la cohesión es la propiedad del texto que conecta las diferentes frases entre sí mediante las formas de cohesión.

Cuando hablamos y escribimos debemos saber discriminar estos dos tipos de informaciones. La coherencia es la propiedad del texto que selecciona la información (relevante / irrelevante) y organiza la estructura comunicativa de una manera determinada (introducción, apartados, conclusiones, etc.). Es un tipo de esquema que contiene todas las informaciones del texto y las clasifica según su importancia y sus interrelaciones. Los escritores competentes dominan este tipo de estructuras y las utilizan para construir y organizar el significado del texto.

Estos mecanismos tienen la función de asegurar la interpretación de cada frase en relación con las demás y, en definitiva, asegurar la comprensión del significado global del texto. Sin formas de cohesión, el texto sería una lista inconexa de frases y la comunicación tendría grandes posibilidades de fracasar, puesto que el receptor debería conectar las frases por sí solo, sin ninguna indicación del emisor y con un elevado margen de error.

Por otra parte, hay que tener en cuenta que los conceptos de coherencia y de cohesión varían según los estudios, según la cual la coherencia es de naturaleza principalmente semántica y trata del significado del texto, de las informaciones que contiene, mientras que la cohesión es una propiedad superficial, de carácter básicamente sintáctico que trata de cómo se relacionan las frases entre sí.

Según Huizinga (2007) lo describe al juego como un saber hacer ya sea como conocimiento o habilidad, donde la competencia puede adoptar la forma de una sentencia

divina, de una apuesta, de un voto o de un enigma. En todas estas formas conserva su naturaleza de juego y en esta calidad lúdica reside el punto de apoyo para comprender su función cultural y educativo, sobre todo en la elaboración de los textos escritos. (p. 136).

2.3.4. Importancia de escribir diversos tipos de textos en su lengua materna utilizando convenciones del lenguaje con el soporte de la estrategia lúdica en contexto rural. El MINEDU (2016) considera que la capacidad utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente implica que “El estudiante usa de forma apropiada recursos textuales para garantizar la claridad, el uso estético del lenguaje y el sentido del texto escrito” (MINEDU, 2016, p. 82).

La gramática es la disciplina lingüística que estudia el uso y la estructura de una lengua, y se puede entender como el conjunto de reglas que rigen la composición y organización sintáctica de las oraciones. La gramática se encarga de analizar las clases de palabras, las combinaciones posibles entre ellas y las relaciones entre esas expresiones y los significados que puedan atribuírseles.

Sobre el tema Cassany (1987) refiere que la construcción gramatical,

Tiene que ver con la enseñanza de las principales reglas de gramática con ejercicios mecánicos y de respuesta única y que ha ocupado muy a menudo y hasta hace poco tiempo el interés central de los cursos de lengua y de los manuales de escritura y de redacción. Desde un punto de vista práctico, determinadas reglas de gramática son muy útiles, siempre deben estar presentes y las utilizamos frecuentemente cuando escribimos. (p. 65).

Por eso, es importante analizar el lugar que ocupa la gramática tradicional (la que estudia la oración e incluye la normativa) entre el conjunto de conocimientos que necesita un individuo para escribir eficientemente y se comenta la utilidad que puede tener enseñar gramática para aprender a escribir desde los primeros años académicos de la educación básica regular.

Ledezma (2014), nos habla sobre el estado del lenguaje y expresa que existen tres estructuras a considerar: 1) sentido sobre el significado, es el sentido que las personas dan a las palabras, 2) la aglutinación, cuando el lenguaje interior se expresa en forma verbal y a veces se omiten frases o palabras y 3) la saturación de sentido, aquí es donde los sentidos se coadyuvan para la persona que dependiendo del receptor, lo captará en forma, positiva, neutral o negativa y el término de sentido lo hará la unidad semiótica, marcando así su estructura y sentido. (p. 27).

Además, Ledezma (2014), en cuanto al pensamiento y lenguaje nos dice que continuamente dan cambios en la vida cotidiana de la comunidad educativa, “con la intención de expresar lo que uno tiene por dentro, guiándose por las experiencias e ilusiones. Desde un enfoque de la neurolingüística, es fundamental el inconsciente de los seres humanos, en las relaciones subjetivas e intersubjetivas”. (p. 28).

Cassany (1987) hace referencia a la cantidad de convenciones que requiere el acto de la escritura siendo muy elevada donde:

Tenemos que conocer la ortografía convencional y arbitraria de las palabras. Las reglas de ortografía nos ahorran el trabajo de tener que memorizar las letras y los acentos que forman una palabra porque tienen una utilidad relativa. Cada regla tiene sus excepciones que debemos recordar si queremos aplicarla y, a menudo, estas excepciones son muy numerosas y suelen coincidir con las palabras más usuales. (p. 47).

Cuando detallamos lo que los alumnos tienen que escribir (destinatario, extensión, registro, tema, estructura, etcétera), convertimos a nuestro aprendiz en un simple títere textualizador que ejecuta las órdenes que nosotros decidimos. En ese sentido, la mejor manera de aprender a escribir es también poder “ver en acción” a un experto que ejemplifica las distintas técnicas y tareas mentales y físicas de que se compone, es poder “participar” con un

experto en la producción de un texto narrativo en una situación comunicativa real, el docente es el mejor y si no el único en la escuela que el aprendiz encuentra en el aula.

El profesor debe ponerse a escribir con sus alumnos, sin dilación, escribiendo su propio texto ante ellos, ejemplificando para ellos el funcionamiento de una técnica, ayudando a alumnos concretos a desarrollar su propio texto. No tengamos miedo de escribir con los alumnos, de mostrar nuestras limitaciones y nuestras necesidades, consultar el diccionario, revisar. De este modo estamos ofreciendo una imagen real al alumno que nunca vio a un escritor escribiendo y que cree que los textos se elaboran espontáneamente, de golpe, sin elaboración. (p. 31).

Esta capacidad es clave para garantizar la claridad y el sentido del texto en estudiantes de primaria. En este proceso, las estrategias lúdicas, como juegos de palabras, actividades de escritura creativa y dinámicas interactivas, pueden ayudar a reforzar la correcta aplicación de reglas gramaticales y estilísticas.

2.3.5. Importancia de escribir textos narrativos en su lengua materna valorando la forma, contenido y de acuerdo al contexto. En cuanto a la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito; El MINEDU (2016), considera que con esta capacidad el estudiante:

Revisa el texto que ha escrito de manera permanente el contenido, la coherencia, cohesión y adecuación a la situación comunicativa con la finalidad de mejorarlo. También implica analizar, comparar y contrastar las características de los usos del lenguaje escrito (p. 82).

Esta capacidad implica que el estudiante sea capaz de analizar, comparar y contrastar las características de los usos del lenguaje escrito permite al estudiante identificar diferentes estilos y técnicas de escritura de tal manera que mejore el texto escrito.

Respecto a revisar el texto de forma permanente, al elaborar un texto escrito siempre nos vamos a equivocar; en ese sentido, Acimed (2001), manifiesta que “Toda persona necesita

expresar sus pensamientos de forma escrita con corrección y elegancia. Es preciso emborronar muchas cuartillas, tachar y corregir constantemente, la habilidad se adquiere a fuerza de tropezar con las dificultades” (p. 85).

La escritura implica un proceso de constante revisión y mejora, donde los errores se convierten en oportunidades de aprendizaje. Como señala Acimed (2001), la habilidad de escribir con claridad y corrección se desarrolla a través de la práctica y la superación de dificultades. Para motivar a los niños de primaria en este proceso, es clave emplear estrategias lúdicas como el "detective de errores", donde buscan y corrigen fallos en textos ajenos.

Por otro lado, el MINEDU (2013), considera que para reflexionar sobre el texto escrito implica “realizar la lectura es una actividad de permanente búsqueda de sentido. Los buenos escritores no leen cada oración como si estuviera aislada. Por el contrario, tratan de construir integralmente el significado del texto apoyándose en sus conocimientos previos y en su forma de ver el mundo” (p. 3).

En relación al párrafo anterior se resalta que reflexionar y evaluar un texto significa ir más allá de simplemente leerlo; es conectar cada idea con lo que ya sabemos y con nuestra forma de ver el mundo. La lectura no es solo un proceso automático de descifrar palabras, sino una búsqueda constante de sentido, donde cada frase cobra vida dentro de un contexto más amplio. Los buenos escritores no ven las oraciones como piezas sueltas, sino que las interpretan en conjunto, dándoles significado y coherencia. Es a través de esta interacción con el texto que realmente logramos comprenderlo y hacerlo nuestro

2.3.6. Análisis crítico a la evaluación diagnóstica del área de comunicación de educación primaria emanadas por el Ministerio de Educación del Perú. La evaluación diagnóstica orientada desde el Ministerio de Educación a través de sus instrumentos o pruebas, es el recojo de información que se realiza al inicio del año académico, con el objeto de recoger información de los estudiantes, permitiendo reconocer los avances de las y los estudiantes

respecto a los niveles de desarrollo de las competencias comunicativas. Este tipo de evaluación diagnóstica permite que el estudiante reflexione y analice su desempeño al determinar los logros y los aspectos que debe mejorar.

Así, el Ministerio de Educación del Perú juega un papel crucial en nuestro sistema educativo, pues a través del recojo de la información debería implementar las políticas educativas pertinentes a fin de mejorar el proceso educativo en las y los estudiantes. La evaluación diagnóstica, en particular, debe ofrecer una mirada profunda y detallada sobre el nivel de competencia y conocimiento de los estudiantes en el área de comunicación. Es importante porque permite identificar fortalezas y debilidades en las capacidades en las que se debe mejorar con el aprendizaje, lo que a su vez permite a los educadores diseñar programaciones curriculares de largo y corto alcance más efectivos, personalizados y diferenciados.

Sin embargo, esta evaluación se centra en diagnosticar el punto de partida de cada estudiante, lo que permite a los profesores adaptar sus estrategias de enseñanza de manera más efectiva, socializadora y constructiva, en nuestro caso, a través de la implementación del programa de estrategias lúdicas. En lugar de aplicar un enfoque uniforme, la evaluación diagnóstica permite una personalización del aprendizaje, atendiendo a las necesidades individuales de cada estudiante.

Si la importancia de la evaluación diagnóstica es identificar las necesidades individuales de los estudiantes, entonces, los instrumentos de evaluación deberían estar elaborados de manera contextualizada para cada realidad del país, minimamente de carácter regional, para que los profesores puedan identificar las fortalezas y debilidades de cada estudiante, de manera más específica y facilite la elaboración de programaciones de enseñanza personalizados; así mismo, permita adaptar estrategias de enseñanza acorde a cada contexto, esto es, comprender el nivel de competencia de los estudiantes y así los educadores puedan

ajustar sus estrategias didácticas para satisfacer las necesidades específicas de cada grupo y de esta manera ayudar a prevenir el fracaso escolar. Es decir, la detección temprana de posibles dificultades de aprendizaje permite al docente intervenir antes de que los problemas se agraven, permitiendo realizar una mejora continua del proceso educativo en los estudiantes de cada realidad objetiva.

Además, al recopilar datos sobre el desempeño de los estudiantes, el profesor puede realizar ajustes en su plan de estudios, en las metodologías y estrategias de enseñanza y fortalecer la calidad educativa de manera continua y permanente. Por ello, la evaluación diagnóstica no sólo proporciona información valiosa sobre el nivel de competencia de los estudiantes, sino, también impulsa la mejora constante del proceso educativo en conjunto.

Por ello, el Ministerio de Educación, debería implementar la evaluación diagnóstica como política pública descentralizada regionalmente, estableciendo pautas claras para la aplicación en las instituciones educativas de todo el país. Estas pautas se deberían basar en principios pedagógicos sólidos contextualizados y en la necesidad de garantizar una educación de calidad para todos los estudiantes del país.

La evaluación diagnóstica se basa en los siguientes principios fundamentales: a) La equidad, en la medida que la evaluación diagnóstica debe ser justa y equitativa, sin discriminación de ningún tipo, b) La calidad, se refiere a la confiabilidad y validación de los instrumentos de evaluación, siendo adecuados para medir los objetivos de aprendizaje establecidos, c) La oportunidad, la evaluación diagnóstica debe realizarse al inicio de cada periodo educativo para garantizar una intervención temprana y efectiva y d) La transparencia, los resultados de la evaluación deben comunicarse de manera clara, oportuna y comprensible a todos los involucrados, incluidos estudiantes, padres de familia y docentes.

Así mismo, sobre los instrumentos de evaluación, el Ministerio de Educación debería proporcionar las directrices generales y claras sobre los tipos de instrumentos de

evaluación que pueden utilizarse en el proceso de diagnóstico, en cada región del país, estos pueden incluir pruebas estandarizadas, observaciones en el aula, portafolios de trabajo del estudiante, entrevistas, entre otros.

En cuanto a los resultados de la evaluación diagnóstica, estos se deben utilizar de manera efectiva para la planificación educativa y las estrategias de enseñanza. Los docentes pueden utilizar estos resultados para diseñar planes de acción individualizados, establecer metas de aprendizaje específicas y monitorear el progreso de los estudiantes a lo largo de la Educación Básica Regular.

En resumen, la evaluación diagnóstica es una herramienta invaluable en el arsenal educativo que permite a los profesores comprender las necesidades individuales de los estudiantes y adaptar los enfoques de enseñanza a cada contexto. En consecuencia, a partir de la institución educativa podemos implementar adecuadamente la evaluación diagnóstica haciendo uso de instrumentos contextualizados y contribuir con el avance de nuestro sistema educativo, inclusivo y orientado hacia el éxito de todos los estudiantes del país.

3. Definición de términos básicos

- **Capacidades.** “Son recursos que tiene un estudiante para actuar de manera competente como los conocimientos, habilidades y actitudes que utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas” (MINEDU, 2020).
- **Competencia.** “Es la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada, actuando de manera pertinente y con sentido ético” (MINEDU, 2020)
- **Competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.** El MINEDU (2020), considera que es:

El uso del lenguaje escrito para construir sentidos en el texto y comunicarlos a otros.

Se trata de un proceso reflexivo porque supone la adecuación y organización de los textos considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo. (parr. 1).

- **Estándares de aprendizaje.** “Son descripciones del desarrollo de la competencia en niveles de creciente complejidad, desde el inicio hasta el fin de la Educación Básica, de acuerdo a la secuencia que sigue la mayoría de estudiantes que progresan en una competencia determinada” (MINEDU, 2020).
- **Desempeños.** Son descripciones específicas de lo que hacen los estudiantes respecto a los niveles de desarrollo de las competencias (estándares de aprendizaje) (MINEDU, 2020).
- **Escribir.** “Componer [un texto] por medio de la escritura' y, como intransitivo, 'expresarse por escrito'. Solo es irregular en el participio, que tiene hoy una única forma válida” (RAE, 2024).
- **Estrategias lúdicas.** “Son actividades que incluyen juegos educativos, dinámicas de grupo, empleo de dramas, juegos de mesa, etc., estas herramientas son utilizados por los docentes para reforzar los aprendizajes, conocimientos y competencias de los alumnos dentro o fuera del aula” (Chi, 2018).
- **Programa.** Planificación ordenada de las distintas partes o actividades que componen algo que se va a realizar.

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

1. Caracterización y contextualización de la investigación

1.1. Descripción del perfil de la institución educativa

Nuestra Institución Educativa, brinda el servicio educativo a de estudiantes de 1° al 6° grado de Educación Primaria. Tiene como marco de referencia al Nuevo Currículo Nacional, específicamente, lo que corresponde al III, IV y V Ciclos. Documento que, selecciona y diversifica competencias y capacidades en función de los ritmos y estilos de aprendizajes de los educandos y de las diferentes áreas del Nivel Educativo de Primaria de Menores. Ello, lo hace en el turno de la mañana de lunes a viernes, excepto feriados no laborables o fijados por la autoridad competente. Dicho servicio, pertenece a la forma escolarizada. Promueve la eficiencia y eficacia, la conservación del medio ambiente, deberes y derechos, promoviendo la ética, promoviendo una cultura inclusiva, a fin de construir una sociedad más justa y democrática.

1.2. Breve reseña histórica de la institución educativa

La Institución Educativa Pública de Menores de Primaria N° 821073, fue creada con Resolución Directoral Departamental N° 0353, fecha, 23 de mayo de 1985, con una antigüedad del primero de abril del mismo año en su curso, siendo director de programa sectorial III, firmada por el señor Carlos J. Pajares Rodríguez, que por descentralización administrativa pertenecía a la supervisión del distrito de los baños del Inca y siendo su primer director de la Institución Educativa N° 821073, del caserío el Potrerillo, comprensión del distrito de la Encañada, el profesor Segundo Francisco Vásquez Tapia, y en la actualidad tal cargo lo asume Rolando Rodríguez Vigo.

1.3. Características demográficas y socioeconómicas

La Institución Educativa de Potrerillo está ubicada al Este de la provincia de Cajamarca, a 23 Km. de esta ciudad. Su relieve es relativamente accidentado, presentando una quebrada (Potrerillo), cerros entre los que destaca (Peña Blanca) y río (La Encañada).

La Institución Educativa de Potrerillo se ubica a 03 km. del Centro Poblado de Polloc, donde podemos apreciar diversos atractivos turísticos como la Iglesia de Rosario de Polloc, granja de truchas y establos de la ex hacienda de Polloc y a 05 km. Se pueden reconocer tres corredores económicos como son Chanta – Yanacancha, Combayo y La Encañada, estos se comunican respectivamente con mercados de Bambamarca, Cajamarca y Celendín. Es necesario destacar que el asfaltado de la Carretera la Encañada-Celendín, dinamiza este corredor reduciendo costos de producción, transporte y tiempo.

La población es natural del caserío de Potrerillo, la Torre, San Francisco, la Lloctara y Polloc, destacando las familias Tello, Alvarado, Díaz, Gutiérrez, Rodríguez, Huamán y Pérez, entre otros; dedicándose al cultivo de menestras, seriales y tubérculos, etc. Además de la crianza de animales mayores (ganado vacuno, caprino, porcino) y animales menores (cuyes, gallinas, etc. Asimismo, presentan un gran fervor religioso, que se pone de manifiesto con la celebración de diversas fiestas patronales y concentración de comunidades evangélicas.

Respecto de las actividades económicas tradicionales de la población son la ganadería y la agricultura; sin embargo, los sistemas de producción de la leche son más rentable y segura que la siembra de cultivos agrícolas. Las áreas de cultivo se encuentran en detrimento por la falta de agua de riego, de manera que las familias aseguran un ingreso mensual poco estable, lo que perjudica su canasta familiar. La producción agrícola de la comunidad de potrerillo consiste en la siembra y cosecha papa, chocho, quinoa, habas, ocas, ollucos, cebada, arveja, entre otros.

En ese contexto, en la parte alta de la comunidad, se inserta la actividad minera con tres proyectos: Conga, El Galeno y Michiquillay, cada uno con su propio modelo de gestión que busca lograr objetivos empresariales y contribuir con el desarrollo del distrito, minimizando los impactos de su intervención; sin embargo, la mala práctica en la explotación de estos recursos no renovables perjudicaría el medio ambiente.

1.4. Características culturales y ambientales

La comunidad de Potrerillo, lugar donde funciona la Institución Educativa Pública de Menores de Primaria, perteneciente a la jurisdicción del centro poblado de Rosario de Polloc, lugar donde se encuentra la Iglesia “Rosario de Polloc”, totalmente remodelada arquitectónicamente, se dice que es muy milagrosa; sobre todo, por el agua que nace del subsuelo en el interior del local institucional, lugar turístico hermoso para visitar.

Este centro poblado, fue fundada en base al asentamiento de las haciendas de “La Quispa” y “Polloc” que operaron hasta la Reforma Agraria, entre las más importantes.

A nivel cultural, el centro poblado “Rosario de Polloc”, celebra su fiesta patronal el ocho de octubre, rindiendo culto a la imagen “Rosario”, patrona del centro poblado y, ambientalmente existe un descuido de todas las instituciones públicas en la conservación del medio ambiente, sobre todo, porque en la cabecera de dicha cuenca se encuentra la minería de Michiquillay. Algunos de los impactos más notorios de esta la minería son: la contaminación del agua del río la Encañada y Tambomayo, por su puesto del aire, la inestabilidad de los terrenos, la afectación del paisaje, el abandono de las actividades económicas tradicionales y el desplazamiento, de animales y plantas en vía de extinción, de su hábitat natural de nuestra comunidad.

El gobierno local y regional han aprobado ordenanzas regionales o locales, de protección de sus cuencas, promoviendo procesos de zonificación económica y ecológica o

implementando planes de desarrollo para canalizar las inversiones acordes a sus prioridades y al compromiso de los actores sociales.

2. Hipótesis de investigación

2.1. Hipótesis principal

- El programa de estrategias lúdicas influye en el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos, en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073 de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023.

2.2. Hipótesis derivadas.

HE1. El nivel de logro de la de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, está en nivel inicio antes de aplicar el programa de estrategias lúdicas en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073, de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023.

HE2. El nivel de logro de la competencia de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, será más significativa después de aplicar el programa de estrategias lúdicas en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073, de potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023.

3. Variables de investigación

Variable independiente: Estrategias lúdicas.

Variable dependiente: Competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

4. Matriz de operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión Capacidades	Indicadores	Técnica e instrumento
Variable independiente: Estrategias lúdicas	Según Tébar (2003) las estrategias lúdicas son procedimientos que dependen de la estructura que el docente disponga en su planificación curricular; la cual la puede utilizar para la construcción de actividades reflexivas y flexibles que promuevan el logro de aprendizajes significativos. (p. 186).	Fue implementada mediante un programa de estrategias lúdicas durante 20 sesiones de aprendizaje aplicado a los estudiantes de acuerdo al ciclo (III, IV y V) ciclo; los resultados fueron evaluados en las sesiones de aprendizaje de acuerdo a diversos tipos de instrumentos como lista de cotejo y rubrica de evaluación.	Estrategias de planificación textual.	- La canoa - Caja de sorpresas. - El naufrago. - El marranito. - Sin quemarse los dedos. - La tempestad. - El escultor. - El coro. - Caja mágica. - Representaciones	Técnica: -Observación Instrumento: -Ficha de observación - Lista de cotejo
			Estrategias lúdicas de elaboración textual.	- Carta al tío que viene de Lima - Drama - El mono sabio. - Cara a cara. - El ovillo.	
			Estrategias lúdicas de revisión de textos.	- Frases incompletas. - Detective de errores. - Tribunal de hechos - La tarea - Control remoto.	

Nota. Elaboración propia.

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensión / Capacidades	Indicadores	Técnica e instrumento
Variable Dependiente: Competencia escribe diversos tipos de textos.	Implica “el uso del lenguaje escrito para construir textos y comunicarlos a otros. Se trata de un proceso reflexivo porque supone la adecuación y organización de los textos considerando los contextos y el propósito comunicativo, así como la revisión permanente de lo escrito con la finalidad de mejorarlo” (MINEDU, 2020)	Luego del programa de estrategias lúdicas, los estudiantes de primaria de la IE N°821013 de Potrerillo desarrollaran la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, permitirá que, lleguen al estándar de aprendizaje de su respectivo ciclo; para ello tienen que medirá el desarrollo de 4 capacidades o desempeños, estas serán medidas en dos momentos por intermedio de un pretest y postest que constan de 20 ítems.	Adecúa el texto a la situación comunicativa.	1. Desarrolla las ideas en torno a un tema 2. Escribe textos en nivel alfabético. 3. Adecua el texto al destinatario. 4. Adecua al propósito comunicativo 5. Adecua el lenguaje informal	Técnica: -Encuesta Instrumento: -Cuestionario
			Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	6. Establece relaciones lógicas entre las ideas. 7. Incorpora un vocabulario pertinente que incluye sinónimos. 8. Cohesiona el sentido de las palabras. 9. Entrelaza párrafo de acuerdo a estructura. 10. Redacta un texto narrativo y argumentativo	
			Utiliza convenciones del lenguaje escrito.	11. Jerarquiza en tema y subtemas. 12. Utiliza recursos gramaticales y ortográficos como mayúsculas en nombres propios y el punto final. 13. Emplea recursos textuales (como uso de negritas) 14. Caracteriza personas, personajes y escenarios 15. Elabora patrones rítmicos y versos libres	
			Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	16. Reflexiona sobre el texto escrito narrativo y argumentativo. 17. Revisa si se adecúa al destinatario, propósito, tema y tipo textual. 18. Identifica errores ortográficos y gramaticales. 19. Opina sobre los recursos ortográficos y estilísticos utilizados en su texto. 20. Emite un juicio de valor al texto elaborado.	

5. Población y muestra

5.1. Población

La población consideró a (N= 14 estudiantes) del nivel Primaria de la Institución Educativa Unidocente N° 821073, de Potrerillo, Encañada, Cajamarca; distribuidos en los 3 ciclos. Tercer ciclo (1° y 2° grado), cuarto ciclo (3° y 4° grado) y quinto ciclo (5° y 6° grado) respectivamente.

Por otra parte, los 14 estudiantes, provienen de otras comunidades aledañas como; el caserío La torre, San Francisco y Tambomayo, ya que del nivel inicial de la Institución Educativa Unidocente N° 1460, del caserío de Potrerillo, pasa uno o dos estudiantes al nivel de primaria.

5.2. Muestra

La muestra es por conveniencia y es de tipo censal porque se ha elegido a toda la población.

En la presente investigación, muestra está constituida por 14 estudiantes, del nivel Primaria de la Institución Educativa Unidocente N° 821073, de Potrerillo, Encañada, Cajamarca; distribuidos en los 3 ciclo; como se detalla en la siguiente tabla:

Tabla 1

Estudiantes de la Institución Educativa Primaria N° 821073, considerados ene el estudio

Ciclo	Grado	N° de estudiantes
III	1° y 2°	3
IV	3° y 4°	6
V	5° y 6°	5
Total		14

Nota. Nómina de matrícula 2023.

6. Unidad de análisis

La unidad de análisis viene representada por todos y cada uno de los 14 estudiante del nivel de Educación Primaria de Menores de la Institución Educativa Unidocente N° 821073, de Potrerillo, Encañada, Cajamarca.

7. Métodos de investigación

7.1.Método hipotético deductivo

Porque la investigación parte de hipótesis, Rodríguez y Pérez (2017) indican que, este método, parte de una hipótesis inferida de principios o leyes o sugerida por los datos empíricos, [...] se verifica de forma empírica, y si hay correspondencia con los hechos, se valida la veracidad o no de la hipótesis inicial (p.12).

Además, se ha utilizado el método deductivo, puesto se la investigación ha ido de lo general a lo particular, en este método se parte de un principio de validez general que se aplicó a cada uno de los estudiantes en particular, el procedimiento deductivo ha sido válido cuando las premisas son de tal naturaleza que permiten apoyarnos en ellas como fundamento seguro para llegar a una conclusión.

7.2.Método analítico sintético

Según Rodríguez y Pérez (2017), con este método el análisis de la información posibilita descomponerla en busca de lo que es esencial en relación con el objeto de estudio, mientras que la síntesis lleva a obtener generalizaciones que van contribuyendo paso a paso a la solución del problema científico (p. 10).

El método analítico-sintético resulta esencial en una tesis sobre el aula invertida y el logro de la competencia explica, ya que permite desglosar en variables, dimensiones e indicadores, comprender y evaluar cada aspecto, para luego sintetizar en la comprensión de cómo influyen en el logro de competencia explica.

7.3.Método descriptivo

A través de este método me ha permitido especificar las características particulares e importantes de los 14 estudiantes encuestados de la institución educativa de Potrerillo, Encañada, Cajamarca. Que, posteriormente se ha sometido a realizar el análisis particular de cada uno de ellos, según su encuesta desarrollada, pudiendo medir y evaluar las variables del programa de estrategias lúdicas en el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, a través de las dimensiones y los ítems del objeto de estudio.

7.4.Método estadístico

Con el uso del método estadístico se ha logrado obtener las conclusiones sobre el objeto de estudio, luego de la aplicación de la encuesta a los 14 estudiantes de la institución educativa de Potrerillo, distrito de la Encañada y provincia de Cajamarca, virtud de los datos obtenidos. Con ello, se ha podido analizar e interpretar la información, para arribar a juicios o inferencias de carácter científico; en tal sentido, se puedo organizar, resumir, analizar, interpretar y simplificar en términos generales el objeto de estudio, frente a la incertidumbre, con la manipulación de las variables, llegando a determinar que, el programa de estrategias lúdicas, contribuye de manera positiva en el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, en la población estudiantil de Potrerillo.

8. Tipo de investigación

Martínez (2020), considera que solo existe dos tipos de investigación (básica y aplicada) y que una investigación es de tipo aplicada cuando el estudio es experimental o cuasiexperimental; en ese sentido, la presente investigación por su finalidad es aplicada.

Por su temporalidad es longitudinal, porque se ha recolectado datos de la misma muestra de personas en diferentes momentos a lo largo de un periodo de tiempo; es decir, se aplicó un pretest y un posttest, realizando mediciones estadísticas de un nivel experimental.

9. Diseño de investigación

El programa de estrategias lúdicas en el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente, tiene un diseño preexperimental o diseño pretest-posttest de un sólo grupo, pues consiste en aplicar al grupo de estudio una prueba de entrada (pretest), antes de la aplicación del tratamiento o estímulo experimental. Luego se procede a aplicar el tratamiento (X) y después se aplica una prueba de salida (post test), siendo su esquema el siguiente:

$$GE = 01 \quad X \quad 02$$

Donde:

GE : Grupo experimental.

01 : Pretest.

02 : Posttest.

X : Aplicación del programa de estrategias lúdicas.

10. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la variable estrategias lúdicas

La técnica que se utilizó fue la observación; y como instrumento de recojo de datos se consideró las listas de cotejo y/o rubricas de evaluación que estaban anexadas en las 20 sesiones de aprendizajes consideradas. Los resultados de estos datos recogidos no han sido presentados en el presente informe debido a que corresponden a la variable independiente.

Para la variable competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna

La técnica que se utilizó fue la encuesta y como instrumento de recojo de datos se utilizó una prueba a modo de pretest y posttest para determinar el nivel de logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, dichos cuestionarios tuvieron 20 preguntas o ítems distribuidos en 4 dimensiones; además, se elaboró 3 tipos de

pruebas debido a que los estudiantes están en diferentes ciclos (III,IV y V), por lo tanto las características cognitivas no son iguales para todos los estudiantes.

11. Técnicas para el procesamiento y análisis de los datos

Para tal efecto, se hizo uso del programa estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Sciences), como su nombre lo dice, es un paquete estadístico para las ciencias sociales y que guarda relación estrecha con nuestro trabajo de investigación que, después de aplicar el prestes y postes, se procesó y analizó estadísticamente los datos obtenidos.

Por otro lado, para la prueba de normalidad, debido a que la muestra del grupo experimental es menor a 50 se consideró la prueba de Shapiro-Wilk. Además, para la verificación de las hipótesis, se utilizó la prueba paramétrica “Test de Student” debido a que los datos tuvieron distribución normal.

12. Validez y confiabilidad

Para la validez de la presente investigación, se procedió a juicio de expertos, tres jueces conocedores del tema, dieron opinión favorable al 100%, en consecuencia, el instrumento de medición es válido.

Por otro lado, para la confiabilidad se tomó una muestra piloto de 15 estudiantes del centro educativo 82170, del Caserío El Mangle, Distrito de la Encañada, y resultó un indicador de Kruder Richardson igual a 0.825, en la categoría muy bueno, por tanto, el instrumento es confiable.

Estadísticas de fiabilidad	
KR-20 de Kuder Richardson	N° de ítems
0.825	20

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

1. Resultados de la variable de estudio

1.1. Tablas y gráficos estadísticos

1.1.1. Resultados totales de las variables de estudio

Tabla 2

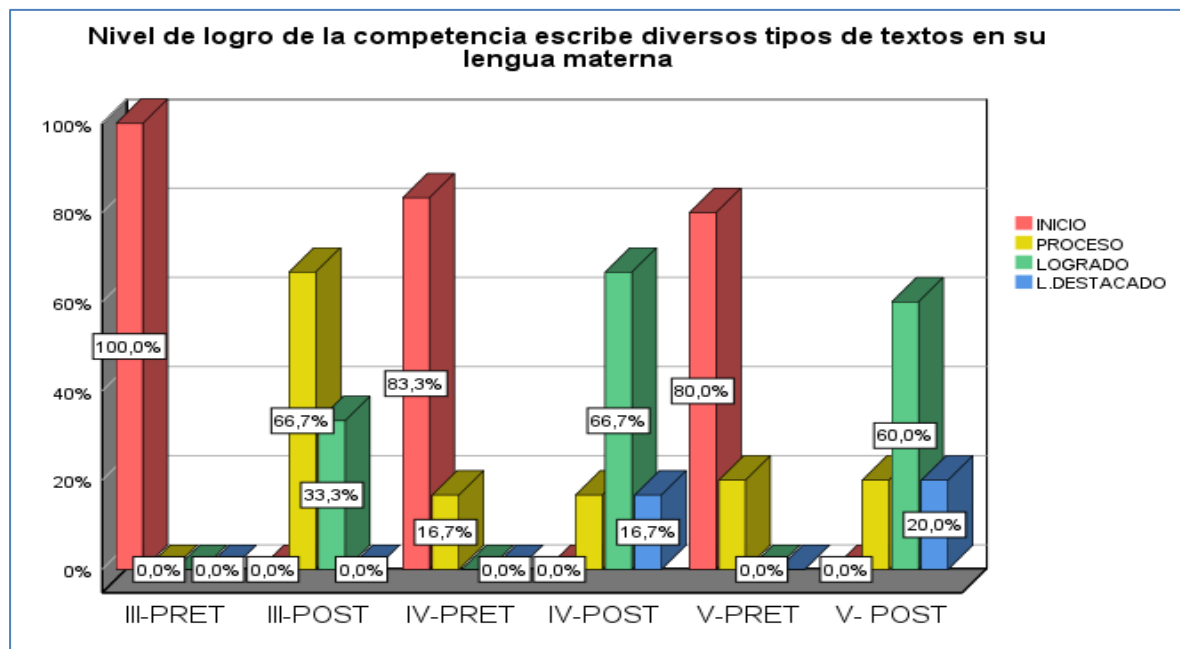
Frecuencias de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, para todos los ciclos de la Institución Educativa N° 821073, de Potrerillo, Cajamarca.

Ciclo	Nivel	Pretest		Postest	
		f	%	f	%
III ciclo	Inicio	3	100.0%	0	0.0%
	Proceso	0	0.0%	2	66.7%
	Logrado	0	0.0%	1	33.3%
	Logro destacado	0	0.0%	0	0.0%
	Total	3	100.0%	3	100.0%
IV ciclo	Inicio	5	83.3%	0	0.0%
	Proceso	1	16.7%	1	16.7%
	Logrado	0	0.0%	4	66.7%
	Logro destacado	0	0.0%	1	16.7%
	Total	6	100.0%	6	100.0%
V ciclo	Inicio	4	80.0%	0	0.0%
	Proceso	1	20.0%	1	20.0%
	Logrado	0	0.0%	3	60.0%
	Logro destacado	0	0.0%	1	20.0%
	Total	5	100.0%	5	100.0%

Nota. Frecuencias obtenidas con el programa SPSS.

Figura 2

Logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, para todos los ciclos de la institución educativa N° 821073, de Potrerillo, Cajamarca.



Nota. La figura muestra datos de la tabla 2.

Análisis y discusión

La tabla 2 y figura 2, indica que las estrategias lúdicas favorecieron al nivel de logro de la competencia “escribe diversos tipos de texto en su lengua materna”; pues, en el pretest los estudiantes de los 3 ciclos presentaban altos porcentajes en nivel inicio: 100% en el III ciclo, 83.3% en el IV ciclo y 80% en el V ciclo; y después de la implementación del programa estrategias lúdicas en ese mismo nivel había 0% para todos los grupos y la mayoría se ubicó en el nivel logrado (33.3%, 66.77% y 60% respectivamente) ; además, el 20 % de los estudiantes del V ciclo alcanzaron el nivel logro destacado.

Los resultados presentados evidencian que la aplicación del programa de estrategias lúdicas tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la competencia “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”; pues, antes de la intervención, los estudiantes mostraban un alto porcentaje en el nivel de inicio, donde más del 80% de los estudiantes se encontraba en esta

categoría; sin embargo, tras la implementación del programa, se observa una mejora significativa; el caso más notable es el del IV ciclo, donde el 66.7% de los estudiantes alcanzó el nivel logrado y en el V ciclo, donde el 20% de los estudiantes consiguió ubicarse en el nivel de logro destacado. Esos resultados coinciden con Zumaeta (2024), quien luego de la aplicación de los juegos lúdicos, llegó a concluir que los juegos didácticos tienen un efecto positivo en el desarrollo de la competencia “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna” en estudiantes II ciclo Institución Junín 2023.

1.1.2. Resultados de las dimensiones de la variable de estudio

Tabla 3

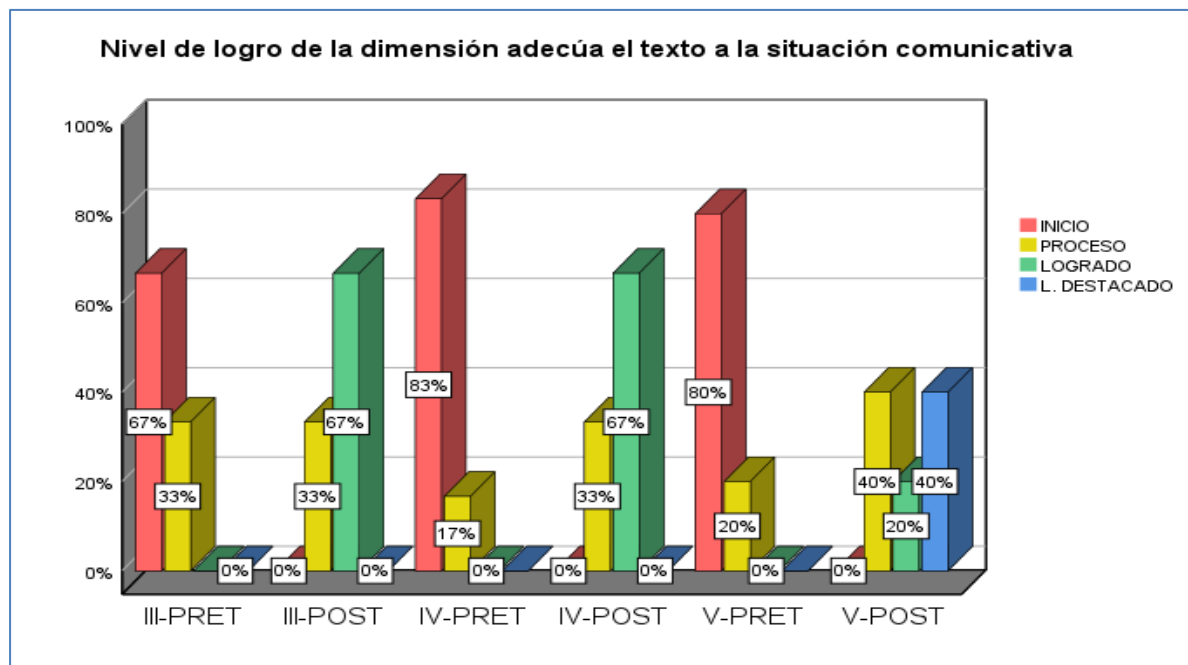
Frecuencias de la dimensión adecua el texto a la situación comunicativa, para todos los ciclos de la Institución Educativa N° 821073, de Potrerillo, Cajamarca.

Ciclo	Nivel	Pretest		Postest	
		f	%	f	%
Tercer ciclo	Inicio	2	66.7%	0	0.0%
	Proceso	1	33.3%	1	33.3%
	Logrado	0	0.0%	2	66.7%
	Logro destacado	0	0.0%	0	0.0%
	Total	3	100.0%	3	100.0%
Cuarto ciclo	Inicio	5	100.0%	0	0.0%
	Proceso	1	0.0%	2	33.3%
	Logrado	0	0.0%	4	66.7%
	Logro destacado	0	0.0%	0	0.0%
	Total	6	100.0%	6	100.0%
Quinto ciclo	Inicio	4	80.0%	0	0.0%
	Proceso	1	20.0%	2	40.0%
	Logrado	0	0.0%	1	20.0%
	Logro destacado	0	0.0%	2	40.0%
	Total	5	100.0%	5	100.0%

Nota. Frecuencias obtenidas con el programa SPSS.

Figura 3

Niveles de logro de la dimensión adecua el texto a la situación comunicativa, para todos los ciclos de la Institución Educativa N° 821073, de Potrerillo, Cajamarca.



Nota. La figura muestra datos de la tabla 3

Análisis y discusión

La tabla 3 y figura 3, indica que el programa de estrategias lúdicas favoreció al nivel de logro de la dimensión “Adecua el texto a la situación comunicativa”; pues, en el pretest los estudiantes de los 3 ciclos presentaban altos porcentajes en nivel inicio: 66.7% en el III ciclo, 100% en el IV ciclo y 80% en el V ciclo; y después de la implementación del programa estrategias lúdicas en ese mismo nivel había 0% para todos los grupos y la mayoría se ubicó en el nivel logrado (66.7%, 66.7% y 20% respectivamente) ; además, el 40 % de los estudiantes del V ciclo alcanzaron el nivel logro destacado.

Los resultados presentados evidencian que la aplicación del programa de estrategias lúdicas tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la dimensión “Adecua el texto a la situación comunicativa”; pues, antes de la intervención, los estudiantes mostraban un alto porcentaje en el nivel de inicio, especialmente en el III y IV ciclo, donde el 100 % y 80 % de los estudiantes

se encontraba en esta categoría. Sin embargo, tras la implementación del programa de estrategias lúdicas, se observa una mejora significativa; el caso más notable es el del III y IV ciclo, donde el 66.7% de los estudiantes alcanzó el nivel logrado y en el V ciclo, donde el 40% de los estudiantes consiguió ubicarse en el nivel de logro destacado.

Tabla 4

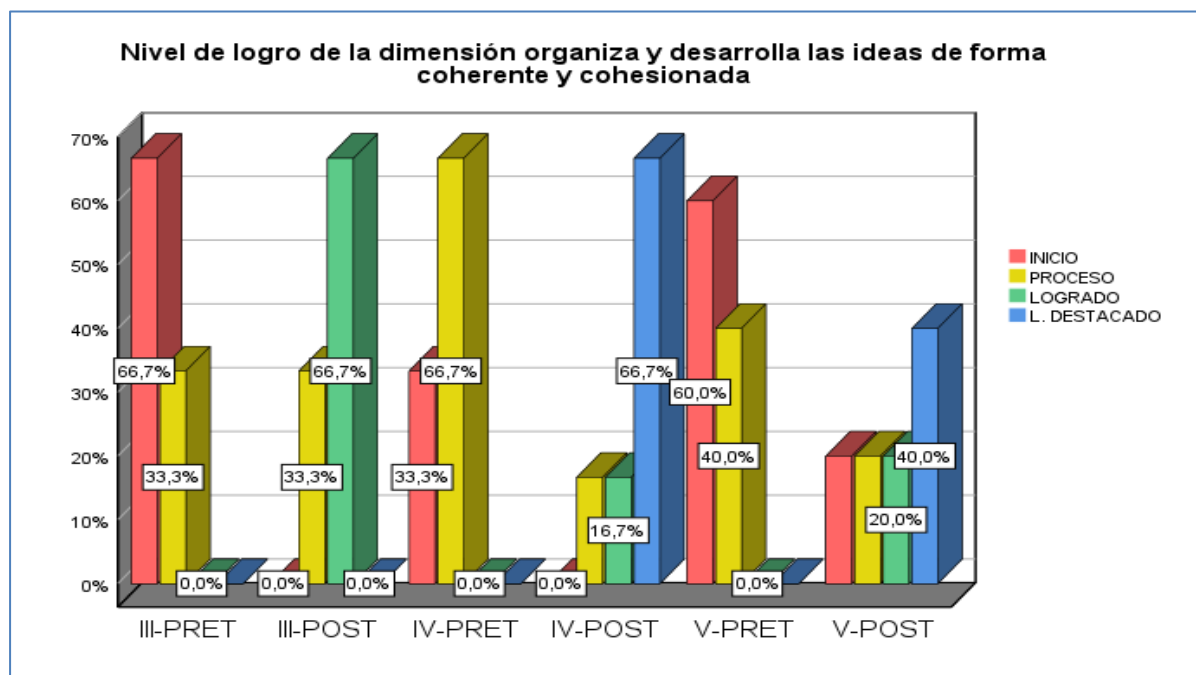
Frecuencias de la dimensión organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada, para todos los ciclos de la Institución Educativa N° 821073, de Potrerillo, Cajamarca.

Ciclo	Nivel	Pretest		Postest	
		f	%	f	%
III ciclo	Inicio	2	66.7%	0	0.0%
	Proceso	1	33.3%	1	33.3%
	Logrado	0	0.0%	2	66.7%
	Logro destacado	0	0.0%	0	0.0%
	Total	3	100.0%	3	100.0%
IV ciclo	Inicio	2	33.3%	0	0.0%
	Proceso	4	66.7%	1	16.7%
	Logrado	0	0.0%	1	16.7%
	Logro destacado	0	0.0%	4	66.7%
	Total	6	100.0%	6	100.0%
V ciclo	Inicio	2	60.0%	1	20.0%
	Proceso	2	40.0%	1	20.0%
	Logrado	0	0.0%	1	20.0%
	Logro destacado	0	0.0%	2	40.0%
	Total	5	100.0%	5	100.0%

Nota. Frecuencias obtenidas con el programa SPSS.

Figura 4

Niveles de logro de la dimensión organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada, para todos los ciclos de la Institución Educativa N° 821073, de Potrerillo, Cajamarca.



Nota. La figura muestra datos de la tabla 4.

Análisis y discusión

La tabla 4 y figura 4, indica que las estrategias lúdicas favorecieron al nivel de logro de la dimensión “Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada”; pues, en el pretest los estudiantes de los 3 ciclos presentaban altos porcentajes en nivel inicio: 66.7% en el III ciclo, 33.3% en el IV ciclo y 60% en el V ciclo; y después de la implementación del programa estrategias lúdicas en ese mismo nivel había 0% a excepción del ciclo V donde aún hay un 20 % y la mayoría se ubicó en el nivel logrado destacado: 0% en el III ciclo, 66.7% en el IV ciclo y 40% en el V ciclo.

Los resultados presentados evidencian que la aplicación de estrategias lúdicas tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la dimensión “Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada”; pues, antes de la intervención, los estudiantes mostraban un alto

porcentaje en el nivel de inicio, especialmente en el III y V ciclo, donde más del 60% de los estudiantes se encontraba en esta categoría; sin embargo, tras la implementación del programa, se observa una mejora significativa; el caso más notable es el del IV ciclo, donde el 66.7% y el V ciclo, donde el 40 % de los estudiantes alcanzó el nivel logrado destacado.

Tabla 5

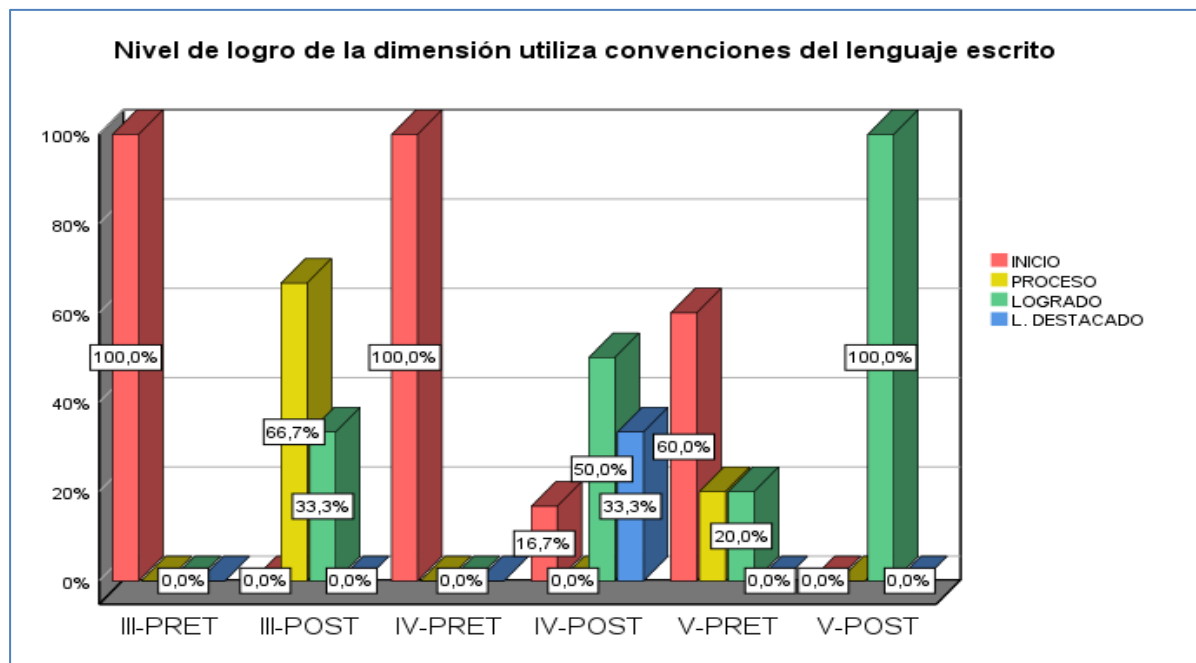
Frecuencias de la dimensión utiliza convenciones del lenguaje escrito, para todos los ciclos de la Institución Educativa N° 821073, de Potrerillo, Cajamarca.

Ciclo	Nivel	Pretest		Postest	
		f	%	f	%
III ciclo	Inicio	3	100.0%	0	0.0%
	Proceso	0	0.0%	2	66.7%
	Logrado	0	0.0%	1	33.3%
	Logro destacado	0	0.0%	0	0.0%
	Total	3	100.0%	3	100.0%
IV ciclo	Inicio	6	100.0%	1	16.7%
	Proceso	0	0.0%	0	0.0%
	Logrado	0	0.0%	3	50.0%
	Logro destacado	0	0.0%	2	33.3%
	Total	5	100.0%	6	100.0%
V ciclo	Inicio	3	60.0%	0	0.0%
	Proceso	1	20.0%	0	0.0%
	Logrado	1	20.0%	5	100.0%
	Logro destacado	0	0.0%	0	0.0%
	Total	5	100.0%	5	100.0%

Nota. Frecuencias obtenidas con el programa SPSS.

Figura 5

Niveles de logro de la dimensión utiliza convenciones del lenguaje escrito, para todos los ciclos de la Institución Educativa N° 821073, de Potrerillo, Cajamarca.



Nota. La figura muestra datos de la tabla 5

Análisis y discusión

La tabla 5 y figura 5, indica que las estrategias lúdicas favorecieron al nivel de logro de la dimensión “Utiliza convenciones del lenguaje escrito”; pues, en el pretest los estudiantes de los 3 ciclos presentaban altos porcentajes en nivel inicio: 100 % en el III ciclo, 100% en el IV ciclo y 60% en el V ciclo; y después de la implementación del programa estrategias lúdicas en ese mismo nivel había 0% para todos los grupos y la mayoría se ubicó en el nivel logrado (33.3%, 50% y 100% respectivamente); además, el 33.3 % de los estudiantes del IV ciclo alcanzaron el nivel logro destacado.

Los resultados presentados evidencian que la aplicación de estrategias lúdicas tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la dimensión “Utiliza convenciones del lenguaje escrito”.; pues, antes de la intervención, los estudiantes mostraban un alto porcentaje en el nivel de inicio, especialmente en el III y IV ciclo, donde el 100% de los estudiantes se encontraba en esta

categoría. Sin embargo, tras la implementación del programa, se observa una mejora significativa; el caso más notable es el del V ciclo, donde el 100% de los estudiantes alcanzó el nivel logrado y en el IV ciclo, donde el 33.3% de los estudiantes consiguió ubicarse en el nivel de logro destacado.

Tabla 6

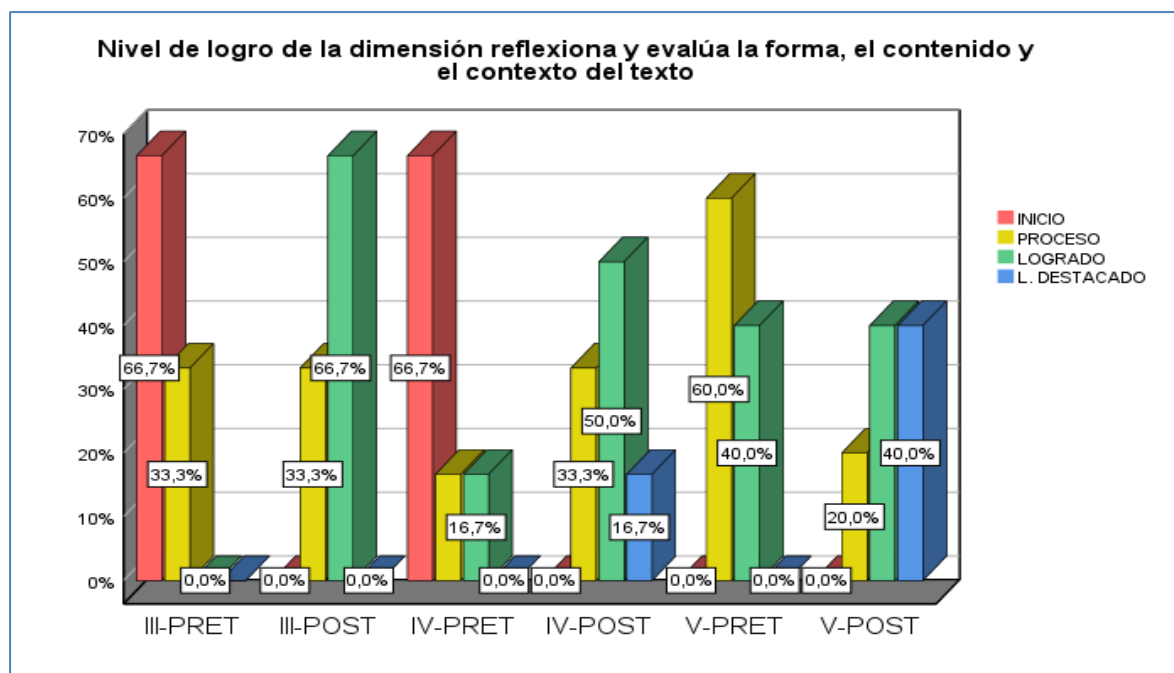
Frecuencias de la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto, para todos los ciclos de la Institución Educativa N° 821073, de Potrerillo, Cajamarca.

Ciclo	Nivel	Pretest		Postest	
		f	%	f	%
Tercer ciclo	Inicio	2	66.7%	0	0.0%
	Proceso	1	33.3%	1	33.3%
	Logrado	0	0.0%	2	66.7%
	Logro destacado	0	0.0%	0	0.0%
	Total	3	100.0%	3	100.0%
Cuarto ciclo	Inicio	4	66.7%	0	0.0%
	Proceso	1	16.7%	2	33.3%
	Logrado	1	16.7%	3	50.0%
	Logro destacado	0	0.0%	1	16.7%
	Total	6	100.0%	6	100.0%
Quinto ciclo	Inicio	0	0.0%	0	0.0%
	Proceso	3	60.0%	1	20.0%
	Logrado	2	40.0%	2	40.0%
	Logro destacado	0	0.0%	2	40.0%
	Total	5	100.0%	5	100.0%

Nota. Frecuencias obtenidas con el programa SPSS.

Figura 6

Niveles de logro de la dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto, para todos los ciclos de la Institución Educativa N° 821073, de Potrerillo, Cajamarca.



Nota. La figura muestra datos de la tabla 6

Análisis y discusión

La tabla 6 y figura 6, indica que las estrategias lúdicas favorecieron al nivel de logro de la dimensión “Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto”; pues, en el pretest los estudiantes de los 3 ciclos presentaban altos porcentajes en nivel inicio: 66.7 % en el III ciclo, y el 66.7% en el IV; y después de la implementación del programa estrategias lúdicas en ese mismo nivel había 0% para todos los grupos y la mayoría se ubicó en el nivel logrado (66.7%, 50% y 40% respectivamente) ; además, el 40 % de los estudiantes del V ciclo alcanzaron el nivel logro destacado.

Los resultados presentados, evidencian que la aplicación de estrategias lúdicas tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la dimensión “Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto”; pues, antes de la intervención, los estudiantes mostraban un alto porcentaje en el nivel de inicio, especialmente en el III y IV ciclo, donde el 66.7% de los estudiantes se encontraba en esta categoría. Sin embargo, tras la implementación del programa de estrategias lúdicas, se observa una mejora significativa; el caso más notable es el del III

ciclo, donde el 66.7% de los estudiantes alcanzó el nivel logrado y en el V ciclo, donde el 66.7% de los estudiantes consiguió ubicarse en el nivel de logro destacado.

2. Prueba de hipótesis

2.1. Prueba de normalidad

La prueba de hipótesis para el diseño preexperimental, requiere de los resultados del postest y pretest, se evaluó la prueba de normalidad para la diferencia del post test menos el pretest, la prueba de normalidad de Shapiro Wilk (tamaño de muestra menor a 50) indicó en una medición. Sig.= 0.033 menor a 0.05 (Tabla 7); en consecuencia, se usó la prueba paramétrica “t” de Student (caso para muestras pareadas).

Para el análisis de normalidad se planteó las siguientes hipótesis:

H0: Los datos tienen una distribución normal

Si $p \geq 0.05 \Rightarrow (\checkmark) H_0$ y $(*) H_1$

H1: Los datos no tienen una distribución normal

Si $p < 0.05 \Rightarrow (*) H_0$ y $(\checkmark) H_1$

Tabla 7

Pruebas de normalidad del pretest y postest.

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Antes del programa de estrategias lúdicas (Pretest)	,885	14	,089
Después del programa de estrategias lúdicas (Postest)	,920	14	,060

Nota. Prueba de normalidad obtenido con el programa SPSS v. 27.0.

En la tabla 7, se muestran los resultados de la prueba de normalidad; donde se consideró los resultados de Shapiro-Wilk $p = (0.089 \text{ y } 0.060)$, estos valores son $\geq \alpha = 0.05$; por lo que, se aceptó la hipótesis nula H_0 es decir los datos tienen una distribución normal; por lo tanto, para la verificación de las hipótesis planteadas, se utilizó la prueba paramétrica “t” de Student.

2.2. Verificación de las hipótesis de investigación

A. Verificación de la hipótesis general

H1. El programa de estrategias lúdicas influye en el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, en los estudiantes de la Institución Educativa unidocente N° 821073 de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023.

H0: X no influye sobre Y

H1: X si influye sobre Y

Si $p \geq 0,05 \Rightarrow (\checkmark) H_0$ y $(\times) H_1$

Si $p < 0,05 \Rightarrow (\times) H_0$ y $(\checkmark) H_1$

Tabla 8

Prueba “t” de Student entre pre-postest

	Muestras emparejadas	Diferencias emparejadas			t	gl	Sig. (bilateral)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar			
Competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Pre-postest	-6.714	2.643	0.706	-9.503	13	<0.001

Nota. Prueba “t” de Student entre pre- postest (SPSS v. 27.0).

Análisis y discusión

En la tabla 8, se presentan los resultados de la prueba paramétrica “t” de Student entre el pretest y postest de la variable “competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”, donde el valor de significancia fue ($p < 0,001 < 0.05$), por lo que se aceptó la hipótesis alterna. En este sentido, se concluye, que el programa de estrategias lúdicas, influye significativamente en el nivel de logro de dicha competencia, en estudiantes de la Institución educativa N° 821073, de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023. Estos resultados coinciden con Aguilar (2020), quién concluyó que las estrategias lúdicas influyen en la producción de textos escritos descriptivos los estudiantes de segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Parroquial “Madre de Cristo”; contactado con la prueba “t” que dio un valor $p = 0.014$, entre los puntajes del pretest y en el postest.

B. Verificación de la hipótesis específicas

Verificación de la hipótesis específica 1

La hipótesis a contrastar fue la siguiente:

HE1. El nivel de logro de la de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, está en nivel inicio antes de aplicar el programa de estrategias lúdicas en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073, de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023.

H_0 : El promedio es > 10 (Nivel inicio). $H_0: \mu > 10$

H_1 : El promedio es ≤ 10 (Nivel inicio). $H_1: \mu \leq 10$

Si $p \geq 0,05 \Rightarrow (\checkmark) H_0$ y $(\times) H_1$

Si $p < 0,05 \Rightarrow (\times) H_0$ y $(\checkmark) H_1$

Tabla 9

Prueba “t” de Student de los datos del pretest

	Valor de prueba=10					Diferencia de medias
	N	Media	t	gl	Sig. (bilateral)	
Antes de la experiencia educativa	14	8.928	-1,950	13	0.002	-0.071

Nota. Prueba “t” de Student de los datos del pretest, obtenidas con el programa SPSS v. 27.0

Análisis y discusión

En la tabla 9, se presentan los resultados de la prueba paramétrica “t” de Student de los datos del pretest, donde la media de la preprueba es $\mu = 8.928$, y los puntajes menores o iguales a 10 están consideradas en el nivel inicio. Además, la significancia fue $p = 0.002 < \alpha = 0.05$; por lo que, se acepta la hipótesis alterna. En este sentido, se concluye, que el nivel de logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna si estuvo en nivel inicio ($\mu \leq 10$) antes de implementar el programa estrategias lúdicas.

Verificación de la hipótesis específica 2

La hipótesis a contrastar fue la siguiente:

HE2. El nivel de logro de la competencia de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, será más significativa después de aplicar el programa de estrategias lúdicas en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073, de potrerrillo, Encañada, Cajamarca, 2023.

H_0 : El promedio es $< a$ 14 (Nivel logrado). $H_0: u < 14$

H_1 : El promedio es $\geq a$ 14 (Nivel logrado). $H_1: u \geq 14$

Si $p \geq 0,05 \Rightarrow (\checkmark) H_0$ y $(\times) H_1$

Si $p < 0,05 \Rightarrow (\times) H_0$ y $(\checkmark) H_1$

Tabla 10

Prueba “t” de Student de los datos del posttest

	Valor de prueba=14					
	N	Media	t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias
Después de la experiencia (Postest)	14	15.64	3.967	13	0.002	1.64

Nota. Prueba “t” de Student de los datos del posttest, obtenidas con el programa SPSS v. 27.0

Análisis y discusión

En la tabla 12, se presentan los resultados de la prueba paramétrica “t” de Student de los datos de la posttest, donde la media o promedio fue $\mu = 15,64$, y los puntajes mayores a 14 están dentro del nivel logrado y logro destacado. Además, la significancia es $p = 0.002 < \alpha = 0,05$; por lo que, se acepta la hipótesis alterna. En este sentido, se concluye, que el nivel de logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, si está en un nivel más significativo (logrado y logro destacado) después implementar el programa de estrategias lúdicas.

CONCLUSIONES

1. La implementación del programa de estrategias lúdicas, influye positivamente en el logro de la competencia escribe diversos tipos de en su lengua materna del área de Comunicación en estudiantes de primaria; debido a que, en el pretest los estudiantes de los 3 ciclos tenían un alto porcentaje en nivel inicio (100%, 83.3% y 80% respectivamente) y luego de la implementación del programa estrategias lúdicas, en ese mismo nivel había 0% en todos los grupos y la mayoría se ubicó en el nivel de logro (logrado y destacado); además, ello se constató con el análisis estadístico “t” de Student entre el pretest y posttest que dio un valor de significancia $p < 0.001$.
2. El nivel de logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, si estuvo en el nivel inicio antes de aplicar el programa de estrategias lúdicas; debido a que; la media obtenida en el pretest fue de $\mu = 8.928$ y los puntajes acumulados menores o iguales a 10 se consideran en nivel inicio.
3. El nivel de logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, si mejoró significativamente después de implementar el programa de estrategias lúdicas; debido a que, en el posttest la media obtenida fue de $\mu = 15.64$ y los valores mayores o iguales a 14 estadísticamente se ubican en los niveles logrado y logro destacado.
4. Se diseñó e implementó de forma pertinente el programa de estrategias lúdicas, de tal manera que si influyó significativamente en los niveles de logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna del área de Comunicación, en los estudiantes de primaria, de la Institución Educativa N° 821073, de potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023.

SUGERENCIAS

1. A la Unidad de Gestión Educativa Local de Cajamarca, recomendar la difusión del programa de estrategias lúdicas para el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, a fin de implementar en cada una de las instituciones educativa de su jurisdicción, por considerar acciones activas de inicio a fin, en el desarrollo de las sesiones de aprendizaje.
2. A la Institución Educativa N° 821073, de Potrerillo, del Distrito de la Encañada, Provincia y Región de Cajamarca, recomendar la implementación del programa de estrategias lúdicas en sus experiencias de aprendizaje, en primero, segundo, tercero, cuarto, quinto y sexto grados, a fin de lograr significativamente las competencias del área de Comunicación, con énfasis “escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”, a fin de lograr el perfil de egreso de todos los estudiantes, según los estándares de aprendizaje que persigue nuestro sistema educativo.
3. A la DRE Cajamarca, elaborar y distribuir foros sobre el las estrategias lúdicas en estudiantes de primaria y publicarlas en sus páginas, con el propósito de que los docentes puedan compartir experiencias de aprendizaje relacionadas al tema.

Referencias

- Acimed. (2001). El arte de escribir. 85-87. <http://scielo.sld.cu/pdf/aci/v9n2/aci01201.pdf>
- Aguilar, D. (2020). *Estrategias lúdicas para mejorar la producción de textos escritos en estudiantes de segundo grado de educación primaria, Trujillo 2019*. [Tesis de doctorado, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/44412/Aguilar_RDE-SD.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Álvarez, E. (2020). *Ricardo Palma: Arte y estilo narrativo al reescribir sus relatos breves*. Universidad Ricardo Palma: https://revistas.urp.edu.pe/index.php/Aula_Palma/article/download/3500/4276/10256
- Ankc. (2020). *La Teoría del texto*. <https://es.scribd.com/document/805563870/La-teoria-del-texto>
- Aulaplaneta. (2015). *Siete ventajas del aprendizaje basado en proyectos*. Aulaplaneta: <https://www.aulaplaneta.com/2015/02/25/recursos-tic/siete-ventajas-del-aprendizaje-basado-en-proyectos>
- Ausubel, D. (1983). *Psicología Educativa Un punto de vista cognoscitivo*. México: Editorial Trillas, S. A. de C. V.
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva*. books.google.com: <https://books.google.com.co/books?id=VufcU8hc5sYC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Ausubel, D. P. (1980). *Psicología educativa*. México: Editorial Trillas S.A.
- Ausubel, D., Novak, J., y Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa : un punto de vista cognoscitivo*. Trillas. <https://es.scribd.com/document/336434593/Ausubel-D-Novak->

J-y-Hanesian-H-1983-Psicologia-educativa-un-punto-de-vista-cognoscitivo-Mexico-Trillas-Tipos-de-aprendizaje-pdf#

Barkley, E., Cross, K., y Major, C. (2007). *Técnicas de aprendizaje colaborativo. Manual para el profesorado universitario*. Dokumen.pub: <https://dokumen.pub/tecnicas-de-aprendizaje-colaborativo-9788471125224.html>

Baron, R., y Byrne, D. (2006). <https://ayudacontextos.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/04/psi-social.pdf>.
https://www.google.com/search?q=Baron+y+Byrne+2006&oq=Baron+y+Byrne++2006&gs_lcrp=EgZjaHJvbWUyBggAEEUYOdIBCTM0NjJqMGoxNagCCLACAQ&sourceid=chrome&ie=UTF-8

Canal-N. (2019). *Resultados prueba PISA 2018 del Perú*. CANAL N: <https://canaln.pe/actualidad/prueba-pisa-2018-peru-se-ubica-puesto-64-77-paises-n398398>

Carrillo, M. (2024). *La gamificación como alternativa para fomentar el aprendizaje de la lengua española en los estudiantes del grado tercero de la Institución Etnoeducativa Integral Rural Numain Maleiwa del Municipio de Uribí (La Guajira)*. [Tesis de doctorado, Corporación Universitaria del Caribe].
<https://repositorio.cecicar.edu.co/server/api/core/bitstreams/b0572624-8009-4f4e-b68c-9c080629e2bd/content>

Cassany, D. (1993). *La cocina de la escritura*.
https://aulavirtual.fio.unam.edu.ar/pluginfile.php/170070/mod_resource/content/4/daniel_cassany-la-cocina-de-la-escritura.pdf
https://aulavirtual.fio.unam.edu.ar/pluginfile.php/170070/mod_resource/content/4/daniel_cassany-la-cocina-de-la-escritura.pdf

- Chi, W. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. *I.C Investigación*(14), 70-80. https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf
- Cobeña, B., y Bote, S. (2023). Actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo del lenguaje verbal en los niños del Subnivel II. *Ciencias de la Educación*, 9(3), 1499-1523. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3357/7586>
- Díaz, F. (2005). *El aprendizaje basado en problemas y el método de casos*. Ecominga: https://www.ecominga.uqam.ca/PDF/BIBLIOGRAPHIE/4_Capitulo3AprendizajeBasadoEnProblemasMetodoDeCasosD%C3%ADazBarrigaFrida.pdf
- Fernández, O. (2019). *El juego profesional pedagógico en la formación inicial del licenciado en educación primaria*. Tesis de doctorado, Universidad de Matanzas. <https://rein.umcc.cu/bitstream/handle/123456789/588/MSc18%20Omara.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Galvez, J. (2024). *influencia de la gamificación en el aprendizaje de comunicación en educación primaria*. Tesis de doctorado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/10331/TESIS.pdf?sequence=1>
- Goleman, D. (2006). *inteligencia Emocional*. http://www.cutonala.udg.mx/sites/default/files/adjuntos/inteligencia_emocional_daniel_goleman.pdf
- González, N., Carnero, N., y Navarrete, Y. (2021). Lúdica y su situación social. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(3), 29-37. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v13n3/2218-3620-rus-13-03-29.pdf>

- Guerrero, J. (2022). *¿Qué son Isitas de cotejo?* https://docentesaldia.com/2020/02/09/listas-de-cotejo-que-son-como-se-hacen-y-ejemplos-descargables/#google_vignette
- Hernández Sampieri, R. (2018). *Metodología de la Investigación*. México: MCGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C. V.
- Hernández, H. (2024). *El aprendizaje basado en proyectos “Elaboración de un microscopio artesanal” y su influencia en el logro de la competencia diseña y construye, del área de Ciencia y Tecnología, en los estudiantes del 4to grado de secundaria de la IE “La Florida”, Cajamarca*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de Cajamarca]. <https://repositorio.unc.edu.pe/handle/20.500.14074/6375>
- Herrera, A. (2023). *Enfoque lúdico y logro de la competencia escribe diverso tipos de textos, en estudiantes de una Institución Educativa, Trujillo, 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Trujillo]. <https://dspace.unitru.edu.pe/server/api/core/bitstreams/5330f325-61f0-4323-8b39-d8f47568a972/content>
- Ledezma A., M. (2014). *Análisis a la teoría de Vygotsky para la reconstrucción de la inteligencia social*. Ecuador: EDITORIAL UNIVERSITARIA CATOLICA (EDÚNICA).
- Martínez, R. (2020). *Wl secreto detraz de una tesis*. CREA IMAGEN SAC.
- Meersohn, C. (2005). Introducción a Teun Van Dijk: Análisis de Discurso. *Cinta moebio*, 21(1), 288-302. <https://ultimadecada.uchile.cl/index.php/CDM/article/download/26075/27380/85522>
- MINEDU. (2013). *¿Cómo mejorar la Comprensión*. Minedu.gob: <http://umc.minedu.gob.pe/wp-content/uploads/2014/03/Informe-para-el-Docente-CL-17-06-Web.pdf>

- MINEDU. (2016). *Curriculo Nacional de Educación Básica Regular*. MINEDU:
<http://www.ugelsanchezcarrion.gob.pe/wordpress/wp-content/uploads/2019/06/programa-secundaria-17-abril.pdf>
- MINEDU. (2016). *Programa Curricular de Educación Primaria*. Minedu.gob.pe:
<https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-nivel-primaria-ebr.pdf>
- MINEDU. (2020). *¿Qué es la competencia?* Sites.minedu:
<https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/06/que-es-la-competencia/>
- MINEDU. (2020). *¿Qué significa la competencia “Escribe diversos tipos de textos en lengua materna”?* Sites.minedu:
<https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/06/que-significa-la-competencia-escribe-diversos-tipos-de-textos-en-lengua-materna/>
- MINEDU. (2020). *¿Qué son las capacidades?* Sites.minedu:
<https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/06/que-son-las-capacidades/>
- MINEDU. (2020). *¿Qué son los desempeños?* Sites.minedu:
<https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/06/que-son-los-desempenos/>
- MINEDU. (2020). *¿Qué son los estándares de aprendizaje?* MINEDU:
<https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/06/que-son-los-estandares-de-aprendizaje/>
- MINEDU. (2020). *Programa de habilidades socioemocionales*. Repositorio.minedu:
<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/8955/Programa%20de%20habilidades%20socioemocionales%20orientaciones%20para%20el%20desarrollo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- MINEDU. (2023). *Repositorio* Minedu.
<https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/9147/Evaluaci%C3>

%B3n%20Muestral%20de%20estudiantes%20EM%202022%20resultados%20Cajamarca.pdf?sequence=1&isAllowed=y

MINEDU. (2024). *¿Qué son rúbricas de observación?* Perueduca: <https://evaluaciondocente.perueduca.pe/desempenoinicialtramo2/rubricas-de-observacion-de-aula/#:~:text=Es%20el%20primer%20instrumento%20del,del%20docente%20en%20el%20aula.>

Moctezuma, S. (2017). Una Aproximación a las sociedades rurales de México desde el concepto de aprendizaje vicario. *Revista LiminaR*, 15(2). <https://www.redalyc.org/journal/745/74556866013/74556866013.pdf>

Parra, P., y Mejia, E. (2022). El impacto del aprendizaje significativo en la educación del siglo XXI. *Revistas.uh*, 41(3), 85-91. Universidad Nacional de Moquegua, Perú: <https://revistas.uh.cu/rces/article/view/274/245>

Pinochet, J. (2015). El modelo argumentativo de Toulmin y la educación en ciencias: una revisión argumentada. *Ciencia y Educación*, 21(2), 307-327. <https://www.redalyc.org/pdf/2510/251038426004.pdf>

PISA. (2023). OCDE. https://www.oecd.org/pisa/OECD_2022_PISA_Results_Comparing%20countries%E2%80%99%20and%20economies%E2%80%99%20performance%20in%20mathematics.pdf

RAE. (2024). *¿Qué significa escribir?* RAE: <https://www.rae.es/dpd/escribir>

Rivas, R. (2023). *Estrategias lúdicas para la producción de textos narrativos contextualizados en estudiantes de tercer grado de primaria de una Institución Educativa Pública de Tambogrande, Piura, 2022*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote].

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/33201/ESTRATEGIAS_LUDICAS_RIVAS_PANTA_ROSMERY.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Rodríguez, A., y Pérez, A. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. *Revista Escuela de Administración de Negocios*, 82, 1-26.
doi:<https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647>

Rodríguez, L. (2004). El modelo argumetativo de Toulmin en la escritura de articulos de investigación. *Revista Digital Universitaria*, 1-18.
https://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art2/ene_art2.pdf

Salazar, R. (2024). *Relación entre el desempeño docente y el rendimiento académico de los estudiantes en el área de química, del programa de ciencias naturales, química y biología, de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Cajamarca*, 2022. [Tesis de doctorado, Universidad Nacional de Cajamarca].
<https://repositorio.unc.edu.pe/handle/20.500.14074/6633>

Sánchez, C. (2020). *Aplicación de los Juegos dramáticos para mejorar la expresión oral en estudiantes de educación primaria, Trujillo 2019*. [Tesis de doctorado, Universidad Cesar Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/44749/S%c3%a1nchez_UCS-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Sánchez, L. (2025). *La estrategia didáctica aula invertida y su influencia en el logro de la competencia explica del área de Ciencia y Tecnología, en los estudiantes del 4° grado de secundaria, de la Institución Educativa Privada Joyas para Cristo, Cajamarca*, 2024. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Cajamarca].
<https://repositorio.unc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14074/7608/TESIS%20DE%20LOURDES%20DE%20LOS%20ANGELES%20S%c3%81NCHEZ%20RUBIO.pdf?sequence=7&isAllowed=y>

- Sánchez, R. M. (2011). *Conectores Textuales Argumentativos*. España: Ediciones OCTAEDRO, S.L.
- UNICEF. (2022). *Cuatro de cada cinco niños y niñas en América Latina y el Caribe no podrán comprender un texto simple*. Unicef.org: <https://www.unicef.org/lac/comunicados-prensa/cuatro-de-cada-cinco-ninos-y-ninas-en-america-latina-y-el-caribe-no-podran-comprender-un-texto-simple>
- Van_Dijk, T. (2001). Algunos principios de una teoría del contexto. *ALED, Revista latinoamericana de estudios del discurso*, 1(1), 69-81. https://textosafda.wordpress.com/wp-content/uploads/2023/03/van_dijk_principios_teor%C3%ADa_contexto.pdf
- Van_Dijk, T., y Cárdenas, C. (2011). Sociedad y discurso. 28, 287-292. <https://www.scielo.cl/pdf/lyl/n28/art15.pdf>
- Vásquez, G. (2020). *Estrategias lúdicas para mejorar la Comprensión de textos en estudiantes de segundo grado de educación primaria, Trujillo, 2019*. [Tesis de doctorado, Universidad Cesar Vallejo]. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/43808>
- Vásquez, G., y Pérez, M. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria;. *Revista De Investigación Educativa De La REDIECH*, 1(11), 1-15. doi:https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.805
- Vygotsky, L. S. (1995). *Pensamiento y lenguaje-Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas*. Madrid: <http://padresporlaeducacion.blogspot.com/>.
- Yancce, A. (2020). *Estrategias lúdicas para la producción de textos narrativos en estudiantes del quinto ciclo de educación primaria, Ayacucho 2019*. [Tesis de doctorado, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/44128/Yancce_MA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Zumaeta, A. (2024). *Juegos didácticos y escribe diversos tipos de textos en su*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Cesar Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/151766/Zumaeta_ZAM-SD.pdf?sequence=5&isAllowed=y

APÉNDICES

Apéndice 01. Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES / CAPACIDADES	INDICADORES / DESEMPEÑOS	TÉCNICA / INSTRUMENTOS	METODOLOGÍA
Problema general ¿Cuál es la influencia del programa de estrategias lúdicas en el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos, en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073 de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023? Problemas derivados A. ¿Cuál es el nivel de logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, antes de aplicar el programa de estrategias lúdicas en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073, de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023?	Objetivo general Determinar la influencia del programa de estrategias lúdicas en el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos, en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073 de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023. Objetivos específicos A. ¿Determinar el nivel de logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, antes de aplicar el programa de estrategias lúdicas en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073, de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023?	H. general El programa de estrategias lúdicas influye en el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos, en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073 de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023. H. específicas HE1. El nivel de logro de la de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, está en nivel inicio antes de aplicar el programa de estrategias lúdicas en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073, de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023.	VI: Estrategias lúdicas	Estrategias de planificación textual. Estrategias lúdicas de elaboración textual. Estrategias lúdicas de revisión de textos.	- La canoa - Caja de sorpresas. - El naufragio. - El marranito. - Sin quemarse los dedos. - La tempestad. - El escultor. - El coro. - Caja mágica. - Representaciones - Carta al tío que viene de Lima - Drama - El mono sabio. - Cara a cara. - El ovillo. - Frases incompletas. - Detective de errores. - Tribunal de hechos - La tarea - Control remoto.	Técnica: Observación Instrumento: -Lista de cotejo	Tipo: Aplicada Enfoque: Cuantitativo Diseño: Pre experimental Muestra: 14 Diagrama: GE = 01 X 02
				Adecúa el texto a la situación comunicativa.	- Desarrolla las ideas en torno a un tema - Escribe textos en nivel alfabético. - Adecua el texto al destinatario. - Adecua al propósito comunicativo - Adecua el lenguaje informal		

B. ¿Cómo implementar el programa de estrategias lúdicas para mejorar el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073, de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023? C. ¿Cuál será el nivel de logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna después de aplicar el programa de estrategias lúdicas en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073, de potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023?	B. ¿Diseñar y aplicar el programa de estrategias lúdicas en el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073, de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023? C. ¿Medir la mejora del nivel de logro de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, después de aplicar el programa de estrategias lúdicas en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073, de potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023?	HE2. El nivel de logro de la competencia de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, será más significativa después de aplicar el programa de estrategias lúdicas en los estudiantes de la Institución Educativa Unidocente N° 821073, de potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023.	VD: Competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada Utiliza convenciones del lenguaje escrito. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto.	6. Establece relaciones lógicas entre las ideas. 7. Incorpora un vocabulario pertinente que incluye sinónimos. 8. Cohesiona el sentido de las palabras. 9. Entrelaza párrafo de acuerdo a estructura. 10. Redacta un texto narrativo y argumentativo 11. Jerarquiza en tema y subtemas. 12. Utiliza recursos gramaticales y ortográficos como mayúsculas en nombres propios y el punto final. 13. Emplea recursos textuales (como uso de negritas) 14. Caracteriza personas, personajes y escenarios 15. Elabora patrones rítmicos y versos libres 16. Reflexiona sobre el texto escrito narrativo y argumentativo. 17. Revisa si se adecúa al destinatario, propósito, tema y tipo textual. 18. Identifica errores ortográficos y gramaticales. 19. Opina sobre los recursos ortográficos y estilísticos utilizados en su texto. 20. Emite un juicio de valor al texto elaborado.	Técnica: -Encuesta Instrumento: -Pretest -Posttest	
---	--	--	--	--	---	---	--

Apéndice 02. Instrumentos de investigación de recojo de datos

Ficha técnica del pretest y postest para evaluar la competencia escribe diversos tipos de textos del área de Comunicación en estudiantes de Primaria.

Nombre	Pretest y postest para evaluar la competencia escribe diversos tipos de textos
Autores	Dr. Ricardo Cabanillas Aguilar. M. Cs. Rolando Rodríguez Vigo
Evalúa	Competencia escribe diversos tipos de textos del área de Comunicación.
Dimensiones	• Dimensión adecúa el texto a la situación comunicativa: ítems (1, 2, 3, 4, y 5). • Dimensión organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada: ítems (6, 7, 8, 9, y 10). • Dimensión utiliza convenciones del lenguaje escrito: ítems (11,12, 13, 14, y 15). • Dimensión reflexiona y evalúa la forma, el contenido y el contexto del texto: ítems (16, 17, 18, 19 y 20).
Nº de ítems	20 ítems
Dirigido a	Estudiantes del III, IV y V ciclo de Primaria de la Institución Educativa Unidocente N° 821073, Potrerillo, La Encañada, Cajamarca.
Duración	50 a 60 minutos.
Pautas de corrección y baremación.	La prueba será evaluada según los niveles de aprendizaje del MINEDU (Inicio, Proceso, Logrado y Destacado). Por fines estadísticos, cada pregunta tendrá un valor de 1 punto, permitiendo establecer rangos estadísticos basados en los niveles de desempeño como se muestra a continuación: C: Inicio (0-10), B: Proceso (11-14), A: Logrado (15-17), AD: Logro destacado (18-20).

Nota. Los datos contienen información como evaluar el pretest y postest

PRUEBA DE PRE Y POST TEST DEL III CICLO (1° Y 2° GRADO – EDUCACIÓN PRIMARIA)

Institución Educativa N°: **Lugar:**

Nombre del alumno (a):

Grado: **Sección:**

Fecha: **Calificativo:**

--

Estimado(a) estudiante, por motivo de estar realizando un trabajo de investigación para recoger información y mejorar tus aprendizajes, solicito tu colaboración resolviendo tu evaluación.

INDICACIONES:

1. Tienes 90 minutos para resolver la prueba.
2. Puedes leer más de una vez el texto para responder las preguntas.
3. ¡Ahora escucha las indicaciones de tu profesor para empezar!

I. Adecúa el texto a la situación comunicativa

LEE CON MUCHA ATENCIÓN Y DESPUÉS CONTESTA LAS PREGUNTAS.

LA RANA

Las ranas ponen huevos y por eso son animales ovíparos. De los huevos de las ranas salen sus crías que se llaman renacuajos. Los renacuajos no tienen patas y viven en el agua.

Cuando los renacuajos crecen se convierten en ranas, les salen las patas y viven en la tierra, pero cerca del agua.

Su piel es lisa y siempre está húmeda. Las ranas no tienen cola. Tienen cuatro patas y las traseras están más desarrolladas porque son las que usan para saltar. Las ranas tienen esqueleto por eso son animales vertebrados.

1. Indica con una F si la respuesta es Falsa y con V si es verdadero e indica porqué.

- () La rana es un animal mamífero. ¿Por qué?:.....
.....
- () Las ranas tienen esqueleto. ¿Por qué?:.....
.....
- () La piel de la rana siempre esta mojada. ¿Por qué?:
.....
- () La rana tiene una cola muy pequeña. ¿Por qué?:.....
.....

2. Escoge un personaje cualquiera y **conviértelo en un dibujo.**

Por ejemplo, un día pepito se levanta y comprueba que su padre se ha convertido en una alcachofa **¿Qué pasará?** Describe.

PADRE: ¿En qué se ha convertido?

¿Qué pasará?:

.....

.....

.....

.....

HIJO: ¿En qué se ha convertido?

¿Qué pasará?:

.....

.....

.....

.....

3. Crea un cuento con las imágenes que observas.









4. Realiza un breve cuento de la gallina.



5. Escribe dos verbos que describan las siguientes ilustraciones.





II. Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada

6. Escribe la acción que realiza cada personaje.









7. Luis y su papá fueron de pesca. Pero como el río estaba muy contaminado, sólo sacaron basura. **Observa lo que pescaron y completa la oración.**



Luis y su papá pescaron una _____

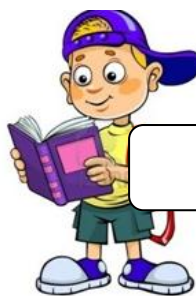
8. Inventa una oración para cada ilustración.







9. Inventa un nombre propio para cada niño.



10. Escribe 4 palabras que rimen con la palabra rana. Fíjate en el ejemplo.

Rana

Diana



III. Utiliza convenciones del lenguaje escrito

11. ¿En la pregunta anterior quien es el personaje principal?

Colorea el círculo



completa la oración.

Ranitas



Sapitos



Renacuajos



12. Las ranas nacen de un huevo. por eso se llaman animales:

Vertebrados



ovíparos



Mamíferos



13. Encuentra y colorea dos días de la semana.

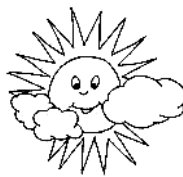
Manzana

Lunes

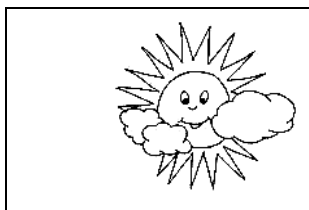
Miércoles

Manuel

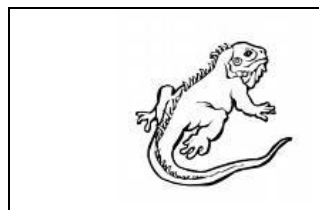
14. Colorea el dibujo que empieza con la letra A – a.



15. Busca el nombre de cada dibujo y enciérralo con tu lápiz.



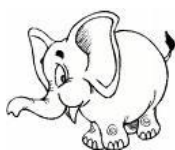
oso
sol
elefante



Alacrán
Iguana
Oruga

IV. Reflexionar y evaluar la forma, el contenido y el contexto del texto escrito

16. Escribe de forma correcta los siguientes nombres en caso haya algún error.



Efelante



Abbeja



uba

17. Encierra con color verde las palabras que sean largas y con color azul las que sean cortas.

Oso

Fernando

Refrigerado

José

18. Ordena las palabras y forma una oración.

no cola ranas Las tienen

19. Separa las palabras y forma una oración.

Las ranas viven cerca del agua.

20. Escribe un texto narrativo sobre una historia adicional al cuento de pinocho.



PRUEBA DE PRE TEST DEL IV CICLO (3° Y 4° GRADO – EDUCACIÓN PRIMARIA)

Institución Educativa N°: **Lugar:**

Nombre del alumno (a):

Grado: **Sección:**

Fecha: **Calificativo:**

Estimado(a) estudiante. por motivo de estar realizando un trabajo de investigación para recoger información y mejorar tus aprendizajes, solicito tu colaboración resolviendo tu evaluación.

INDICACIONES:

1. Tienes 90 minutos para resolver la prueba.
2. Puedes leer más de una vez el texto para responder las preguntas.
3. ¡Ahora! escucha las indicaciones de tu profesor para empezar!

I. Adecúa el texto a la situación comunicativa

La abeja y la paloma

Cierto día muy caluroso, una paloma se detuvo a descansar sobre la rama de un árbol, al lado del cual estaba un río. De pronto, vio una abeja que se acercó para beber agua, pero la fuerza del río arrastró a la pobrecita abeja.

La paloma al verla en tal aprieto, voló hacia ella y la salvó con su pico.

Pasado un rato, un cazador vio a la paloma descansando y se dispuso a cazarla. Sin embargo, en aquel mismo instante la abeja vio en peligro a la paloma que le salvó la vida, así que de inmediato acudió a su rescate y picó la mano del cazador. El dolor fue tan fuerte, que, al sacudir su mano, falló su tiro, y con ello, logró escapar a tiempo la paloma.



1. Escribe cual sería la enseñanza que nos deja el texto.

ENSEÑANZA:

.....

.....

.....

.....

2. Qué tipo de texto es

- a) Un cuento.
- b) Una historieta.
- c) Una fábula.
- d) Un poema.

1. Describe el lugar donde suceden los hechos y explica si son reales o ficticios

.....

2. Lee el texto narrativo e identifica de que personaje se habla.

Sus ochenta años reflejaba su gran angustia
 por vivir, sus pasos lentos eran
 huellas imborrables que se quedaron en la
 casa humilde y dulce es mi

u

4. Crea un breve cuento (Nanocuento) a través de las imágenes que se presenta



5. Lee con mucha atención las siguientes rimas.



Una guacamaya pinta le
 dijo a una colorada
 vámonos para mi tierra
 a pasar la temporada.



Vuela, vuela palomita
 vuela, vuela al palomar,
 no te vayas tan solita,
 yo te quiero acompañar.

II. Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada

6. Encuentra y une con una línea de diferente color los tres pares de palabras que riman.

colorada

guacamaya

pinta

acompañar

solita

palomar

palomita

tierra

temporada

vuela

7. Observa el dibujo e inventa una copla.



8. Escribe 2 palabras que rimen con las siguientes:



paleta



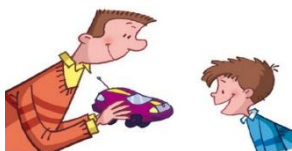
cuchillo



pecera

9. Observa lo que sucede en cada uno de los dibujos. Imagina y escribe lo que expresa cada uno de los personajes. Recuerda utilizar los signos de interrogación o admiración.





10. Ordena las palabras para formar oraciones.

Escucha su en el campo Las palomas canto todo se

abejas el néctar Las fabrican con miel

III. Utiliza convenciones del lenguaje escrito

Lee el siguiente texto argumentativo

LAS HORMIGAS

Las hormigas son insectos. Ponen huevos y por eso son animales ovíparos. Las hormigas no tienen esqueleto, son animales invertebrados.

Las hormigas viven en grupos que se llaman colonias. Los hormigueros suelen estar bajo la tierra donde están las crías y almacenan el alimento.

Dentro de cada colonia existen hormigas de varios tipos, las más pequeñas se quedan dentro del hormiguero, mientras que las de mayor tamaño salen al exterior en busca de alimento, estas se llaman hormigas obreras. Las hormigas obreras son las más laboriosas. Las hormigas reina son las que ponen los huevos y son más grandes que las demás. Las hormigas ven muy poco, pero usan sus antenas para oler, tocar y comunicarse con las otras hormigas.



11. ¿Cuál es el tema principal en la lectura

12. Localiza 6 palabras que necesitas conocer para comprender el texto.

13. Escribe palabras antónimas para las siguientes.

Grande _____

Largo _____

Salir _____

Sucio _____

14. Escribe un texto argumentativo acerca de la comida saludable.

[illegible]

15. Argumenta porque logró escapar la paloma del cazador y que pasaría si no lo hubiese hecho.

ARGUMENTO 1: La paloma se escapó del cazador

.....

.....

.....

ARGUMENTO 2: La paloma no pudo escapar del cazador

.....

.....

.....

IV. Reflexionar y evaluar la forma, el contenido y el contexto del texto escrito

16. Elabora un comentario reflexivo sobre las acciones que están realizando las personas en la imagen.

[illegible]

17. Ordena los siguientes párrafos según corresponda

- De repente, vio que el sol ya se estaba poniendo y decidió volver a casa.
- Ana caminaba por el bosque, disfrutando del aire fresco y las flores.
- Mientras caminaba, escuchó el canto de los pájaros y se sentó a descansar.
- Ana salió a pasear por la tarde en el bosque cerca de su casa.
- Luego, se levantó y siguió su camino, pensando en lo bonito que era el bosque.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

18. Encierra en un círculo las palabras mal escritas de las siguientes oraciones.

- El perrito de mi amigo esta muy alegre y core por todo el parque.
- Cuando vamos al zoologico, siempre me gusta ver los leones y los elefantes.
- Mi hermana me dijo que si no estudio, me va a revasar en el examen de matimaticas.

19. Escribe sobre las líneas si lo que está subrayado se refiere al SUJETO, VERBO o ADJETIVO.

- El venadito bajó a beber agua del manantial. _____
- Una guacamaya pinta le dijo a una colorada. _____
- A bañar al mar se fue la negrita cucurumbé. _____
- A la orilla del camino hay una burrita hermosa. _____

20. Escribe un texto narrativo sobre una historia adicional al cuento de pinocho.



PRUEBA DE PRE TEST DEL V CICLO (5° Y 6° GRADO – EDUCACIÓN PRIMARIA)

Institución Educativa N°: **lugar:**

Nombre del estudiante (a):

Grado: **Sección:**

Fecha: **Calificativo:**

Estimado(a) estudiante, por motivo de estar realizando un trabajo de investigación para recoger información y mejorar tus aprendizajes, solicito tu colaboración resolviendo tu evaluación.

INDICACIONES:

1. Tienes 90 minutos para resolver la prueba.
2. Puedes leer más de una vez el texto para responder las preguntas.
3. ¡Ahora! escucha las indicaciones de tu profesor para empezar!

I. Adecúa el texto a la situación comunicativa

Lee el siguiente cuento

LA GALLINA DE LOS HUEVOS DE ORO

Una mujer vio entrar en su corral una hermosa gallina negra, la que a poco puso un huevo que parecía de pava y más blanco que la cal. Estaba la mujer loca con su gallina que todos los días ponía su hermosísimo huevo. Pero hubo de acabársele la overa y la gallina dejó de poner y su ama se incomodó tanto, que dejó de darle trigo, diciendo:

-Gallina que no pone, trigo no come.

A lo que la gallina, abriendo horrorosamente el pico, contestó:

-Poner huevo y no comer trigo, eso no es conmigo.

Y abriendo las alas, dio un volteo, se salió por la ventana y desapareció, por lo que la mujer se cercioró de que la tal gallina era un duende que se fue resentido por la avaricia de la dueña.



1. Crea un final diferente del cuento.

.....

.....

.....

.....

2. ¿Qué debería haber hecho la mujer para que la gallina no se vaya?

.....

.....

.....

.....

3. Crea un título diferente al cuento presentado.

.....

4. ¿Qué enseñanzas deja el cuento?

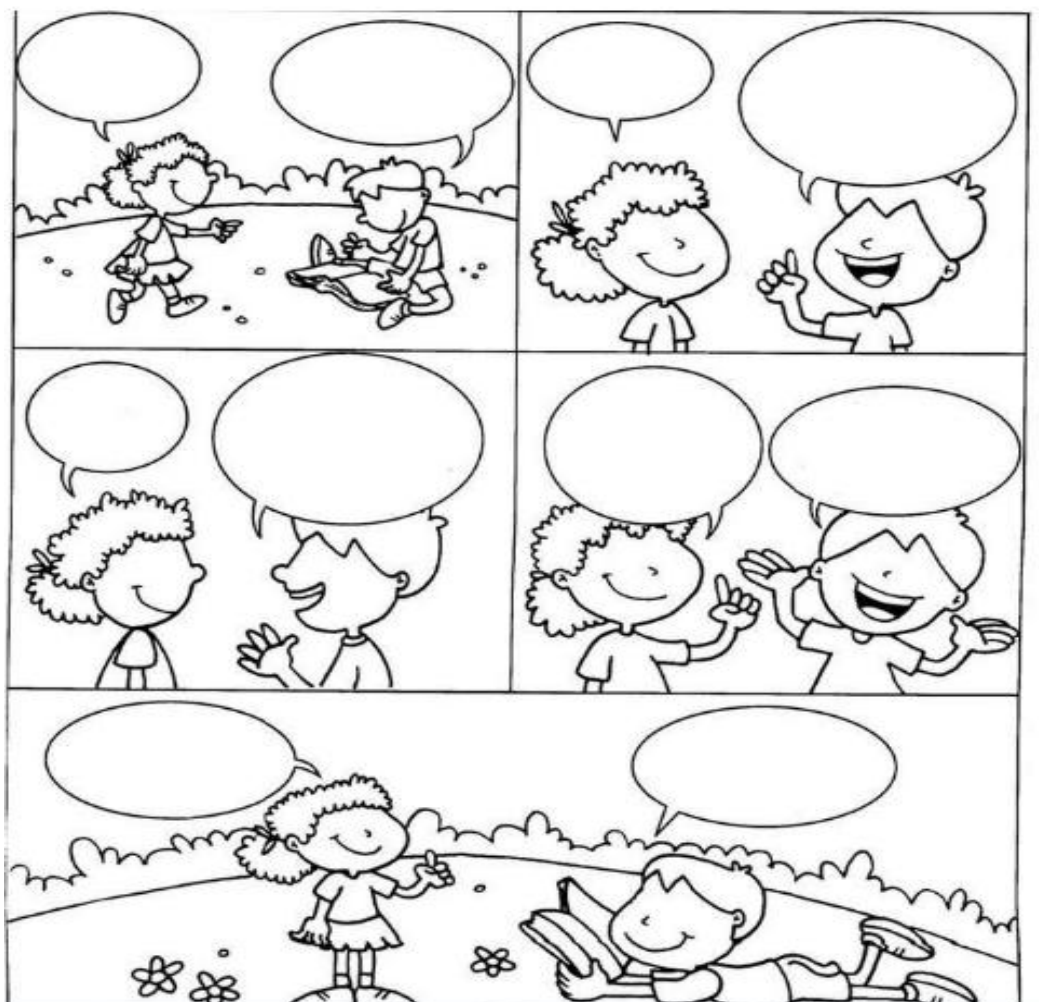
.....

.....

.....

5. Complete en los globos la secuencia narrativa de la historieta, además, coloca un título.

TÍTULO:



II. Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada

6. Crea un cuento a partir del formato que se le presenta.



Título:

Había una vez

.....
.....



Luego

.....
.....
.....



Después.....

.....
.....
.....



Al final.....

.....
.....
.....

7. Crea un acróstico con tus apellidos respectivos.

Lee con atención



8. ¿Qué le falta a la adivinanza anterior?

- a) La mayúscula al inicio.
- b) La rima.
- c) La respuesta.
- d) El dibujo.

9. ¿Cuáles son las palabras que riman en la adivinanza anterior?

- a) Todos - preguntan.
- b) Piso - pisan.
- c) Preguntan - pregunto.
- d) A mí - por mí.

Lee el siguiente texto y contesta las preguntas:

Nací el 10 de marzo de 1968, en el caserío de Carhuaquero, distrito de la Encañada, provincia de Cajamarca. Fui educado por mis padres en la ciudad de Cajamarca, ya que ellos tenían que trabajar mucho en zona rural. No **estudié** el jardín de niños, pues antes eso no era obligatorio. **Ingresé** a los 7 años a la escuela Primaria de “San Francisco”. **Tuve** una adolescencia tranquila y trabajaba. Finalmente **decidí** que deseaba ser profesor. **Ingresé** al Instituto Superior Pedagógico “Hermano Victorino Elorz Goicoechea” de Cajamarca y hoy soy un maestro muy afortunado a mis 56 años de edad.

10. ¿En qué tiempo verbal se encuentran las palabras resaltadas?

- a) En presente.
- b) En pasado o pretérito.
- c) En futuro.
- d) En subjuntivo.

Lee el siguiente texto argumentativo.

Quizá muchas personas no lo sepan, pero casi todo lo que votan a la basura pueden ser reciclados; es decir, puede convertirse en nuevo material para fabricar otros productos.

Al fabricar algo nuevo con lo que desechamos a la basura (papeles, botellas de plástico, envoltorios de alimentos, latas, etc.), se evita que una gran cantidad de recursos sacados de la naturaleza (como madera, petróleo, agua, gas) se mantengan y no corran peligro de desaparecer, lo que ocasionaría un daño permanente al ambiente.

Son muchos los residuos que se pueden reciclar; por ejemplo: periódicos, cuadernos usados, cartones, cartulinas, botellas viejas, tubos de pasta de dientes, latas de conservas, etc. Al hacerlo, protegemos los recursos naturales y, sin duda, cuidamos nuestro ambiente. Así mismo, reducimos la contaminación y combatimos el cambio climático (aumento del dióxido de carbono). Evitamos, también, que se talen de manera descontrolada millones de árboles y lo más importante es que conservemos nuestros recursos naturales.

Para evitar el uso descontrolado de recursos naturales en la elaboración de botellas, papeles, envoltorios, latas, etc., las personas debemos aprender a clasificar nuestra basura; es decir, echar los residuos en diferentes tachos para volver a usarlos; en otras palabras, reciclarlos.

Al poner en práctica estas actividades; sin duda, estamos contribuyendo a proteger y conservar nuestros recursos naturales.

Debemos clasificar y reciclar nuestra “basura”



III. Utiliza convenciones del lenguaje escrito

11. Lee y analiza los siguientes enunciados. Luego, coloca una (T) si es una tesis o (D) si es una definición.

- () Reciclar ayuda a disminuir la contaminación del aire y el agua.
- () El reciclaje genera puestos formales de trabajo.
- () Por cada tonelada de papel que se recicla se salvan 17 árboles.
- () Proceso de recolección y transformación de materiales para convertirlos en nuevos productos.

12. De acuerdo con la lectura, determina lo siguiente: ¿Cuál es el argumento u opinión del autor?

.....

13. Encuentra 6 palabras que se necesitan buscar en el diccionario para una mejor comprensión

14. De las palabras encontradas describe un sinónimo y un antónimo para cada palabra encontrada

SINÓNIMOS

ANTÓNIMOS

15. Escribe una tesis; es decir. una opinión acerca de los siguientes temas:

Recursos naturales:

.....

.....

El celular:

.....

.....

Los medios de comunicación:

.....

.....

IV. Reflexionar y evaluar la forma, el contenido y el contexto del texto escrito

Lea el siguiente texto argumentativo y luego responda las interrogantes.

16. ¿Cuál nombre aparecerá primero en un directorio telefónico?

- a) Ernesto Jiménez González.
- b) Sofía Salazar Molina.
- c) Diana Quintero Gómez.
- d) Francisco Ibáñez Rodríguez.

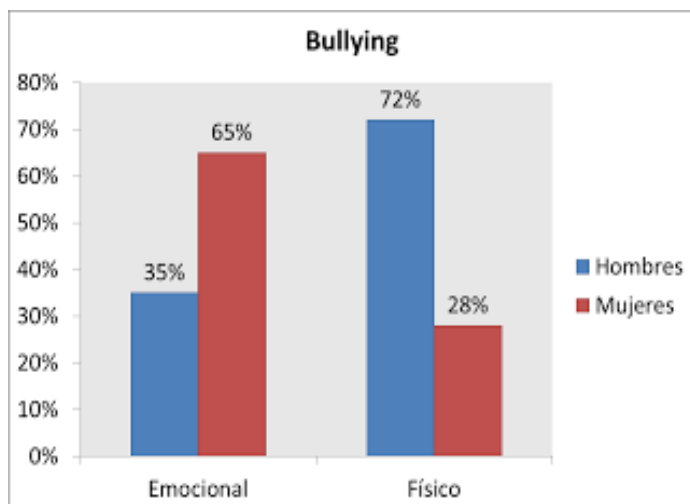
17. Marca la alternativa correcta que continua la serie verbal.

- a) Col, yuca. Lechuga, papa.
- b) Alabar, Exaltar, halagar.
- c) Tacaño, roñoso, ruin.
- d) Libro, revista, periódico, folleto.

18. ¿Cuál es el ejemplo en el que se utilizan correctamente las comas?

- a) Mis, tíos Pablo Paco y Luis, son muy amables.
- b) Mis padrinos, Sofía, y Joaquín, me quieren mucho.
- c) Mis primos, hermanos y abuelos me llevaron juguetes.
- d) Todos, en casa son, buenos conmigo.

Observa la siguiente gráfica sobre el bullying y contesta las preguntas.



19. ¿A quién fue aplicada la encuesta sobre el bullying?

- a) A personas mayores.
- b) A niños y niñas de 3 años.
- c) A hombres y mujeres.
- d) Solo a hombres.

20. Ordenar la secuencia lógica de los enunciados

- A) Puedes reconocer sentimientos y emociones del autor. suele ser poética.
- B) Muestra las características de manera clara, objetiva, directa y real utilizando el lenguaje denotativo.
- C) Utiliza el lenguaje subjetivo y figurado, usando metáforas, símiles y comparaciones.
- D) Intenta no evidenciar sentimientos o emociones del autor, refleja las cosas como son.

- a) I-B. II-D. III-A. IV-C.
- b) I-B. II-A. III-D. IV-C.
- c) I-B. II-C. III-D. IV-A.
- d) I-B. II-D. III-C. IV-A.

Apéndice 03. Programa de estrategias lúdicas

PROGRAMA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS

1. Presentación del Programa

1.1. Denominación

Programa de estrategias lúdicas en el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en su lengua materna. en los estudiantes de la institución educativa unidocente N° 821073 de Potrerillo, Encañada, Cajamarca. 2023

1.2. Presentación

El programa se fundamenta en la filosofía socio constructivista, que preconiza las ventajas del trabajo de campo. Consta de dieciséis 20 sesiones de aprendizaje, con la inclusión de diferentes clases de juego que ayudarán a los estudiantes a socializarse y construir sus propios aprendizajes, preparándose para su vida social futura, utilizando la estrategia metodológica de la teoría de juego lúdico.

Uno de los problemas que se configura en el desarrollo de los aprendizajes es la rutina, la monotonía, la transmisión de conocimiento dados por el docente y de manera fría sin la participación activa de los estudiantes en la construcción de sus propios aprendizajes, de manera que con la implementación de las actividades lúdicas. los aprendizajes de los estudiantes se tornan más dinámicos y duraderos; puesto que, el juego les permite vivenciar una situación problemática y a partir de ello construir sus aprendizajes.

El programa de estrategias lúdicas son acciones que se van a desarrollar en el aula. para resolver una determinada situación problemática que tenga que ver con la socialización, llevando al estudiante a adoptar una serie de decisiones para construir sus aprendizajes.

1.3. Objetivos

Objetivo general

- Determinar la aplicabilidad del Programa de estrategias lúdicas para el desarrollo de competencias en el área de comunicación en los estudiantes de la institución educativa unidocente N° 821073, de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023.

Objetivo Específico

- Diseñar, y aplicar el programa de estrategias lúdicas que permitirá a los estudiantes resolver una situación problemática de manera asertiva, proactiva, holística para el logro de las competencias de lectura y escritura del área de comunicación.

1.4. Fundamentación

Fundamento filosófico. Tiene un contenido filosófico, porque el trabajo del proceso de enseñanza aprendizaje se desarrolla tomando en cuenta las estrategias lúdicas para el logro de las competencias en el área de comunicación, con un enfoque socio constructivismo, siendo el docente el facilitador y mediador en la construcción de los aprendizajes de los estudiantes.

Fundamento científico. El trabajo de investigación es motivo de gran preocupación desde hace mucho tiempo atrás, debido a que el desarrollo de las actividades educativas se ha venido desarrollando casi en forma tradicional, sin tomar en cuenta las habilidades de los estudiantes en la solución de situaciones concretas, sin mayor acción de estos.

Por ello, para un mejor entendimiento del presente trabajo se ha tomado los aportes de grandes estudiosos que aportan al sistema educativo peruano, como Piaget, Ausubel, Bruner, Vygotsky, Tobón, Echevarría, entre otros.

Fundamento epistemológico. Para la construcción del conocimiento y adquisición de aprendizajes, los estudiantes deben analizar, interpretar y explicar su realidad geográfica y social, donde los niños y niñas alcanzarán el máximo de participación en la construcción de sus

aprendizajes, con acción responsable que le sirva para su vida, integrándose a la comunidad como verdaderos ciudadanos.

Fundamento psicológico y pedagógico. Tiene como finalidad formar al estudiante como un ser sociable, constructor de sus propios aprendizajes a través del programa de estrategias lúdicas en el desarrollo del área de comunicación planteando el principio de la unidad entre lo cognitivo, el juego lúdico y social para ello debemos modificar nuestra práctica pedagógica, a través de un plan de estrategias lúdicas.

1.5. Principios del Programa

Principio de autonomía. Es una forma de potenciar la capacidad del estudiante de aprender por sí mismo. a través de la realización de actividades de aprendizaje que complementen las que realiza habitualmente en la sesión de aprendizaje, en este caso con la inclusión del programa de estrategias lúdicas, para el logro de los aprendizajes del área de comunicación.

Principio de integralidad. El aprendiz es una persona en continuo proceso de aprendizaje. en interacción permanente consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los entornos sociales y productivos; en capacidad de construir sus propios conocimientos, que busca trascender la interpretación de la realidad para contribuir propositivamente en la construcción de una sociedad sostenible en el tiempo.

1.6. Metodología

Se elaboró veinte (20) sesiones de aprendizaje, donde se detallarán los procesos pedagógicos y didácticos con la inclusión del programa de estrategias lúdicas con su respectiva evaluación para cada sesión de aprendizaje.

1.7. Evaluación del Programa

1.7.1. Momento inicial: Calidad intrínseca del programa

a) Contenido del programa

Para el desarrollo del programa de estrategias lúdicas es necesario tener en cuenta las necesidades y retos a los que los estudiantes se enfrentan en su vida diaria al ingresar a una institución educativa, donde se debe tener conocimiento de sus características físicas, psicológicas, sociales y cognitivas, las cuales sirven como base para la elaboración y fundamentación de los objetivos y contenidos de este programa, tomando en cuenta los ciclos educativos, las edades, estilos y ritmos de aprendizaje.

b) Pasible de evaluación

La información que se brindará durante el desarrollo del programa de estrategias lúdicas será clara y precisa, en relación con los procesos didácticos y pedagógicos llevados a cabo durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

c) Adecuación al contexto

Para la evaluación y monitoreo del programa, se tendrá en cuenta las características de los estudiantes, utilizando instrumentos de evaluación diagnóstica, informes y registros.

d) Adecuación al punto de partida

El programa estará planteado de acuerdo a las necesidades, demandas e intereses de los estudiantes, los horarios para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje serán flexibles, adecuándolos al sistema educativo que rigen las leyes y normas emanadas del Ministerio de Educación y de nuestra institución educativa.

1.7.2. Segundo momento: Proceso de aplicación del programa de estrategias lúdicas.

a) Puesta en marcha del programa

La estrategia metodológica seleccionada permitirá que los estudiantes logren adquirir y utilizar la información brindada de forma muy objetiva, donde los materiales y recursos despierten el interés de los estudiantes, de modo tal que se logren los objetivos.

b) Marco de aplicación del programa

La ejecución del programa de estrategias lúdicas tiene como fundamento y base la ideología constructiva de los propios aprendizajes, los valores y principios institucionales y la visión institucional y podrá ser incluida como proyecto de innovación pedagógica que pueda ser aplicado y adaptado a las condiciones de los estudiantes.

1.7.3. Tercer momento: Evaluación final del programa de estrategias lúdicas

a) Logros significativos

Los instrumentos aplicados, serán seleccionados con la mayor objetividad, con su respectivo fundamento teórico, así como su validez y confiabilidad, para la medición de los resultados encontrados.

b) Efectos valorativos

Los criterios para determinar los resultados. se detallarán de manera clara y precisa, para ello se valorarán las actitudes, participación y disposición de los estudiantes del programa de estrategias lúdicas, donde los criterios de evaluación determinarán el logro de los objetivos propuestos por el programa.

c) Continuidad del programa

Se espera que este programa de estrategias lúdicas sirva de base para la elaboración de futuros programas de innovación pedagógica, que tengan como objetivo beneficiar a cada estudiante y la comunidad educativa en general.

d) Definición de términos básicos.

Estrategias lúdicas. González et al (2008) (2021), consideran al ludismo como:

La lúdica constituye una valiosa herramienta para la educación, incluido el nivel superior, pues proporciona ambientes favorables para la comunicación y el intercambio, estimula la creatividad, la independencia cognoscitiva, el aprendizaje productivo, interactivo, contribuye a fomentar valores en los estudiantes con acciones para su autoperfeccionamiento personal y profesional, lo que tributa a la formación integral de dicho estudiante. (p. 37).

Competencia. “La competencia se define como la facultad que tiene una persona de combinar un conjunto de capacidades a fin de lograr un propósito específico en una situación determinada. actuando de manera pertinente y con sentido ético” (MINEDU, 2020).

Capacidades. “Las capacidades son recursos para actuar de manera competente. Estos recursos son los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes utilizan para afrontar una situación determinada. Estas capacidades suponen operaciones menores implicadas en las competencias, que son operaciones más complejas” (MINEDU, 2020)

Lista de cotejo. “son instrumentos de gran importancia para los docentes, ya que mediante ellos pueden valorar el nivel de logro en los aprendizajes de los alumnos, también les permiten a los profesores identificar las fortalezas, así como las áreas que son necesarias mejorar en el proceso de enseñanza-aprendizaje” (Guerrero, 2022).

Rúbrica. “Es el primer instrumento del modelo de evaluación. Tiene como finalidad evaluar el desenvolvimiento del docente en el aula.” (MINEDU, 2024).

1.8. Sesiones de aprendizaje desarrolladas para el objeto de estudio

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS

A. Institución Educativa	: 821073-Potreriillo.
B. Grado / Sección	: 1°- 6°
C. Área Curricular	: Comunicación
D. Profesor del área	: Rolando Rodríguez Vigo
E. Fecha	: 31-08-2023
F. Duración	: 90 minutos

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

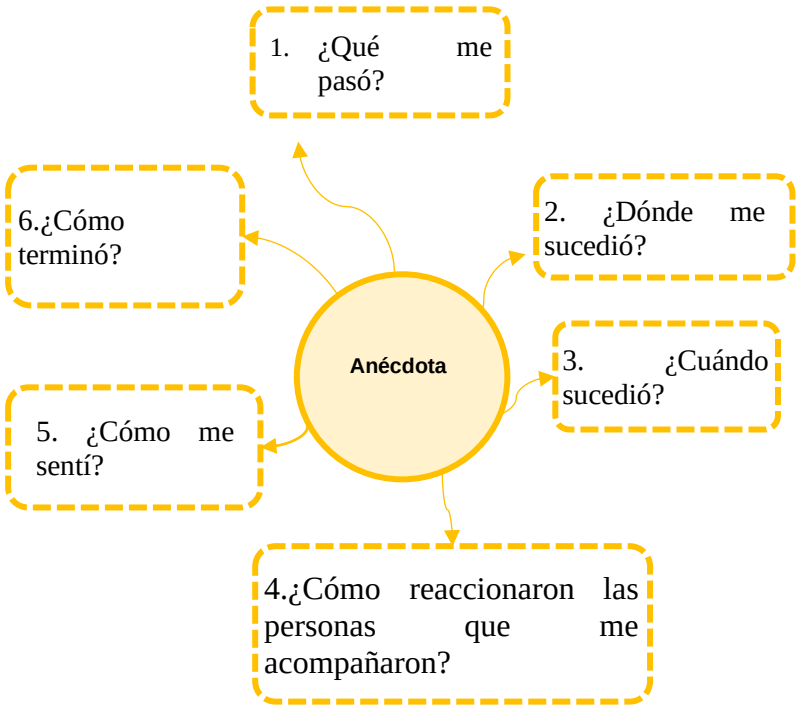
"Texto narrativo: Escribimos una anécdota"

III. DATOS DE LA SESIÓN

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Propósito
Comunicación	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	- Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	-Escribe anécdotas sobre sus vacaciones, agrupa las ideas de manera coherente y cohesionada sin contradicciones, las jerarquiza en subtemas e ideas principales de acuerdo a párrafos sin digresiones o vacíos. (1°-6°) -Utiliza recursos gramaticales y ortográficos (letras mayúsculas) en sus textos. (1° - 6°).	Escribimos una anécdota de nuestras vacaciones para reconocer las letras mayúsculas.
Evidencia.	- Presentación de la anécdota.			
Instrumento de evaluación	- Lista de cotejo.			
Enf. Transv.	- De derechos.			
Estrategia lúdica	LA CANOA Objetivo: Despertar en los niños el interés por las diversas actividades. Estudiantes: 14 alumnos. Lugar: Patio. Instrucciones: Vamos a formar un círculo, de allí que repetiremos el siguiente juego lúdico: - Pilotea la canoa, Noé, que nos vamos a voltear, que este río está creciendo y te voy a canalear. - ¡Ay! Noé te voy a canalear. - Después de haberlo aprendido vamos a cantarla en rondas realizando una serie de movimientos con nuestro cuerpo. - Así se realiza sucesivamente hasta que uno de los niños o grupos se equivoque y que a su vez no posea cierta coordinación.			

IV. PROCESOS METODOLÓGICOS: PEDAGÓGICOS – DIDÁCTICOS

M/T	ESTRATEGIAS	R/M																	
INICIO 30 min	El docente presenta una anécdota escrita en un papelote. ➤ El docente induce al diálogo mediante interrogantes: ¿Qué observas en el texto? ¿Qué tipo de texto será? ¿Por qué? ¿Para qué lo habrán hecho? ¿Será importante leerlo? ¿Por qué? ¿Qué ocurrió? ¿Dónde ocurrió? ¿Cuándo pasó?, ¿Quiénes participaron en el hecho? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué es una anécdota? ¿Podrán escribir una anécdota? ¿Pueden señalar las letras mayúsculas? ❖ Declaran el propósito de la sesión. - El docente explica que hoy: Escribimos textos narrativos - una anécdota - sobre nuestras vacaciones para reconocer las letras mayúsculas.	Patio																	
PROCESO 135 min	PLANIFICACIÓN ➤ El docente organiza el trabajo en equipo. - El docente organiza en equipos de tres integrantes. - El docente mediante interrogantes hace recordar la información para escribir el texto: - ¿Qué es un texto narrativo? ¿Cuál será su estructura? ¿La anécdota es un hecho real o ficticio? ¿Por qué? - Recuerdan el texto presentado y comentan a través de preguntas: ¿De qué trataba el texto? ¿Cómo está organizado el texto? ¿Te gustaría hacer un texto narrativo? ¿Qué escribirías sobre tus vacaciones? ➤ Planificamos antes de escribir: <table border="1"> <tr> <td>¿Qué vamos a escribir?</td> <td>¿Para qué lo escribiremos?</td> <td>¿A quién estará dirigido?</td> <td>¿Qué debemos tener en cuenta?</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table> - Ordenan sus ideas. - Piensan que es lo que va ir primero y como escribirlo de manera ordenada. - El docente mediante interrogantes les recuerda. - ¿Qué debemos tener en cuenta? ¿Cuál es su estructura? ¿Qué características debes tener en cuenta?, ¿Cómo presentarías tu texto? <table border="1"> <tr> <th colspan="3">PARTES DE UNA ANÉCDOTA</th> </tr> <tr> <td>Planteamiento</td> <td>Nudo</td> <td>Desenlace</td> </tr> <tr> <td>Lo que sucedió al inicio para que ocurriera la anécdota.</td> <td>Se cuenta lo que sucedió en orden cronológico.</td> <td>Se cuenta como acabó.</td> </tr> </table>	¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué lo escribiremos?	¿A quién estará dirigido?	¿Qué debemos tener en cuenta?					PARTES DE UNA ANÉCDOTA			Planteamiento	Nudo	Desenlace	Lo que sucedió al inicio para que ocurriera la anécdota.	Se cuenta lo que sucedió en orden cronológico.	Se cuenta como acabó.	Papelote Ficha de autoaprendizaje
¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué lo escribiremos?	¿A quién estará dirigido?	¿Qué debemos tener en cuenta?																
PARTES DE UNA ANÉCDOTA																			
Planteamiento	Nudo	Desenlace																	
Lo que sucedió al inicio para que ocurriera la anécdota.	Se cuenta lo que sucedió en orden cronológico.	Se cuenta como acabó.																	

	TEXTUALIZACIÓN ➤ Completan el organizador gráfico con sus primeras ideas.  - Escriben su primer borrador a partir de sus saberes previos, utilizando un lenguaje claro y sencillo con el acompañamiento de la docente. - Escriben la versión final de su texto informativo en un papelote. Ilustran con dibujos. - Leen su texto en forma oral. - Colocan su papelote en un lugar visible del aula. REVISIÓN - El docente solicita que lean su primer escrito, luego lo analicen si tiene relación entre las ideas que han escrito. - Revisan si han seguido los pasos que se considera en la estructura para escribir su texto narrativo. - Mejoran su texto a partir de las observaciones recibidas. - El docente acompaña el proceso de escritura en su versión final. - Usan el aplicativo Smart Office de la Tablet para escribir su anécdota. Complementan sus aprendizajes buscando información en su Cuaderno de Auto aprendizaje de Comunicación. Pág.	
CIERRE 15 min	➤ Reflexionan sobre las actividades realizadas. - El docente pregunta a sus estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿En qué momentos de tu vida aplicarás lo aprendido?	

V. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS							
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	El texto está escrito de manera coherente y cohesionada.		Usa recursos gramaticales y ortográficos en su texto		Tiene en cuenta la estructura del texto.	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						



GOBIERNO REGIONAL DE CAJAMARCA
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR
Cajamarca



Rolando Rodríguez Vigo
Docente investigador

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I. DATOS INFORMATIVOS

A. Institución Educativa	: 821073-Potrerrillo.
B. Grado / Sección	: 1°- 6°
C. Área Curricular	: Comunicación
D. Profesor del área	: Rolando Rodríguez Vigo
E. Fecha	: 31-08-2023
F. Duración	: 90 minutos

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

"Escribimos un texto narrativo: cuento"

III. DATOS DE LA SESIÓN

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Propósito
Comunicación	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	-Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. -Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.	-Escribe cuentos, agrupa las ideas de manera coherente y cohesionada sin contradicciones, las jerarquiza en subtemas e ideas principales de acuerdo a párrafos sin digresiones o vacíos. -Utiliza recursos gramaticales y ortográficos en sus textos	Escribir un cuento para establecer relaciones de ideas usando diversos conectores lógicos..
Evidencia.	- Presentación de un cuento.			
Instrumento de evaluación	- Lista de cotejo.			
Enf. Transv.	- De derechos.			
Estrategia lúdica	LA CAJA DE SORPRESAS Objetivo: compartir, intercambiar aptitudes. Estudiantes: 14 alumnos. Lugar: Aula de clases. Materiales: Bolsa, caja, etc. Instrucciones: - Se prepara una caja, bolsa, etc. Con una serie de tiras de papael dobladas en las cuaes se ha escrito algunas tareas (cantar, bailar, saltar, silbar, reir, etc.). - Los participantes en círculo, la caja circula de mano en mano hasta determinada señal, puede ser una palmada, una música, etc., que se detiene subitamente. - La persona que tenga la caja en el momento en que se haya dado la señal, deberá sacar un papelito y ejecutar la tarea indicada. - El juego continuará hasta que se hayan terminado los papeles.			

IV. PROCESOS METODOLÓGICOS: PEDAGÓGICOS – DIDÁCTICOS

M/T	ESTRATEGIAS	ESTRATEGIA LÚDICA	R/M																			
INICIO O 30 min	El docente presenta un cuento en un papelote. El docente induce al diálogo mediante interrogantes: · · ¿Qué observan? ¿Qué tipo de texto será? ¿Por qué? ¿Qué es un cuento? ¿Cuáles son las partes de un cuento? ¿Podrán escribir un cuento? ¿Qué son los conectores lógicos? ¿Será importante usar los conectores lógicos? Declaran el propósito de la sesión. El docente dice: Escribir un cuento para establecer relaciones de ideas usando diversos conectores lógicos.		Bolsa Caja																			
PROCESO 105 min	PLANIFICACIÓN El docente organiza el trabajo en equipos. Los estudiantes se organizan en equipos de 4 integrantes. El docente hace recordar la información para escribir el texto. Recuerdan el texto presentado y comentan a través de preguntas: ¿De qué trataba el texto? ¿Cómo estaba organizado el texto? ¿Te gustaría escribir un cuento? ¿Qué escribirías? ¿Cómo escribirías? ¿Para quién escribirías? Planificamos antes de escribir: <table border="1"><tr><td colspan="3">¿Qué es un cuento?</td></tr><tr><td colspan="3">El cuento es una narración corta, en la que intervienen personajes, que realizan acciones (en un lugar y en un tiempo determinado).</td></tr><tr><td colspan="3">Partes del cuento</td></tr><tr><td>Inicio Es la primera parte del cuento. Se caracteriza por la descripción de los personajes y sus acciones. Se dan a conocer, cuando (época o tiempo), dónde (lugares), quién/quienes (personajes del cuento).</td><td>Nudo Es la parte más importante del cuento y la más larga. Se diferencia dos partes: a) Problema (Algo especial aparece). b) Acciones o sucesos (Distintas situaciones aparecen para solucionar el problema).</td><td>Desenlace Es la parte más corta del cuento. En ella se debe de terminar la historia. Puede dividirse en: a) Conclusión (El problema se soluciona). b) Final (Se vuelve a la normalidad).</td></tr></table> <table border="1"><tr><td>¿Qué vamos a escribir?</td><td>¿Para qué lo escribiremos?</td><td>¿A quién estará dirigido?</td><td>¿Qué debemos tener en cuenta?</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Ordenan sus ideas. Piensen que es lo que va ir primero y como escribirlo de manera ordenada. El docente mediante interrogantes les recuerda. ¿Qué van a escribir? ¿Cuál es su estructura? ¿Qué debes tener en cuenta?, ¿Cómo presentarías tu texto? TEXTUALIZACIÓN Completan el esquema con sus primeras ideas.	¿Qué es un cuento?			El cuento es una narración corta, en la que intervienen personajes, que realizan acciones (en un lugar y en un tiempo determinado).			Partes del cuento			Inicio Es la primera parte del cuento. Se caracteriza por la descripción de los personajes y sus acciones. Se dan a conocer, cuando (época o tiempo), dónde (lugares), quién/quienes (personajes del cuento).	Nudo Es la parte más importante del cuento y la más larga. Se diferencia dos partes: a) Problema (Algo especial aparece). b) Acciones o sucesos (Distintas situaciones aparecen para solucionar el problema).	Desenlace Es la parte más corta del cuento. En ella se debe de terminar la historia. Puede dividirse en: a) Conclusión (El problema se soluciona). b) Final (Se vuelve a la normalidad).	¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué lo escribiremos?	¿A quién estará dirigido?	¿Qué debemos tener en cuenta?					Papelote Ficha de autoaprendizaje
¿Qué es un cuento?																						
El cuento es una narración corta, en la que intervienen personajes, que realizan acciones (en un lugar y en un tiempo determinado).																						
Partes del cuento																						
Inicio Es la primera parte del cuento. Se caracteriza por la descripción de los personajes y sus acciones. Se dan a conocer, cuando (época o tiempo), dónde (lugares), quién/quienes (personajes del cuento).	Nudo Es la parte más importante del cuento y la más larga. Se diferencia dos partes: a) Problema (Algo especial aparece). b) Acciones o sucesos (Distintas situaciones aparecen para solucionar el problema).	Desenlace Es la parte más corta del cuento. En ella se debe de terminar la historia. Puede dividirse en: a) Conclusión (El problema se soluciona). b) Final (Se vuelve a la normalidad).																				
¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué lo escribiremos?	¿A quién estará dirigido?	¿Qué debemos tener en cuenta?																			

	ORGANIZA LOS MOMENTOS DEL CUENTO EN EL SIGUIENTE ESQUEMA:		
	INICIO	NUDO	DESENLACE
	¿Qué sucede primero?	¿Qué problema se presenta en el cuento?	¿Qué ocurre al final?
	Había una vez ... Al comienzo ...	De pronto ... Cuando llegó ...	Por último ... Entonces ...
	Dibuja a tu personaje del cuento. ¿En qué lugar o lugares se desarrollará tu cuento? ¿Cómo será el vocabulario que usarás? ¿Cómo se llamará tu personaje? Escriben su primer borrador a partir de sus saberes previos, utilizando un lenguaje claro y sencillo con el acompañamiento del/la docente. Escriben la versión final de su texto en un papelote. Ilustran con dibujos. Leen su texto en forma oral. Colocan su papelote en un lugar visible del aula. REVISIÓN El docente solicita que lean su primer escrito, luego analizan si tienen relación entre las ideas que han escrito. Revisan si han seguido los pasos que se considera en la estructura para escribir su cuento. Mejoran su texto a partir de las observaciones recibidas. El docente acompaña el proceso de escritura en su versión final. Usan el aplicativo Smart Office de la Tablet para escribir su cuento. Complementan sus aprendizajes buscando información en su Cuaderno de Autoaprendizaje de Comunicación. Pág.		
CIER RE min	Reflexionan sobre las actividades realizadas. El docente pregunta a sus estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿En qué momentos de tu vida aplicarás lo aprendido?		

V. EVALUACIÓN

La evaluación será continua; además, para la evaluación de la evidencia o producto se realizará según lista de cotejo.




Rolando Rodríguez Vigo
Docente investigador

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3

I. DATOS INFORMATIVOS

A. Institución Educativa	: 821073-Potrerrillo.
B. Grado / Sección	: 1°- 6°
C. Área Curricular	: Comunicación
D. Profesor del área	: Rolando Rodríguez Vigo
E. Fecha	: 7-09-2023
F. Duración	: 90 minutos

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

"Escribimos una poesía"

III. DATOS DE LA SESIÓN

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Propósito
Comunicación	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	- Adecúa el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	- Escribe poesías adecuándose al destinatario y tipo textual de acuerdo al propósito comunicativo, distinguiendo el registro formal e informal teniendo en cuenta el formato y soporte, incorporando un vocabulario relevante que incluye sinónimos y antónimos.	Escribir una poesía a la madre para homenajear al ser más sublime en la tierra.
Evidencia.	- Escribe una poesía de manera convencional y ordena sus ideas de acuerdo al tema dado.			
Instrumento de evaluación	- Lista de cotejo.			
Enf. Transv.	- De derechos.			
Estrategia lúdica	EL NAUFRAGO Objetivo: Interrelacionarse en el grupo. Estudiantes: 14 alumnos Lugar: Patio o salón. Instrucciones: El animador busca previamente qué condiciones poner que no queden del mismo grupo familiar y estar mezclados niño con niñas. El animador dice que en caso de naufragio se deben formar botes salvavidas con las condiciones anteriores y que en los botes se deben aprender los nombres de los naufragos, dónde nacieron, a qué familia pertenecen, qué nombre le ponen al bote. Luego, se simula un mar agitado y da la orden de formar botes (dos-02). Se hace la plenaria con la presentación de los botes y se les pone a escoger que salvarían del naufragio para sacar una escala de valores. - Los grupos se suelen retratar con lo que escogen y es muy útil para conocerlos.			

PROCESOS METODOLÓGICOS: PEDAGÓGICOS – DIDÁCTICOS

M/T	ESTRATEGIAS	ESTRATEGIA LÚDICA	R/M											
INICIO 30 min	El docente presenta una poesía en un papelote. ¡MAMITA! Eres tan linda mamita y por tan linda te quiero, mi amor es tan grande, como de la tierra al cielo. Eres preciosa y bonita como la luna de enero, déjame besar tus manos, déjame besar tu pelo. Si ríes, ríes conmigo, sí lloro, me das consuelo; eres ángel de mi guarda, ¡por eso tanto te quiero! - El docente induce al diálogo mediante interrogantes: - ¿Qué observan? ¿Qué tipo de texto será? ¿Qué es una poesía? ¿Cuáles son las partes de una poesía? ¿Podrán escribir una poesía a la madre? Declaran el propósito. El docente dice que el propósito de hoy es: Escribir una poesía a la madre para homenajear al ser más sublime en la tierra.		Patio											
PROCESO 135 min	PLANIFICACIÓN El docente organiza el trabajo en equipos. Los estudiantes se organizan en equipos. El docente hace recordar la información necesaria para escribir el texto. Planificamos antes de escribir: <table border="1"> <tr> <td>¿Qué vamos a escribir?</td> <td>¿Para qué lo escribiremos?</td> <td>¿A quién estará dirigido?</td> <td>¿Qué debemos tener en cuenta?</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table> Ordenan sus ideas para tener en cuenta lo que va ir primero y como escribirlo de manera ordenada. Reciben y leen una ficha informativa. El docente induce al diálogo mediante interrogantes: . . ¿Qué observan? ¿Qué tipo de texto será? ¿Qué es una poesía? ¿Cuáles son las partes de una poesía? ¿Podrán escribir una poesía a la madre? ¿Qué es la poesía? La poesía es un género literario que se caracteriza por manifestar, a través de la palabra, los sentimientos, emociones y reflexiones que puede expresar el ser humano en torno a la belleza, el amor, la vida o la muerte. <table border="1"> <tr> <td> Verso Es cada línea de una poesía </td> <td> Estrofa Es un conjunto de versos que componen una poesía </td> <td> Rima Es la igualdad o semejanza de sonido al final de los versos. </td> </tr> </table> TEXTUALIZACIÓN Completan el esquema con sus primeras ideas.	¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué lo escribiremos?	¿A quién estará dirigido?	¿Qué debemos tener en cuenta?					Verso Es cada línea de una poesía	Estrofa Es un conjunto de versos que componen una poesía	Rima Es la igualdad o semejanza de sonido al final de los versos.		Papelote Ficha de autoaprendizaje
¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué lo escribiremos?	¿A quién estará dirigido?	¿Qué debemos tener en cuenta?											
Verso Es cada línea de una poesía	Estrofa Es un conjunto de versos que componen una poesía	Rima Es la igualdad o semejanza de sonido al final de los versos.												

	ORGANIZA TUS IDEAS, ESTA TABLA TE AYUDARÁ.			
	¿Sobre quién hablaré en mi poesía?	¿Para quién escribiré?	¿Qué le diré?	¿Dónde lo escribiré?
	Escriben su primer borrador a partir de sus saberes previos, utilizando un lenguaje claro y sencillo con el acompañamiento docente. Escriben la versión final de su texto en un papelote. Ilustran con dibujos. Leen su texto en forma oral. Colocan su papelote en un lugar visible del aula. REVISIÓN El docente solicita que lean su primer escrito, luego analizan si tienen relación entre las ideas que han escrito. Revisan si han seguido los pasos que se considera en la estructura para escribir su poesía. Mejoran su texto a partir de las observaciones recibidas. El docente acompaña el proceso de escritura en su versión final. Usan el aplicativo Smart Office de la Tablet para escribir su poesía. Complementan sus aprendizajes buscando información en su Cuaderno de Autoaprendizaje de Comunicación.			
CIERR E min	Reflexionan sobre las actividades realizadas. El docente pregunta a sus estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿En qué momentos de tu vida aplicarás lo aprendido?			

3.1.1. EVALUACIÓN

La evaluación será continua; además, para la evaluación de la evidencia o producto se realizará según lista de cotejo.




Rolando Rodríguez Vigo
Docente investigador

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4

I. DATOS INFORMATIVOS

A. Institución Educativa	: 821073-Potrerrillo.
B. Grado / Sección	: 1°- 6°
C. Área Curricular	: Comunicación
D. Profesor del área	: Rolando Rodríguez Vigo
E. Fecha	: 12-09-2023
F. Duración	: 90 minutos

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

"Escribimos una receta"

III. DATOS DE LA SESIÓN

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Propósito
Comunicación	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Escribe diversos tipos de textos instructivos (recetas), de forma coherente y cohesionada.	Escribimos una receta para conocer su estructura.
Evidencia.	- Presentación de una receta.			
Instrumento de evaluación	- Lista de cotejo.			
Enf. Transv.	- De derechos.			
Estrategia lúdica	EL MARRANITO Objetivo: Busca la integración, fomenta la creatividad y estimula la espontaneidad. Estudiantes: 14 alumnos. Lugar: El patio o el aula. Instrucciones: - Se forma un círculo con todos los estudiantes. - Se ubican de pie y se miran entre sí, luego se le dice al compañero del lado derecho, cuál es la parte que más le gustaría que le regalara del marranito y así sucesivamente hasta terminar con el último integrante; luego, se invierte la dinámica de tal modo que los integrantes de la izquierda deben recibir un pequeño mordisco del compañero de la derecha en la parte que éste último dijo que le gustaba del marranito. La dinámica lúdica termina con el último integrante del lado derecho del compañero.			

IV. PROCESOS METODOLÓGICOS: PEDAGÓGICOS – DIDÁCTICOS

M / T	ESTRATEGIAS	R/M								
INICIO 30 min	Observan y leen la receta: El shambar. El docente plantea las siguientes interrogantes: ¿Qué observan? ¿Será un texto? ¿Por qué? ¿Qué tipo de texto será? ¿Cuál será su estructura? ¿Será importante leer recetas? ¿Por qué? ¿Recuerdan alguna receta? ¿Podrán escribir alguna receta? Declaran el propósito de la sesión. El docente y los estudiantes declaran que hoy deben aprender a: Escribir una receta para conocer su estructura.	Patio								
PROCESO 135 min	PLANIFICACIÓN Analizan los estudiantes y tienen en cuenta para escribir. El docente mediante interrogantes hace recordar la información para escribir: ¿Qué es la receta? ¿Cuál es su estructura? ¿Para qué me sirven las recetas? Recuerdan y comentan la receta a través de preguntas: ¿Qué alimentos se utilizan en la receta? ¿Dónde se producen estos alimentos? ¿Qué receta podemos hacer con estos alimentos? Planificamos antes de escribir: <table><tr><td>¿Qué vamos a escribir?</td><td>¿Para qué lo escribiremos?</td><td>¿A quién estará dirigido?</td><td>¿Qué debemos tener en cuenta?</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Completan los estudiantes el siguiente gráfico con la información adecuada para utilizarlo al escribir su receta. ¿Qué título tendrá mi receta? 5. ¿Qué hago finalmente? 2. ¿Qué ingredientes usaré? 4. ¿Qué hago primero? 3. ¿Cómo será la preparación? Receta TEXTUALIZACIÓN Escriben los estudiantes su primer borrador, el docente brinda algunas orientaciones. Acuerda con los estudiantes aspectos a tener en cuenta para escribir su texto e interactuar con sus compañeros. Actúa el docente como orientador y facilitador. REVISIÓN Plantea el docente interrogante para que los estudiantes expresen sus opiniones sobre lo que han escrito.	¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué lo escribiremos?	¿A quién estará dirigido?	¿Qué debemos tener en cuenta?					Papelote Ficha de autoaprendizaje
¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué lo escribiremos?	¿A quién estará dirigido?	¿Qué debemos tener en cuenta?							

	¿Lo escrito tiene relación con el propósito? ¿Han tenido en cuenta los pasos establecidos?, ¿Qué conector colocaste primero? ¿Qué conector colocaste al final? El docente entrega a cada estudiante una ficha de autoaprendizaje.	
CIERRE 15 min	Reflexionan sobre lo aprendido. El docente pregunta a los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Tuvieron alguna dificultad para prender? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos?	

3.1.2. EVALUACIÓN

La evaluación será continua; además, para la evaluación de la evidencia o producto se realizará según lista de cotejo.




Rolando Rodríguez Vigo
Docente investigador

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

I. DATOS INFORMATIVOS

A. Institución Educativa	: 821073-Potrerrillo.
B. Grado / Sección	: 1°- 6°
C. Área Curricular	: Comunicación
D. Profesor del área	: Rolando Rodríguez Vigo
E. Fecha	: 14-09-2023
F. Duración	: 90 minutos

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

"Escribimos un texto informativo"

III. DATOS DE LA SESIÓN

Área	Competencias	Capacidades	Desempeños	Propósito
Comunicación	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Escribe diversos tipos de textos informativos, de forma coherente y cohesionada.	Escribir un texto informativo sobre mi comunidad para conocer los párrafos que lo conforman.
Evidencia.	- Presentación de una receta.			
Instrumento de evaluación	- Lista de cotejo.			
Enf. Transv.	- De derechos.			
Estrategia lúdica	LA TAREA Objetivo: Lograr la reflexión. Alumnos: 14 alumnos. Lugar: Aula de clase. Instrucciones: Los participantes se formarán en círculos, cada uno recibe un papel y un lápiz. El dirigente pide a cada estudiante que haga una tarea en el papel la más difícil que encuentre, que será realizada por el que está a lado de la derecha, todos deben firmar; cuando todos hayan escrito la prueba, el dirigente recoge los papeles y declara que se han cambiado las reglas del juego y la prueba ya no será realizada por el vecino de la derecha, sino por el que escribió. El dirigente debe recordar el espíritu de la estrategia del juego.			

IV. PROCESOS METODOLÓGICOS: PEDAGÓGICOS – DIDÁCTICOS

M / T	ESTRATEGIAS	R/M
INICIO 30 min	Leen con atención el texto informativo: Mi provincia: Jaén. El docente plantea las siguientes interrogantes: ¿Qué observas? ¿De qué trata el texto? ¿Qué tipo de texto es? ¿Por qué? ¿Cuál será su estructura? ¿Sabes algo sobre tu pueblo? ¿Qué es un párrafo? ¿Cuántos párrafos tiene el texto? Declaran el propósito de la sesión. El docente y los estudiantes declaran que hoy deben aprender a: Escribir un texto informativo sobre mi comunidad para conocer los párrafos que lo conforman.	Aula Papel lápiz
PROCESO 135 min	PLANIFICACIÓN Analizan los estudiantes y tienen en cuenta para escribir los procesos de la producción de textos. El docente hace recordar la información para escribir.	

	Recuerdan y comentan a través de preguntas: ¿Qué es un texto informativo? ¿Cuál es su estructura? ¿Para qué me sirven los textos informativos? Planificamos antes de escribir: <table><tr><td>¿Qué vamos a escribir?</td><td>¿Para qué lo escribiremos?</td><td>¿A quién estará dirigido?</td><td>¿Qué debemos tener en cuenta?</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Completan los estudiantes el siguiente gráfico con la información adecuada para utilizarlo al producir su texto. TEXTUALIZACIÓN Escriben los estudiantes su primer borrador, el docente brinda algunas orientaciones. Acuerda con los estudiantes aspectos a tener en cuenta para escribir su texto e interactuar con sus compañeros. Actúa el docente como orientador y facilitador. REVISIÓN Plantea el docente interrogante para que los estudiantes expresen sus opiniones sobre lo que han escrito. ¿Lo que han escrito tiene relación con el propósito de la sesión? ¿Han tenido en cuenta los procesos de escribir un texto?, ¿Cuántos párrafos tiene tu texto? El docente entrega a cada estudiante una ficha de autoaprendizaje.	¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué lo escribiremos?	¿A quién estará dirigido?	¿Qué debemos tener en cuenta?					papelote Ficha de autoaprendizaje
¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué lo escribiremos?	¿A quién estará dirigido?	¿Qué debemos tener en cuenta?							
CIERRE 15 min	Reflexionan sobre lo aprendido. El docente pregunta a los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Tuvieron alguna dificultad para aprender? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos?									

3.1.3. EVALUACIÓN

La evaluación será continua; además, para la evaluación de la evidencia o producto se realizará según lista de cotejo.



Rolando Rodríguez Vigo
Docente investigador

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 6

I. DATOS INFORMATIVOS

A. Institución Educativa	: 821073-Potrerrillo.
B. Grado / Sección	: 1°- 6°
C. Área Curricular	: Comunicación
D. Profesor del área	: Rolando Rodríguez Vigo
E. Fecha	: 21-09-2023
F. Duración	: 90 minutos

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

"Escribimos una carta por el día del Maestro"

III. DATOS DE LA SESIÓN

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Propósito
Comunicación	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Escribe diversos tipos de textos informativos (cartas) de forma coherente y cohesionada.	Escribir una carta por el "Día del Maestro" para aprender a usar sinónimos y antónimos.
Evidencia.	- Presentación de una carta.			
Instrumento de evaluación	- Lista de cotejo.			
Enf. Transv.	- De derechos.			
Estrategia lúdica	CARTA AL TÍO QUE VIENE DE LIMA Objetivo: Escribir una carta. Estudiantes: 14 alumnos. Lugar: Aula de clase. Instrucciones: Se hace la siguiente presentación a los participantes: "Un tío que se marchó a Lima antes de que ustedes nacieran, y vuelve ahora. No lo conocen, así que ¿cómo lo reconocerán cuando salgan a recibirlo al aeropuerto? Vamos a escribirle una carta dándole una descripción de su personalidad de modo que él pueda reconocerlos. Ahora bien, no vale indicar la ropa que llevará, ni el color de pelo, ni el de sus ojos, ni la altura, ni el peso, ni el nombre. Tiene que ser una carta más personal: tus aficiones, lo que haces, lo que te preocupa, los problemas que tienes, qué piensas de las cosas, cómo te diviertes, lo que te gusta y lo que no te gusta, etc. Una vez hecha la explicación, se dan 20-25 minutos para escribirla. Se recogen todas las cartas y a cada uno se le da una que no sea la suya. Cada uno lee en voz alta la carta que le ha correspondido, y tiene que adivinar a qué persona del grupo corresponde. Pueden dársele dos oportunidades. Si no lo adivina, otro cualquiera del grupo, si cree saberlo, puede intervenir.			

	Tras adivinar a quién corresponde, se pregunta qué datos son los que le han dado la pista o los que nos han despistado.
--	---

IV. PROCESOS METODOLÓGICOS: PEDAGÓGICOS – DIDÁCTICOS

M / T	ESTRATEGIAS	R/M								
INICIO 30 min	Leen un texto informativo: una carta. - El docente dialoga con los estudiantes y plantea interrogantes: ¿Qué han leído? ¿Qué tipo de texto es? ¿Por qué? ¿Para qué habrán escrito? ¿Has escrito cartas? ¿Cuándo? ¿Crees qué es importante escribir cartas? ¿Por qué? Declaran el propósito de la sesión. - El docente explica que hoy vamos a: Escribir una carta por el Día del Maestro” para aprender a usar sinónimos y antónimos.	Aula Papel lápiz								
PROCESO 135 min	PLANIFICACIÓN Analizan los estudiantes y tienen en cuenta para escribir los pasos de la planificación. - El docente mediante interrogantes hace recordar la información para escribir: ¿Qué es una carta? ¿Cuáles son las partes de la carta? ¿Qué debemos tener en cuenta para escribir? Planificamos antes de escribir: Completa el estudiante el esquema con la información requerida para utilizarlo al escribir su carta.	Papelote Ficha de autoaprendizaje								
	<table><tr><td>¿Qué voy a escribir?</td><td>¿Para qué voy a escribir?</td><td>¿A quién voy a escribir?</td><td>¿Cómo voy a escribir?</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿A quién voy a escribir?	¿Cómo voy a escribir?					
	¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿A quién voy a escribir?	¿Cómo voy a escribir?						
1. ¿Qué voy a escribir? 2. ¿A quién voy a escribir? 3. ¿Para qué voy a escribir? 3. ¿Cómo voy a escribir? 4. ¿Por qué le voy a escribir? 5. ¿Cómo será el lenguaje que usaré? Carta										
	TEXTUALIZACIÓN Escriben los estudiantes su primer borrador, el docente orienta algunos pasos para escribir su carta. Acuerda con los estudiantes aspectos a tener en cuenta, al interactuar con sus compañeros.									

	Actúa el docente como facilitador. REVISION: Plantea el docente preguntas, para que el estudiante exprese sus opiniones sobre lo escrito y corrija algunos errores. - ¿Lo qué escribiste tiene relación con el propósito de la sesión? ¿Has tenido en cuenta las partes de la carta?, ¿Qué sinónimos has usado? ¿Qué antónimos también? Escriben su texto final. - El docente entrega a cada estudiante una ficha de autoaprendizaje.	
CIERRE 15 min	- Reflexionan sobre los pasos seguidos para lograr escribir su carta. - El docente plantea algunas preguntas a sus estudiantes: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? ¿Será importante lo que aprendimos para nuestra vida?	

V. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS							
Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	Has tenido en cuenta las partes de la carta.		Lograste el propósito de la sesión.		Has tenido en cuenta los sinónimos y antónimos.	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						




Rolando Rodríguez Vigo
Docente investigador

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 7

I. DATOS INFORMATIVOS

A. Institución Educativa	: 821073-Potrerrillo.
B. Grado / Sección	: 1°- 6°
C. Área Curricular	: Comunicación
D. Profesor del área	: Rolando Rodríguez Vigo
E. Fecha	: 26-09-2023
F. Duración	: 90 minutos

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

"Escribimos un oficio "

III. DATOS DE LA SESIÓN

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Propósito
Comunicación	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Escribe diversos tipos de textos (oficios) de forma coherente y cohesionada.	Escribir un oficio para conocer su estructura.
Evidencia.	- Presentación de un oficio.			
Instrumento de evaluación	- Lista de cotejo.			
Enf. Transv.	- Búsqueda de la excelencia.			
Estrategia lúdica	DRAMA Objetivo: Apreciar el sentido coaborativo y trabajo en equipo. Estudantes: 14 alumnos. Lugar: Salón de clase. Instrucciones: Motivación: En todo grupo humano se dan diversas actitudes que conviene estudiar para prevenir los daños que venir los daños que un mal grupo puede hacer en el conjunto. En el drama se divide en cuatro sub grupos y se les entrega una hoja con las características de dos grupos diferentes. Grupo cerrado. Es un grupo tipo círculo en donde no dejan participar a nadie. Grupo cianuro. Todo lo miran con actitud de crítica destructiva. Grupo montón. Unidos sin ningún interés porque cada uno busca lo suyo. Grupo integrado. Colaboración y amistad entre sus integrantes. Finalmente se realiza la presentación, se discute, se concluye u se arriba a sugerencias.			

IV. PROCESOS METODOLÓGICOS: PEDAGÓGICOS – DIDÁCTICOS

M / T	ESTRATEGIAS	R/M
INICIO 30min	Leen atentamente un texto. - El docente induce al diálogo mediante interrogantes: ¿De qué trata el texto? ¿Qué tipo de texto será? ¿Será importante hacer oficios? ¿Por qué? ¿Has escuchado hablar de los oficios? ¿Cuándo se utilizan los oficios? ¿Podrás escribir un oficio? ¿Cuál es su estructura?	Aula alumnos

	Declaran el propósito de la sesión. - El docente explica: Escribir un oficio para conocer su estructura.									
PROCESO 135 min	PLANIFICACIÓN Analizan los estudiantes y tienen en cuenta para escribir. El docente mediante interrogantes hace recordar la información para escribir: ¿Qué es el oficio? ¿Cuál es su estructura?, ¿Qué se escribe al empezar? Planificamos antes de escribir: <table><tr><td>¿Qué voy a escribir?</td><td>¿Para qué voy a escribir?</td><td>¿Para quién voy a escribir?</td><td>¿Qué debemos tener en cuenta?</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Completa el gráfico, el estudiante con la información, para utilizarlo al escribir su oficio. 1. ¿A quién a vas a escribir tu oficio? 2. ¿Cargo de la autoridad a quién escribes el oficio? 3. ¿Qué número le colocarás a tu oficio? 3. ¿Qué colocaré como asunto? 4. ¿Cuál será el contenido principal del oficio? 5. ¿Qué colocaré al final de mi oficio? Oficio TEXTUALIZACIÓN Escriben los estudiantes su primer borrador, el docente orienta algunos pasos para escribir su oficio. Acuerda con los estudiantes aspectos a tener en cuenta, al interactuar con sus compañeros, alternando su rol de oyente y hablante. Actúa el docente como orientador y facilitador. REVISIÓN Plantea el docente preguntas, para que el estudiante exprese sus opiniones sobre los escritos. ¿Lo escrito tiene relación con el propósito? ¿Has tenido en cuenta los pasos?, ¿Qué tuviste en cuenta para escribir? Escriben su texto final. - El docente entrega a cada estudiante una ficha de autoaprendizaje.	¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿Para quién voy a escribir?	¿Qué debemos tener en cuenta?					Papelote Ficha de autoaprendizaje
¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿Para quién voy a escribir?	¿Qué debemos tener en cuenta?							
CIERRE 15 min	Reflexionan sobre los pasos seguidos para lograr escribir. El docente pregunta a sus estudiantes: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos?									

IV. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS							
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	Has tenido en cuenta la estructura del oficio.		Tu escrito tiene coherencia		Consideraste el destinatario y el cargo de la autoridad.	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						




Rolando Rodríguez Vigo
Docente investigador

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS

A. Institución Educativa	: 821073-Potrerrillo.
B. Grado / Sección	: 1°- 6°
C. Área Curricular	: Comunicación
D. Profesor del área	: Rolando Rodríguez Vigo
E. Fecha	: 28-09-2023
F. Duración	: 90 minutos

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

"Escribimos afiches "

III. DATOS DE LA SESIÓN

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Propósito
Comunicación	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Escribe diversos tipos de textos informativos (afiches), de forma coherente y cohesionada.	Escribir un afiche sobre el cuidado del medio ambiente para conocer su estructura.
Evidencia.	- Presentación de afiches elaborados.			
Instrumento de evaluación	- Lista de cotejo.			
Enf. Transv.	- Búsqueda de la excelencia.			
Estrategia lúdica	FRASES INCOMPLETAS Objetivo: Valorar el mundo de los sentimientos. Estudiantes: 14 alumnos. Materiales: Lápiz, papel. Lugar: Aula de clase. Instrucciones: Se reparten las hojas y cada alumno las rellena individualmente. Cuando estoy callado en un grupo me siento Cuando estoy con una persona y no me habla me siento Cuando me enfado con alguien me siento Cuando alguien se enfada conmigo me siento Cuando critico a alguien me siento Cuando alguien que está conmigo llora me siento Cuando digo un cumplido a alguien me siento Cuando me dicen un cumplido me siento Cuando soy injusto me siento Cuando alguien es injusto conmigo me siento Reflexionamos: ¿Nos ha costado rellenar las frases? ¿Cómo valoramos los sentimientos? ¿No es fácil expresarlos? ¿Estamos atentos a los de los/as demás?.			

IV. PROCESOS METODOLÓGICOS: PEDAGÓGICOS – DIDÁCTICOS

M / T	ESTRATEGIAS	R/M								
INICIO 30 min	Leen con atención el afiche sobre el cuidado del medio ambiente. El docente plantea las siguientes interrogantes: ¿Qué observas? ¿De qué trata el texto? ¿Qué tipo de texto es? ¿Por qué? ¿Cómo es su estructura? ¿Sabes algo sobre el afiche? ¿Qué es un afiche? ¿Para qué sirven los afiches? Declaran el propósito de la sesión. El docente y los estudiantes declaran que hoy deben aprender a: Escribir un afiche sobre el cuidado del medio ambiente para conocer su estructura.	Aula Papel lápiz								
PROCESO	PLANIFICACIÓN Analizan los estudiantes cada uno de los procesos de la producción de textos. El docente hace recordar la información para escribir. Recuerdan y comentan a través de preguntas: ¿Qué es un afiche? ¿Cuál es su estructura? ¿Para qué me sirven los afiches? <table><tr><td>¿Qué vamos a escribir?</td><td>¿Para qué lo escribiremos?</td><td>¿A quién estará dirigido?</td><td>¿Qué debemos tener en cuenta?</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Planificamos antes de escribir: Completan los estudiantes el siguiente gráfico con la información adecuada para utilizarlo al producir su texto. 1. ¿Qué título colocaré al afiche? 2. ¿Qué eslogan consideraré en el afiche? 3. ¿Cuál será el mensaje en el afiche? 3. ¿Qué imágenes colocaré? 4. ¿Qué tamaño de letra emplearé? 5. ¿Dónde publicaré el afiche? Afiche TEXTUALIZACIÓN Escriben los estudiantes su primer borrador. Acuerda con los estudiantes que deben tener en cuenta para escribir su texto. Actúa el docente como facilitador. REVISIÓN Plantea el docente interrogante para que los estudiantes expresen sus opiniones sobre lo que han escrito.	¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué lo escribiremos?	¿A quién estará dirigido?	¿Qué debemos tener en cuenta?					Papelote Ficha de autoaprendizaje
¿Qué vamos a escribir?	¿Para qué lo escribiremos?	¿A quién estará dirigido?	¿Qué debemos tener en cuenta?							

	¿Lo que han escrito tiene relación con el propósito de la sesión? ¿Han tenido en cuenta los procesos para escribir su texto?, ¿Han respetado la estructura del afiche? El docente entrega a cada estudiante una ficha de autoaprendizaje.	
CIERRE 15 min	Reflexionan sobre lo aprendido. El docente pregunta a los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Tuvieron alguna dificultad para aprender? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos?	

V. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS							
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	¿El mensaje es claro y preciso en el afiche?		¿El eslogan del afiche está con letra más grande?		¿Ha seguido la estructura del afiche?	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						




Rolando Rodríguez Vigo
Docente investigador

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 9

I. DATOS INFORMATIVOS

A. Institución Educativa	: 821073-Potrerrillo.
B. Grado / Sección	: 1°- 6°
C. Área Curricular	: Comunicación
D. Profesor del área	: Rolando Rodríguez Vigo
E. Fecha	: 03-10-2023
F. Duración	: 90 minutos

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

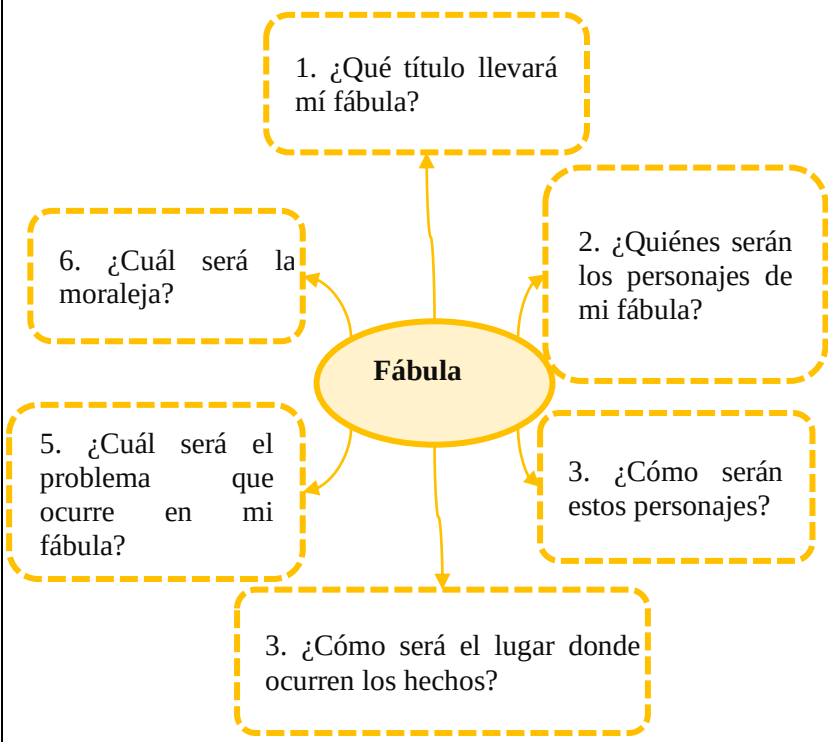
"Texto narrativo: Escribimos una fábula "

III. DATOS DE LA SESIÓN

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Propósito
Comunicación	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Escribe fábulas de forma coherente y cohesionada.	Escribir una fábula empleando diversos conectores de textos para mejorar se redacción.
Evidencia.	- Presentación de fábula elaborada.			
Instrumento de evaluación	- Lista de cotejo.			
Enf. Transv.	- Búsqueda de la excelencia.			
Estrategia lúdica	PENITENCIAS Objetivo: Reflexionar sobre nuestras actitudes. Alumnos: 14 alumnos. Materiales: Papel, lápiz. Lugar: Aula de clase. Instrucciones: Se forma un círculo, se entrega papel y lápiz y se pide que le dé una penitencia al compañero de su derecha y al final que escriba su nombre. Cuando todos los alumnos hayan terminado de escribir, el animador recoge los papeles, y les explica a todos los estudiantes que cada quien tiene que hacer la penitencia que escribió. Al final se da la moraleja: no le hagas a otro, lo que no quieres que te hagan a ti.			

IV. PROCESOS METODOLÓGICOS: PEDAGÓGICOS – DIDÁCTICOS

M / T	ESTRATEGIAS	R/M
INICIO 30 min	Leen con atención la fábula: el león y el ratón. - El docente plantea interrogantes induciendo al diálogo: - ¿Qué tipo de texto será? ¿Por qué? ¿Qué hacen los ratones? ¿Sabes alguna fábula? ¿Qué es una fábula? ¿Cuál es la estructura de una fábula? Declaran el propósito de la sesión.	Aula Papel lápiz

	El docente propone que hoy aprenderán a: Escribir una fábula empleando diversos conectores de textos para mejorar su redacción.									
PROCESO 135 min	PLANIFICACIÓN Analizan los estudiantes y tienen en cuenta para escribir. - El docente mediante interrogantes hace recordar la información para escribir: ¿Qué es la fábula? ¿Cuál es su estructura?, ¿Cómo son los personajes? Planificamos antes de escribir: <table><tr><td>¿Qué voy a escribir?</td><td>¿Para qué voy a escribir?</td><td>¿A quién estará voy a escribir?</td><td>¿Qué debo tener en cuenta?</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Completa el grafico, el estudiante con la información, para utilizarlo al escribir su fábula 	¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿A quién estará voy a escribir?	¿Qué debo tener en cuenta?					Papelote Ficha de autoaprendizaje
	¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿A quién estará voy a escribir?	¿Qué debo tener en cuenta?						
	TEXTUALIZACIÓN Escriben los estudiantes su primer borrador, el docente orienta algunos pasos para escribir su fábula. Acuerda con los estudiantes aspectos a tener en cuenta, al interactuar con sus compañeros, alternando su rol de oyente y hablante. Actúa el docente como orientador y facilitador.									
	REVISIÓN Plantea el docente preguntas, para que el estudiante exprese sus opiniones sobre los escritos. ¿Lo que has escrito tiene relación con el propósito de la sesión? ¿Has tenido en cuenta la estructura del texto? ¿Qué tuviste en cuenta para escribir tu texto? El docente entrega a cada estudiante una ficha de autoaprendizaje.									
CIERRE 15 min	Reflexionan sobre el proceso seguido para lograr escribir su texto.									

	El docente plantea interrogantes: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Fue difícil escribir una fábula? ¿Para qué les servirá lo que aprendieron hoy?	
--	---	--

V. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS							
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	El título se relaciona con el contenido de la fábula.		Consideraste la estructura de la fábula		En la fábula incluiste hechos ficticios o reales.	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						




 Rolando Rodríguez Vigo
 Docente investigador

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 10

I. DATOS INFORMATIVOS

A. Institución Educativa	: 821073-Potrerillo.
B. Grado / Sección	: 1°- 6°
C. Área Curricular	: Comunicación
D. Profesor del área	: Rolando Rodríguez Vigo
E. Fecha	: 05-10-2023
F. Duración	: 90 minutos

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

"Texto argumentativo: Escribimos una solicitud "

III. DATOS DE LA SESIÓN

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Propósito
Comunicación	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Escribe diversos tipos de textos (solicitud) de forma coherente y cohesionada.	Escribir una solicitud para clasificar las palabras por el acento.
Evidencia.	- Presentación de solicitud redactada.			
Instrumento de evaluación	- Lista de cotejo.			
Enf. Transv.	- Búsqueda de la excelencia.			
Estrategia lúdica	EL MONO SABIO Objetivo: Fortalecer la atención y memoria. Estudiantes: 14 Alumnos. Materiales: Objetos del aula. Lugar: Aula de clase. Instrucciones: Los estudiantes se colocan en círculo, el primer alumno se pone de pie y va a tocar un objeto del aula, el segundo estudiante debe tocar ese objeto y otro más, la tercera persona toca el objeto del primero, del segundo y el de él, y así lo hacen los demás alumnos. Al tiempo que se tocan los objetos se nombran en voz alta, también puede hacerse con nombres en lugar de objetos.			

IV. PROCESOS METODOLÓGICOS: PEDAGÓGICOS – DIDÁCTICOS

M / T	ESTRATEGIAS	R/M								
INICIO 30 min	Leen atentamente el siguiente texto: Solicitud. - El docente mediante interrogantes induce al diálogo: ¿De qué trata el texto? ¿Qué tipo de texto es? ¿Has escrito alguna vez una solicitud? ¿Para qué se usa una solicitud? ¿Podrás escribir una solicitud? ¿Conoces la estructura de la solicitud? Declaran el propósito de la sesión. - El docente explica que el propósito es: Escribir una solicitud para clasificar las palabras por el acento.	Aula objetos								
PROCESO 135 min	PLANIFICACIÓN Analizan los estudiantes y tienen en cuenta las pautas para escribir. El docente plantea interrogantes para recordar la información para escribir: ¿Qué es la solicitud? ¿Cuál es la estructura de la solicitud?, ¿Qué se tiene en cuenta para empezar a escribir? Planificamos antes de escribir: <table><tr><td>¿Qué voy a escribir?</td><td>¿Para qué voy a escribir?</td><td>¿Para quién voy a escribir?</td><td>¿Qué debo tener en cuenta?</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Completa el gráfico, el estudiante con la información, para utilizarlo al escribir su solicitud. TEXTUALIZACIÓN: Escriben los estudiantes su primer borrador, el docente orienta algunos pasos para escribir su solicitud. Acuerda con los estudiantes aspectos a tener en cuenta, al interactuar con sus compañeros, alternando su rol de oyente y hablante.	¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿Para quién voy a escribir?	¿Qué debo tener en cuenta?					Papelote Ficha de autoaprendizaje
¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿Para quién voy a escribir?	¿Qué debo tener en cuenta?							

	Actúa el docente como orientador en el proceso de escritura de su solicitud. REVISIÓN Plantea preguntas, para que los estudiantes expresen sus opiniones sobre lo que han escrito. ¿Lo qué escribiste tiene relación con el propósito de la clase? ¿Has tenido en cuenta los pasos para producir un texto?, ¿Qué tuviste en cuenta para escribir? Escriben su versión final de la solicitud. - El docente entrega a cada estudiante una ficha de autoaprendizaje.	
CIERRE 15 min	Reflexionan sobre el proceso seguido para escribir. El docente pregunta a sus estudiantes: ¿Qué aprendieron hoy? ¿Cómo lo aprendieron? ¿Qué dificultades tuvieron en el camino? ¿Para qué les servirá lo que aprendieron?	

V. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS							
Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	Has tenido en cuenta la estructura de la solicitud.		Las ideas expresadas en tu solicitud tienen coherencia y cohesión.		En mi solicitud he considerado la autoridad y cargo del destinatario.	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						




Rolando Rodríguez Vigo
Docente investigador

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 11

I. DATOS INFORMATIVOS

A. Institución Educativa	: 821073-Potrerrillo.
B. Grado / Sección	: 1°- 6°
C. Área Curricular	: Comunicación
D. Profesor del área	: Rolando Rodríguez Vigo
E. Fecha	: 10-10-2023
F. Duración	: 90 minutos

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

"Escribimos una noticia "

III. DATOS DE LA SESIÓN

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Propósito
Comunicación	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Escribe diversos tipos de textos (noticias) de forma coherente y cohesionada.	Escribir una noticia de mi entorno para reconocer el sujeto, predicado y verbo, en las oraciones del texto.
Evidencia.	- Presentación de una noticia redactada.			
Instrumento de evaluación	- Lista de cotejo.			
Enf. Transv.	- Búsqueda de la excelencia.			
Estrategia lúdica	SIN QUEMARSE LOS DEDOS Objetivo: Mejorar la fluidez verbal Estudiantes: 14 alumnos. Materiales: Pupiletras. Lugar: Aula de clase. Instrucciones: Se escoge una letra. Se ponen de acuerdo si se van a nombrar ciudades, personas, objetos, verbos; o simplemente palabras que empiecen con la letra escogida. Un estudiante enciende un fósforo y va diciendo palabras hasta que se apague el fósforo, luego sigue otro alumno. Se aplaude a aquél que dijo el mayor número de palabras sin quemarse.			

IV. PROCESOS METODOLÓGICOS: PEDAGÓGICOS – DIDÁCTICOS

M/T	ESTRATEGIAS	R/M								
INICIO 30 min	Observan y leen una noticia: - El docente induce al diálogo mediante interrogantes: ¿Qué observan? ¿Será un texto? ¿Por qué? ¿Para qué lo habrán escrito? ¿Qué tipo de texto es? ¿Será importante una noticia? ¿Por qué? ¿Qué tipo de noticias escuchas o lees? Declaran el propósito de la sesión. - El docente dice que el propósito de hoy es: Escribir una noticia de mi entorno para reconocer el sujeto, predicado y verbo, en las oraciones del texto.	Aula Pupiletras Fósforos								
PROCESO 135 min	PLANIFICACIÓN Analizan los estudiantes y tienen en cuenta los pasos para iniciar a escribir. El docente mediante interrogantes hace recordar la información alcanzada para escribir: ¿Qué ocurrió en nuestra comunidad? ¿Cuándo ocurrió ?, ¿Por qué ocurrió? ¿Quiénes intervinieron? ¿Dónde pasó? Planificamos antes de escribir: <table border="1"> <tr> <td>¿Qué voy a escribir?</td> <td>¿Para qué voy a escribir?</td> <td>¿Sobre qué voy a escribir?</td> <td>¿Cómo lo voy a presentar?</td> </tr> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </table> Completa el grafico, el estudiante con la información, para utilizarlo al escribir su noticia. <pre> graph TD N([Noticia]) N --> Q1[1. ¿Qué sucedió?] N --> Q2[2. ¿Dónde sucedió?] N --> Q3[3. ¿Cómo sucedió?] N --> Q4[4. ¿Qué escribiré en el titular de la noticia?
.....] N --> Q5[5. ¿Qué escribiré en la bajada de la noticia?] N --> Q6[6. ¿Qué escribiré en el cuerpo de la noticia?] </pre> TEXTUALIZACIÓN Escriben los estudiantes su primer borrador. El docente orienta para que escriban su noticia a partir de las ideas organizadas anteriormente y de acuerdo a la estructura. Se indica que en la hoja deben escribir con ideas claras y simples la información que describe qué, cómo, cuándo y dónde sucedieron los hechos. Acuerda con los estudiantes aspectos a tener en cuenta, al interactuar con sus compañeros, alternando su rol de oyente y hablante. Actúa el docente como orientador y facilitador. REVISIÓN Plantea el docente preguntas para que el estudiante exprese sus opiniones sobre lo escrito.	¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿Sobre qué voy a escribir?	¿Cómo lo voy a presentar?					Papelote Ficha de autoaprendizaje
¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿Sobre qué voy a escribir?	¿Cómo lo voy a presentar?							

	¿Lo que has escrito tiene relación con el propósito? ¿Has tenido en cuenta los pasos a seguir?, ¿Qué tuviste en cuenta al escribir tu noticia? El docente entrega a cada estudiante una ficha de autoaprendizaje.	
CIERRE 15 min	Reflexionan sobre los pasos seguidos para lograr escribir su noticia. El docente pregunta a sus estudiantes: ¿Qué hicieron antes de empezar a escribir su noticia? ¿Qué tuvieron en cuenta para escribir su noticia? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Cómo superaron estas dificultades? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos?	

V. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS							
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	Ordena sus ideas en torno al título de la noticia.		Adecúa su noticia a la situación comunicativa.		Explica el efecto de la noticia con claridad a sus lectores.	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						




Rolando Rodríguez Vigo
Docente investigador

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 12

I. DATOS INFORMATIVOS

A. Institución Educativa	: 821073-Potrerrillo.
B. Grado / Sección	: 1°- 6°
C. Área Curricular	: Comunicación
D. Profesor del área	: Rolando Rodríguez Vigo
E. Fecha	: 12-10-2023
F. Duración	: 90 minutos

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

"Escribimos un díptico sobre mi comunidad"

III. DATOS DE LA SESIÓN

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Propósito
Comunicación	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Escribe diversos tipos de textos informativos (dípticos), de forma coherente y cohesionada.	Escribir dípticos para reconocer la concordancia entre género y número.
Evidencia.	- Presentación de dípticos redactados.			
Instrumento de evaluación	- Lista de cotejo.			
Enf. Transv.	- Búsqueda de la excelencia.			
Estrategia lúdica	CARA A CARA Objetivo: Mejorar la atención y habilidades. Estudiantes: 14 alumnos. Materiales: Lugar: Aula de clase. Instrucciones: Un número par de jugadores se movilizan por toda el aula. El profesor dice “cara a cara” y todos deben realizar esta acción. Después dice “de espalda” y todos deben hacerlo. De pronto puede decir “todos a cambiar”. A esta orden, incluyendo el profesor deben buscar pareja. Quien quede sin ella, le toca dar las órdenes.			

IV. PROCESOS METODOLÓGICOS: PEDAGÓGICOS – DIDÁCTICOS

M / T	ESTRATEGIAS	R/M
INICIO 30 min	Leen con atención un díptico sobre la contaminación ambiental. - El docente plantea las siguientes interrogantes:	Alumnos

	¿Qué observas? ¿De qué trata el texto? ¿Qué tipo de texto será? ¿Por qué? ¿Cómo es su estructura? ¿Sabes algo sobre el díptico? ¿Qué es un díptico? ¿Para qué sirven los dípticos? Declaran el propósito de la sesión. - El docente y los estudiantes declaran que hoy deben aprender a: Escribir dípticos para reconocer la concordancia entre género y número.									
PROCESO	PLANIFICACIÓN Analizan los estudiantes cada uno de los procesos de la producción de textos. El docente hace recordar la información para escribir. Recuerdan y comentan a través de preguntas: ¿Qué es un díptico? ¿Cuál es su estructura? ¿Para qué me sirven los dípticos? Planificamos antes de escribir: <table><tr><td>¿Qué voy a escribir?</td><td>¿Para qué voy escribir?</td><td>¿A quién voy a dirigir?</td><td>¿Qué debo tener en cuenta?</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Completan los estudiantes el siguiente gráfico con la información adecuada para utilizarlo al producir su texto. TEXTUALIZACIÓN Escriben los estudiantes su primer borrador. Acuerda con los estudiantes que deben tener en cuenta para escribir su texto. Actúa el docente como facilitador. REVISIÓN Plantea el docente interrogante para que los estudiantes expresen sus opiniones sobre lo que han escrito.	¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy escribir?	¿A quién voy a dirigir?	¿Qué debo tener en cuenta?					Papelote Ficha de auto aprendizaje
¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy escribir?	¿A quién voy a dirigir?	¿Qué debo tener en cuenta?							

	¿Lo que han escrito tiene relación con el propósito de la sesión? ¿Han tenido en cuenta los procesos para escribir su texto?, ¿Han respetado la estructura de un díptico? El docente entrega a cada estudiante una ficha de autoaprendizaje.	
CIERRE 15 min	Reflexionan sobre lo aprendido. El docente pregunta a los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Tuvieron alguna dificultad para aprender? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos?	

V. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS							
Nº	NOMBRES Y APELLIDOS	¿El mensaje es claro y preciso en el díptico?		¿El díptico tiene relación con el propósito?		¿Hay concordancia en el lenguaje utilizado?	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						




Rolando Rodríguez Vigo
Docente investigador

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 13

I. DATOS INFORMATIVOS

A. Institución Educativa	: 821073-Potrerrillo.
B. Grado / Sección	: 1°- 6°
C. Área Curricular	: Comunicación
D. Profesor del área	: Rolando Rodríguez Vigo
E. Fecha	: 17-10-2023
F. Duración	: 90 minutos

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

"Escribimos un texto expositivo"

III. DATOS DE LA SESIÓN

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Propósito
Comunicación	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Escribe diversos tipos de textos expositivos, de forma coherente y cohesionada.	Escribir un texto expositivo para conocer su estructura.
Evidencia.	- Presentación de textos expositivos redactados.			
Instrumento de evaluación	- Lista de cotejo.			
Enf. Transv.	- Búsqueda de la excelencia.			
Estrategia lúdica	LA TEMPESTAD Objetivo: Integración y recreación. Estudiantes: 14 alumnos. Lugar: Patio. Instrucciones: Todos los alumnos forman un círculo con sus respectivas sillas. Quien dirija el juego se coloca a la mitad y dice: “Un barco en medio del mar, viaja a rumbo desconocido. Cuando yo diga ola a la derecha, todos cambian de puesto a la derecha; cuando yo diga, ola a la izquierda, todos cambian de puesto hacia la izquierda, cuando yo diga tempestad, todos deben cambiar de puesto, mezclándose en diferentes direcciones. Se dan varias órdenes, intercambiando a la derecha y a la izquierda, cuando se observe que los participantes estén distraídos, el dirigente dice tempestad. A la segunda o tercera orden el dirigente ocupa un puesto aprovechando la confusión, quedando un jugador sin puesto, este debe entonces dirigir el juego. Si el jugador queda tres veces sin puesto, se le hace una penitencia.			

IV. PROCESOS METODOLÓGICOS: PEDAGÓGICOS – DIDÁCTICOS

M / T	ESTRATEGIAS	R/M								
INICIO 30 min	Observan y leen con atención el texto expositivo. El docente plantea las siguientes interrogantes: - ¿De qué trata el texto? ¿Qué tipo de texto es? ¿Por qué? ¿Te gusta el fútbol? ¿Qué piensas del fútbol? ¿Por qué? ¿Cuántos párrafos tiene el texto? Declaran el propósito de la sesión. El docente declara que aprenderán a: Escribir un texto expositivo para conocer su estructura.	Sillas Alumn os								
PROCESO	PLANIFICACIÓN Analizan los estudiantes y tienen en cuenta para escribir los procesos de la producción de textos. El docente hace recordar la información para escribir. Recuerdan y comentan a través de preguntas: ¿Qué es un texto expositivo? ¿Cuál es su estructura? ¿Para qué me sirven los textos expositivos? Planificamos antes de escribir: <table border="1"> <tr> <td>¿Qué voy a escribir?</td> <td>¿Para qué voy a escribir?</td> <td>¿Para quién voy a escribir?</td> <td>¿Qué debo tener en cuenta para escribir?</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> Completan los estudiantes el siguiente gráfico con la información adecuada para utilizarlo al producir su texto. TEXTUALIZACIÓN Escriben los estudiantes su primer borrador, el docente brinda algunas orientaciones. Acuerda con los estudiantes aspectos a tener en cuenta para escribir su texto e interactuar con sus compañeros. Actúa el docente como orientador y facilitador. REVISIÓN Plantea el docente interrogante para que los estudiantes expresen sus opiniones sobre lo que han escrito. ¿Lo que has escrito tiene relación con el propósito de la sesión? ¿Han tenido en cuenta los procesos de escribir un texto?, ¿El lenguaje es claro y preciso?	¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿Para quién voy a escribir?	¿Qué debo tener en cuenta para escribir?					Papelote Ficha de autoaprendizaje
¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿Para quién voy a escribir?	¿Qué debo tener en cuenta para escribir?							

	El docente entrega a cada estudiante una ficha de autoaprendizaje.	
CIERRE 15 min	Reflexionan sobre lo aprendido. El docente pregunta a los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Tuvieron alguna dificultad para aprender? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos?	

V. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS							
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	¿Mi texto tiene título?		¿El texto presenta la estructura: introducción, desarrollo y conclusión?		¿El lenguaje es claro y preciso?	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SI	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						




Rolando Rodríguez Vigo
Docente investigador

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 14

I. DATOS INFORMATIVOS

A. Institución Educativa	: 821073-Potrerrillo.
B. Grado / Sección	: 1°- 6°
C. Área Curricular	: Comunicación
D. Profesor del área	: Rolando Rodríguez Vigo
E. Fecha	: 19-10-2023
F. Duración	: 90 minutos

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

"Escribimos una historieta"

III. DATOS DE LA SESIÓN

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Propósito
Comunicación	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Escribe diversos tipos de textos – historietas - de forma coherente y cohesionada.	Escribir una historieta para reconocer los signos de puntuación.
Evidencia.	- Presentación de historieta redactada.			
Instrumento de evaluación	- Lista de cotejo.			
Enf. Transv.	- Búsqueda de la excelencia.			
Estrategia lúdica	EL ESCULTOR Objetivo: Lograr la comunicación, cooperación, para conseguir una expresión creativa. Estudiantes: 14 alumnos. Lugar: Aula de clase. Instrucciones: El juego se hace en silencio. Se juega por parejas, en la que uno hace de modelo y el otro de escultor. El modelo deja que el escultor le mueva los brazos, piernas, cuerpo, etc., para formar una escultura. La comunicación es en todo momento no verbal. Una vez realizada la escultura, se intercambian los papeles. Se hace la reflexión, primero por parejas, expresando como se ha sentido cada uno, que es lo que ha querido hacer, cómo ha sido la comunicación, etc. Luego, puede hacerse con el grupo.			

IV. PROCESOS METODOLÓGICOS: PEDAGÓGICOS – DIDÁCTICOS

M / T	ESTRATEGIAS	R/M
INICIO 30 min	Observan y leen atentamente una historieta. El docente realiza las siguientes preguntas:	Alumnos

	- ¿De qué trata el texto? ¿Qué tipo de texto es? ¿Por qué? ¿Te gustan las historietas? ¿Qué es una historieta? ¿Quieres escribir una historieta? ¿Por qué? Declaran el propósito de la sesión. El docente declara que aprenderán a: Escribir una historieta para reconocer los signos de puntuación.									
PROCESO	PLANIFICACIÓN Analizan los estudiantes los procesos de la producción de textos. Recuerdan y comentan mediante interrogantes: ¿Qué es una historieta? ¿Cuál es su estructura? ¿Para qué me sirven las historietas? Planifican antes de escribir: <table><tr><td>¿Qué voy a escribir?</td><td>¿Para qué voy a escribir?</td><td>¿Para quién voy a escribir?</td><td>¿Qué debo tener en cuenta para escribir?</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Completan los estudiantes el siguiente gráfico información adecuada para producir su texto. TEXTUALIZACIÓN Escriben los estudiantes su primera versión de su historieta, el docente brinda orientaciones. Acuerda con los estudiantes aspectos a tener en cuenta para escribir su texto e interactuar con sus compañeros. Actúa el docente como orientador y facilitador. REVISIÓN Plantea el docente preguntas para que los estudiantes opinen sobre sus escritos. ¿Lo que has escrito tiene relación con el propósito de la sesión? ¿Han tenido en cuenta los pasos para escribir un texto?,¿El lenguaje es claro y preciso? El docente entrega a cada estudiante una ficha de autoaprendizaje.	¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿Para quién voy a escribir?	¿Qué debo tener en cuenta para escribir?					papelote Ficha de autoaprendizaje
	¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿Para quién voy a escribir?	¿Qué debo tener en cuenta para escribir?						
	CIERRE	Reflexionan sobre lo aprendido.								
	15 min									

	El docente pregunta a los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Tuvieron alguna dificultad para aprender? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos?	
--	---	--

V. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS							
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	¿Has usado viñetas e ilustraciones en tu historieta?		¿El texto presenta la estructura de una historieta?		¿El lenguaje es claro y preciso?	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SI	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						




Rolando Rodríguez Vigo
Docente investigador

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 15

I. DATOS INFORMATIVOS

A. Institución Educativa	: 821073-Potrerrillo.
B. Grado / Sección	: 1°- 6°
C. Área Curricular	: Comunicación
D. Profesor del área	: Rolando Rodríguez Vigo
E. Fecha	: 24-10-2023
F. Duración	: 90 minutos

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

"Escribimos un pregón"

III. DATOS DE LA SESIÓN

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Propósito
Comunicación	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Escribe pregones de forma coherente y cohesionada.	Escribir un pregón para conocer su estructura.
Evidencia.	- Presentación del pregón redactado.			
Instrumento de evaluación	- Lista de cotejo.			
Enf. Transv.	- Enfoque Intercultural.			
Estrategia lúdica	EL OVILLO Objetivo: Favorecer la afirmación de los demás y cohesionar al grupo. Estudiantes. 14 alumnos. Materiales: Ovillo de hilo. Lugar: Aula de clase. Instrucciones: Se trata de decir lo que apreciamos de otros compañeros, mientras vamos tejiendo. Todos los alumnos sentados en círculo. El profesor comienza lanzando el ovillo a alguien sin soltar una punta. Al tiempo que lanza el ovillo dice algo positivo que le guste o valore del alumno a quien se lo lanza. Quien recibe el ovillo agarra el hilo y lo lanza a otro de sus compañeros. También dice algo que le guste. Así sucesivamente, siempre sin soltar el hilo, para que vayamos tejiendo la telaraña. Finalmente realizamos la reflexión, ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Cómo hemos recibido las valoraciones? ¿Nos reconocemos en ellas?			

IV. PROCESOS METODOLÓGICOS: PEDAGÓGICOS – DIDÁCTICOS

M / T	ESTRATEGIAS	R/M								
INICIO 30 min	Observan y leen con atención el texto. El docente plantea las siguientes interrogantes: - ¿De qué trata el texto? ¿Qué tipo de texto es? ¿Por qué? ¿Te gustan los pregones? ¿Qué piensas de los pregones? ¿Por qué? ¿Podrás escribir un pregón? Declaran el propósito de la sesión. El docente declara que aprenderán a: Escribir un pregón para conocer su estructura.	Alumnos Ovillo de hilo								
PROCESO	PLANIFICACIÓN Analizan los estudiantes y tienen en cuenta para escribir los procesos de la producción de textos. El docente hace recordar la información para escribir. Recuerdan y comentan a través de preguntas: ¿Qué es un pregón? ¿Cuáles son sus características? ¿Para qué me sirven los pregones? Planificamos antes de escribir: <table><tr><td>¿Qué voy a escribir?</td><td>¿Para qué voy a escribir?</td><td>¿Para quién voy a escribir?</td><td>¿Qué debo tener en cuenta para escribir?</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Completan los estudiantes el siguiente gráfico con la información adecuada para utilizarlo al producir su texto. 1. ¿Cuál será el título? 2. ¿Sobre qué escribiré? 3. ¿Qué características tendrá? 4. ¿El lenguaje utilizado es claro y preciso? 5. ¿Las ideas están organizadas y riman entre sí? 6. ¿Qué terminará mi pregón? Pregón TEXTUALIZACIÓN Escriben los estudiantes su primer borrador, el docente brinda algunas orientaciones. Acuerda con los estudiantes aspectos a tener en cuenta para escribir su texto e interactuar con sus compañeros. Actúa el docente como orientador y facilitador. REVISION: Plantea el docente interrogante para que los estudiantes expresen sus opiniones sobre lo que han escrito.	¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿Para quién voy a escribir?	¿Qué debo tener en cuenta para escribir?					Papelote Ficha de autoaprendizaje
¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿Para quién voy a escribir?	¿Qué debo tener en cuenta para escribir?							

	¿Lo que has escrito tiene relación con el propósito de la sesión? ¿Han tenido en cuenta los procesos de escribir un texto?, ¿El lenguaje es claro y preciso? El docente entrega a cada estudiante una ficha de autoaprendizaje.	
CIERRE 15 min	Reflexionan sobre lo aprendido. El docente pregunta a los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Tuvieron alguna dificultad para aprender? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos?	

V. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS							
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	¿Mi texto tiene título?		¿El texto presenta las características del pregón?		¿El lenguaje es claro y preciso?	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						




Rolando Rodríguez Vigo
Docente investigador

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 16

I. DATOS INFORMATIVOS

A. Institución Educativa	: 821073-Potrerrillo.
B. Grado / Sección	: 1°- 6°
C. Área Curricular	: Comunicación
D. Profesor del área	: Rolando Rodríguez Vigo
E. Fecha	: 26-10-2023
F. Duración	: 90 minutos

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

"Elaboramos mapas conceptuales"

III. DATOS DE LA SESIÓN

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Propósito
Comunicación	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Elaborar mapas conceptuales de forma coherente y cohesionada.	Elaborar mapas conceptuales para realizar diagramas y esquemas de diversos temas.
Evidencia.	- Presentación del mapa conceptual elaborado.			
Instrumento de evaluación	- Lista de cotejo.			
Enf. Transv.	- Búsqueda de la excelencia.			
Estrategia lúdica	EL CORO Objetivo: Favorecer la autoestima y la cohesión grupal y prender a pensar en positivo. Estudiantes: 14 alumnos. Materiales: Ninguno. Lugar: Aula de clase. Instrucciones: Se trata de reconocer cualidades positivas de su compañeros de clase, de uno mismo y del grupo Sentados en círculo, el profesor explica lo que cada alumno del grupo tiene que decir. Decir la flor, el animal o el árbol que te recuerda al alumno que está a tu lado, y por qué. Decir una cualidad de la persona situada a tu izquierda y ofrecer una de tus cualidades positivas a la de tu derecha. Decir una palabra, dos o tres, que expresen tus sentimientos agradables al estar con el grupo. Finalmente realizar la reflexión, ¿Te fue fácil decir cualidades positivas? ¿Escuchar las tuyas?			

IV. PROCESOS METODOLÓGICOS: PEDAGÓGICOS – DIDÁCTICOS

M / T	ESTRATEGIAS	R/M								
INICIO 30 min	Leen con atención un texto presentado. - El docente induce al diálogo mediante interrogantes: - ¿De qué trata el texto? ¿Qué tipo de texto será? ¿Qué sabes sobre los mapas conceptuales? ¿Quieres hacer un mapa conceptual? ¿Por qué? ¿Será importante aprender sobre los mapas conceptuales? Declaran el propósito de la sesión. - El docente que hoy aprenderán a: Elaborar mapas conceptuales para realizar diagramas y esquemas de diversos temas.	Alumnos								
PROCESO 135 min	PLANIFICACIÓN Analizan los estudiantes los procesos de la escritura. - El docente mediante interrogantes hace recordar la información para escribir: ¿Qué es un mapa conceptual? ¿Cuáles son las características?, ¿Qué elementos tiene? Planificamos antes de escribir: <table><tr><td>¿Para qué voy a escribir?</td><td>¿Para quién voy a escribir?</td><td>¿Sobre qué voy a escribir?</td><td>¿Qué debo tener en cuenta?</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Completa el mapa conceptual, el estudiante con la información dada: suelo luz agua Anhidrido carbónico minerale hoja Energía solar raíz alimento Fotosíntesis aire TEXTUALIZACIÓN Escriben los estudiantes su primer borrador. - El docente orienta para que escriban su texto. Acuerda con los estudiantes aspectos a tener en cuenta, al interactuar con sus compañeros, alternando su rol de oyente y hablante. Actúa el docente como orientador y facilitador. REVISIÓN Plantea el docente preguntas, para que el estudiante exprese sus opiniones sobre lo escrito. ¿Lo que han escrito tiene relación con el propósito de hoy? ¿Has tenido en cuenta los pasos de la escritura? ¿Tuviste en cuenta la estructura del texto? El docente entrega a cada estudiante una ficha de autoaprendizaje.	¿Para qué voy a escribir?	¿Para quién voy a escribir?	¿Sobre qué voy a escribir?	¿Qué debo tener en cuenta?					Papelote Ficha de autoaprendizaje
¿Para qué voy a escribir?	¿Para quién voy a escribir?	¿Sobre qué voy a escribir?	¿Qué debo tener en cuenta?							
CIERRE 15 min	Reflexionan sobre el proceso seguido para escribir su texto. El docente pregunta a sus estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos?									

V. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS							
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	¿El título tiene relación con el contenido del mapa conceptual?		¿Consideró los elementos del mapa conceptual?		¿Mantiene el tema en todo el mapa conceptual? .	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						




Rolando Rodríguez Vigo
Docente investigador

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 17

I. DATOS INFORMATIVOS

A. Institución Educativa	: 821073-Potrerrillo.
B. Grado / Sección	: 1°- 6°
C. Área Curricular	: Comunicación
D. Profesor del área	: Rolando Rodríguez Vigo
E. Fecha	: 31-10-2023
F. Duración	: 90 minutos

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

"Elaboramos una infografía "

III. DATOS DE LA SESIÓN

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Propósito
Comunicación	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Elaborar infografías de forma coherente y cohesionada.	Elaborar infografías para realizar una representación visual de la biodiversidad del Perú.
Evidencia.	- Presentación de infografía elaborada.			
Instrumento de evaluación	- Lista de cotejo.			
Enf. Transv.	- Búsqueda de la excelencia.			
Estrategia lúdica	CONTROL REMOTO Objetivo: Favorecer la confianza y aprender a orientarse mediante la escucha. Estudiantes: 14 alumnos. Materiales: franela. Lugar: Aula de clase o patio. Instrucciones: Se trata de seguir el sonido de tu nombre con los ojos cerrados y sin chocarte con los demás alumnos del grupo. Algo para taparse los ojos. Se divide el grupo en dos, de forma que cada cual tenga su pareja. Una mitad ocupa el centro y se tapan los ojos. La otra mitad, a una cierta distancia son los lazarillos. Tendrán que guiar a su pareja tan sólo llamándola por su nombre y sin poder tocarla. Se reflexiona haciendo preguntas: ¿Cómo se han sentido? ¿Han tenido dificultades para orientarse? ¿Cómo sintieron el espacio, las otras voces, ...?.			

IV. PROCESOS METODOLÓGICOS: PEDAGÓGICOS – DIDÁCTICOS

M / T	ESTRATEGIAS	R/M								
INICIO 30 min	Observan y leen con atención los textos presentados. - El docente plantea interrogantes: A. ¿De qué tratan los textos? B. ¿Qué tipo de texto son? C. ¿Qué conoces sobre de las infografías? D. ¿Deseas hacer una infografía? ¿Por qué? E. ¿Crees qué es importante aprender sobre las infografías? Declaran el propósito de la sesión. - El docente que hoy aprenderán a: Elaborar infografías para realizar una representación visual de la biodiversidad del Perú.	Alumnos franela								
PROCESO 135 min	1. PLANIFICACIÓN Analizan los estudiantes los procesos de la escritura. - El docente mediante interrogantes hace recordar la información para escribir: ¿Qué es una infografía? ¿Cuáles son las características de la infografía?, ¿Qué partes tiene una infografía? Planificamos antes de escribir: <table><tr><td>¿Para qué voy a escribir?</td><td>¿Para quién voy a escribir?</td><td>¿Sobre qué voy a escribir?</td><td>¿Qué debo tener en cuenta?</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Completa el gráfico, el estudiante con la información dada: D. ¿Cuál será el desarrollo de mi infografía? A. ¿Cuál será el título de mi infografía? _____ C. ¿Qué imágenes o gráficos tendrá? B. ¿Cuál será el texto de mi infografía? Mi Infografía 2. TEXTUALIZACIÓN Escriben los estudiantes su primer borrador. - El docente orienta para que escriban su texto. Acuerda con los estudiantes aspectos a tener en cuenta, al interactuar con sus compañeros, alternando su rol de oyente y hablante. Actúa el docente como orientador y facilitador. 3. REVISIÓN Plantea el docente preguntas, para que el estudiante exprese sus opiniones sobre lo escrito. ¿Lo que han escrito tiene relación con el propósito de hoy? ¿Has tenido en cuenta los pasos de la escritura? ¿Tuviste en cuenta la estructura del texto? El docente entrega a cada estudiante una ficha de autoaprendizaje.	¿Para qué voy a escribir?	¿Para quién voy a escribir?	¿Sobre qué voy a escribir?	¿Qué debo tener en cuenta?					Papelote Fichas de autoaprendizaje
¿Para qué voy a escribir?	¿Para quién voy a escribir?	¿Sobre qué voy a escribir?	¿Qué debo tener en cuenta?							
CIERRE 15 min	Reflexionan sobre el proceso seguido para escribir su texto.									

	El docente pregunta a sus estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos?	
--	---	--

V. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS							
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	¿El título tiene relación con el contenido de la infografía?		¿Tiene en cuenta todas las partes de la infografía?		¿Mantiene el tema en toda la infografía? .	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						




 Rolando Rodríguez Vigo
 Docente investigador

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 18

I. DATOS INFORMATIVOS

A. Institución Educativa	: 821073-Potrerrillo.
B. Grado / Sección	: 1°- 6°
C. Área Curricular	: Comunicación
D. Profesor del área	: Rolando Rodríguez Vigo
E. Fecha	: 02-11-2023
F. Duración	: 90 minutos

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

"Redactamos un texto informativo "

III. DATOS DE LA SESIÓN

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Propósito
Comunicación	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Escribe diversos tipos de textos informativos, de forma coherente y cohesionada.	Escribir un texto informativo para conocer su estructura.
Evidencia.	- Presentación de texto informativo redactado.			
Instrumento de evaluación	- Lista de cotejo.			
Enf. Transv.	- Búsqueda de la excelencia.			
Estrategia lúdica	CAJA MÁGICA Objetivo: Desarrollar la expresión corporal y estimular la atención. Estudiantes: 14 alumnos. Materiales: Caja de cartón vacía. Lugar: Aula de clase. Instrucciones: Se trata de comunicar acciones al resto del grupo a través del lenguaje mímico. Todos los alumnos se ubican sentados en círculo. En el centro imaginamos que se encuentra una cajita mágica. Cada alumno va hacia la caja y simula sacar algo y simula una actividad una actividad relacionada con el objeto que sacó. Por ejemplo, alguien saca un peine y simula que se está peinando. Quien crea haber adivinado la representación, va hacia el centro para decírselo, sin que los demás oigan. En caso de no acertar vuelve al círculo y sigue intentándolo. Si acierta, se queda en el centro junto a su compañero y haciendo lo mismo. El juego continúa hasta que todos están en el centro.			

IV. PROCESOS METODOLÓGICOS: PEDAGÓGICOS – DIDÁCTICOS

M/T	ESTRATEGIAS	M/T								
INICIO 30 min	Leen con atención el texto informativo. El docente plantea las siguientes interrogantes: ¿De qué trata el texto? ¿Qué tipo de texto es? ¿Por qué? ¿Cuál es su estructura? ¿Sabes cuántos párrafos tiene el texto? Declaran el propósito de la sesión. El docente y los estudiantes declaran que hoy deben aprender a: Escribir un texto informativo para conocer su estructura.	INICIO 30 min								
PROCESO	PLANIFICACIÓN Analizan los estudiantes y tienen en cuenta para escribir los procesos de la producción de textos. El docente hace recordar la información para escribir. Recuerdan y comentan a través de preguntas: ¿Qué es un texto informativo? ¿Cuál es su estructura? ¿Para qué me sirven los textos informativos? Planificamos antes de escribir: <table><tr><td>¿Qué voy a escribir?</td><td>¿Para qué voy a escribir?</td><td>¿Para quién voy a escribir?</td><td>¿Qué debo tener en cuenta?</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Completan los estudiantes el siguiente gráfico. TEXTUALIZACIÓN Escriben los estudiantes su primer borrador, el docente brinda algunas orientaciones. Acuerda con los estudiantes aspectos a tener en cuenta para escribir su texto e interactuar con sus compañeros. Actúa el docente como orientador y facilitador. REVISIÓN Plantea el docente interrogante para que los estudiantes expresen sus opiniones sobre lo que han escrito.	¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿Para quién voy a escribir?	¿Qué debo tener en cuenta?					Papelote Fichas de autoaprendizaje
¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿Para quién voy a escribir?	¿Qué debo tener en cuenta?							

	¿Lo que han escrito tiene relación con el propósito de la sesión? ¿Han tenido en cuenta los procesos de escribir un texto?, ¿Cuántos párrafos tiene tu texto? El docente entrega a cada estudiante una ficha de autoaprendizaje.	
CIERRE 15 min	Reflexionan sobre lo aprendido. El docente pregunta a los estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Tuvieron alguna dificultad para aprender? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos?	

V. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS							
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	¿Mi texto tiene título?		¿El texto presenta la estructura: introducción, desarrollo y conclusión?		¿El texto está escrito con un lenguaje claro y preciso?	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						




Rolando Rodríguez Vigo
Docente investigador

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 19

I. DATOS INFORMATIVOS

A. Institución Educativa	: 821073-Potrerrillo.
B. Grado / Sección	: 1°- 6°
C. Área Curricular	: Comunicación
D. Profesor del área	: Rolando Rodríguez Vigo
E. Fecha	: 07-11-2023
F. Duración	: 90 minutos

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

"Redactamos un debate "

III. DATOS DE LA SESIÓN

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Propósito
Comunicación	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Redacta un debate	Redactamos un debate sobre los derechos del niño(a). y la minería informal.
Evidencia.	- Presentación de redacción de debate.			
Instrumento de evaluación	- Lista de cotejo.			
Enf. Transv.	- De derechos.			
Estrategia lúdica	TRIBUNAL DE HECHOS Objetivo: Valorar el mundo de los sentimientos. Estudiantes: 14 alumnos. Materiales: Lápiz, papel. Lugar: Aula de clase. Instrucciones: - Dividir a los niños en dos equipos: uno será el equipo defensor (defiende la postura afirmativa) y el otro será el equipo acusador (defiende la postura negativa). - Entrega a cada equipo una tarjeta con una afirmación o tema para debatir. - Apertura: Cada equipo tendrá un breve tiempo para preparar su argumentación inicial (2-3 minutos). En este tiempo, pueden discutir entre ellos qué puntos clave van a presentar. - Exposición de argumentos: El equipo defensor presenta su postura a favor de la afirmación durante 2-3 minutos. Luego, el equipo acusador refuta el argumento durante el mismo tiempo. - Refutación: Después de las exposiciones iniciales, ambos equipos tendrán un tiempo limitado (2 minutos) para refutar los argumentos del contrario. - Conclusión: Ambos equipos harán una breve conclusión final, reforzando sus puntos más fuertes. Evaluación: Un grupo de "jurados" (otros niños o un moderador) decidirá cuál equipo presentó los mejores argumentos.			

IV. PROCESOS METODOLÓGICOS: PEDAGÓGICOS – DIDÁCTICOS

M/T	ESTRATEGIAS	R/M																										
INICIO 30 min	El docente presenta una poesía en un papelote. - El docente induce al diálogo mediante interrogantes: - ¿Qué están leyendo? ¿Qué tipo de texto es? ¿De qué trata el debate? ¿Sabes, cuáles son las partes de un debate? Declaran el propósito. El docente dice que el propósito de hoy es: Redacto un debate sobre los derechos del niño(a) y la minería informal.	Lápiz papel																										
PROCESO 135 min	1. PLANIFICACIÓN El docente organiza el trabajo en equipos. Los estudiantes se organizan en equipos. El docente hace recordar la información necesaria para escribir el texto. Planificamos antes de escribir: <table><tr><td>¿Qué voy a escribir?</td><td>¿Para qué voy a escribir?</td><td>¿Para quién voy a escribir?</td><td>¿Qué debo tener en cuenta para escribir?</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Ordenan sus ideas para tener en cuenta lo que va ir primero y como escribirlo de manera ordenada El docente induce al diálogo mediante interrogantes: . . . ¿Qué es una poesía? ¿Sabes, cuáles son las partes de un debate? ¿Podrán redactar? <table><tr><td colspan="3">¿Qué es un debate? es una discusión estructurada en la que dos o más personas expresan y defienden puntos de vista opuestos sobre un tema determinado</td></tr><tr><td>Apertura o presentación -Se introduce el tema del debate y se presentan los participantes. -Se explica la postura de cada equipo (a favor y en contra)</td><td>Exposición de argumentos -Cada equipo presenta sus argumentos principales. -Se utilizan evidencias, datos y ejemplos para respaldar la postura.</td><td>Refutación -Los equipos responden a los argumentos del oponente. -Se buscan debilidades en la postura contraria y se refuerzan las propias ideas</td></tr></table> 2. TEXTUALIZACIÓN Completan el esquema con sus primeras ideas. <table><tr><td colspan="4">ORGANIZA TUS IDEAS, ESTA TABLA TE AYUDARÁ.</td></tr><tr><td>¿Sobre quién hablaré en mi debate?</td><td>¿Cuáles son mis argumentos?</td><td>¿Qué le diré?</td><td>¿Qué información tengo?</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> Escriben su primer borrador a partir de sus saberes previos, utilizando un lenguaje claro y sencillo con el acompañamiento docente. Escriben la versión final de su texto argumentativo “debate” en una hoja. Leen su texto en forma oral. Colocan su papelote en un lugar visible del aula.	¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿Para quién voy a escribir?	¿Qué debo tener en cuenta para escribir?					¿Qué es un debate? es una discusión estructurada en la que dos o más personas expresan y defienden puntos de vista opuestos sobre un tema determinado			Apertura o presentación -Se introduce el tema del debate y se presentan los participantes. -Se explica la postura de cada equipo (a favor y en contra)	Exposición de argumentos -Cada equipo presenta sus argumentos principales. -Se utilizan evidencias, datos y ejemplos para respaldar la postura.	Refutación -Los equipos responden a los argumentos del oponente. -Se buscan debilidades en la postura contraria y se refuerzan las propias ideas	ORGANIZA TUS IDEAS, ESTA TABLA TE AYUDARÁ.				¿Sobre quién hablaré en mi debate?	¿Cuáles son mis argumentos?	¿Qué le diré?	¿Qué información tengo?					Papelote Ficha inform ativa
¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿Para quién voy a escribir?	¿Qué debo tener en cuenta para escribir?																									
¿Qué es un debate? es una discusión estructurada en la que dos o más personas expresan y defienden puntos de vista opuestos sobre un tema determinado																												
Apertura o presentación -Se introduce el tema del debate y se presentan los participantes. -Se explica la postura de cada equipo (a favor y en contra)	Exposición de argumentos -Cada equipo presenta sus argumentos principales. -Se utilizan evidencias, datos y ejemplos para respaldar la postura.	Refutación -Los equipos responden a los argumentos del oponente. -Se buscan debilidades en la postura contraria y se refuerzan las propias ideas																										
ORGANIZA TUS IDEAS, ESTA TABLA TE AYUDARÁ.																												
¿Sobre quién hablaré en mi debate?	¿Cuáles son mis argumentos?	¿Qué le diré?	¿Qué información tengo?																									

	3. REVISIÓN El docente solicita que lean su primer escrito, luego analizan si tienen relación entre las ideas que han escrito. Revisan si han seguido los pasos que se considera en la estructura del debate. El docente acompaña el proceso de escritura en su versión final. Usan el aplicativo Smart Office de la Tablet para escribir su debate. Reciben una ficha informativa.	
CIERRE 15 min	Reflexionan sobre las actividades realizadas. El docente pregunta a sus estudiantes: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos? ¿Qué dificultades tuvieron?, ¿En qué momentos de tu vida aplicarás lo aprendido?	

V. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS							
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	Ha tenido presente la estructura del debate.		El debate está escrito de manera coherente y cohesionada.		Usa adecuadamente recursos gramaticales y ortográficos.	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						




Rolando Rodríguez Vigo
Docente investigador

PLANIFICACIÓN DE SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 20

I. DATOS INFORMATIVOS

A. Institución Educativa	: 821073-Potrillo.
B. Grado / Sección	: 1°- 6°
C. Área Curricular	: Comunicación
D. Profesor del área	: Rolando Rodríguez Vigo
E. Fecha	: 19-09-2023
F. Duración	: 90 minutos

II. TÍTULO DE LA SESIÓN

"Escribimos una leyenda de mi pueblo"

III. DATOS DE LA SESIÓN

Área	Competencia	Capacidades	Desempeños	Propósito
Comunicación	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.	- Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.	Escribe leyendas de forma coherente y cohesionada.	Escribir una leyenda de mi pueblo para identificar las palabras por el acento.
Evidencia.	- Presentación de una leyenda.			
Instrumento de evaluación	- Lista de cotejo.			
Enf. Transv.	- De derechos.			
Estrategia lúdica	DETECTIVE DE ERRORES Objetivo: Descubrir errores en textos escritos por otros estudiantes. Estudiantes: 14 alumnos. Lugar: Aula de clase. Instrucciones: - Introducción al juego: Explicar a los niños que serán “detectives de errores” y su misión es encontrar y corregir los fallos en un texto. - Entrega del caso: Distribuir el texto con errores y proporcionar una “lupa imaginaria” para que se sientan en el papel de investigadores. - Búsqueda de pistas: Los niños leen el texto y subrayan o marcan los errores que encuentren (ortográficos, gramaticales o de coherencia). - Análisis y corrección: En parejas o en grupo, comparan sus hallazgos y justifican sus correcciones. - Informe del detective: Cada niño o grupo completa un pequeño informe donde explica los errores encontrados y cómo los corrigió. - Cierre y reflexión: Se comparte en grupo lo aprendido y se refuerzan las reglas gramaticales y ortográficas clave.			

IV. PROCESOS METODOLÓGICOS: PEDAGÓGICOS – DIDÁCTICOS

M / T	ESTRATEGIAS	R/M								
INICIO 30 min	Leen con atención la leyenda del águila. - El docente induce al diálogo mediante interrogantes: - ¿Qué observan? ¿Qué tipo de texto es? ¿Por qué? ¿Serán importantes las leyendas? ¿Por qué? ¿Has escuchado una leyenda en tu comunidad? ¿Quién te contó? Declaran el propósito de la sesión. El docente que hoy aprenderán a: Escribir una leyenda de mi pueblo para identificar las palabras por el acento.	Aula Papel Lápiz colores								
PROCESO 135 min	PLANIFICACIÓN Analizan los estudiantes y tienen en cuenta para escribir. - El docente mediante interrogantes hace recordar la información para escribir: <table><tr><td>¿Qué voy a escribir?</td><td>¿Para qué voy a escribir?</td><td>¿A quién estará dirigido?</td><td>¿Qué debo tener en cuenta?</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> ¿Qué es la leyenda? ¿Cuál es su estructura?, ¿Cómo son sus personajes? Planificamos antes de escribir: Completa el grafico, el estudiante con la información, para utilizarlo al escribir su leyenda. 1. ¿Qué título llevará mi leyenda? _____ 2. ¿Quiénes serán los personajes? 3. ¿Cómo serán los personajes? 3. ¿Cómo será el lugar donde ocurren los hechos? 4. ¿Cuál será el problema que ocurre? 5. ¿Cuál será el premio o castigo para los personajes? Leyenda TEXTUALIZACIÓN Escriben los estudiantes su primer borrador, el docente orienta algunos pasos para escribir su leyenda. Acuerda con los estudiantes aspectos a tener en cuenta, al interactuar con sus compañeros, alternando su rol de oyente y hablante. Actúa el docente como orientador y facilitador. REVISIÓN Plantea el docente preguntas, para que el estudiante exprese sus opiniones sobre los escritos.	¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿A quién estará dirigido?	¿Qué debo tener en cuenta?					Papelote ficha de autoaprendizaje
¿Qué voy a escribir?	¿Para qué voy a escribir?	¿A quién estará dirigido?	¿Qué debo tener en cuenta?							

	¿Lo qué han escrito tiene relación con el propósito de hoy? ¿Has tenido en cuenta los pasos del texto? ¿Qué tuviste en cuenta al escribir algunas palabras? El docente entrega a cada estudiante una ficha de autoaprendizaje.	
CIERRE 15 min	Reflexionan sobre los pasos seguidos para lograr escribir. El docente pregunta a sus estudiantes: ¿Qué aprendimos? ¿Cómo lo aprendimos? ¿Para qué nos servirá lo que aprendimos?	

V. EVALUACIÓN

LISTA DE COTEJO

CRITERIOS							
N°	NOMBRES Y APELLIDOS	El título elegido se relaciona con el contenido de la leyenda.		Consideraste los tres elementos de la leyenda		En la leyenda han incluido hechos reales y fantásticos.	
		SÍ	NO	SÍ	NO	SÍ	NO
01	Estudiante 1						
02	Estudiante 2						
03	Estudiante 3						
04	Estudiante 4						
05	Estudiante 5						
06	Estudiante 6						
07	Estudiante 7						
08	Estudiante 8						
09	Estudiante 9						
10	Estudiante 10						
11	Estudiante 11						
12	Estudiante 12						
13	Estudiante 13						
14	Estudiante 14						




Rolando Rodríguez Vigo
Docente investigador

ANEXOS

Anexo 01. Validación de los instrumentos de recojo de datos

FICHA DE EVALUACIÓN
(JUICIO DE EXPERTOS)

Apellidos y Nombres del Evaluador: Díaz García, Jorge Daniel

Grado académico: Doctor en Ciencias de la Educación

Título de la investigación: “Programa de estrategias lúdicas en el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos, en los estudiantes de la institución educativa unidocente N° 821073 de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023”.

Autor: ROLANDO RODRÍGUEZ VIGO.

N° Ítem	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/indicador		Pertinencia con la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado
III CICLO (1° Y 2° GRADO) – EDUCACIÓN PRIMARIA								
1.	X		X		X		X	
2.	X		X		X		X	
3.	X		X		X		X	
4.	X		X		X		X	
5.	X		X		X		X	
6.	X		X		X		X	
7.	X		X		X		X	
8.	X		X		X		X	
9.	X		X		X		X	
10.	X		X		X		X	
11.	X		X		X		X	
12.	X		X		X		X	
13.	X		X		X		X	
14.	X		X		X		X	
15.	X		X		X		X	
16.	X		X		X		X	
17.	X		X		X		X	
18.	X		X		X		X	
19.	X		X		X		X	
20.	X		X		X		X	
IV CICLO (3° Y 4° GRADO) – EDUCACIÓN PRIMARIA								
01	X		X		X		X	
02	X		X		X		X	
03	X		X		X		X	
04	X		X		X		X	
05	X		X		X		X	
06	X		X		X		X	
07	X		X		X		X	
08	X		X		X		X	
09	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	

11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X		X	
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	
V CICLO (5° Y 6° GRADO) – EDUCACIÓN PRIMARIA								
01	X		X		X		X	
02	X		X		X		X	
02	X		X		X		X	
03	X		X		X		X	
04	X		X		X		X	
05	X		X		X		X	
06	X		X		X		X	
07	X		X		X		X	
08	X		X		X		X	
09	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X		X	
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	

EVALUACIÓN. No válido, Mejorar ()

Válido, Aplicar (X)

Nota: La validez exige el cumplimiento del 100%

FECHA: Cajamarca, 22 de agosto de 2023


 FIRMA
 DNI: 26609702

CUESTIONARIO		
Nº ítems revisados	Nº de ítems válidos	% de ítems válidos
III CICLO (1º Y 2º GRADO – EDUCACIÓN PRIMARIA)		
20	20	100
IV CICLO (3º Y 4º GRADO – EDUCACIÓN PRIMARIA)		
20	20	100
V CICLO (5º Y 6º GRADO – EDUCACIÓN PRIMARIA)		
20	20	100

Lugar y Fecha: Cajamarca, 22 de agosto de 2023

Apellidos y Nombres del evaluador: Jorge Daniel Díaz García



 FIRMA DEL EVALUADOR

FICHA DE EVALUACIÓN (JUICIO DE EXPERTOS)

Apellidos y Nombres del Evaluador: VÍCTOR SÁNCHEZ CÁCERES.

Grado académico: Doctor en Ciencias de la Educación

Título de la investigación: "Programa de estrategias lúdicas en el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos, en los estudiantes de la institución educativa unidocente N° 821073 de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023".

Autor: ROLANDO RODRÍGUEZ VIGO.

N° Ítem	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/indicador		Pertinencia con la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado
III CICLO (1° Y 2° GRADO) – EDUCACIÓN PRIMARIA								
01	X		X		X		X	
02	X		X		X		X	
03	X		X		X		X	
04	X		X		X		X	
05	X		X		X		X	
06	X		X		X		X	
07	X		X		X		X	
08	X		X		X		X	
09	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X		X	
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	
IV CICLO (3° Y 4° GRADO) – EDUCACIÓN PRIMARIA								
01	X		X		X		X	
02	X		X		X		X	
03	X		X		X		X	
04	X		X		X		X	
05	X		X		X		X	
06	X		X		X		X	
07	X		X		X		X	
08	X		X		X		X	
09	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	

11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X		X	
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	
V CICLO (5° Y 6° GRADO) – EDUCACIÓN PRIMARIA								
01	X		X		X		X	
02	X		X		X		X	
02	X		X		X		X	
03	X		X		X		X	
04	X		X		X		X	
05	X		X		X		X	
06	X		X		X		X	
07	X		X		X		X	
08	X		X		X		X	
09	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X		X	
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	

EVALUACIÓN. No válido, Mejorar ()

Válido, Aplicar (X)

Nota: La validez exige el cumplimiento del 100%

FECHA: Cajamarca, 22 de agosto de 2023

.....
LIC. VICTOR SANCHEZ CACERES
COESPE 37
COLEGIO DE ESTADÍSTICOS DEL PERÚ



FIRMA

DNI: 26722763

CUESTIONARIO		
N° ítems revisados	N° de ítems válidos	% de ítems válidos
III CICLO (1° Y 2° GRADO – EDUCACIÓN PRIMARIA)		
20	20	100
IV CICLO (3° Y 4° GRADO – EDUCACIÓN PRIMARIA)		
20	20	100
V CICLO (5° Y 6° GRADO – EDUCACIÓN PRIMARIA)		
20	20	100

Lugar y Fecha: Cajamarca, 22 de agosto de 2023

Apellidos y Nombres del evaluador: VÍCTOR SÁNCHEZ CÁCERES.

.....
 LIC. VICTOR SANCHEZ CACERES
 COESPE 37
 COLEGIO DE ESTADÍSTICOS DEL PERÚ

.....

 FIRMA DEL EVALUADOR

FICHA DE EVALUACIÓN (JUICIO DE EXPERTOS)

Apellidos y Nombres del Evaluador: JUAN FRANCISCO GARCÍA CECLÉN.

Grado académico: Doctor en Ciencias de la Educación

Título de la investigación: “Programa de estrategias lúdicas en el logro de la competencia escribe diversos tipos de textos, en los estudiantes de la institución educativa unidocente N° 821073 de Potrerillo, Encañada, Cajamarca, 2023”.

Autor: ROLANDO RODRÍGUEZ VIGO.

Nº Ítem	CRITERIOS DE EVALUACIÓN							
	Pertinencia con el problema, objetivos e hipótesis		Pertinencia con la variable y dimensiones		Pertinencia con la dimensión/indicador		Pertinencia con la redacción científica (propiedad y coherencia)	
	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado	Apropiado	Inapropiado
III CICLO (1º Y 2º GRADO) – EDUCACIÓN PRIMARIA								
01	X		X		X		X	
02	X		X		X		X	
03	X		X		X		X	
04	X		X		X		X	
05	X		X		X		X	
06	X		X		X		X	
07	X		X		X		X	
08	X		X		X		X	
09	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X		X	
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	
IV CICLO (3º Y 4º GRADO) – EDUCACIÓN PRIMARIA								
01	X		X		X		X	
02	X		X		X		X	
03	X		X		X		X	
04	X		X		X		X	
05	X		X		X		X	
06	X		X		X		X	
07	X		X		X		X	
08	X		X		X		X	
09	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	

11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X		X	
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	
V CICLO (5° Y 6° GRADO) – EDUCACIÓN PRIMARIA								
01	X		X		X		X	
02	X		X		X		X	
02	X		X		X		X	
03	X		X		X		X	
04	X		X		X		X	
05	X		X		X		X	
06	X		X		X		X	
07	X		X		X		X	
08	X		X		X		X	
09	X		X		X		X	
10	X		X		X		X	
11	X		X		X		X	
12	X		X		X		X	
13	X		X		X		X	
14	X		X		X		X	
15	X		X		X		X	
16	X		X		X		X	
17	X		X		X		X	
18	X		X		X		X	
19	X		X		X		X	
20	X		X		X		X	

EVALUACIÓN. No válido, Mejorar ()

Válido, Aplicar (X)

Nota: La validez exige el cumplimiento del 100%

FECHA: Cajamarca, 22 de agosto de 2023



FIRMA

DNI: 41369982

CUESTIONARIO		
Nº ítems revisados	Nº de ítems válidos	% de ítems válidos
III CICLO (1º Y 2º GRADO – EDUCACIÓN PRIMARIA)		
20	20	100
IV CICLO (3º Y 4º GRADO – EDUCACIÓN PRIMARIA)		
20	20	100
V CICLO (5º Y 6º GRADO – EDUCACIÓN PRIMARIA)		
20	20	100

Lugar y Fecha: Cajamarca, 22 de agosto de 2023

Apellidos y Nombres del evaluador: JUAN FRANCISCO GARCÍA CECLÉN.



FIRMA DEL EVALUADOR

