

UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y
PRIMARIA



TESIS

“El método de aprendizaje de la gamificación para mejorar la competencia escribe diversos tipos de textos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María – 2024”

**PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA**

AUTORA: Rivera Loyola, Mary Cruz

ASESORA: Aira Polinar, Eva Luz

HUÁNUCO – PERÚ

2025

U

TIPO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:

- Tesis (X)
- Trabajo de Suficiencia Profesional ()
- Trabajo de Investigación ()
- Trabajo Académico ()

LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN: Calidad educativa y desarrollo académico

AÑO DE LA LÍNEA DE INVESTIGACIÓN (2020)

CAMPO DE CONOCIMIENTO OCDE:

Área: Ciencias sociales

Sub área: Ciencias de la educación

Disciplina: Educación general (incluye capacitación y pedagogía)

D

DATOS DEL PROGRAMA:

Nombre del Grado/Título a recibir: Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria

Código del Programa: P10

Tipo de Financiamiento:

- Propio (X)
- UDH ()
- Fondos Concursables ()

DATOS DEL AUTOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 73262101

DATOS DEL ASESOR:

Documento Nacional de Identidad (DNI): 43607718

Grado/Título: Magister en administración de la educación

Código ORCID: 0000-0002-0085-6090

H

DATOS DE LOS JURADOS:

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	GRADO	DNI	Código ORCID
1	Grandes Anapan, Manuel Eliab	Maestro en ciencias de la educación con mención en: docencia y gerencia educativa	22486555	0000-0002-7006-4355
2	Pastor Enciso, Claudia Hermelinda	Magister en lingüística	09325697	0009-0001-1158-1424
3	Guzmán Díaz, Héctor	Magister en educación con mención en investigación y docencia superior	08676632	0000-0002-4469-6324



UDH
UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



**PROGRAMA ACADÉMICO DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS**

En la ciudad de Tingo María, siendo las 10:00 horas del día 22 del mes de noviembre del año 2025, en el edificio N° 1 Aula N° 204 de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades de la Universidad de Huánuco – Filial Leoncio Prado, en cumplimiento de lo señalado en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad de Huánuco, se reunió el Jurado Calificador integrado por los docentes:

Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan	Presidente
Mg. Claudia Hermelinda Pastor Enciso	Secretaria
Mg. Héctor Guzmán Díaz	Vocal

Nombrados mediante la Resolución N° 0603-2025-D-FCEyH-UDH, para evaluar la sustentación de la Tesis intitulada: **"EL MÉTODO DE APRENDIZAJE DE LA GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA COMPETENCIA ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARIANO BONIN", TINGO MARÍA – 2024"**, presentado por la Bachiller en Ciencias de la Educación **Mary Cruz RIVERA LOYOLA**, para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación Básica: Inicial y Primaria.

Dicho acto de sustentación, se desarrolló en dos etapas: exposición y absolución de preguntas; procediéndose luego a la evaluación por parte de los miembros del jurado.

Habiendo absuelto las objeciones que le fueron formuladas por los miembros del Jurado y de conformidad con las respectivas disposiciones reglamentarias, procedieron a deliberar y calificar, declarándola aprobada, por unanimidad con el calificativo cuantitativo de 17 y cualitativo de muy buena.

Siendo las 11:30 horas del día sábado 22 del mes de noviembre del año 2025, los miembros del Jurado Calificador firman la presente Acta en señal de conformidad.

Presidente (a)

Mg. Manuel Eliab Grandes Anapan
Código Orcid: 0000-0002-7006-4355
DNI: 222486555

Secretario (a)

Mg. Claudia Hermelinda Pastor Enciso
Código Orcid: 0000-0001-1158-1424
DNI: 09325697

Vocal

Mg. Héctor Guzmán Díaz
Código Orcid: 0000-0002-4469-6324
DNI: 086766632



VICERRECTORADO DE
INVESTIGACIÓN



UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

CONSTANCIA DE ORIGINALIDAD

El comité de integridad científica, realizó la revisión del trabajo de investigación del estudiante: MARY CRUZ RIVERA LOYOLA, de la investigación titulada "El método de aprendizaje de la gamificación para mejorar la competencia escribe diversos tipos de textos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa "Mariano Bonin", Tingo María - 2024", con asesor(a) EVA LUZ AIRA POLINAR, designado(a) mediante documento: RESOLUCIÓN N° 0224-2023-D-FCEYH-UDH del P. A. de EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA.

Puede constar que la misma tiene un índice de similitud del 18 % verificable en el reporte final del análisis de originalidad mediante el Software Turnitin.

Por lo que concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio y cumple con todas las normas de la Universidad de Huánuco.

Se expide la presente, a solicitud del interesado para los fines que estime conveniente.

Huánuco, 23 de octubre de 2025



RICHARD J. SOLIS TOLEDO
D.N.I.: 47074047
cod. ORCID: 0000-0002-7629-6421



MANUEL E. ALIAGA VIDURIZAGA
D.N.I.: 71345687
cod. ORCID: 0009-0004-1375-5004

154.. Rivera Loyola, Mary Cruz.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad de Huanuco Trabajo del estudiante	3%
2	repositorio.udh.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	2%
4	www.iesppfgc.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	dspace.unitru.edu.pe Fuente de Internet	1%



RICHARD J. SOLIS TOLEDO
D.N.I.: 47074047
cod. ORCID: 0000-0002-7629-6421



MANUEL E. ALIAGA VIDURIZAGA
D.N.I.: 71345687
cod. ORCID: 0009-0004-1375-5004

DEDICATORIA

A Dios, por ser mi guía y fortaleza en cada etapa de este camino. Por darme la sabiduría, la paciencia y la esperanza para seguir adelante, aun en los momentos más difíciles.

A mis padres, Lucas Rivera y Dionicia Loyola, por su amor incondicional, sus enseñanzas y por ser el ejemplo de esfuerzo y perseverancia que me inspira cada día. Este logro también es de ustedes.

Y de manera muy especial, a mi hermana Liz Rivera, por su apoyo constante, su compañía y por creer en mí en todo momento.

Con todo mi cariño y gratitud.

AGRADECIMIENTO

Agradezco, en primer lugar, a Dios, por brindarme la fortaleza, la sabiduría y la perseverancia necesarias para culminar esta importante etapa de mi vida académica. Sin su guía y bendición, este logro no habría sido posible.

A mis padres, por su amor incondicional, su apoyo constante y por ser el pilar fundamental en mi formación personal y profesional. Gracias por su comprensión, paciencia y por enseñarme con su ejemplo el valor del esfuerzo y la responsabilidad.

A mis hermanos y hermanas, quienes con su motivación y aliento han sido un gran soporte durante todo este proceso, brindándome ánimo en los momentos más desafiantes.

A la Universidad de Huánuco, por brindarme la oportunidad de formarme académicamente y proporcionarme las herramientas necesarias para mi desarrollo profesional.

A la institución educativa Marino Bonin, por la confianza depositada en mi trabajo y por permitirme ejecutar la presente investigación en sus instalaciones, contribuyendo de manera significativa al desarrollo de esta tesis.

De manera especial, expreso mi agradecimiento a mi asesora de tesis, por su orientación, paciencia y compromiso en la revisión y mejora de este trabajo. Su experiencia y dedicación han sido fundamentales para la culminación de este proyecto.

A todos ustedes, mi más sincero y profundo agradecimiento.

ÍNDICE

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
ÍNDICE.....	IV
ÍNDICE DE TABLAS	VII
ÍNDICE DE FIGURAS.....	IX
RESUMEN.....	X
ABSTRACT.....	XI
INTRODUCCIÓN	XII
CAPÍTULO I.....	14
PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	14
1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	14
1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	17
1.2.1. PROBLEMA GENERAL	17
1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS	17
1.3. OBJETIVOS	18
1.3.1. OBJETIVO GENERAL.....	18
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	18
1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	19
1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN.....	20
1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN	21
CAPÍTULO II.....	23
MARCO TEÓRICO	23
2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN	23
2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES.....	23
2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES	24
2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES	26
2.2. BASES TEÓRICAS.....	28
2.2.1. TEORÍA DEL DESARROLLO COGNITIVO.....	28
2.2.2. TEORÍA DEL APRENDIZAJE SOCIOCULTURAL	29
2.2.3. TEORÍA DE LA AUTODETERMINACIÓN.....	29
2.2.4. ENFOQUE PSICOPEDAGÓGICO DE PRODUCCIÓN TEXTUAL	30

2.2.5. LA GAMIFICACIÓN.....	31
2.2.6. METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE DE LA GAMIFICACIÓN.....	31
2.2.7. ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS CON EL MÉTODO DE APRENDIZAJE DE LA GAMIFICACIÓN	32
2.2.8. CARACTERÍSTICAS DEL MÉTODO DE APRENDIZAJE “GAMIFICACIÓN”.....	33
2.2.9. MEDIOS Y MATERIALES EN EL USO DE LA METODOLOGÍA DE LA GAMIFICACIÓN.....	34
2.2.10. JUEGOS BASADOS EN LA METODOLOGÍA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA ESCRIBE TEXTOS	35
2.2.11. COMPETENCIA ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS	44
2.2.12. CAPACIDADES DE LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS”	44
2.2.13. MAPA DE PROGRESO DE LA ESCRITURA.....	46
2.2.14. LOGRO DE DESEMPEÑO EN EL IV CICLO	48
2.2.15. ROL DEL DOCENTE.....	48
2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS	53
2.4. HIPÓTESIS	55
2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL	55
2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICOS	56
2.5. VARIABLES	57
2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: EL MÉTODO DE APRENDIZAJE DE LA GAMIFICACIÓN.....	57
2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE: COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS”.....	58
2.5.3. VARIABLE INTERVINIENTE: LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA DEL ESTUDIANTE EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE	58
2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	58
CAPÍTULO III.....	61
METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	61
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	61
3.1.1. ENFOQUE.....	61

3.1.2. ALCANCE O NIVEL	62
3.1.3. DISEÑO.....	62
3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA	63
3.2.1. POBLACIÓN	63
3.2.2. MUESTRA.....	64
3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	65
3.3.1. PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.....	65
3.3.2. PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS.....	69
3.3.3. PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS	69
CAPÍTULO IV.....	71
RESULTADOS.....	71
4.1. RESULTADOS DEL PRETEST	71
4.2. RESULTADOS DE LAS DIMENSIONES EN LA PREPRUEBA.....	76
4.3. RESULTADOS DE LA POSPRUEBA	88
4.4. RESULTADOS DE LAS DIMENSIONES DE LA POSPRUEBA.....	93
4.5. DIFERENCIA DE LOS RESULTADOS EN AMBAS PRUEBAS....	105
4.6. PRUEBA DE NORMALIDAD DE DATOS	106
4.7. PRUEBA DE HIPÓTESIS	107
4.7.1. FORMULACIÓN DE LA HIPÓTESIS.....	107
4.8. PRUEBA DE HIPÓTESIS EN LAS DIMENSIONES.....	108
4.8.1. PRUEBA DE HIPÓTESIS EN LA DIMENSIÓN 1	108
4.8.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS DIMENSIÓN 2	110
4.8.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS DIMENSIÓN 3	111
4.8.4. PRUEBA DE HIPÓTESIS DIMENSIÓN 4	113
CAPÍTULO V.....	115
DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	115
5.1. CON RELACIÓN AL PROBLEMA GENERAL.....	115
5.2. CON RELACIÓN A LA HIPÓTESIS	116
5.3. CON RELACIÓN A LA BASE TEÓRICA.....	117
CONCLUSIONES	120
RECOMENDACIONES.....	123
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	124
ANEXOS.....	132

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de las variables.....	58
Tabla 2 Estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa “Mariano Bonin” Tingo María, 2024	64
Tabla 3 Estudiantes del cuarto grado de la sección “4 A4” y sección “4 A2” de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María – 2024	64
Tabla 4 Resultados pretest: “El método de aprendizaje de la gamificación para mejorar la competencia escribe diversos tipos de textos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María – 2024”.....	73
Tabla 5 Resultados de la preprueba de la dimensión 1: Adecúa el texto a la situación comunicativa.....	77
Tabla 6 Resultados de la preprueba de la dimensión 2: Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.....	80
Tabla 7 Resultados de la preprueba de la dimensión 3: utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente	83
Tabla 8 Resultados de la preprueba de la dimensión 4: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	86
Tabla 9 Resultado de la posprueba: “El método de aprendizaje de la gamificación para mejorar la competencia escribe diversos tipos de textos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María – 2024”	90
Tabla 10 Resultados de la posprueba de la dimensión 1: Adecúa el texto a la situación comunicativa.....	94
Tabla 11 Resultados de la posprueba de la dimensión 2: Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.....	97
Tabla 12 Resultados de la posprueba de la dimensión 3: Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente	100
Tabla 13 Resultados de la posprueba de la dimensión 4: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	103
Tabla 14 Diferencia de resultados en ambas pruebas.....	105

Tabla 15 Prueba de normalidad.....	107
Tabla 16 Prueba T de Student de la hipótesis general	108
Tabla 17 Prueba T de Student de la hipótesis específica 1	109
Tabla 18 Prueba T de Student de la hipótesis específica 2	111
Tabla 19 Prueba T de Student de la hipótesis específica 3	112
Tabla 20 Prueba T de Student de la hipótesis específica 4	113

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Resultados pretest: “El método de aprendizaje de la gamificación para mejorar la competencia escribe diversos tipos de textos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María – 2024”	75
Figura 2 Resultados de la preprueba de la dimensión 1: Adecúa el texto a la situación comunicativa.....	78
Figura 3 Resultados de la preprueba de la dimensión 2: Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.....	81
Figura 4 Resultados de la preprueba de la dimensión 3: Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente	84
Figura 5 Resultados de la preprueba de la dimensión 4: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	87
Figura 6 Resultado de la posprueba: “El método de aprendizaje de la gamificación para mejorar la competencia escribe diversos tipos de textos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María – 2024”	92
Figura 7 Resultados de la posprueba de la dimensión 1: Adecúa el texto a la situación comunicativa.....	95
Figura 8 Resultados de la posprueba de la dimensión 2: Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.....	98
Figura 9 Resultados de la posprueba de la dimensión 3: Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente	101
Figura 10 Resultados de la posprueba de la dimensión 4: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	104
Figura 11 Diferencia de resultados del grupo experimental y control en el pretest y postest.....	105

RESUMEN

El presente trabajo tiene por propósito determinar la influencia del método de aprendizaje de la gamificación en la competencia “Escribe diversos tipos de textos” de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Mariano Bonin, Tingo María – 2024, para lograr este propósito se encaminó por una metodología de tipo aplicada, cuyo enfoque utilizado fue el cuantitativo fue de tipo aplicada con tratamiento, de enfoque cuantitativo con alcance explicativo de diseño cuasiexperimental que estuvo conformado por dos grupos; se hizo el tratamiento del método de aprendizaje de la gamificación, solamente al grupo experimental, durante 20 sesiones, ello para mejorar la competencia escribe diversos tipos de textos, el estudio ha recopilado datos mediante escala de valoración que fue elaborado para recopilar datos mediante 20 indicadores con las escalas en inicio, en proceso y logro esperado. Los resultados indican que para el grupo de control, en la posprueba, en la escala logro esperado, obtuvo 5.18% y el grupo de experimental en la misma escala obtuvo un 63.75% observándose una diferencia entre ambos grupos de 58.57% en el nivel del logro esperado. Además se observa mediante la prueba T para la igualdad de medias que la significancia bilateral obtenida es un p valor= .000, lo quiere decir que existe diferencia significativa entre el promedio del grupo control y el promedio del grupo experimental en el postest, demostrándose la hipótesis de trabajo. Se concluye que el uso del método de aprendizaje de la gamificación en la educación primaria contribuye significativamente a mejorar la comprensión y aplicación de conceptos relacionados con la competencia “Escribe diversos tipos de textos”. Esto sugiere que estas herramientas pedagógicas pueden ser efectivas para fomentar habilidades de escritura desde edades tempranas.

Palabras clave: Gamificación, aprendizaje, escritura, primaria, didáctica innovadora.

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the influence of the gamification learning method on the competence “Writes various types of texts” in fourth-grade students of the Mariano Bonin Educational Institution, Tingo María – 2024. To achieve this purpose, an applied methodology was followed, with a quantitative approach, descriptive with treatment, and an explanatory scope, using a quasi-experimental design consisting of two groups. The cooperative games treatment was applied only to the experimental group, during 20 sessions, in order to improve the competence “Writes various types of texts.” Data were collected using a rating scale designed with 20 indicators, assessed through the levels: Beginning, in process, and Expected achievement. The results indicate that for the control group, in the post-test, at the “Expected achievement” level, 5.18% was obtained, while the experimental group reached 63.75% in the same scale, showing a difference of 58.57% between the two groups at the level of expected achievement. Furthermore, the T-test for equality of means showed a bilateral significance with a p-value = .000, which indicates that there is a significant difference between the mean of the control group and that of the experimental group in the post-test, thus confirming the research hypothesis. It is concluded that the use of the gamification learning method in primary education significantly contributes to improving the understanding and application of concepts related to the competence “Writes various types of texts.” This suggests that these pedagogical tools can be effective in fostering writing skills from an early age.

Keywords: Gamification, learning, writing, primary education, innovative didactics.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la educación enfrenta el reto de innovar sus metodologías de enseñanza para fomentar el desarrollo de competencias esenciales en los estudiantes. La escritura, como una de las habilidades fundamentales en el aprendizaje, requiere estrategias dinámicas y motivadoras que promuevan su desarrollo. En este contexto, la gamificación emerge como un enfoque pedagógico innovador que busca potenciar el aprendizaje mediante elementos lúdicos. La presente investigación analiza el impacto del método de aprendizaje basado en gamificación en la competencia “Escribe diversos tipos de textos” en estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Mariano Bonin, Tingo María – 2024.

El primer capítulo, denominado planteamiento del problema, expone la descripción del problema, identificando las dificultades que presentan los estudiantes en la producción de textos escritos. Se plantea la formulación del problema de investigación, los objetivos generales y específicos que guían el estudio, así como la justificación que destaca la relevancia de la gamificación en el ámbito educativo. También se detallan las limitaciones y la viabilidad del estudio, considerando los recursos disponibles y el contexto de la institución educativa.

El segundo capítulo, marco teórico, desarrolla los antecedentes de la investigación, revisando estudios previos que han abordado la relación entre gamificación y aprendizaje de la escritura. Asimismo, se presentan las bases teóricas que sustentan la investigación, incluyendo definiciones conceptuales sobre gamificación, aprendizaje y producción escrita. Se establecen las hipótesis del estudio y se identifican las variables de investigación, diferenciando la variable dependiente (competencia en escritura) y la variable independiente (método de gamificación). Finalmente, se realiza la operacionalización de variables, definiendo sus dimensiones e indicadores para su medición.

En el tercer capítulo, metodología de la investigación, se describe el tipo de investigación con referencia a su enfoque cuantitativo, su nivel explicativo

y su diseño cuasiexperimental. Se detalla la población y la muestra, compuesta por estudiantes de cuarto grado de primaria. También se especifican las técnicas e instrumentos empleados en la recolección de datos, tales como pruebas de escritura aplicadas antes y después de la intervención. Se explica el procedimiento de presentación de datos mediante cuadros y gráficos, así como las técnicas utilizadas para el análisis e interpretación de los resultados.

El cuarto capítulo, resultados, presenta el procesamiento de datos obtenidos a través de pruebas estadísticas, incluyendo cuadros estadísticos con su respectivo análisis e interpretación. Se lleva a cabo la contrastación de hipótesis utilizando la prueba T de Student, evidenciando diferencias significativas entre el grupo experimental y el grupo control. Los resultados confirman la efectividad del método gamificado en la mejora de la competencia de escritura de los estudiantes.

Finalmente, el quinto capítulo, discusión de resultados, compara los hallazgos obtenidos con estudios previos, analizando la concordancia entre los resultados del presente trabajo y los antecedentes revisados. Se reflexiona sobre la importancia de la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer la motivación y el desarrollo de habilidades en la producción escrita.

Las conclusiones de la investigación destacan el impacto positivo de la gamificación en la enseñanza de la escritura y sugieren su implementación en otros niveles educativos.

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Producir textos escritos con niños desde los primeros años de estudio es un proceso complicado y extremadamente delicado. Para lograrlo es determinante que el estudiante haya adquirido ciertas habilidades y estrategias de escritura, de lo contrario sus escritos carecerán de propósito y coherencia. Según la habilidad para redactar diversas clases de escritos representa el mayor nivel de progreso dentro del proceso pedagógico, es decir, para que los niños aprendan a escribir, primero deben haber desarrollado la comprensión de textos y su expresión oral, para luego avanzar hacia el sistema de escritura (Campos, 2016).

En su octava edición, el Programa para la Evaluación Internacional de los estudiantes participaron 81 países o regiones de todo el mundo, incluyendo Perú. Un total de 8787 estudiantes de 337 instituciones educativas peruanas formaron parte de la muestra de evaluación, con resultados que nos sitúan en el puesto 55, con un total de 408 puntos. Esto nos coloca cerca del nivel mínimo promedio, estando Singapur en el primer lugar con 543 puntos. Es preocupante que nuestra puntuación esté por debajo del umbral (50.4% por debajo del nivel 2), lo que indica que es probable que los estudiantes enfrenten dificultades en el futuro. Esto representa un desafío para el sistema educativo nacional, ya que podrían tener pocas oportunidades de continuar estudios superiores o acceder a empleos bien remunerados. (PISA, 2022),

En nuestro país, el Ministerio de Educación plantea la competencia comunicativa: escribe diversos tipos de textos, con la finalidad de fomentar su desarrollo, se establecen estándares de aprendizaje, adaptados según el ciclo educativo de los estudiantes. Además, se definen competencias, capacidades y habilidades que brindan al docente la capacidad de dirigir la enseñanza con sus alumnos. Se proponen igualmente técnicas y estrategias para lograr que los niños puedan redactar de manera cohesionada y coherente. Sin embargo,

aún persisten desafíos en el desarrollo de los niveles de logro, ya que nos encontramos por debajo de la media muestral, a pesar de ser uno de los países de con un crecimiento constante, pasando de 370 a 407 puntos entre el PISA 2009 al 2022 en el ámbito comunicativo. Esto indica que persisten retos significativos en cuanto al rendimiento escolar en el campo de la expresión lingüística, en este sentido, es importante destacar que la comunicación escrita ha traído consigo tanto desafíos como oportunidades. (MINEDU, 2016)

El Ministerio de Educación (2023) mediante su Programa de Evaluación Nacional de Logros de Aprendizaje (ENLA), obtuvo resultados interesantes en nuestro país Perú, referido al desarrollo de competencias lectoras, un 6,1% se encuentra en inicio, un 57,3% en proceso y un 36,6% en logro satisfactorio, por lo que creemos que es un gran desafío movilizar a los estudiantes del nivel En proceso (57,3%) hacia el nivel Satisfactorio, siendo un trabajo en conjunto entre el gobierno y la comunidad educativa. En la región de Huánuco, el 12,1% se ubica un 12,1% de estudiantes en la etapa preliminar; el 36% en la fase inicial; un 27,7% en la etapa de progreso y el 24,2% alcanzó un nivel competente o adecuado. Estos datos explican las bajas calificaciones que los estudiantes de la región de Huánuco han mostrado desde el año 2007; posicionando a nuestra región de Huánuco en el puesto 20 en comprensión lectora, obteniendo 458 puntos de una media nacional de 473. Se puede inferir que no tener hábitos de lectura, así como la falta de motivación por la lectura, tiene un impacto negativo en la competencia de escribir textos de diversos tipos, en ese sentido, es determinante que los docentes promuevan de manera activa la lectura entre sus estudiantes, brindando acceso a una amplia gama de materiales y fomentando la discusión y el análisis en el aula, ya que solo al haber desarrollado este aspecto podremos avanzar a la siguiente etapa, la escritura.

Las dificultades mencionadas son habituales en la institución educativa "Mariano Bonin", en el caso específico de los niños de 4to grado de primaria, se observa que escriben textos sin tener en cuenta su propósito comunicativo. También se evidencian deficiencias ortográficas, uso inadecuado de signos de puntuación y falta de estructura en los párrafos. Se trata simplemente de

textos con ideas dispersas, a ello se suma que los docentes realizan de manera mecánica sus sesiones de aprendizaje y suelen utilizar el copiado de pizarra, libro o de material impreso, así como también, abusan del dictado.

Entre las múltiples causas que contribuyen a esta problemática se identificó de manera clara el uso extremadamente limitado de técnicas y estrategias pedagógicas adecuadas que realmente no se ajustaban de forma efectiva a las expectativas, intereses y necesidades diversas de los estudiantes. Los docentes, en muchos casos, continuaban aplicando metodologías tradicionales, las cuales no consideraban para nada la diversidad de estilos de aprendizaje ni los intereses individuales de cada alumno, lo que ocasiona que los estudiantes se sintieran desmotivados y completamente desinteresados en el contenido de las clases. Esta falta de adaptación provocaba un ambiente poco propicio para el aprendizaje. Otra causa importante que debe destacarse es la deficiente planificación y el desarrollo inadecuado de los procesos pedagógicos y didácticos dentro de las sesiones de aprendizaje, lo cual generó actividades poco dinámicas y una notable reducción de las oportunidades de participación activa e interacción significativa entre alumnado y docente, afectando así el desarrollo integral de los estudiantes.

Las consecuencias derivadas de estas limitaciones se manifiestan de diversas maneras, reflejándose notablemente en la notable disminución de la motivación intrínseca de los estudiantes, así como en un marcado descenso en su compromiso con las tareas escolares. Esto, a su vez, trajo consigo una afectación negativa en su capacidad de construir aprendizajes significativos. Como resultado de esta situación, se observó bajos niveles de logro por parte de los estudiantes, una creciente apatía hacia la producción de textos escritos y un progresivo descenso en el rendimiento académico general. Ante esta problemática tan aguda, se hizo evidente la urgente necesidad de diseñar e implementar estrategias innovadoras que permitan crear ambientes de aprendizaje más estimulantes y motivadores. Estos entornos deben ser capaces de hacer que los estudiantes se sientan valorados y respetados, lo que les permitirá desplegar todo su potencial académico y personal, superando de esta manera las consecuencias negativas que se han

mencionado con anterioridad. Es fundamental que se tomen en cuenta diferentes enfoques y metodologías que fomenten el interés, la curiosidad y el entusiasmo por aprender, contribuyendo a un proceso educativo más enriquecedor y satisfactorio.

El presente estudio de investigación examina los problemas académicos mencionados, proponiendo la gamificación como una solución alternativa. El propósito principal radica en mejorar los niveles de logro en la competencia escribe en los estudiantes de cuarto grado de primaria. Esta metodología se implementará a través de actividades lúdicas, brindando a los estudiantes no solo la posibilidad de jugar, sino también la oportunidad de expresar sus emociones y pensamientos mediante la escritura. En este sentido, se utilizarán estrategias y técnicas de juego en el proceso de escritura, con el objetivo de establecer una base sólida que propicie la elaboración de textos coherentes y cohesionados. Se llevarán a cabo 20 juegos, los cuales se integrarán en sesiones de aprendizaje, permitiendo de manera individual o colaborativa, poner en práctica lo que hayan aprendido en la redacción de sus propios textos. Estas actividades recreativas permitirán desarrollar sus habilidades comunicativas, específicamente en el área de comunicación, de una manera entretenida y eficaz.

1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.1. PROBLEMA GENERAL

¿De qué manera el método de aprendizaje de la gamificación influye en la competencia escribe diversos tipos de textos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024?

1.2.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS

¿Cuál es el nivel de la competencia escribe diversos tipos de textos antes de aplicar el método de aprendizaje de la gamificación en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria de la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024?

¿De qué manera el método de aprendizaje de la gamificación

influye en la capacidad adecúa el texto a la situación comunicativa en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024?

¿De qué manera el método de aprendizaje de la gamificación influye en la capacidad organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024?

¿De qué manera el método de aprendizaje de la gamificación influye en la capacidad utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024?

¿De qué manera el método de aprendizaje de la gamificación influye en la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024?

¿Cuál es el nivel de la competencia escribe diversos tipos de textos después de aplicar el método de aprendizaje de la gamificación en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria de la Institución Educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024?

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la influencia del método de aprendizaje de la gamificación en la competencia escribe diversos tipos de textos de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Mariano Bonin, Tingo María – 2024.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Conocer el nivel de la competencia “escribe diversos tipos de textos antes de aplicar el método de aprendizaje de la gamificación en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa

Mariano Bonin, Tingo María – 2024.

Determinar la influencia del método de aprendizaje de la gamificación en la capacidad adecúa el texto a la situación comunicativa en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María – 2024.

Determinar la influencia del método de aprendizaje de la gamificación en la capacidad organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María – 2024.

Determinar la influencia del método de aprendizaje de la gamificación en la capacidad utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María – 2024.

Determinar la influencia del método de aprendizaje de la gamificación en la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María – 2024.

Evaluar el nivel de la competencia escribe diversos tipos de textos después de aplicar el método de aprendizaje de la gamificación en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María – 2024.

1.4. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El sistema educativo peruano enfrentó dificultades en el aprendizaje, evidenciadas en los resultados de la evaluación PISA (2022), los cuales reflejaron serios problemas académicos en el área de comunicación. Desde esta perspectiva, el estudio se mostró relevante, ya que su objetivo y propósito fueron incentivar que los estudiantes sean los protagonistas de su aprendizaje, especialmente en la escritura de sus pensamientos y emociones. Para ello, se desarrollaron juegos lúdicos que les permitieron no solo alcanzar una superación personal al participar en las dinámicas, sino también mejorar

sus habilidades de escritura, lo que contribuyó positivamente al desarrollo del área de comunicación (Ugarte y Mantilla, 2023).

El propósito más significativo de esta investigación radicó en la evaluación de la efectividad de la metodología de gamificación en fortalecimiento de la competencia escribe, que con su práctica permitió que los estudiantes redacten diversos tipos de textos. Este estudio adquirió una importancia particular, dado que la gamificación implementó juegos creativos y dinámicos, situando al estudiante como el principal constructor de su conocimiento de manera activa y participativa. En consecuencia, esta propuesta resultó altamente relevante para el desarrollo de esta competencia fundamental en la educación y tuvo el potencial de transformar la manera en que los niños se relacionaron con el proceso de escritura.

Los principales beneficiarios de este estudio fueron los estudiantes de cuarto grado del colegio Mariano Bonín, en la ciudad de Tingo María, durante el año 2024. Asimismo, los docentes se vieron beneficiados de manera indirecta al aplicar este método de aprendizaje en sus clases, al igual que los padres de familia. Además, los investigadores pudieron utilizar este trabajo como una referencia teórica para futuras investigaciones.

Los beneficios de esta investigación se reflejaron en el incremento de la motivación y los niveles de logro de los estudiantes del cuarto grado del colegio Mariano Bonín en la ciudad de Tingo María, quienes se involucraron en un proceso de aprendizaje más interactivo y cautivador mediante la gamificación. Igualmente, los profesores obtuvieron beneficios al disponer de una táctica pedagógica innovadora que mejoró sus métodos de enseñanza, mientras que los progenitores notaron incrementos en el compromiso y rendimiento académico de sus hijos. Igualmente, la investigación brindó una contribución teórica y metodológica que favoreció tanto a los investigadores como a futuras investigaciones en el área de la educación gamificada.

1.5. LIMITACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

Este estudio estuvo delimitado a los niños de cuarto grado de primaria, por lo que sus hallazgos no pudieron ser generalizados a poblaciones de otros

niveles educativos. Una de las principales limitaciones radica en la presencia de factores externos que pueden influir en los resultados, tales como el entorno escolar, la disponibilidad de recursos educativos y la formación previa de los docentes. Estas variables contextuales, al no ser completamente controlables dentro de un diseño de investigación cuasiexperimental, podrían afectar la validez interna del estudio.

Asimismo, cada estudiante presentó experiencias individuales y provenía de una realidad sociocultural diversa, lo que pudo impactar en su forma de aprendizaje y de la manera en que respondieron a la intervención. También esta diversidad requirió una apertura metodológica que permitiera comprender y contextualizar los resultados, evitando sesgos derivados de la deseabilidad social o de expectativas previas respecto a la investigación. En este sentido, fue fundamental considerar estrategias que minimizaran la influencia de estos factores, como la aplicación de herramientas de control y análisis riguroso de los datos recolectados (Trujillo, 2022).

1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

Según Romero et al. (2023), la viabilidad del proyecto de investigación se fundamentó en su aplicabilidad práctica, la disponibilidad de los recursos necesarios, la factibilidad en la recolección de datos y los resultados obtenidos para la mejora de la competencia objeto de estudio. Entre los factores considerados, destacó la accesibilidad a los recursos, ya que la gamificación, como herramienta didáctica, presentó un costo relativamente bajo y resultó sencilla de implementar. Estos materiales estuvieron fácilmente disponibles y pudieron adquirirse a un costo reducido, lo que favoreció la viabilidad del proyecto desde una perspectiva financiera y logística.

Otro aspecto relevante que se puede considerar fue su notable aplicabilidad en el entorno educativo. Esto se debió a que su implementación resultó no solo factible, sino también particularmente relevante en las sesiones de clase que se ejecutaron en el aula, especialmente en el área de comunicación. El propósito principal de esta iniciativa fue mejorar significativamente la competencia escribe, lo que es fundamental sus

capacidades, para así mejorar habilidades comunicativas en los estudiantes. Asimismo, la investigadora demostró tener la capacidad adecuada para la recolección de datos, lo que representó una ventaja considerable en el proceso. Esto es importante porque el enfoque cuantitativo del estudio facilitó la recopilación de datos numéricos y su posterior tratamiento estadístico, permitiendo así un análisis más riguroso y fiable de los resultados obtenidos.

Además, la ejecución práctica del diseño de investigación resultó ser factible y efectiva, dado que el proyecto se estructuró en un diseño experimental que contempló un pretest-postest con un grupo de control y otro experimental. Este enfoque se implementó de manera sistemática y rigurosa dentro del contexto escolar, lo que permitió obtener datos confiables y representativos. Finalmente, la utilidad práctica de los resultados obtenidos fue extremadamente significativa, puesto que estos resultados permitieron evaluar de manera precisa la efectividad de la gamificación en el fortalecimiento progresivo de habilidades de escritura de los niños. De este modo, se buscó construir un aprendizaje significativo en los alumnos, que les permita desenvolverse de manera adecuada en su entorno académico y personal.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

2.1.1. ANTECEDENTES INTERNACIONALES

Barrera y Araujo (2024), en su tesis titulada "Gamificación en la lectoescritura en los niños de segundo grado en la Unidad Educativa Salcedo", presentada para obtener el grado de magíster en pedagogía en la Universidad de Ambato, se plantearon como objetivo determinar la influencia de la gamificación en el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de segundo grado de dicha institución. La investigación adoptó un enfoque metodológico cuantitativo y un diseño descriptivo básico, lo que permitió realizar un análisis detallado sobre los efectos de la gamificación en la muestra seleccionada. La muestra, conformada intencionalmente por 28 niños de segundo grado, fue evaluada mediante un test diseñado específicamente para medir el impacto de la gamificación en sus habilidades de lectoescritura. Los hallazgos del estudio señalan la viabilidad de implementar diversas actividades gamificadas utilizando la plataforma digital Educaplay como recurso didáctico en las sesiones de aprendizaje. Asimismo, los resultados indicaron que entre el 25 % y el 40 % de los niños evidenciaron mejoras significativas en su lectoescritura, destacando la importancia de este enfoque innovador para el desarrollo de habilidades comunicativas.

Pesca et al. (2024), en su tesis titulada "Diseño de un curso virtual para desarrollar la lectoescritura en el área de inglés mediante la gamificación en niños de cuarto del colegio Isidro Caballero Delgado", presentación para obtener el grado de maestro en educación en la Universidad de Cartagena, tuvo como propósito diseñar un curso virtual basado en la gamificación para fortalecer las habilidades de lectura y escritura en inglés. La investigación, de tipo descriptivo y con un enfoque cualitativo, empleó la técnica de observación y la encuesta para recopilar datos. La muestra estuvo conformada por 30 niños matriculados regularmente en el cuarto grado. Los resultados del estudio evidenciaron

que el curso virtual diseñado tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la lectoescritura en inglés, según los datos obtenidos en el pretest y postest. En cuanto a las dimensiones evaluadas, se observará una mejora del 73% en el conocimiento de información personal en inglés (dimensión 1), un incremento del 60% en el manejo del verbo to be (dimensión 2) y un 53% de respuestas correctas en el reconocimiento de diversas profesiones (dimensión 3). Estos hallazgos reflejan un avance significativo en las habilidades de lectoescritura en inglés, resaltando la efectividad de la gamificación como estrategia pedagógica.

López (2021), en su tesis titulada “La gamificación como estrategia para mejorar los procesos de aprendizaje”, presentada para obtener el grado de maestro en la Universidad Autónoma de Bucaramanga, tuvo como propósito proponer una estrategia de gamificación para fomentar el aprendizaje significativo. Se trató de una investigación experimental con enfoque cuantitativo, ya que implicó un tratamiento en el que los datos fueron cuantificados. El estudio, de nivel aplicativo y con un diseño preexperimental de un solo grupo, contó con una muestra criterio de 16 niños. Para la recolección de datos, se empleó la técnica de observación y como instrumento una escala de Likert. Los resultados indicaron que, en la dimensión de la motivación, los niños vieron mayor enfoque y atención debido a la presentación del aprendizaje en forma de juegos de competencia, lo que promovió la interacción y la proactividad. Además, se evidencia el desarrollo del trabajo colaborativo, impulsado por la competitividad y el deseo de superarse. En este proceso, el docente acompaña un rol mediador y facilitador del aprendizaje. Asimismo, el uso de preguntas socráticas vinculadas a experiencias vivenciales incentivó la creación de espacios propicios para el aprendizaje significativo, movilizand o emociones y estimulando áreas cerebrales que despertaron el interés por descubrir nuevos conocimientos.

2.1.2. ANTECEDENTES NACIONALES

Huaytalla (2024), en su investigación titulada “Dibujo de historietas y la producción de textos narrativos en estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa Pública José Antonio Encinas

Franco, Socos 2021”, presentada como tesis de licenciatura en la Universidad Nacional de Huamanga, tuvo como objetivo analizar la influencia del dibujo de historietas en la producción de textos narrativos en estudiantes de Educación Primaria. El estudio fue de tipo aplicado, dado que se intervino en la variable dependiente, y de nivel explicativo, ya que buscó identificar las causas del problema. Se empleó un diseño preexperimental con un solo grupo, aplicando un pretest y un postest, con una muestra conformada por 13 estudiantes del tercer grado “A” con estudios regulares. Para la recolección de datos, se utilizaron la prueba y la observación sistemática como técnicas e instrumentos de evaluación. Los resultados evidenciaron que la aplicación del dibujo de historietas favoreció significativamente la producción de textos narrativos, respaldada por el estadígrafo de Wilcoxon, cuyo valor de p fue 0,001, lo que llevó a rechazar la hipótesis nula. Inicialmente, el 92,3% de los estudiantes se encontraba en el nivel de inicio y el 8% en proceso, pero tras la intervención, se obtuvo una mejora considerable, con un 6% en proceso, un 78% en el nivel esperado y un 14% en el nivel destacado, lo que confirma el impacto positivo del uso del dibujo de historietas.

Delgado (2024), en su tesis titulada “Percepción de los estudiantes de 4to en el uso didáctico de Quizizz en el área de inglés, en la IE San Juan Bautista”, presentación para optar el grado de licenciatura en educación primaria en la Universidad Nacional de Cajamarca, tuvo como propósito determinar la percepción de los estudiantes sobre el uso de Quizizz como recurso didáctico en el aprendizaje del inglés. La investigación, de tipo descriptivo y con un enfoque cuantitativo, empleó la estadística descriptiva para analizar a profundidad la problemática. La población estuvo conformada por 175 estudiantes, de los cuales se seleccionó una muestra de 33 alumnos de cuarto grado que asistían regularmente a clases. Para la recolección de datos, se aplicó una encuesta cerrada con 33 indicadores, distribuidas en tres dimensiones: conceptual, procedimental y actitudinal, enfocadas en el uso del recurso de gamificación Quizizz. Tras el procesamiento de la información mediante el software SPSS, se determinó que entre las variables

analizadas existía una clasificación de Pearson de 0.78, lo que evidenció una relación directa y significativa entre el uso de Quizizz y el aprendizaje del inglés.

Sangama y Condezo (2024), en su tesis titulada “Competencias comunicativas en niños de la institución educativa Abner Alberto Monroy Cachay”, presentada para optar el grado de licenciatura en educación primaria en la Universidad Nacional de Ucayali, tuvieron como objetivo determinar el nivel de desarrollo de las competencias comunicativas alcanzadas por los estudiantes de dicha institución. La investigación, de tipo descriptivo y de corte transversal, se basó en un diagnóstico situacional detallado, donde se realizó una única recolección de datos mediante una lista de cotejo aplicada a 26 niños. Los resultados evidenciaron que las competencias comunicativas se encontraban en niveles poco satisfactorios, ya que el 70% de los estudiantes se ubicó en el nivel de inicio y el 30% en proceso, lo que indica que una gran parte de los niños enfrenta dificultades para comunicarse de manera efectiva.

2.1.3. ANTECEDENTES LOCALES

Cierto et al. (2023), en su tesis titulada “Cuentos Gamificados para desarrollar la lectoescritura en niños del 2do grado de primaria de la IE 33023”, tuvo como objetivo mejorar las habilidades de lectoescritura en estudiantes de segundo grado de dicha institución. La investigación se enmarcó dentro del enfoque experimental, específicamente con un diseño preexperimental, aplicando un cuestionario a una muestra de 17 estudiantes. Los resultados de la preprueba revelaron que solo el 17.63% de los niños leían y escribían correctamente, mientras que el 29.41% tenía conocimientos básicos en lectura y escritura, un 23.52% presentaba un desempeño regular y el 29.41% mostraba dificultades significativas en estos procesos. Tras la aplicación de sesiones con cuentos gamificados, la posprueba evidenció una mejora considerable: el 88.23% de los estudiantes logró leer y escribir con fluidez, mientras que solo un 11.77% permaneció en el nivel de inicio. A partir de estos resultados, se concluye que se cumplieron los objetivos planteados,

rechazando la hipótesis nula y confirmando que el uso de cuentos gamificados tuvo un impacto positivo en el desarrollo de la lectoescritura de los estudiantes evaluados.

Beteta (2023), en su tesis titulada “Lectura de imágenes para la producción de textos escritos en los estudiantes de la Institución Educativa Integrada N° 32592 de Auragshay”, presentación para obtener la licenciatura en educación primaria en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, planteó como objetivo determinar la influencia de la lectura de imágenes en la producción de textos escritos. La investigación fue de tipo aplicado, dado que implicó un tratamiento, con un enfoque cuantitativo basado en el uso de la estadística. Se desarrolló a nivel explicativo, ya que analizó la problemática en profundidad, y utilizó un diseño preexperimental sin grupo de control. La muestra estuvo conformada por 10 niños de segundo grado, seleccionados de manera probabilística, y los datos se recolectaron mediante la técnica de observación y una lista de cotejo. Los hallazgos indicaron que la aplicación de la lectura de imágenes tuvo un impacto positivo en la producción de textos de los estudiantes. En la preprueba, la media obtenida fue de 13.1 puntos, mientras que en la posprueba aumentó significativamente a 26.6 puntos, evidenciando una mejora notable. La prueba de hipótesis confirmó esta diferencia significativa, ya que el estadístico calculado ($t_c = 8.52$) superó el valor tabulado ($t_t = 1.83$), lo que llevó a la aceptación de las hipótesis planteadas. Asimismo, el nivel de significancia ($\alpha = 0.000$) fue menor que el margen de error estimado ($\alpha = 0.05$), reafirmando que la lectura de imágenes tuvo una influencia determinante en la producción de textos escritos.

Castiglioni y Gallardo (2021), en su investigación titulada “Taller del mutis para mejorar la producción de textos escritos en los estudiantes del sexto grado de primaria en la Institución Antonio Raimondi”, presentada para optar por la institución de licenciatura en educación primaria en la Universidad Nacional Hermilio Valdizán, tuvieron como objetivo determinar la efectividad del taller del mutis en la mejora de la producción de textos escritos. Dado que se aplicó un tratamiento, la

investigación se enmarcó en el nivel aplicado y siguió un diseño experimental en su variante preexperimental, es La población del estudio estuvo conformada por 68 niños, de los cuales se seleccionaron 20 participantes según un criterio de conveniencia del investigador. Para la recolección de datos, se utilizó una preprueba y una posprueba basada en las fichas proporcionadas por el MINEDU. Los resultados evidenciaron que la aplicación del taller del mutis tuvo un impacto positivo en la producción de textos escritos, especialmente en la dimensión de textualización, la cual mejoró en un 85% tras la intervención, en contraste con el 55% obtenido en la preprueba para el nivel satisfactorio. Esto demuestra que el taller tuvo una influencia significativa en la variable dependiente, permitiendo alcanzar los objetivos planteados y validando las hipótesis de la investigación.

2.2. BASES TEÓRICAS

2.2.1. TEORÍA DEL DESARROLLO COGNITIVO

El aprendizaje en el marco de la psicología piagetiana es un aprendizaje constructivo, donde el sujeto, desde la acción, interactúa con el entorno para apropiarse de conceptos y habilidades. Por mandato del pensamiento constructivista, en la gamificación se considera que el juego y las diversas dinámicas de motivación pueden ofrecer un mejor discernimiento en los procesos de asimilación y acomodación de conceptos, lo que repercute positivamente en la creatividad y el pensamiento crítico de los aprendices, como también lo dictamina el paradigma andragógico (Gómez y Ortiz, 2025).

El estudiante de cuarto ciclo está en la etapa razonamientos operativos concretos; por lo tanto, la gamificación (variable independiente) organiza ideas críticas y propicia procesos explosivos del razonamiento, lo que influye directamente en la adquisición progresiva de la producción de diferentes tipos de texto escritos (variable dependiente). La metodología activa provoca en el individuo una profunda motivación, potencia su creatividad y habilidades

comunicativas, y lleva a un aprendizaje significativo y duradero en el tiempo.

2.2.2. TEORÍA DEL APRENDIZAJE SOCIOCULTURAL

Vygotsky plantea que el aprendizaje se optimiza de manera efectiva mediante la interacción social y la mediación de diversas herramientas culturales que son cruciales. En este contexto, la gamificación actúa como una herramienta poderosa de mediación, al integrar retos interesantes, recompensas atractivas y la cooperación entre los estudiantes. Estos elementos favorecen que los estudiantes avancen significativamente en su zona de desarrollo próximo, siempre con el apoyo y la guía de sus compañeros y docentes, lo que enriquece aún más el proceso educativo (Ojeda y Pascuales, 2025)

Al aplicar la gamificación como variable independiente, los estudiantes reciben un valioso apoyo tanto de sus pares como de sus docentes en el proceso de superar su zona de desarrollo próximo. Esto no solo facilita su aprendizaje, sino que también fortalece significativamente la competencia relacionada con la escritura de textos, que es la variable dependiente. A través de esta dinámica, se fomenta un ambiente colaborativo que propicia el desarrollo de habilidades comunicativas esenciales.

2.2.3. TEORÍA DE LA AUTODETERMINACIÓN

Deci y Ryan enfatizan de manera significativa la relevancia de la motivación intrínseca, que se fundamenta en tres necesidades psicológicas esenciales: autonomía, competencia y relación. La gamificación se alinea de manera directa con estas necesidades, ya que proporciona a los estudiantes una valiosa autonomía en el proceso de toma de decisiones, ofreciendo experiencias de logro que refuerzan su sentido de competencia y estableciendo dinámicas sociales que ayudan a consolidar los vínculos entre ellos. Esta interconexión entre motivación y gamificación resulta crucial para fomentar un ambiente de aprendizaje enriquecedor (Reyes et al., 2023).

El método de gamificación, que se considera como una variable independiente en este contexto educativo específico, no solo incrementa notablemente la motivación de los estudiantes, sino que también los anima a participar de manera activa en sus propios procesos de aprendizaje. Este incremento en la motivación que se observa tiene un impacto positivo directo a modo de disrupción cognitiva en torno al fortalecimiento de competencias pertinentes para escribir diversos tipos de textos. Esta habilidad de escritura se clasifica como una variable dependiente en el análisis que se está realizando en este ámbito educativo.

2.2.4. ENFOQUE PSICOPEDAGÓGICO DE PRODUCCIÓN TEXTUAL

Grabe y Kaplan presentan un enfoque pedagógico basado en la producción de textos, orientado desarrollo de la producción textual, para ello establece los siguientes aspectos: el tipo de texto que se desea redactar, las condiciones en la que se presenta el texto, es decir como proceso o como producto, la valoración académica, social y cultural, desarrollando las siguientes capacidades. Estas capacidades incluyen la comprensión lectora, la expresión escrita, el pensamiento crítico y la habilidad para relacionar los contenidos con situaciones prácticas, como es el caso del desarrollo de la competencia escribe a través de la gamificación, de esta manera, se fomenta en los estudiantes no solo el aprendizaje académico, sino también la valoración de los que se redacta a desde una edad temprana (Grabe y Kaplan, 2005)

La teoría de Grabe y Kaplan (2005) se articula con la gamificación como recurso pedagógico para el desarrollo de la competencia escribe, porque la producción de textos es un proceso en el que, además de la redacción, se requiere escoger el tipo de texto a elaborar y contextualizarlo a los ámbitos académico, cultural y social. De este modo, la gamificación establece un contexto motivador en el que se enmarcan cada uno de los retos planteados: redacción orientada, revisión, apreciación social y revisión como proceso cíclico. La teoría de Grabe y Kaplan, por tanto, establece un aprovisionamiento práctico en

la gamificación que provoca el desarrollo de la motivación intrínseca y el aprendizaje significativo, convirtiendo la producción textual en un proceso motivador y formativo.

2.2.5. LA GAMIFICACIÓN

Deterding y colaboradores definen la gamificación como la inclusión de diversos elementos en un juego en diversos contextos que no son lúdicos. Este referente es crucial porque delimita el marco conceptual de la estrategia, diferenciándose de otros enfoques como el juego serio y justificando su pertinencia dentro del ámbito educativo (Recalde y Molina, 2025).

La gamificación comprende integrar diversos elementos de un juego con la finalidad de aumentar la motivación, la participación colaborativa de sus integrantes. El juego puede incluir elementos como premios, retos, puntos, niveles, competición amistosa, narrativa y retroalimentación inmediata. El objetivo principal de la gamificación es transformar actividades que normalmente podrían percibirse como tediosas o aburridas en experiencias más atractivas y envolventes, con el fin de fomentar el aprendizaje, la productividad, la colaboración (Huertas, 2020).

La gamificación entendida como un proceso pedagógico ha sido fundamental desde la década de los años 60, su aplicación tomó presencia gracias a la globalización, y hoy en día, muchos países aplican la metodología de la gamificación para lograr estándares educativos acorde a sus expectativas (Cruz y Cabero, 2020).

2.2.6. METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE DE LA GAMIFICACIÓN

La metodología de enseñanza de la gamificación se sustenta en base a los juegos lúdicos. Su práctica en los colegios ha permitido que los estudiantes aprendan de manera motivada obteniendo aprendizajes significativos y duraderos. La metodología de la gamificación es practicada por muchos países considerados como potencia educativa,

Singapur, que en su currículo educativo, establece la metodología de la gamificación para el aprendizaje en las diferentes materias que se imparte en su educación regular (Huertas, 2020).

2.2.7. ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS EN LA PRODUCCIÓN DE TEXTOS CON EL MÉTODO DE APRENDIZAJE DE LA GAMIFICACIÓN

Las actividades pedagógicas comprenden la práctica de diversas de las técnicas de aprendizaje orientadas a la producción de textos con niños en la educación básica (Pinto, 2022).

Se realizó de la siguiente forma:

- Es imperativo constituir grupos de trabajo en concordancia con los intereses y afinidades de los estudiantes, con el objetivo de que se sientan a gusto al colaborar
- Se explica un juego que se desarrollará en el patio de la escuela, para lo cual se establecerán normas y acuerdos de convivencia para desarrollar de manera efectiva cada uno de los juegos lúdicos.
- Los estudiantes participarán en el juego con su respectivo equipo, anotando las dificultades que se les presenta para ganar cada actividad.
- En equipo los estudiantes escribirán su primer borrador de cómo se ha realizado el juego, para lo cual se considera la participación de cada estudiante, los estudiantes escribirán qué rol cumplió cada uno de sus compañeros, cómo se inició el juego, de qué manera se desarrolló, y cómo concluyó.
- Un representante de cada equipo saldrá a leer su escrito de manera oral, luego los estudiantes de otros equipos tratan realizar algunas críticas constructivas de su narración, el equipo expositor anotará aquellas observaciones realizadas por los otros grupos de tal manera que se consolida su escrito.

- Los estudiantes se dirigirán nuevamente al exterior del aula para llevar a cabo la ejecución del juego, con el propósito de afianzar sus conocimientos.
- En el aula, todos los niños se dedican a redactar con atención su texto detallado sobre cómo se inició, se desarrolló y, finalmente, concluyó el juego en un papelote grande. Después de terminar, el documento será expuesto para que todos los integrantes del equipo puedan compartir su trabajo y aprender unos de otros.
- La participación del docente se realizará a través de preguntas, puesto que es el mediador, para que puedan identificar algunos errores de su texto escrito.
- Los estudiantes en grupo llevarán su trabajo a su casa para consolidar su conocimiento con los padres.
- El texto terminado debe ser apegado en el periódico mural o en lugares adecuados para que otros estudiantes lo lean.

2.2.8. CARACTERÍSTICAS DEL MÉTODO DE APRENDIZAJE “GAMIFICACIÓN”

Según menciona que para que la metodología de aprendizaje de la gamificación sea efectiva en el sistema educativo (Pinto, 2022).

Es necesario partir de los intereses de los estudiantes, por ello, tiene las siguientes características:

- a. Motivación: Todo su esquema y estructura está centrado en la motivación a través de los juegos lúdicos, el acto de competitividad que le hace más divertido.
- b. Rendimiento: Cuando el estudiante se sienta motivado tiene como efecto tener un buen rendimiento académico en todas las áreas y temáticas educativas, de modo que son más productivos y eficientes al dar respuesta a los problemas académicos.

- c. Cooperación: En el desarrollo de los juegos, es importante la socialización y por ende la conformación de equipos de trabajo, con la finalidad de que desplieguen capacidades, habilidades y actitudes para poder competir.
- d. Superación personal: Participar en los diversos juegos como grupo hace que cada una de ellas se busque ganar, para lo cual es necesario que se crean estrategias, técnicas para poder vencer a los contrincantes de la mejor manera, desde ese punto de vista los estudiantes muestran una superación personal en todas sus acciones lúdicas.

2.2.9. MEDIOS Y MATERIALES EN EL USO DE LA METODOLOGÍA DE LA GAMIFICACIÓN

Cuando se quiere aplicar la metodología de gamificación en el aula es necesario hacer una revolución general a todos los procesos académicos, es decir, los sectores de ambientación del aula deben respirar a juego, deben crearse un entorno lúdico apropiado para el disfrute de los estudiantes, y para ello es necesario que el docente se empodere de la importancia y lo eficaz que es la estrategia de la gamificación en desarrollo del aprendizaje (Huertas, 2020).

- Nuestro proyecto pretende utilizar la gamificación como estrategia para impulsar a los estudiantes a tener una superación personal a través de su perseverancia y su dinamismo.
- Se les entregará medallas, insignias y diplomas en función a lo logrado, estos detalles harán que los estudiantes se motiven en cumplir con su objetivo académico. Se les hará entrega al término de la clase es decir cuando sus textos escritos se hayan publicado en los periódicos murales o en lugares visibles de la institución educativa.
- Niveles, la metodología de gamificación se caracteriza por ser sistemática, es decir, parte de los saberes previos del niño y a partir de esta base le proporciona nueva información con el propósito de

construir un aprendizaje significativo, para ello, es necesario que aprenda por niveles y que su evolución en sus conocimientos se realice de acuerdo a sus circunstancias individuales.

- Puntuaciones, durante el desarrollo del juego se otorgará puntos a favor de los que van ganando, los puntos ganados por cada equipo les permitirá impulsarse más para seguir ganando (Pinto, 2022).

2.2.10. JUEGOS BASADOS EN LA METODOLOGÍA DE LA GAMIFICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA ESCRIBE TEXTOS

Algunos juegos que se desarrollan en la metodología de gamificación para adquisición progresiva la competencia escribe textos, tales como:

a. Oraciones chifladas

Sánchez y Chacón, (2021) mencionan que este juego tiene por finalidad crear oraciones de la forma más descabellada posible para ello se deberá seguir los siguientes pasos:

- El docente escribe en una hoja en blanco con plumón, una palabra, asumamos que “El” fue la palabra que escribió y enseguida circula la hoja a un estudiante cercano.
- El estudiante toma la hoja y escribirá otra palabra al lado de “El”, su palabra, por ejemplo “gato”
- Otra vez, el papel llega en manos del maestro, que escribirá, por ejemplo “travieso”
- Y así irán escribiendo palabras: docente/alumno por turnos, hasta que el docente asuma que la oración está finalizada ahí lo leen en voz alta.

A los niños les encantan las oraciones chifladas, y en su afán de pensar palabras divertidas escribirán y escribirán sin parar y el aula no parará de reír.

b. Dígalo con mímica

Para Mayo (2021) este juego es de los más utilizados, se juega de la siguiente forma: un niño sale al frente y para hacer con mímica lo que otro escribió, el resto debe redactar que está representando su compañero con la mímica, luego se cambian los roles de uno en uno para que todos tengan la oportunidad de salir a hacer su mímica

La palabra o frase que se representa con la mímica, también se puede representar un animal o cosa.

c. Estop

Según Rosales (2023) este juego en un cuaderno en orientación horizontal se elabora una tabla y en los encabezados se coloca títulos como: nombres, apellidos, colores, frutas, países, animales, entre otros. Es posible dos participantes o más, cada uno deberá construir su tabla, una vez construida uno de los participantes en voz alta grita una letra del abecedario, por ejemplo "J" y empezarán a rellenar las filas de los títulos con la letra J, por ejemplo: nombres con J, apellidos con J, colores con J y así sucesivamente, uno de los jugadores deberá decir ¡Stop! para detener el juego en ese momento todos deberán dejar de escribir. Irán revisando si las palabras cumplen con iniciar con la J y se otorgarán puntos por las palabras bien escritas por ejemplo 10 puntos por palabra bien escrita o que cumple la norma y en caso de que repita será solo de 5 puntos, en el caso de no completar la palabra será 0 puntos. Se juega hasta completar todo el cuaderno y gana el que acumula la mayor cantidad de puntos.

d. Licuadoras de historia

Según Sierra (2021) este juego consiste en escribir una lista de ingredientes (palabras) mediante una sola palabra, por ejemplo:

- Una palabra que empiece con A
- El nombre de un amigo o amiga

- Un lugar cerca de ti
- Un lugar lejos de ti
- Algo que te mate de risa
- Algo que te moleste o incomode
- Algo que no comprendas
- Algo que te sepas de memoria
- Una palabra que empiece con Z
- Un lugar al que te gustaría ir

Ahora se le pide al estudiante que con las palabras que se obtuvieron de arriba redactes un texto, debes incluirlas a todas, no importa el orden debes incluirlas a todas, inclusive puedes repetirlas si deseas.

e. Juego de celebración

Para Lozano (2022) los estudiantes escriben un motivo de celebración social: un cumpleaños, una boda, un bautizo, inauguración de la apertura de un centro comercial, reunión de compañeros de aula, fiesta de halloween, entre otros y escriben una carta a su compañero de carpeta invitándole a ese evento las cartas se entregan de manera aleatoria y después, el compañero recibe la carta y la responde aceptando, rechazando, agradeciendo, disculpándose, etc., pero sin decir a quién les ha invitado. Ponen todas las cartas desordenadas en la pizarra o en un panel e intentan emparejarlas.

f. El retrato del mentiroso

Para Según García et al. (2025) este juego consiste en que cada estudiante realice una descripción detallada de sí mismo, pero sin poner su nombre, incluyendo alguna mentira: por ejemplo, pueden cambiar el color de sus ojos, su edad, entre otros aspectos. El texto redactado se entrega al docente quien las pega en las paredes del aula y tiene que adivinar de quién se trata y qué mentira cuenta.

g. El candidato idóneo para ocupar el puesto de trabajo de su sueño

Sánchez y Chacón (2021) mencionan que este juego es posible realizarlo de manera individual o en equipo (con un secretario) consiste en conseguir el trabajo de sus sueños. Para ello escribirán su hoja de vida, contestando al anuncio de trabajo, modificando su personalidad o asumiendo una nueva característica de tal manera que sea un candidato inmejorable para ese puesto. Se leen los currículos y se selecciona al mejor candidato.

h. El banquete de mi boda

Para García et al. (2025) este juego se realiza en equipo, para ello se necesita un: Novio, novia, padres del novio, padres de la novia, amigos, familiares ¿Qué quieres ser? Cada estudiante elige a uno de estos personajes y escribe en una hoja, una lista con los platos que le gustaría comer en la boda. Discuten hasta llegar a un acuerdo, escriben la lista final y lo presentan ante los demás grupos.

i. Reporteros de revista

Rosales (2023) este juego consiste en que los estudiantes son reporteros de una revista y han cubierto el reportaje de un festival de música. Cada uno tiene información sobre algún cantante famoso. Disponen de cinco minutos para pensar las preguntas que van a hacer a sus compañeros para obtener la mayor información posible y ser ellos quienes redacten el artículo que publicará la revista. Una vez que se haya entrevistado con sus compañeros y obtenido la información, redactarán el artículo de forma individual y el profesor decidirá cuál se publica y por qué. El profesor tiene que preparar una tarjeta con información relevante sobre un cantante famoso.

j. Describiendo con los sentidos

Sánchez y Chacón (2021) mencionan que en este juego el profesor forma grupos en pareja y plantea hacer una descripción. El grupo elige

una situación, que podría ser un paisaje, un lugar, una comida, cualquier cosa que sea conocida por todos. Después, cada pareja saca de una bolsa, de manera aleatoria, una tarjeta en la que aparece uno de los sentidos (olfato o vista). Lo que hayan elegido deben de describirlo mediante el sentido que les haya tocado. Luego, cada pareja leerá a la clase su descripción. Mientras, los demás toman notas sobre aquello que su sentido no les permitía percibir, de manera que entre todos puedan realizar una descripción completa.

k. La caja mágica de palabras

Según Sierra (2021) en este juego, los estudiantes extraen al azar varias palabras de una caja (nombres, verbos, adjetivos) para después utilizarlas en la redacción de una historia, con ello se busca desarrollar su creatividad y que amplíen su vocabulario al incluir todas las palabras elegidas en una narrativa coherente y entretenida. Al animar a los estudiantes a utilizar términos diversos, se promueve el fortalecimiento de la dimensión denominada expresión oral y escrita. Gracias a esta actividad lúdica, los jóvenes pueden experimentar con el lenguaje y descubrir nuevas formas de expresión, fortaleciendo así su confianza y disfrute por la comunicación lingüística. Finalmente presentan su redacción ante la sala.

I. Diario de aventuras

Para Lozano (2022) este juego consiste en que los estudiantes imaginan una aventura en un lugar desconocido y misterioso, por ejemplo: Podría ser una isla perdida, viajando al espacio en una nave espacial, en otro planeta, entre otras situaciones. Describen sus vivencias con una serie de increíbles actividades, peligros, es decir, cosas que jamás creyeron posibles. Con cada paso que dan, descubren maravillas que despiertan su curiosidad y los sumergen en un universo de asombro y fantasía. Luego, plasman estas experiencias extraordinarias en una hoja para presentarlas después ante el salón de clases.

m. Palabra prohibida

Para Mayo (2021) este juego el docente elige una palabra (por ejemplo, "grande"). Los estudiantes deben escribir un párrafo o historia sin utilizar esa palabra, pero pueden utilizar algún sinónimo, pero no la misma palabra en su texto. El objetivo es proporcionarles una oportunidad, ampliar su vocabulario y mejorar su capacidad para expresarse de manera más variada. Además, esta actividad fomenta la creatividad, puesto que conlleva un trabajo de comprensión y análisis semántico, permitiendo que los estudiantes expandan su comprensión del idioma, así como mejorar su capacidad de comunicarse de manera efectiva y precisa utilizando una variedad de recursos expresivos. La práctica constante de esta actividad ayudará a los estudiantes a mejorar su habilidad para evitar la repetición excesiva de palabras en sus escritos, estimulando así su capacidad para expresarse de manera más rica e interesante. Finalmente, los estudiantes presentan ante la clase su historia.

n. Carta a mi futuro yo

Según García et al. (2025) este juego consiste en que cada estudiante exprese sus sentimientos, anhelos y esperanzas en una carta destinada a ellos mismos. Esta escritura permitirá perfeccionar sus habilidades en la escritura, porque en su redacción explorarán sus sueños y temores. Cada palabra refleja su ser y será una experiencia transformadora. Se sorprenden al leerla en el futuro y cuando vean su crecimiento personal, la carta permitirá tener una conexión especial consigo mismos hacia un futuro brillante basado en sueños y esperanzas profundas.

o. El diario de un objeto

Para Lozano (2022) en este divertido ejercicio, cada estudiante tendrá la oportunidad de elegir un objeto cotidiano, como un lápiz o una mochila, y ponerse en su lugar para escribir un emocionante día en la vida de ese objeto. A través de la imaginación y la creatividad, los estudiantes podrán explorar los pensamientos y experiencias únicas que

puede tener ese objeto en su día a día. Este ejercicio tiene como objetivo principal desarrollar la escritura narrativa, permitiendo a los estudiantes adquirir de manera progresiva habilidades literarias mientras se divierten. Es una excelente manera de animar a los estudiantes a pensar fuera de lo convencional y profundizar en la mente de los objetos que nos rodean. ¡Asegúrate de que tus estudiantes se diviertan mientras exploran el mundo a través de los ojos de un lápiz o una mochila!

p. El robot escritor

Para Velez et al. (2024) este juego divertido, los estudiantes deben escribir instrucciones precisas para el funcionamiento de un robot de inteligencia artificial que necesita realizar una tarea específica (hacer una receta de comida, organizar una habitación de manera impecable y decorar una sala de manera elegante u otros). Luego, otro compañero "robot" con un nivel de inteligencia artificial similar tratará de seguir el mismo procedimiento, buscando mantener la perfección en cada movimiento y toma de decisiones a medida que ejecuta la tarea. El objetivo principal es desarrollar y potenciar las habilidades de escritura de instrucciones precisas, asegurando que cada detalle y paso sea comunicado de manera efectiva. Esta actividad permite a los estudiantes enfocarse en la comunicación precisa y en la capacidad de anticipar y solucionar posibles desafíos o inconvenientes durante la ejecución de la tarea. El proceso de escritura de instrucciones detalladas para un robot altamente sofisticado y la posterior ejecución precisa por parte del compañero "robot" permite el desarrollo habilidades como la organización y secuenciación de la información y la comunicación efectiva

q. Historias de la bolsa sorpresa

García et al. (2025) los estudiantes eligen al azar tres objetos de una bolsa (por ejemplo, un lapicero, un zapato, una llave). Luego deben escribir una historia fascinante y emocionante que incluya esos tres elementos, lo cual les permitirá desarrollar sus habilidades de escritura creativa y explorar nuevas formas de utilizar elementos inesperados en sus narrativas. Esta actividad busca fomentar la imaginación de los

estudiantes al enfrentarse al reto de incorporar objetos aparentemente inconexos en una trama coherente y cautivadora. Con esta tarea, se busca estimular la mente de los alumnos, animándolos a pensar fuera de lo común y a generar ideas innovadoras alentando la creatividad y el uso de elementos inesperados, se espera que los estudiantes aprendan a valorar la diversidad de ideas y perspectivas, y a entender que incluso los objetos más comunes pueden ser una fuente inagotable de inspiración para sus creaciones literarias, finalmente presentan sus historias ante todos

r. El diario de un héroe

Velez et al. (2024) este juego consiste en que cada estudiante inventa un superhéroe increíble y lo describe de manera detallada en una hoja, incluye actividades como: poner un nombre a su superhéroe, sus características físicas, poderes, entre otros aspectos. Este ejercicio tiene como objetivo principal fomentar la escritura narrativa y la creatividad al crear personajes únicos y cautivadores que capturarán la atención de los lectores con sus increíbles hazañas heroicas. Los estudiantes podrán dar rienda suelta a su imaginación al desarrollar las habilidades de escritura y sumergirse en un mundo de fantasía donde sus personajes se convierten en auténticos héroes capaces de salvar el día en situaciones extremas. Esta actividad nutre la creatividad de los estudiantes al tiempo que mejora su capacidad para narrar historias emocionantes y desarrollar un enfoque único al escribir. Los estudiantes se sentirán inspirados y motivados al convertirse en los arquitectos de una historia que podría dejar a todos sin aliento

s. El mensaje secreto

Para Mayo (2021) este juego consiste en que los estudiantes deben escribir un mensaje en clave para que otro compañero lo descifre, utilizando un código que ellos mismos inventen, promoviendo con esta actividad el pensamiento lógico y la escritura de mensajes codificados, lo cual fomenta el razonamiento y la creatividad de los estudiantes. Al participar en esta actividad, los alumnos tendrán la oportunidad de

aplicar sus habilidades de comunicación de una manera divertida y desafiante. Además, podrán ejercitar su capacidad de análisis al intentar descifrar los mensajes escritos por sus compañeros. El proceso de creación de un mensaje en clave implica la elección de un código o sistema de encriptación, el cual puede ser basado en sustitución, transposición o cualquier otro método creativo. Los estudiantes deberán utilizar su imaginación y creatividad para desarrollar un código que sea único y accesible solo para ellos y sus compañeros. Al crear su propio código, los alumnos podrán experimentar con diferentes símbolos, números o letras para representar las letras o palabras del mensaje original. Una vez que los estudiantes hayan creado su mensaje en clave, comenzará el desafío de descifrarlo. Los alumnos podrán intercambiar sus mensajes y utilizar habilidades de pensamiento lógico para analizar el código y descubrir su significado. Para descifrar el mensaje, los estudiantes deberán aplicar diferentes estrategias, como buscar patrones de letras o palabras comunes en el mensaje. También podrán utilizar conocimientos previos o pistas proporcionadas por el autor del mensaje para ayudarles en el proceso de descifrado, además, esta actividad fomentará el trabajo colaborativo

t. Las palabras perdidas

Según García et al. (2025) mencionan que este juego consiste en que el educador proporciona a los estudiantes un texto corto y desafiante en el cual se han suprimido varias palabras de manera estratégica. La finalidad es que los estudiantes pongan a prueba su habilidad para completar el texto de forma coherente y creativa, aplicando sus conocimientos de gramática y vocabulario de una forma original y precisa. Al enfrentarse a esta tarea, los estudiantes desarrollarán habilidades tanto en cohesión textual como en el uso adecuado del vocabulario, ya que tendrán que seleccionar las palabras correctas para llenar los espacios vacíos, asegurándose de que tenga sentido. Esta actividad no solo estimula la fluidez y la expresión escrita, sino que también fomenta la reflexión y el pensamiento crítico, puesto que a partir de las interrupciones cognitivas presentadas, buscan diversas opciones y

soluciones para completar el texto. Al finalizar, tanto el maestro como los estudiantes podrán apreciar las diversas soluciones generadas.

2.2.11. COMPETENCIA ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS

Comprende usar la escritura para transmitir ideas con sentido y así poder dar a conocer a los lectores, ello implica un conjunto de habilidades de adecuación y organización de ideas formando un texto basado en lo que quiere dar a conocer, dentro de un contexto, para ello, la revisión es continua, es decir de manera transversal con la finalidad de mejorar el contenido (Cruz, 2020).

Para escribir, el niño activa sus saberes previos y experiencias cotidianas. Utiliza el lenguaje escrito y reglas de escritura, empleando estrategias para ampliar ideas y puntualizar significados. Así, comprende la importancia de escribir y las limitaciones del lenguaje, crucial para su desarrollo en un entorno tecnológico, interactuando creativa y responsablemente con sus lectores. (Cruz, 2020).

2.2.12. CAPACIDADES DE LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS”

La competencia en mención tiene diversas dimensiones denominadas capacidades, tales como:

a. Adecúa el texto a la situación comunicativa

El estudiante tiene una comprensión profunda y detallada del objetivo fundamental que pretende lograr a través de sus producciones escritas, considerando igualmente el público al que se dirige, el tipo de documento que está desarrollando, el género que emplea y el registro lingüístico pertinente para comunicar de manera efectiva sus ideas de forma escrita. Además, no solo se limita a contemplar estas cuestiones lingüísticas, sino que también lleva a cabo un análisis exhaustivo de los contextos socioculturales que envuelven y determinan la comunicación escrita, reconociendo que tales contextos ejercen una influencia considerable en la manera de redactar y estructurar los mensajes. Todo

esto, con el fin de lograr una comunicación escrita efectiva, precisa y acorde a los requerimientos comunicativos y socioculturales del entorno en el que se desenvuelve (Cruz, 2020).

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

El estudiante demuestra su capacidad para organizar de manera lógica y secuencial las palabras y las ideas en función de la elaboración de un tema, expandiéndolas y complementándolas de manera coherente. Además, demuestra su capacidad para establecer relaciones de las ideas, empleando un vocabulario adecuado y preciso. Esta capacidad de ordenar y ampliar las ideas, así como de establecer coherencia entre ellas, es fundamental en el desarrollo de habilidades de comunicación efectiva. Es a través de esta capacidad que el estudiante puede expresar claramente su punto de vista y desarrollar argumentos sólidos basados en información relevante, promoviendo un intercambio de ideas constructivas y enriquecedoras, en diversos ámbitos: coloquial y académico. La práctica constante de esta capacidad permitirá al estudiante mejorar su desempeño para expresarse de manera clara, concisa y efectiva. Asimismo, le proporcionará las herramientas necesarias para analizar y comprender información compleja, facilitando así su aprendizaje y su desarrollo académico y profesional (Cruz, 2020).

c. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente

En esta capacidad esencial, donde el estudiante demuestra y manifiesta diversas habilidades en el manejo pertinente y eficiente de los recursos textuales, asegurando así la claridad necesaria en su escritura. Esto implica no solo el uso correcto de la gramática, sino también la implementación de un lenguaje atractivo que capte el interés del lector y la coherencia en el mensaje que se comunica a través del texto escrito; asimismo, emplea estratégicamente elementos estéticos que enriquecen y embellecen la composición textual, brindando así una experiencia de lectura enriquecedora y satisfactoria para el receptor (Cruz, 2020).

d. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito

El desarrollo de esta habilidad permite al estudiante distanciarse en cierta medida del texto escrito para llevar a cabo una evaluación crítica del contenido generado, así como de su linealidad, cohesión, coherencia y adaptación a la situación comunicativa, con la intención de buscar la perfección o la mejora del texto. Según Cruz (2020), esta habilidad implica un análisis profundo del texto y una revisión exhaustiva, además de interpretar los elementos literarios que lo componen. Esto no solo ayuda a entender la intención del autor, sino también a apreciar la narrativa y los matices en el desarrollo de los personajes, enriqueciendo la experiencia del lector y permitiendo vínculos más significativos con la obra. Es esencial comprender su significado y su relevancia para distintos tipos de lectores, así como su interrelación con otros textos en el contexto sociocultural contemporáneo. El proceso de revisión es fundamental para desarrollar habilidades comunicativas efectivas y lograr una comunicación de calidad que establezca conexiones duraderas entre emisores y receptores. (MINEDU, 2016)

2.2.13. MAPA DE PROGRESO DE LA ESCRITURA

El mapa de progreso de escritura posibilita la observación de las habilidades de escritura de los niños a lo largo del tiempo, lo que a su vez permite identificar áreas susceptibles de mejora y fortalecer las competencias indispensables para una comunicación eficaz, así como la efectividad de la enseñanza. A través de este instrumento, los educadores tienen la capacidad de adaptar sus estrategias pedagógicas para que a partir de ellas puedan mejorar sus procesos de enseñanza, promoviendo así un entorno de aprendizaje más inclusivo y dinámico. Se concibe entonces a la escritura, como un proceso donde se posibilita la creación de diversos tipos de textos escritos, vinculados a su contexto social, respondiendo a una intención comunicativa específica. Esto implica que la escritura trasciende el acto individual, siendo influenciada también por factores culturales, históricos y sociales que moldean las expectativas y normas de comunicación en diferentes contextos.

Durante el proceso de escritura, el autor realiza un análisis constante del contenido que se está redactando; en consecuencia, emplean ciertas estrategias y conocimientos lingüísticos con el propósito de comunicar sus ideas de la forma más comprensible posible, lo cual requiere la utilización de diversas habilidades mentales superiores; por ejemplo, redactar una descripción acerca de su objeto favorito para ser publicada en el periódico mural del aula (Pérez, 2021).

Según lo señalado la progresión de esta competencia se describe considerando detenidamente dos aspectos fundamentales, cada uno de los cuales se va complejizando de manera significativa en los distintos niveles de aprendizaje:

a. Construcción de significados

Comprende la descripción minuciosa de la organización de la estructura de cada una de las ideas que se pretenden comunicar sobre un tema específico, de manera coherente, completa y comprensible, acorde al objetivo comunicativo. Esto incluye considerar factores del proceso comunicativo, como el contexto, el receptor y la finalidad del mensaje. Asimismo, es fundamental resaltar la relevancia de establecer una secuencia sistemática y lógica, además debe ser fluida la exposición del escrito, utilizando de forma adecuada los recursos lingüísticos y discursivos, con el fin de asegurar una comprensión óptima por parte del receptor y alcanzar el impacto deseado en la audiencia (Pérez, 2021).

b. Uso de las convenciones del lenguaje escrito.

Este aspecto abarca de manera integral la descripción de la utilización efectiva de los conocimientos formales del lenguaje escrito, con el objetivo de garantizar siempre la claridad del propósito comunicativo que se dirige a todos los lectores, a través de una estructura cuidadosa y bien organizada de las ideas. Es sumamente importante utilizar un vocabulario preciso y estructurar las oraciones de manera coherente para garantizar que el mensaje sea entendido de forma clara y concisa. Además, es crucial tener en cuenta la gramática

y la ortografía al escribir, ya que esto puede afectar la comprensión del mensaje. Asimismo, es necesario adaptar el estilo y el tono del texto de acuerdo al público objetivo, utilizando un lenguaje adecuado y evitando jergas o términos complejos que puedan generar confusión (MINEDU, 2016).

2.2.14. LOGRO DE DESEMPEÑO EN EL IV CICLO

Los logros establecidos para el ciclo IV incluyen que el estudiante elabore una variada y rica gama de textos sobre diversos temas de interés, considerando en cada caso el destinatario al que se dirigen, el propósito específico que se busca lograr y el registro adecuado, basándose tanto en sus conocimientos previos como en múltiples fuentes de información confiables y relevantes. El estudiante debe tener las habilidades mentales superiores, tales como: seleccionar, agrupar, organizar y construir de manera lógica y coherente las ideas que se relacionan con un tema específico, asegurando una conexión fluida y una coherencia sólida entre ellas mediante el uso adecuado de diferentes tipos de conectores, así como referentes que permitan la claridad en el mensaje. Además, se espera que enriquezca su escritura a través de un vocabulario diverso y preciso. Igualmente, debe demostrar un dominio de los recursos ortográficos básicos para asegurar que su mensaje logre transmitir claridad y significado de manera efectiva en su texto (Pérez, 2021).

2.2.15. ROL DEL DOCENTE

El educador desempeña una función fundamental y decisiva, actuando como un enlace de soporte esencial en el proceso de adquisición de la competencia que concierne a la redacción de textos. Su rol no solo es importante, sino que se vuelve crucial para guiar a los estudiantes en la creación y elaboración de una variedad de escritos. Es importante mencionar las siguientes aclaraciones que pueden enriquecer y profundizar nuestra comprensión de este proceso (Villar, 2020)

a. Enseñar a redactar a través de situaciones comunicativas

En el ámbito del aprendizaje de la escritura, es de suma importancia tener en cuenta que el aula debe constituir un espacio de comunicación recíproca, en el que los estudiantes cuenten con la oportunidad de involucrarse activamente en diversas y variadas situaciones comunicativas que enriquecerán su experiencia educativa. Para lograr esto, es necesario brindarles escenarios auténticos que fomenten retos, necesidades e intereses para escribir con diferentes propósitos comunicativos, según el o los destinatarios y el contexto comunicativo. Por ejemplo, si nuestro propósito es que los estudiantes sean expertos narradores, se les puede proponer redactar los acontecimientos o noticias que ocurren en su entorno inmediato, para luego redactar una pequeña revista o artículo que sea visualizado en el periódico mural. Plantear este tipo de retos, permitirá movilizar un conjunto de habilidades en los niños en la producción de textos (Villar, 2020).

b. Promover la redacción de diversos tipos de texto y de género

Escribir diversos tipos de textos con habilidad, implica realizarlos en función del cumplimiento de objetivos o de suplir ciertas necesidades, para ello, el escritor, debe manejar, de manera pertinente, las convenciones del lenguaje, los tipos y géneros de literarios utilizados en su entorno, manejar estos procesos implica el dominio de capacidades y habilidades para reconocer las convenciones del lenguaje y tener en cuenta cuándo usarlas o en qué contexto, por tal motivo, resulta fundamental que los estudiantes adquieran competencias en la redacción de diversos tipos de textos (expositivos, instructivos, argumentativos, descriptivos y narrativos) y géneros (cartas, cuentos, noticias, descripciones enciclopédicas, reseñas, carteles, resúmenes, entre otros). Los educadores deben estimular la reflexión acerca de la relevancia de las convenciones de los géneros (como el título de un cuento, un artículo o una noticia) y la forma en que estos elementos son de vital importancia para generar un impacto significativo en el contexto

de una comunicación. Asimismo, los estudiantes deben ser capaces de realizar comparaciones entre los diversos géneros al redactar. Por ejemplo, se realiza metaevaluación con preguntas como: ¿Es lo mismo escribir un cuento que una noticia?, ¿Mediante qué aspectos podemos diferenciarlos?, ¿Por qué es importante saber redactar ambos tipos de texto?, ¿En qué situaciones comunicativas las podría usar? (Villar, 2020).

c. Promover la motivación hacia la redacción

En ocasiones, los estudiantes sostienen que la redacción adecuada no es una habilidad que posean o que enfrentan dificultades al momento de elaborar distintos tipos de textos. Esta percepción surge porque creen que el objetivo comunicativo de sus escritos no se alinea con sus intereses o porque piensan que se necesita de un talento excepcional para escribir, lo cual dista considerablemente de la realidad. El estudiante debe comprender que ser un buen escritor, implica, mucha práctica, no se logra de noche a la mañana, tampoco es algo innato. Generar espacios de actitud mental positiva hacia la escritura en los estudiantes es importante en la etapa escolar, porque ese interés contribuirá a que su aprendizaje sea significativo en cualquier área. Asimismo, se debe impulsar su confianza al reconocer sus logros y proponerles gradualmente nuevas y diferentes tareas o retos. Por otro lado, es importante que las actividades planteadas relacionadas a la escritura deben estar en sintonía con los intereses de los estudiantes (Villar, 2020).

d. Enseñar a nuestros estudiantes a planificar

Una redacción eficaz requiere que se lleve a cabo una organización metódica, desarrollada paso a paso, con el propósito de alcanzar un objetivo comunicativo específico. Antes de comenzar la redacción de un texto, es fundamental delinear y estructurar correctamente la aplicación de diversas y variadas estrategias de planificación. Estas estrategias pueden incluir, por ejemplo, la lluvia de ideas para generar contenido rico y original, la creación de una línea de tiempo para organizar los eventos en secuencia, y la utilización de esquemas o mapas conceptuales que ayuden a visualizar de manera efectiva las relaciones entre las ideas.

Resulta esencial indagar a los estudiantes acerca del propósito de sus escritos y el público al cual están destinados, con el fin de orientar adecuadamente su planificación. Asimismo, es de suma importancia reflexionar sobre las experiencias y conocimientos previos que podrían ser empleados en sus textos, así como si es preciso recurrir a fuentes de información adicionales. Es fundamental considerar que, en función del género específico y del tipo de texto que se desee elaborar, las estrategias de planificación y organización pueden experimentar diferencias significativas que deben tenerse en cuenta. Dependiendo de estos factores, el enfoque y las técnicas a utilizar pueden variar considerablemente (Villar, 2020).

e. Enseñar a nuestros estudiantes a revisar

Para redactar un buen escrito es prescindible dedicar una buena cantidad de tiempo a la revisión de los contenidos escritos previamente, ello, con el afán de cerciorarse de cumplir con el propósito comunicativo. Es necesario que el docente acompañe el proceso de revisión junto con sus alumnos para darles confianza y fomente la participación en las revisiones entre pares. Al asignar tareas de escritura a sus estudiantes, comparta los indicadores de evaluación que utilizará para establecer sus niveles de logro en dicha actividad. Es fundamental recordar a los estudiantes que, tras la elaboración de un primer borrador inicial, el texto debe ser sometido a una revisión recursiva con el objetivo de optimizar diversos aspectos de su contenido y estructura, tales como la coherencia, la cohesión, la gramática, la ortografía, el vocabulario, entre otros muchos elementos importantes. De este modo, se asegura no solo la calidad del texto, sino también su comprensión por parte de otros lectores interesados en el tema. Asimismo, es crucial que los estudiantes intercambien sus escritos y se brinden retroalimentación mutua a través de comentarios constructivos y sugerencias que les permitan mejorar sus trabajos. Este proceso de revisión y colaboración puede enriquecer notablemente su aprendizaje y el desarrollo de habilidades de escritura (Villar, 2020).

f. Ayudar a nuestros estudiantes a mejorar en cohesión y ortografía desde el análisis de textos concretos

En lo que respecta a la redacción de textos, particularmente en lo que concierne al uso de conectores, así como la puntuación y la ortografía, esta área de la escritura ha sido comúnmente enseñada de una manera bastante mecanicista. En vez de listar un sinnúmero de reglas es mejor trabajar directamente desde su uso concreto, para ello, vamos a iniciar con errores y aciertos que se tiene que ir mejorando a medida que cambiemos versión tras versión nuestro escrito. De este modo, al redactar textos instructivos, se puede abordar en este momento la utilización de conectores que generan secuencia, tales como: primero, además o finalmente. Por ello, resulta fundamental destacar cómo estos recursos funcionan como nexos, convirtiendo el texto en una unidad coherente y comprensible. En la elaboración de narrativas, tanto en cuentos como en noticias, es necesario ilustrar cómo la puntuación contribuye a la presentación de diversos tiempos verbales, los cuales son indispensables para expresar la temporalidad de los acontecimientos, una característica crucial en estos dos géneros narrativos ampliamente utilizados (Villar, 2020).

g. Evaluar distintos aspectos de la redacción

La evaluación de un escrito no solamente debe centrarse en la ortografía y la gramática, sino que, además, también se debe tener en cuenta la adecuación a la situación comunicativa específica en la que se presenta el texto. Es fundamental evaluar la coherencia, la cohesión, y la originalidad de las ideas redactadas. En este sentido, no se debe ignorar que la escritura eficaz abarca tanto la forma como el fondo de la comunicación. De esta manera, los estudiantes contarán con muchos más datos y herramientas útiles para mejorar significativamente la calidad de sus redacciones, lo cual favorecerá su desarrollo personal y académico (Villar, 2020).

h. Promover la equidad de oportunidades de aprendizaje

Es esencial ofrecer una variedad de posibilidades tanto a los niños como a las niñas para mejorar significativamente su habilidad escrita y estimular su creatividad. Con este fin tan importante, hay que permitir que los alumnos elijan libremente los temas sobre los cuales redactarán, lo que les dará mayor motivación y conexión personal con el contenido. A su vez, es fundamental fomentar la colaboración efectiva entre los estudiantes de géneros distintos, ya que esta interacción enriquecerá su aprendizaje. El intercambio de diversas perspectivas beneficiará por igual a hombres y mujeres, brindando una comprensión más amplia de los temas tratados. Además, es crucial brindar una retroalimentación apropiada y constructiva a todos sus estudiantes, de acuerdo a sus distintos intereses y necesidades, para que cada uno pueda avanzar en su proceso de escritura de una manera efectiva y personalizada (Villar, 2020).

2.3. DEFINICIONES CONCEPTUALES DE TÉRMINOS BÁSICOS

A. Gamificación

Son juegos entornos lúdicos su objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. La gamificación implicó el uso de variedades de juego, entre ello dinámicas y componentes para mejorar el proceso de aprendizaje, logrando que los estudiantes participen de manera más activa y significativa en sus experiencias educativas.

B. Competencia para escribir diversos tipos de textos

Comprende la producción de textos escritos de diferentes géneros, formatos y propósitos, asegurando coherencia, cohesión y adecuación al contexto, esto requiere un proceso complejo de planificación, textualización y revisión, porque el desarrollo de esta competencia implica el dominio de estrategias lingüísticas, discursivas y pragmáticas para comunicar exitosamente un mensaje escrito.

C. Planificación

Se entiende que la planificación en el ámbito educativo se entiende como el proceso previo en el que el docente organiza de manera anticipada las actividades, estrategias y los recursos que se aplicaron para alcanzar los objetivos de la investigación. En otras palabras, constituye una guía estructurada que orienta la práctica pedagógica, permitiendo prever dificultades y generar alternativas para superarlas.

D. Ejecución

Corresponde a la puesta en práctica de las actividades y estrategias previamente diseñadas antes en la planificación, donde mi persona desarrolló y apliqué las sesiones de aprendizaje aplicando metodologías y recursos que promuevan la participación activa de mis estudiantes. En este sentido, entiendo que la ejecución es el espacio donde se concretan las acciones pedagógicas y se genera la interacción entre docente, estudiante y contenido de las variables.

E. Evaluación

Se comprende como el proceso sistemático y continuo mediante el cual se recoge, analiza e interpreta la información sobre el desempeño del educando, con el fin de emitir juicios valorativos y de esta manera tomar decisiones que retroalimenten el aprendizaje. Lejos de dar a una calificación, la evaluación cumple una función formativa donde en esta investigación se precisó las competencias, ya que permitió identificar los avances, dificultades y logros, buscando mejorar el proceso de aprendizaje.

F. Adecúa el texto a la situación comunicativa.

Requiere examinar y comprender el propósito del escrito, el entorno en el que se desarrolla y el público al que está dirigido el texto. Hace referencia a la habilidad del estudiante para elegir el tipo de texto más adecuado (narrativo, argumentativo, descriptivo, expositivo, etc.) y estructurarlo de manera que cumpla con su objetivo comunicativo.

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

Se enfoca en la organización del contenido, garantizando que las ideas principales y secundarias se presenten de manera ordenada. La coherencia se vincula con la conexión lógica entre elementos del texto, brindando sentido. La cohesión implica el uso adecuado de conectores que favorecen la fluidez.

H. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente

Involucra la aplicación adecuada de las normas ortográficas, gramaticales y de puntuación propias del idioma. Garantiza que la escritura sea precisa, clara y libre de errores que puedan afectar la comprensión del contenido. También abarca el uso correcto de la sintaxis y la morfología para construir frases y párrafos bien estructurados.

I. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito

Comprende en revisar y valorar el texto con el propósito de mejorarlo en términos de claridad, coherencia y pertinencia según su propósito comunicativo, en esta capacidad, el estudiante identifica sus errores o áreas de mejora en su redacción y realice ajustes que optimicen la transmisión del mensaje. Además, considere la capacidad de recibir y aplicar la retroalimentación proporcionada por docentes o compañeros para mejorar la calidad del texto.

2.4. HIPÓTESIS

2.4.1. HIPÓTESIS GENERAL

H_i: El método de aprendizaje de la gamificación influye significativamente en la competencia escribe diversos tipos de textos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024.

H_o: El método de aprendizaje de la gamificación no influye significativamente en la competencia escribe diversos tipos de textos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024.

2.4.2. HIPÓTESIS ESPECÍFICOS

Hi₁: Existe una diferencia significativa en el nivel de la competencia escribe diversos tipos de textos del grupo experimental y el grupo control antes de aplicar el método de aprendizaje de la gamificación en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María – 2024.

Ho: No existe una diferencia significativa en el nivel de la competencia escribe diversos tipos de textos del grupo experimental y el grupo control antes de aplicar el método de aprendizaje de la gamificación en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María – 2024.

Hi₂: El método de aprendizaje de la gamificación influye significativamente en la capacidad adecúa el texto a la situación comunicativa en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024.

Ho₂: El método de aprendizaje de la gamificación no influye significativamente en la capacidad adecúa el texto a la situación comunicativa en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María – 2024

Hi₃: El método de aprendizaje de la gamificación influye en la capacidad organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024.

Ho₃: El método de aprendizaje de la gamificación no influye en la capacidad organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024.

Hi₄: El método de aprendizaje de la gamificación influye en la capacidad utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024.

Ho4: El método de aprendizaje de la gamificación no influye en la capacidad utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024.

Hi5: El método de aprendizaje de la gamificación influye en la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024.

Ho5: El método de aprendizaje de la gamificación no influye en la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024.

Hi6: Existe una diferencia significativa en el nivel de la competencia escribe diversos tipos de textos del grupo experimental y el grupo control después de aplicar el método de aprendizaje de la gamificación en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María – 2024.

Ho6: No existe una diferencia significativa en el nivel de la competencia escribe diversos tipos de textos del grupo experimental y el grupo control después de aplicar el método de aprendizaje de la gamificación en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María – 2024.

2.5. VARIABLES

2.5.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: EL MÉTODO DE APRENDIZAJE DE LA GAMIFICACIÓN

Consiste en incorporar distintos componentes propios de los juegos con el propósito de incrementar la motivación y fomentar la colaboración entre los participantes. Estos elementos pueden incluir recompensas, desafíos, evaluación, niveles, competencia saludable, una historia envolvente y retroalimentación instantánea (Cruz, 2020).

2.5.2. VARIABLE DEPENDIENTE: COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS”

La escritura es un medio esencial para expresar ideas de manera clara, permitiendo la comunicación efectiva. Esto implica desarrollar habilidades como la adaptación al contexto y la organización de las ideas para crear un texto significativo. Además, es un proceso de revisión y mejora de manera recursiva, buscando optimizar el contenido y asegurar precisión y coherencia. Su medición se realizará mediante escala de valoración las cuatro dimensiones que son adecuadas 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. Los niveles de valoración serán: En inicio (0) en proceso (1), logro esperado (2).

2.5.3. VARIABLE INTERVINIENTE: LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA DEL ESTUDIANTE EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE

Comprende los aspectos de la motivación intrínseca, tales como el interés, el disfrute y la satisfacción personal que los alumnos sintieron al involucrarse en actividades educativas, en este caso a través de la gamificación, motivándolos a redactar diferentes tipos de textos por iniciativa personal, sin confiar únicamente en premios externos.

2.6. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla 1
Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIÓN	INDICADORES	INSTRUMENTOS
Variable independiente	Planificación	1. Identifica con atención diversos tipos de gamificación para aplicarlas según la edad de los estudiantes.	Escala de valoración
		2. selecciona con atención diversos tipos de gamificación para aplicarlas según la edad de los estudiantes.	Escalas En inicio (0)
		3. Discrimina diversos tipos de gamificación su importancia.	En proceso
Gamificación			

	4. Modifica algunos tipos de gamificación según las necesidades del estudiante.	(1)
	5. Modifica algunos tipos de gamificación según su nivel de dificultad en la creación de diversos tipos de texto.	Logro esperado (2)
Ejecuta	6. Emplea estrategias de la metodología de aprendizaje de la gamificación para desarrollar la competencia escribe diversos tipos de texto.	
	7. Muestra estrategias de la metodología de aprendizaje de la gamificación para desarrollar la competencia escribe diversos tipos de texto.	
	8. Plantea las diversas estrategias de la metodología de aprendizaje de la gamificación para desarrollar la competencia escribe diversos tipos de texto	
	9. Ejecuta las estrategias de la metodología de aprendizaje de la gamificación para desarrollar la competencia escribe diversos tipos de texto.	
	10. Observa como los estudiantes se apropian de las estrategias de la metodología de aprendizaje de la gamificación para desarrollar la competencia escribe diversos tipos de texto.	
Evalúa	11. Compara las estrategias de la metodología de aprendizaje de la gamificación para desarrollar la competencia escribe diversos tipos de textos.	
	12. Expresa su punto de vista sobre la información obtenida de las diversas estrategias de la metodología de aprendizaje de la gamificación.	
	13. Explica su punto de vista sobre la información obtenida de las diversas estrategias de la metodología de aprendizaje de la gamificación.	
	14. Argumenta con coherencia sobre la información obtenida sobre la información obtenida de las diversas estrategias de la metodología de aprendizaje de la gamificación.	
	15. Opina críticamente sobre la información obtenida sobre la información obtenida de las diversas estrategias de la metodología de aprendizaje de la gamificación.	
	16. Emite juicio de valor sobre la información obtenida sobre la información obtenida de las diversas estrategias de la metodología de aprendizaje de la gamificación.	

Variable dependiente	Adecúa el texto a la situación comunicativa	1. Considera el propósito comunicativo en su escrito.	Escala de valoración			
		2. Considera el destinatario en su escrito.				
		3. Considera los tipos de texto en su escrito.				
		4. Considera fuentes de información en su escrito.				
		5. Ubica el contexto cultural de la información en su escrito.				
	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	6. Escribe textos de forma coherente y cohesionada.		Escalas En inicio (0) En proceso (1) Logro esperado (2)		
		7. Ordena las ideas en torno a un tema.				
		8. Ordena las ideas de manera lógica.				
		9. Establece relaciones entre las ideas, como causa-efecto.				
		10. Incorpora un vocabulario adecuado en su escrito.				
	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente	11. Utiliza recursos gramaticales y ortográficos en su escrito.			Escalas En inicio (0) En proceso (1) Logro esperado (2)	
		12. Utiliza recursos para dar sentido a su texto.				
		13. Emplea algunas figuras retóricas en su escrito.				
		14. Elabora juegos verbales en su escrito.				
		15. Incorpora sus experiencias y emociones en su escrito.				
	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	16. Revisa el texto para determinar si se ajusta a la situación comunicativa.				Escalas En inicio (0) En proceso (1) Logro esperado (2)
		17. Revisa el texto ve si hay contradicciones o reiteraciones innecesarias.				
		18. Reflexiona para el uso de conectores y referentes.				
		19. Revisa el uso de los recursos ortográficos empleados en su texto y verifica si falta alguno.				
		20. Explica el efecto de su texto en los lectores para compartirlo con otros.				

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

De acuerdo a la naturaleza del estudio, el presente estudio fue de tipo aplicada, donde se utilizó el método de la gamificación como estrategia metodológica para resolver un problema específico: el fortalecimiento progresivo de la competencia escribe en los niños del cuarto grado del colegio Mariano Bonín, Tingo María, 2024. Esta modalidad de investigación se caracterizó por ir más allá de la simple producción de conocimientos, centrándose en la práctica educativa buscando una ruptura epistémica de la realidad educativa, al proponer un enfoque innovador que aportó de manera directa al proceso de aprendizaje.

Hernández et al. (2018) señalan que la investigación aplicada “se caracteriza por su finalidad de resolver problemas prácticos a corto plazo, con el propósito de incidir en la optimización de procesos y situaciones concretas”. Esto se relaciona con el propósito de la presente investigación al implementar la gamificación en la adquisición progresiva de la escritura.

3.1.1. ENFOQUE

El presente estudio es de enfoque cuantitativo, ya que se caracteriza por la aplicación meticulosa de métodos y técnicas cuantitativas en el tratamiento minucioso de datos. Se basa en la observación detallada y medición precisa de los grupos muestrales seleccionados para determinar la existencia de diferencias entre sus medias después del tratamiento. Este proceso es crucial, ya que permite aceptar o rechazar las hipótesis nulas planteadas al inicio de la investigación. Además, se fundamenta en la medición rigurosa de variables e instrumentos de investigación, en el uso adecuado de estadística descriptiva e inferencial, en un diseño formalizado y planificado, en la correcta selección muestral, así como en otros procedimientos metodológicos que aseguran la validez de los hallazgos.

También se basa en la implementación del método científico, lo que se considera el camino más riguroso y apropiado para alcanzar la verdad o descubrir nuevos conocimientos científicos valiosos (Ñaupas et al., 2018). Por lo tanto, se utilizaron tablas, figuras estadísticas y representaciones gráficas que permiten una visualización integral y comprensiva de la efectividad de la metodología de la gamificación en el desarrollo de la competencia "escribir diversos tipos de textos", resaltando la importancia de esta herramienta educativa innovadora.

3.1.2. ALCANCE O NIVEL

El nivel de investigación de este estudio fue explicativo, ya que buscó verificar, a través de pruebas estadísticas, si la variable independiente tuvo una influencia significativa en el comportamiento de la variable dependiente. Este nivel permitió comprender las causas del fenómeno analizado y proporcionó una base para explicar cómo se podría establecer una solución efectiva (Quispe et al., 2023).

El estudio tuvo como alcance el explicar la efectividad del método de aprendizaje basado en la gamificación en el desarrollo de la competencia "escribir diversos tipos de textos" en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa "Mariano Bonin" de Tingo María, durante el año 2024.

3.1.3. DISEÑO

Según Hernández y Mendoza (2018), la investigación se enmarcó en un diseño experimental, específicamente en su variante cuasiexperimental. Este diseño estuvo conformado por una preprueba y una posprueba aplicadas a dos grupos: uno de control y otro experimental.

Los grupos fueron asignados de manera intencionada y, posteriormente, solo el grupo experimental recibió el tratamiento, mientras que el grupo de control no fue intervenido. Finalmente, a ambos grupos se les administrará simultáneamente una posprueba con el

objetivo de medir los efectos del tratamiento. La estructura del diseño siguió esta secuencia metodológica.

Su esquema es el siguiente:

GE: O1----- X----- O2

GC: O3----- O4

Donde:

GE : Grupo experimental

GC : Grupo de control O1 y O3 Prepruebas

(X) : Tratamiento de la variable dependiente

O2 y O4: Pospruebas

(---) : Sin tratamiento

Una vez establecida la equivalencia entre ambos grupos, se llevó a cabo una preprueba con el propósito de evaluar el nivel de comprensión oral del idioma en los estudiantes. La variable independiente fue aplicada únicamente al grupo experimental (GE) y, posteriormente, se administró una posprueba a ambos grupos. Al finalizar el proceso, se realizó una comparación entre los dos grupos, analizando la relación entre los resultados obtenidos en la preprueba y la posprueba para determinar si existieron diferencias significativas. Este análisis permitió medir las variaciones entre el grupo experimental, que recibió la intervención, y el grupo de control, que no la recibió.

Asimismo, la aplicabilidad de los resultados radicó en su potencial para ser utilizados en la resolución de problemas similares en otros contextos educativos o con distintas poblaciones (Ramírez et al., 2024).

3.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.2.1. POBLACIÓN

La población fue entendida como el conjunto completo del ámbito de estudio (Landeau, 2007), por lo que estuvo constituida por los

estudiantes del cuarto grado del nivel primaria de la institución educativa Mariano Bonin de Tingo María en el año 2024, sumando un total de 111 estudiantes, tanto varones como mujeres.

Tabla 2

Estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa “Mariano Bonin” Tingo María, 2024

Grado	Sección	Alumnos		Total	%
		H	M		
Cuarto	“4A1”	11	15	26	23.4 %
	“4A2”	18	10	28	25.2 %
	“4A3”	10	19	29	26.1 %
	“4A4”	11	17	28	25.2 %
TOTAL		50	61	111	100.0%

Nota. Datos recogidos de la nómina de matrícula del 2024

3.2.2. MUESTRA

La muestra fue una parte de la población y, en la praxis cuantitativa, su composición consistió en unidades que, en conjunto, resultaron estadísticamente representativas de la población (Quispe et al., 2023).

Muestreo: Para la presente investigación, se empleó un muestreo no probabilístico (Hernández y Mendoza, 2018), lo que implicó que no todas las unidades muestrales tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionadas, sino que fueron elegidas de manera intencionada por el investigador (Supo, 2020). En este caso, la muestra se conformó específicamente por los estudiantes de los grados 4 A4 y 4 A2 de la institución educativa Mariano Bonin de Tingo María.

Tabla 3

Estudiantes del cuarto grado de la sección “4 A4” y sección “4 A2” de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María – 2024

Grado	Sección	Grupo	Alumnos		Total	%
			H	M		
4to	“4A4”	Experimental	11	17	28	50%
	“4A2”	Control	18	10	28	50%
Total			29	27	56	100.0%

Nota. Nóminas de matrícula institución educativa Mariano Bonin Tingo María, 2024

3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

3.3.1. PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

a. Técnicas

El análisis documental fue una técnica utilizada para obtener y recopilar información contenida en diversos tipos de documentos, como textuales, gráficos, videos, materiales virtuales y objetos físicos. Carrasco (2006) señaló que esta técnica permitía seleccionar documentos relevantes en estrecha relación con los propósitos de la investigación. Ander-Egg (2011) destacó la importancia de mantener siempre presente la finalidad del estudio, ya que esto facilitó la evaluación de la pertinencia y utilidad de los documentos. En el presente estudio, se implementó el análisis documental para recopilar información sobre los antecedentes, bases teóricas y metodología de la investigación.

La observación permitió al investigador recoger datos en un contexto real, procesarlos y analizar alternativas de solución. En este estudio, se supervisa la aplicación de la metodología gamificada en la adquisición progresiva de la competencia “escribir diversos tipos de textos”. Esta técnica, utilizada tanto en investigaciones cualitativas como cuantitativas, consistió en la observación directa y sistemática de fenómenos en su contexto natural, lo que facilitó la obtención de información sobre el comportamiento humano y las interacciones sociales. La observación se llevó a cabo mediante los siguientes pasos:

- Planificación: Se determinaron los objetivos de la investigación, los aspectos específicos a observar y el contexto de la observación, incluyendo la selección del lugar, horario y criterios de inclusión y exclusión.
- Observación directa: El investigador estuvo presente en el entorno donde ocurrieron los eventos, registrando de manera sistemática lo observado.

- Registro de datos: Se documentaron detalladamente los hechos relevantes ocurridos durante la observación.
- Análisis de datos: Los datos recopilados fueron examinados en busca de patrones, tendencias y relaciones, lo que permitió interpretar los hallazgos en el contexto general de la investigación.
- Presentación de resultados: Los hallazgos fueron estructurados en el informe de investigación a través de tablas, gráficos, citas textuales y otros medios de representación de datos.
- El fichaje se utiliza como método de recolección de datos mediante el registro sistemático de información en fichas o tarjetas. Este procedimiento, característico de investigaciones cualitativas, permitió recopilar y organizar datos de forma ordenada para su posterior análisis. Su aplicación incluyó los siguientes pasos:
 - Recolección de datos: Se recopiló información de fuentes diversas, como entrevistas y documentos físicos o digitales.
 - Registro de información: En cada ficha, se consignaron citas textuales, resúmenes y otros datos significativos.
 - Organización de fichas: Se clasificaron las fichas según las categorías previamente establecidas para facilitar el análisis.
 - Análisis de datos: Se examinaron los contenidos de las fichas para identificar temas recurrentes y relaciones entre categorías.
 - Presentación de resultados: Los hallazgos fueron estructurados en el informe de investigación para su interpretación y discusión.

b. Instrumentos

- Escala de valoración

La escala de valoración proporcionó un método claro y sencillo para evaluar el progreso o desempeño en una tarea o actividad, permitiendo

identificar tanto las áreas de fortaleza como aquellas que requerían mayor trabajo o apoyo. Por lo tanto, permitió medir el nivel de logro en la competencia “escribir diversos tipos de textos” tanto en el pretest como en el postest.

En el marco de la investigación, esta herramienta tuvo el propósito de evaluar los niveles de desarrollo de dicha competencia a través de los siguientes criterios:

Logro esperado (2): Se utilizó esta categoría para indicar que el estudiante había completado la tarea o actividad de manera satisfactoria y exitosa, alcanzando los objetivos establecidos o cumpliendo con los estándares esperados. Representó el nivel más alto en la escala, reflejando un alto grado de competencia y autonomía.

En proceso (1): Se empleó esta categoría cuando el estudiante progresaba adecuadamente en la tarea o actividad, pero aún no alcanzaba completamente los objetivos o estándares establecidos. Indicó un nivel intermedio de desempeño, en el que se evidenciaban avances y la superación de ciertos obstáculos, aunque todavía quedaba trabajo por hacer para llegar al nivel deseado.

En inicio (0): Se aplicó esta categoría cuando el estudiante presentaba dificultades significativas en la tarea o actividad, requiriendo asistencia adicional para completarla de manera satisfactoria. Esto sugeriría la necesidad de orientación, apoyo o recursos adicionales para superar los desafíos y alcanzar los objetivos establecidos.

- La ficha

La ficha fue el instrumento empleado dentro de la técnica de fichaje en la investigación para recopilar, organizar y almacenar información de manera estructurada. Consistió en una tarjeta, hoja o formulario donde se registraron datos específicos relacionados con el objeto de estudio. Este instrumento resultó versátil y se adaptó a distintos tipos de investigaciones y necesidades de recolección de datos.

A continuación, se describen sus principales características y uso en la investigación:

Estructura y formato: Las fichas adoptan diferentes estructuras y formatos según los requerimientos de la investigación y los tipos de datos que se necesitan recopilar. Podrían presentarse en tarjetas de papel, hojas impresas o formularios digitales. Su estructura incluyó campos o secciones para registrar información específica, como el nombre del autor, el título de la obra, la fecha, la categoría, el contenido y comentarios relevantes.

Campos de información: Cada ficha fue diseñada para recopilar datos relevantes sobre un tema específico. Los campos de información variaron según el tipo de investigación, pero generalmente incluyen detalles como datos personales, características del objeto de estudio, eventos o actividades observadas, resultados de mediciones o respuestas a preguntas específicas.

Sistematización y organización: Una vez completadas, las fichas fueron organizadas y clasificadas conforme a los objetivos de la investigación y las categorías identificadas. Esto facilitó el análisis posterior de los datos y permitió identificar patrones, tendencias y relaciones entre variables.

Facilidad de almacenamiento y recuperación: Las fichas proporcionarán una forma ordenada y compacta de almacenar la información recolectada durante la investigación. Se archivaron en carpetas físicas o digitales, lo que facilitó su acceso y recuperación cuando fue necesario para el análisis o la presentación de resultados.

Control de calidad: El uso de fichas en la investigación permitió mantener un control de calidad sobre los datos recolectados. Al estandarizar el formato de recolección y proporcionar instrucciones claras para su llenado, se reducirá la probabilidad de errores o inconsistencias en la información recopilada.

3.3.2. PARA LA PRESENTACIÓN DE DATOS

Para este procedimiento, se utilizaron cuadros y gráficos con el propósito de organizar, resumir y visualizar la información de manera clara y sistemática. Los cuadros permitieron estructurar los datos de forma ordenada, facilitando su interpretación y comparación entre diferentes categorías o grupos de estudio. Por otro lado, los gráficos representaron visualmente las tendencias, distribuciones y relaciones entre las variables analizadas, lo que permitió una comprensión más rápida y efectiva de los resultados. Se emplearon distintos tipos de gráficos, como barras, líneas y circulares, según la naturaleza de los datos y los objetivos del análisis. Además, la combinación de estos recursos permitió resaltar patrones, identificar diferencias significativas y extraer conclusiones fundamentadas, contribuyendo a una presentación más precisa y accesible de la información obtenida en la investigación.

3.3.3. PARA EL ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Este procedimiento fue crucial, puesto que permitieron extraer conclusiones significativas a partir de los datos recopilados. En el presente trabajo, para el procesamiento de datos se emplearon cuadros de distribución de frecuencias, los cuales estructuraron los datos en forma de tabla, permitiendo una organización clara de la información recolectada sobre la variable observada. Asimismo, la información recopilada se representó mediante gráficos de barras, lo que facilitó la visualización de tendencias y comparaciones entre categorías. Además, se utilizó el aplicativo SPSS 2025 para llevar a cabo los cálculos y análisis estadísticos de manera precisa y eficiente.

Para el análisis de la información, se consideraron dos enfoques principales. En primer lugar, el análisis descriptivo, que implicó la descripción y el resumen de los datos medidas mediante estadísticas como la media, la mediana, la moda y la desviación estándar, proporcionando una visión general de la distribución y las características de los datos. En segundo lugar, se aplicó el análisis inferencial, el cual

incluyó la realización de pruebas estadísticas con el fin de extraer conclusiones sobre una población más amplia a partir de la muestra analizada. Entre las técnicas utilizadas se encontraban las pruebas de hipótesis como Prueba T de Student, pruebas de normalidad, análisis de confiabilidad de Alfa de Cronbach seleccionadas según la naturaleza de los datos y los objetivos de la investigación.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS

4.1. RESULTADOS DEL PRETEST

El pretest estuvo conformado por una prueba antes del tratamiento a una muestra de 28 estudiantes en cada grupo, estuvo conformado por 20 ítems, divididos en 4 dimensiones las cuales se detallan de la siguiente manera:

Dimensión 1: Adecúa el texto a la situación comunicativa

Conformado por 5 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

1. Considera el propósito comunicativo en su escrito.
2. Considera el destinatario en su escrito.
3. Considera los tipos de texto en su escrito.
4. Considera fuentes de información en su escrito.
5. Ubica el contexto cultural de la información en su escrito.

Dimensión 2: Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada

Conformado por 5 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

6. Escribe textos de forma coherente y cohesionada.
7. Ordena las ideas en torno a un tema.
8. Ordena las ideas de manera lógica.
9. Establece relaciones entre las ideas, como causa-efecto.
10. Incorpora un vocabulario adecuado en su escrito.

Dimensión 3: Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente

Conformado por 5 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

11. Utiliza recursos gramaticales y ortográficos en su escrito.

12. Utiliza recursos para dar sentido a su texto.

13. Emplea algunas figuras retóricas en su escrito.

14. Elabora juegos verbales en su escrito.

15. Incorpora sus experiencias y emociones en su escrito.

Dimensión 4: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.

Conformado por 5 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

16. Revisa el texto para determinar si se ajusta a la situación comunicativa.

17. Revisa el texto ve si hay contradicciones o reiteraciones innecesarias.

18. Reflexiona para el uso de conectores y referentes.

19. Revisa el uso de los recursos ortográficos empleados en su texto y verifica si falta alguno.

20. Explica el efecto de su texto en los lectores para compartirlo con otros.

Tabla 4

Resultados pretest: “El método de aprendizaje de la gamificación para mejorar la competencia escribe diversos tipos de textos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María – 2024”

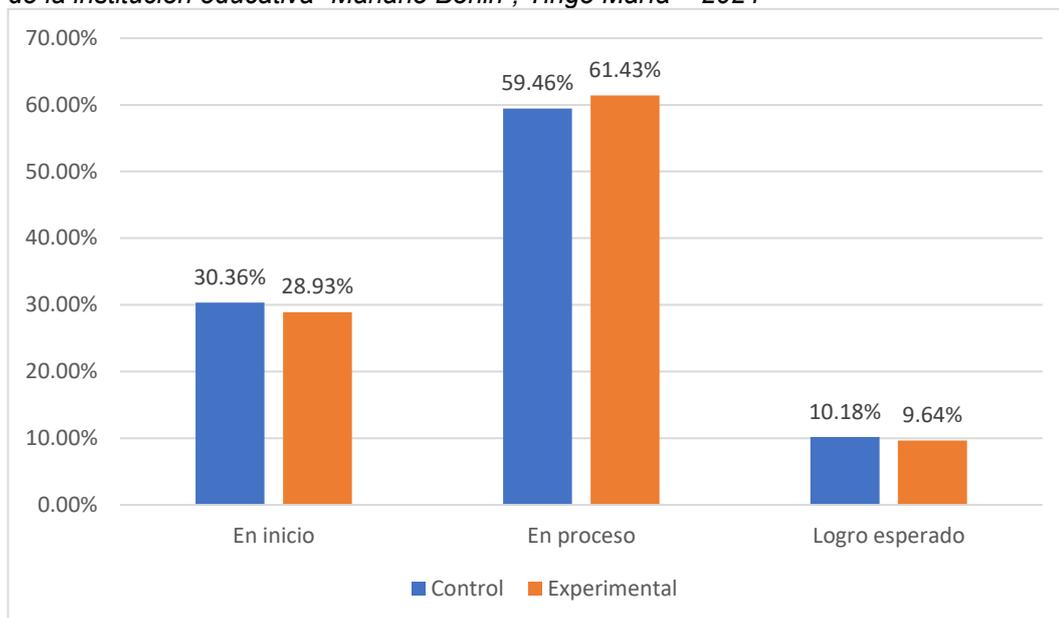
N°	Indicadores	Grupo de control								Grupo experimental							
		En inicio		En proceso		Logro esperado		Total		En inicio		En proceso		Logro esperado		Total	
		fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
1	Considera el propósito comunicativo en su escrito.	6	21.43	13	46.43	9	32.14	28	100	5	17.86	14	50.00	9	32.14	28	100
2	Considera el destinatario en su escrito.	6	21.43	16	57.14	6	21.43	28	100	7	25.00	15	53.57	6	21.43	28	100
3	Considera los tipos de texto en su escrito.	7	25.00	17	60.71	4	14.29	28	100	3	10.71	21	75.00	4	14.29	28	100
4	Considera fuentes de información en su escrito.	10	35.71	18	64.29	0	0.00	28	100	10	35.71	18	64.29	0	0.00	28	100
5	Ubica el contexto cultural de la información en su escrito.	10	35.71	16	57.14	2	7.14	28	100	10	35.71	16	57.14	2	7.14	28	100
6	Escribe textos de forma coherente y cohesionada.	10	35.71	15	53.57	3	10.71	28	100	10	35.71	15	53.57	3	10.71	28	100
7	Ordena las ideas en torno a un tema.	10	35.71	13	46.43	5	17.86	28	100	9	32.14	14	50.00	5	17.86	28	100
8	Ordena las ideas de manera lógica.	6	21.43	18	64.29	4	14.29	28	100	4	14.29	20	71.43	4	14.29	28	100
9	Establece relaciones entre las ideas, como causa-efecto.	9	32.14	18	64.29	1	3.57	28	100	9	32.14	18	64.29	1	3.57	28	100
10	Incorpora un vocabulario adecuado en su escrito.	8	28.57	14	50.00	6	21.43	28	100	8	28.57	14	50.00	6	21.43	28	100
11	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos en su escrito.	9	32.14	19	67.86	0	0.00	28	100	8	28.57	20	71.43	0	0.00	28	100
12	Utiliza recursos para dar sentido a su texto.	5	17.86	21	75.00	2	7.14	28	100	4	14.29	22	78.57	2	7.14	28	100
13	Emplea algunas figuras retóricas en su escrito.	7	25.00	21	75.00	0	0.00	28	100	6	21.43	22	78.57	0	0.00	28	100
14	Elabora juegos verbales en su escrito.	9	32.14	16	57.14	3	10.71	28	100	9	32.14	16	57.14	3	10.71	28	100
15	Incorpora sus experiencias y emociones en su escrito.	9	32.14	17	60.71	2	7.14	28	100	8	28.57	18	64.29	2	7.14	28	100
16	Revisa el texto para determinar si se ajusta a la situación comunicativa.	12	42.86	15	53.57	1	3.57	28	100	10	35.71	17	60.71	1	3.57	28	100

17	Revisa el texto ve si hay contradicciones o reiteraciones innecesarias.	8	28.57	18	64.29	2	7.14	28	100	10	35.71	17	60.71	1	3.57	28	100
18	Reflexiona para el uso de conectores y referentes.	9	32.14	16	57.14	3	10.71	28	100	11	39.29	16	57.14	1	3.57	28	100
19	Revisa el uso de los recursos ortográficos empleados en su texto y verifica si falta alguno.	12	42.86	13	46.43	3	10.71	28	100	12	42.86	13	46.43	3	10.71	28	100
20	Explica el efecto de su texto en los lectores para compartirlo con otros.	8	28.57	19	67.86	1	3.57	28	100	9	32.14	18	64.29	1	3.57	28	100
Total			30.36		59.46		10.17				28.93		61.43		9.64		

Nota. Escala de valoración pretest

Figura 1

Resultados pretest: “El método de aprendizaje de la gamificación para mejorar la competencia escribe diversos tipos de textos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María – 2024”



Nota. Tabla 4

c. Análisis e interpretación del grupo de control

Podemos observar con atención que en la tabla 4 y en la figura 1, que el grupo de control estuvo conformado por un total de 28 estudiantes. De este grupo, un 30.36% se ubica en la escala denominada En inicio, un 59.46% se encuentra en la escala En proceso y un 10.18% en la escala de logro esperado en la mejora de la competencia de escribe diversos tipos de textos.

d. Análisis e interpretación del grupo experimental

Podemos apreciar que en la tabla 4 y figura 1, se muestra claramente que el grupo experimental estuvo conformado por un total de 28 estudiantes. De estos, el 28.93% se ubica en la escala En inicio. Adicionalmente, el 61.43% de los estudiantes se encuentra en la escala En proceso, mientras que un 9.64% alcanzó la escala de logro esperado en la mejora de la competencia escribe diversos tipos de textos.

Esto sugiere que, al analizar los resultados, entre ambos grupos seleccionados para el estudio, no existe una diferencia significativa y notable en el nivel de la competencia: escribe diversos tipos de textos. Se observa

una diferencia mínima y poco relevante en cada escala, en términos estadísticos, podemos inferir que ambos grupos se encuentran en el mismo nivel, antes de ser sometidos al tratamiento que involucra la implementación del método de aprendizaje de la gamificación. Por lo tanto, se concluye que no hay diferencias notables que impacten el proceso de aprendizaje previo a la intervención en ambos grupos.

4.2. RESULTADOS DE LAS DIMENSIONES EN LA PREPRUEBA

DIMENSIÓN 1: ADECÚA EL TEXTO A LA SITUACIÓN COMUNICATIVA

Conformado por 5 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

1. Considera el propósito comunicativo en su escrito.
2. Considera el destinatario en su escrito.
3. Considera los tipos de texto en su escrito.
4. Considera fuentes de información en su escrito.
5. Ubica el contexto cultural de la información en su escrito.

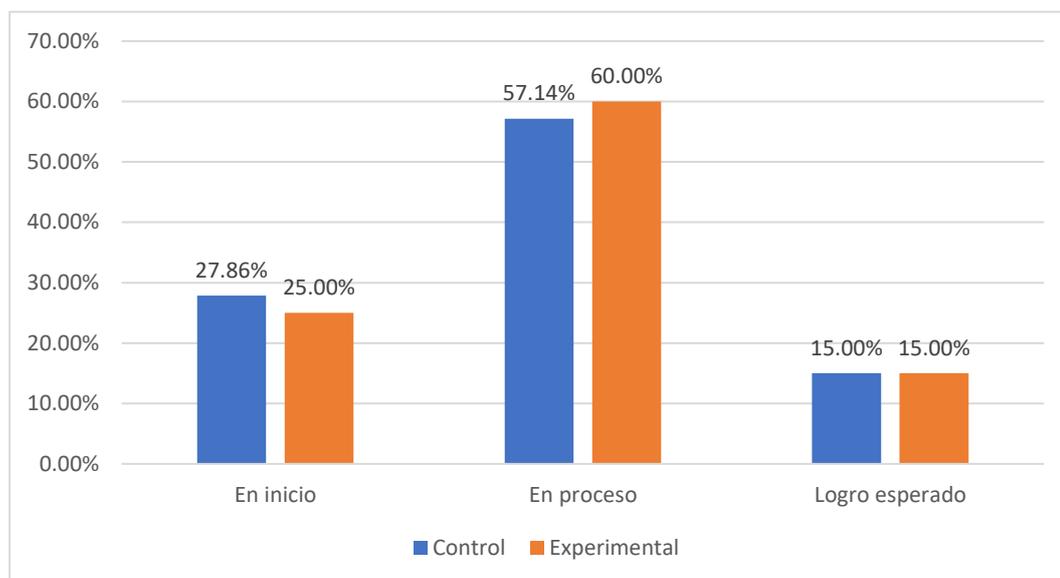
Tabla 5*Resultados de la preprueba de la dimensión 1: Adecúa el texto a la situación comunicativa*

N°	Indicadores	Grupo de control								Grupo experimental							
		En inicio		En proceso		Logro esperado		Total		En inicio		En proceso		Logro esperado		Total	
		fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
1	Considera el propósito comunicativo en su escrito.	6	21.43	13	46.43	9	32.14	28	100	5	17.86	14	50.00	9	32.14	28	100
2	Considera el destinatario en su escrito.	6	21.43	16	57.14	6	21.43	28	100	7	25.00	15	53.57	6	21.43	28	100
3	Considera los tipos de texto en su escrito.	7	25.00	17	60.71	4	14.29	28	100	3	10.71	21	75.00	4	14.29	28	100
4	Considera fuentes de información en su escrito.	10	35.71	18	64.29	0	0.00	28	100	10	35.71	18	64.29	0	0.00	28	100
5	Ubica el contexto cultural de la información en su escrito.	10	35.71	16	57.14	2	7.14	28	100	10	35.71	16	57.14	2	7.14	28	100
Total		27.86		57.14		15.00				25.00		60.00		15.00			

Nota. Tabla 4

Figura 2

Resultados de la preprueba de la dimensión 1: Adecúa el texto a la situación comunicativa



Nota. Tabla 5

a. Análisis e interpretación del grupo de control

Podemos observar con atención que en la tabla 5 y figura 2, que el grupo de control estuvo conformado por 28 estudiantes. De este grupo el 27.86% se ubica en la escala denominada En inicio, un 57.14% se encuentra en la escala En proceso y un 15.00% en la escala de logro esperado en la mejora de la dimensión 1: Adecúa el texto a la situación comunicativa

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

Podemos apreciar que en la tabla 5 y figura 2, se muestra claramente que el grupo experimental estuvo conformado por un total de 28 estudiantes. De estos, el 25.00% se ubica en la escala En inicio, adicionalmente, un 60.00% de los estudiantes se encuentran en la escala En proceso, mientras que un 15.00% alcanzó la escala de logro esperado en la mejora de la dimensión 1: Adecúa el texto a la situación comunicativa

Esto sugiere que, al analizar los resultados, entre ambos grupos seleccionados para el estudio, no existe una diferencia significativa y notable en el nivel de la dimensión 1: Adecúa el texto a la situación comunicativa. Esta diferencia, al ser mínima y poco relevante en cada escala, en términos

estadísticos, podemos inferir que ambos grupos se encuentran en el mismo nivel, antes de ser sometidos al tratamiento que involucra la implementación del método de aprendizaje de la gamificación. Por lo tanto, se concluye que no hay diferencias notables que impacten el proceso de aprendizaje previo a la intervención en ambos grupos.

DIMENSIÓN 2: ORGANIZA Y DESARROLLA LAS IDEAS DE FORMA COHERENTE Y COHESIONADA

Conformado por 5 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

6. Escribe textos de forma coherente y cohesionada.
7. Ordena las ideas en torno a un tema.
8. Ordena las ideas de manera lógica.
9. Establece relaciones entre las ideas, como causa-efecto.
10. Incorpora un vocabulario adecuado en su escrito.

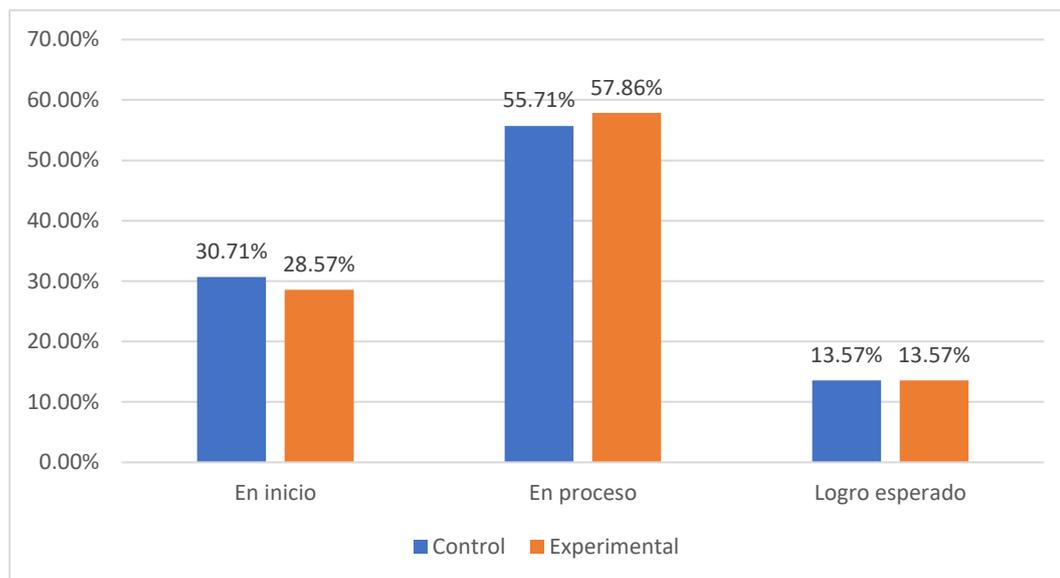
Tabla 6*Resultados de la preprueba de la dimensión 2: Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada*

N°	Indicadores	Grupo de control								Grupo experimental							
		En inicio		En proceso		Logro esperado		Total		En inicio		En proceso		Logro esperado		Total	
		fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
6	Escribe textos de forma coherente y cohesionada.	10	35.71	15	53.57	3	10.71	28	100	10	35.71	15	53.57	3	10.71	28	100
7	Ordena las ideas en torno a un tema.	10	35.71	13	46.43	5	17.86	28	100	9	32.14	14	50.00	5	17.86	28	100
8	Ordena las ideas de manera lógica.	6	21.43	18	64.29	4	14.29	28	100	4	14.29	20	71.43	4	14.29	28	100
9	Establece relaciones entre las ideas, como causa-efecto.	9	32.14	18	64.29	1	3.57	28	100	9	32.14	18	64.29	1	3.57	28	100
10	Incorpora un vocabulario adecuado en su escrito.	8	28.57	14	50.00	6	21.43	28	100	8	28.57	14	50.00	6	21.43	28	100
	Total		30.71		55.71		13.57				28.57		57.86		13.57		

Nota. Tabla 4

Figura 3

Resultados de la preprueba de la dimensión 2: Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada



Nota. Tabla 6

a. Análisis e interpretación del grupo de control

Podemos observar con atención que en la tabla 6 y figura 3, que el grupo de control estuvo conformado por 28 estudiantes. De este grupo el 30.71% se ubica en la escala denominada En inicio, un 55.71% en la escala En proceso y un 13.57% en la escala de logro esperado en la mejora de la dimensión 2: Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

Podemos apreciar que en la tabla 6 y figura 3, se muestra claramente que el grupo experimental estuvo conformado por 28 estudiantes. De estos, el 28.57% se ubica en la escala En inicio, adicionalmente un 57.86% de los estudiantes se encuentran en la escala En proceso, mientras que un 13.57% alcanzó la escala de logro esperado en la mejora de la dimensión 2: Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.

Esto sugiere que, al analizar los resultados, entre ambos grupos seleccionados para el estudio, no existe una diferencia significativa y notable en el desarrollo de la de la dimensión 2: Organiza y desarrolla las ideas de

forma coherente y cohesionada. Esta diferencia, al ser mínima y poco relevante en cada escala, en términos estadísticos, podemos inferir que ambos grupos se encuentran en el mismo nivel, antes de ser sometidos al tratamiento que involucra la implementación del método de aprendizaje de la gamificación. Por lo tanto, se concluye que no hay diferencias notables que impacten el proceso de aprendizaje previo a la intervención en ambos grupos.

DIMENSIÓN 3: UTILIZA CONVENCIONES DEL LENGUAJE ESCRITO DE FORMA PERTINENTE

Conformado por 5 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

11. Utiliza recursos gramaticales y ortográficos en su escrito.
12. Utiliza recursos para dar sentido a su texto.
13. Emplea algunas figuras retóricas en su escrito.
14. Elabora juegos verbales en su escrito.
15. Incorpora sus experiencias y emociones en su escrito.

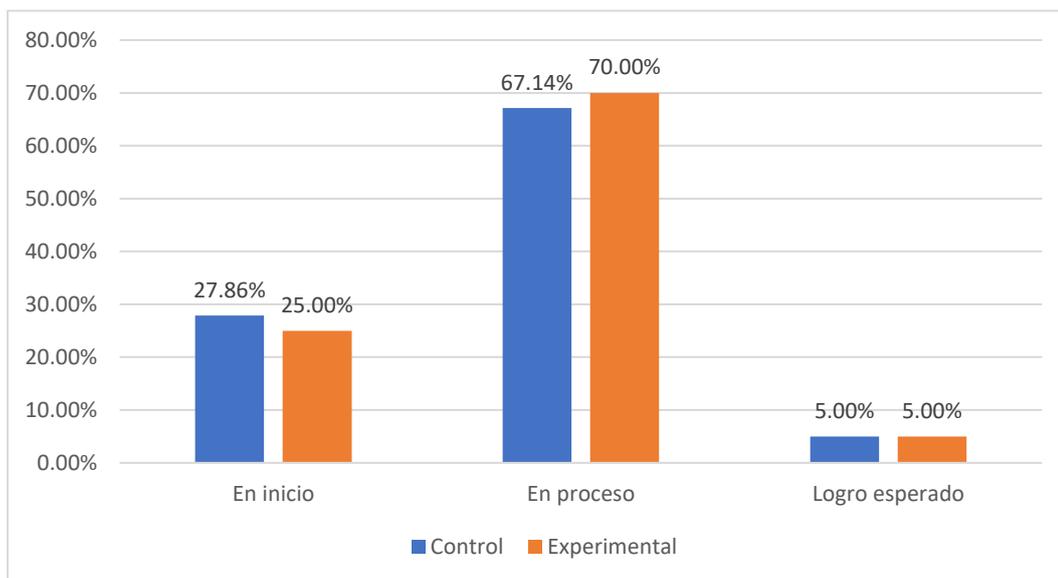
Tabla 7*Resultados de la preprueba de la dimensión 3: utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente*

N°	Indicadores	Grupo de control								Grupo experimental							
		En inicio		En proceso		Logro esperado		Total		En inicio		En proceso		Logro esperado		Total	
		fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
11	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos en su escrito.	9	32.14	19	67.86	0	0.00	28	100	8	28.57	20	71.43	0	0.00	28	100
12	Utiliza recursos para dar sentido a su texto.	5	17.86	21	75.00	2	7.14	28	100	4	14.29	22	78.57	2	7.14	28	100
13	Emplea algunas figuras retóricas en su escrito.	7	25.00	21	75.00	0	0.00	28	100	6	21.43	22	78.57	0	0.00	28	100
14	Elabora juegos verbales en su escrito.	9	32.14	16	57.14	3	10.71	28	100	9	32.14	16	57.14	3	10.71	28	100
15	Incorpora sus experiencias y emociones en su escrito.	9	32.14	17	60.71	2	7.14	28	100	8	28.57	18	64.29	2	7.14	28	100
Total		27.86		67.14		5.00				25.00		70.00		5.00			

Nota. Tabla 4

Figura 4

Resultados de la preprueba de la dimensión 3: Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente



Nota. Tabla 7

a. Análisis e interpretación del grupo de control

Podemos observar con atención que en la tabla 7 y figura 4, que el grupo de control estuvo conformado por 28 estudiantes. De este grupo el 27.86% se ubica en la escala denominada En inicio, un 67.14% se encuentra en la escala En proceso y un 5.00% en la escala de logro esperado en la mejora de la dimensión 3: Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

Podemos apreciar que en la tabla 7 y figura 4, se muestra claramente que el grupo experimental estuvo conformado por un total 28 estudiantes. De estos, el 25.00% se ubica en la escala En inicio, adicionalmente, un 70.00% de los estudiantes se encuentran en la escala En proceso, mientras que un 5.00% alcanzó la escala de logro esperado en la mejora de la dimensión 3: Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.

Esto sugiere que, al analizar los resultados, entre ambos grupos seleccionados para el estudio, no existe una diferencia significativa en el desarrollo de la de la dimensión 3: Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. Esta diferencia, al ser mínima y poco relevante en cada

escala, en términos estadísticos, podemos inferir que ambos grupos se encuentran en el mismo nivel, antes de ser sometidos al tratamiento que involucra la implementación del método de aprendizaje de la gamificación. Por lo tanto, se concluye que no hay diferencias notables que impacten el proceso de aprendizaje previo a la intervención en ambos grupos.

DIMENSIÓN 4: REFLEXIONA Y EVALÚA LA FORMA, EL CONTENIDO Y CONTEXTO DEL TEXTO ESCRITO.

Conformado por 5 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

16. Revisa el texto para determinar si se ajusta a la situación comunicativa.
17. Revisa el texto ve si hay contradicciones o reiteraciones innecesarias.
18. Reflexiona para el uso de conectores y referentes.
19. Revisa el uso de los recursos ortográficos empleados en su texto y verifica si falta alguno.
20. Explica el efecto de su texto en los lectores para compartirlo con otros.

Tabla 8

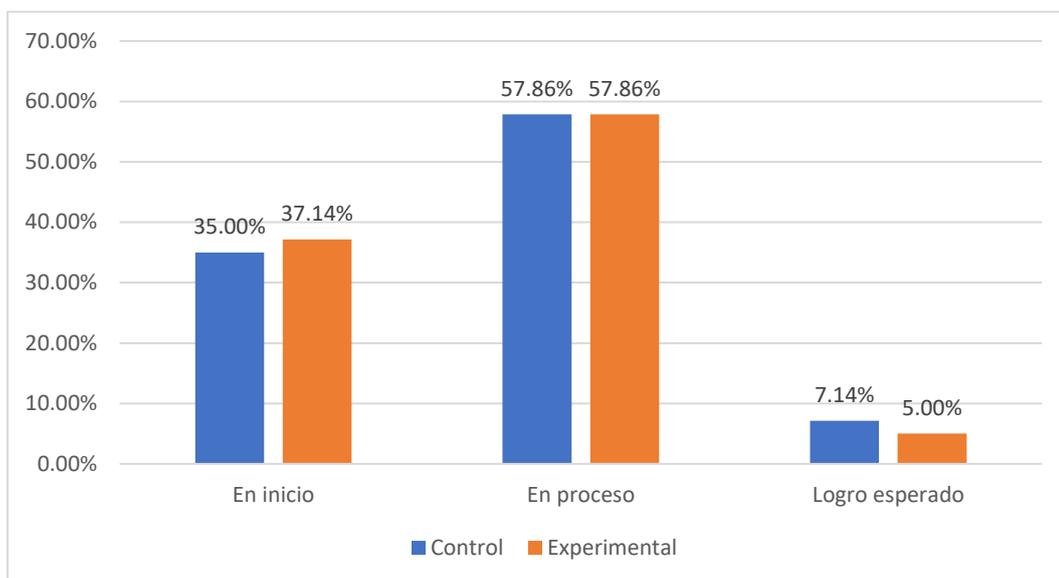
Resultados de la preprueba de la dimensión 4: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito

N°	Indicadores	Grupo de control								Grupo experimental							
		En inicio		En proceso		Logro esperado		Total		En inicio		En proceso		Logro esperado		Total	
		fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
16	Revisa el texto para determinar si se ajusta a la situación comunicativa.	12	42.86	15	53.57	1	3.57	28	100	10	35.71	17	60.71	1	3.57	28	100
17	Revisa el texto ve si hay contradicciones o reiteraciones innecesarias.	8	28.57	18	64.29	2	7.14	28	100	10	35.71	17	60.71	1	3.57	28	100
18	Reflexiona para el uso de conectores y referentes.	9	32.14	16	57.14	3	10.71	28	100	11	39.29	16	57.14	1	3.57	28	100
19	Revisa el uso de los recursos ortográficos empleados en su texto y verifica si falta alguno.	12	42.86	13	46.43	3	10.71	28	100	12	42.86	13	46.43	3	10.71	28	100
20	Explica el efecto de su texto en los lectores para compartirlo con otros.	8	28.57	19	67.86	1	3.57	28	100	9	32.14	18	64.29	1	3.57	28	100
Total		35.00		57.86		7.14				37.14		57.86		5.00			

Nota. Tabla 4

Figura 5

Resultados de la preprueba de la dimensión 4: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito



Nota. Tabla 8

a. Análisis e interpretación del grupo de control

Podemos observar con atención que en la tabla 8 y figura 5, que el grupo de control estuvo conformado por 28 estudiantes. De este grupo el 35.00% se ubica en la escala denominada En inicio, un 57.86% se encuentra en la escala En proceso y un 7.14% en la escala de logro esperado en la mejora de la dimensión 4: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

Podemos apreciar que en la tabla 8 y figura 5, se muestra claramente que el grupo experimental estuvo conformado por un total de 28 estudiantes. De estos el 37.14% se ubica en la escala En inicio, adicionalmente, un 57.86% de los estudiantes se encuentra en la escala En proceso, mientras que un 7,14% en la escala de logro esperado en la mejora de la dimensión 4: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.

Esto sugiere que, al analizar los resultados, entre ambos grupos seleccionados para el estudio, no existe una diferencia significativa en el desarrollo de la de la dimensión: Utiliza convenciones del lenguaje escrito de

forma pertinente. Esta diferencia, al ser mínima y poco relevante en cada escala, en términos estadísticos, podemos inferir que ambos grupos se encuentran en el mismo nivel, antes de ser sometidos al tratamiento que involucra la implementación del método de aprendizaje de la gamificación. Por lo tanto, se concluye que no hay diferencias notables que impacten el proceso de aprendizaje previo a la intervención en ambos grupos.

4.3. RESULTADOS DE LA POSPRUEBA

La posprueba estuvo conformada por 20 indicadores de evaluación provenientes la variable problema, del grupo de control (28 estudiantes) y del grupo experimental (28 estudiantes) las cuales se agruparon en 4 dimensiones y cada una de ellas con sus respectivos indicadores, tal como se muestran a continuación:

Dimensión 1: adecúa el texto a la situación comunicativa

Conformado por 5 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

1. Considera el propósito comunicativo en su escrito.
2. Considera el destinatario en su escrito.
3. Considera los tipos de texto en su escrito.
4. Considera fuentes de información en su escrito.
5. Ubica el contexto cultural de la información en su escrito.

Dimensión 2: Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada

Conformado por 5 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

6. Escribe textos de forma coherente y cohesionada.
7. Ordena las ideas en torno a un tema.

8. Ordena las ideas de manera lógica.
9. Establece relaciones entre las ideas, como causa-efecto.
10. Incorpora un vocabulario adecuado en su escrito.

Dimensión 3: Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente

Conformado por 5 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

11. Utiliza recursos gramaticales y ortográficos en su escrito.
12. Utiliza recursos para dar sentido a su texto.
13. Emplea algunas figuras retóricas en su escrito.
14. Elabora juegos verbales en su escrito.
15. Incorpora sus experiencias y emociones en su escrito.

Dimensión 4: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.

Conformado por 5 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

16. Revisa el texto para determinar si se ajusta a la situación comunicativa.
17. Revisa el texto ve si hay contradicciones o reiteraciones innecesarias.
18. Reflexiona para el uso de conectores y referentes.
19. Revisa el uso de los recursos ortográficos empleados en su texto y verifica si falta alguno.
20. Explica el efecto de su texto en los lectores para compartirlo con otros.

Tabla 9

Resultado de la posprueba: "El método de aprendizaje de la gamificación para mejorar la competencia escribe diversos tipos de textos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa "Mariano Bonin", Tingo María – 2024"

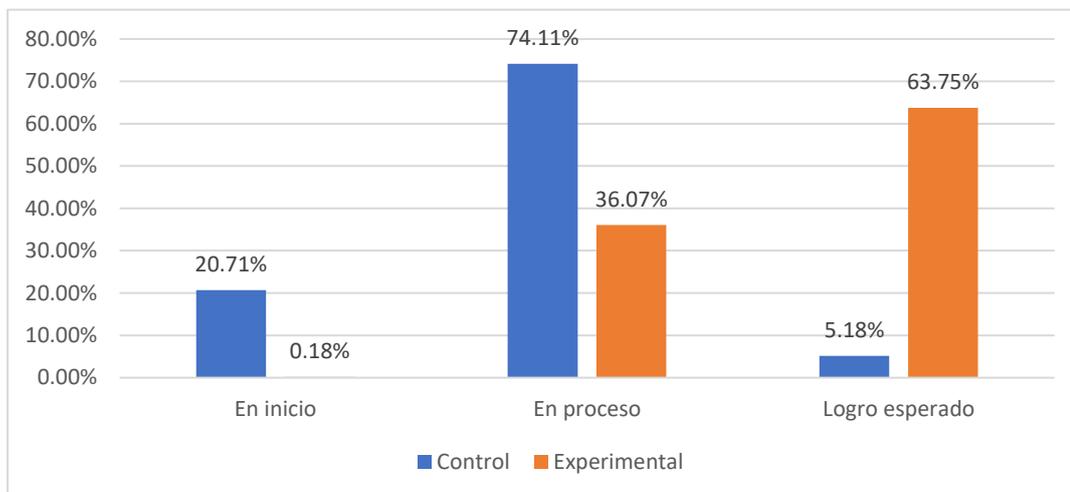
N°	Indicadores	Grupo de control								Grupo experimental							
		En inicio		En proceso		Logro esperado		Total		En inicio		En proceso		Logro esperado		Total	
		fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
1	Considera el propósito comunicativo en su escrito.	0	0.00	21	75.00	7	25.00	28	100	0	0.00	11	39.29	17	60.71	28	100
2	Considera el destinatario en su escrito.	0	0.00	21	75.00	7	25.00	28	100	0	0.00	8	28.57	20	71.43	28	100
3	Considera los tipos de texto en su escrito.	0	0.00	25	89.29	3	10.71	28	100	0	0.00	11	39.29	17	60.71	28	100
4	Considera fuentes de información en su escrito.	4	14.29	24	85.71	0	0.00	28	100	0	0.00	12	42.86	16	57.14	28	100
5	Ubica el contexto cultural de la información en su escrito.	8	28.57	20	71.43	0	0.00	28	100	0	0.00	11	39.29	17	60.71	28	100
6	Escribe textos de forma coherente y cohesionada.	0	0.00	25	89.29	3	10.71	28	100	0	0.00	13	46.43	15	53.57	28	100
7	Ordena las ideas en torno a un tema.	4	14.29	19	67.86	5	17.86	28	100	1	3.57	12	42.86	15	53.57	28	100
8	Ordena las ideas de manera lógica.	1	3.57	26	92.86	1	3.57	28	100	0	0.00	9	32.14	19	67.86	28	100
9	Establece relaciones entre las ideas, como causa-efecto.	10	35.71	18	64.29	0	0.00	28	100	0	0.00	11	39.29	17	60.71	28	100
10	Incorpora un vocabulario adecuado en su escrito.	9	32.14	18	64.29	1	3.57	28	100	0	0.00	2	7.14	26	92.86	28	100
11	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos en su escrito.	1	3.57	27	96.43	0	0.00	28	100	0	0.00	10	35.71	18	64.29	28	100
12	Utiliza recursos para dar sentido a su texto.	4	14.29	24	85.71	0	0.00	28	100	0	0.00	12	42.86	16	57.14	28	100
13	Emplea algunas figuras retóricas en su escrito.	4	14.29	24	85.71	0	0.00	28	100	0	0.00	8	28.57	20	71.43	28	100
14	Elabora juegos verbales en su escrito.	8	28.57	20	71.43	0	0.00	28	100	0	0.00	12	42.86	16	57.14	28	100
15	Incorpora sus experiencias y emociones en su escrito.	7	25.00	19	67.86	2	7.14	28	100	0	0.00	12	42.86	16	57.14	28	100
16	Revisa el texto para determinar si se ajusta a la situación comunicativa.	4	14.29	24	85.71	0	0.00	28	100	0	0.00	13	46.43	15	53.57	28	100

17	Revisa el texto ve si hay contradicciones o reiteraciones innecesarias.	15	53.57	13	46.43	0	0.00	28	100	0	0.00	12	42.86	16	57.14	28	100
18	Reflexiona para el uso de conectores y referentes.	17	60.71	11	39.29	0	0.00	28	100	0	0.00	9	32.14	19	67.86	28	100
19	Revisa el uso de los recursos ortográficos empleados en su texto y verifica si falta alguno.	3	10.71	25	89.29	0	0.00	28	100	0	0.00	7	25.00	21	75.00	28	100
20	Explica el efecto de su texto en los lectores para compartirlo con otros.	17	60.71	11	39.29	0	0.00	28	100	0	0.00	7	25.00	21	75.00	28	100
Total			20.71		74.11		5.18				0.18		36.07		63.75		

Nota. Escala de valoración pretest

Figura 6

Resultado de la posprueba: “El método de aprendizaje de la gamificación para mejorar la competencia escribe diversos tipos de textos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María – 2024”



Nota. Tabla 9

a. Análisis e interpretación del grupo de control

Podemos apreciar con detenimiento que en la tabla 9 y figura 6, que el grupo de control estuvo conformado por un total de 28 estudiantes, donde el 20.71% de ellos se ubica en la escala denominada En inicio, adicionalmente, un 71.11% en la escala En proceso, mientras que un 5.18% en la escala de logro esperado en la mejora de la competencia escribe diversos tipos de textos.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

Podemos apreciar con objetividad que en la tabla 9 y figura 6, se muestra con claridad que el grupo experimental estuvo conformado por un total de 28 estudiantes, de ellos, un 0.18% se ubica en la escala denominada En inicio, adicionalmente, un 36.07% en la escala En proceso, mientras que un 63.05% en la escala de logro esperado en la mejora de la competencia escribe diversos tipos de textos.

Esto sugiere que, al analizar los resultados, entre ambos grupos seleccionados para la investigación, se puede observar que existe una diferencia significativa en la mejora de la competencia: escribe diversos tipos de textos. En términos estadísticos podemos inferir que existen diferencias

significativas entre ambos grupos en cuestión, luego de haber sido sometidos al tratamiento que involucra el innovador método de aprendizaje conocido como la gamificación, al revisar los datos, se visualiza en la escala logro esperado que alcanza un 58.57%, en la escala denominada En proceso, adicionalmente un 38.04%, mientras que en la escala En inicio un 20.53%, todo a favor del grupo experimental que participó en el tratamiento. Por lo tanto, se puede concluir que hay variaciones notables que impactan el proceso de aprendizaje después a la intervención.

4.4. RESULTADOS DE LAS DIMENSIONES DE LA POSPRUEBA

DIMENSIÓN 1: ADECÚA EL TEXTO A LA SITUACIÓN COMUNICATIVA

Conformado por 5 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

1. Considera el propósito comunicativo en su escrito.
2. Considera el destinatario en su escrito.
3. Considera los tipos de texto en su escrito.
4. Considera fuentes de información en su escrito.
5. Ubica el contexto cultural de la información en su escrito.

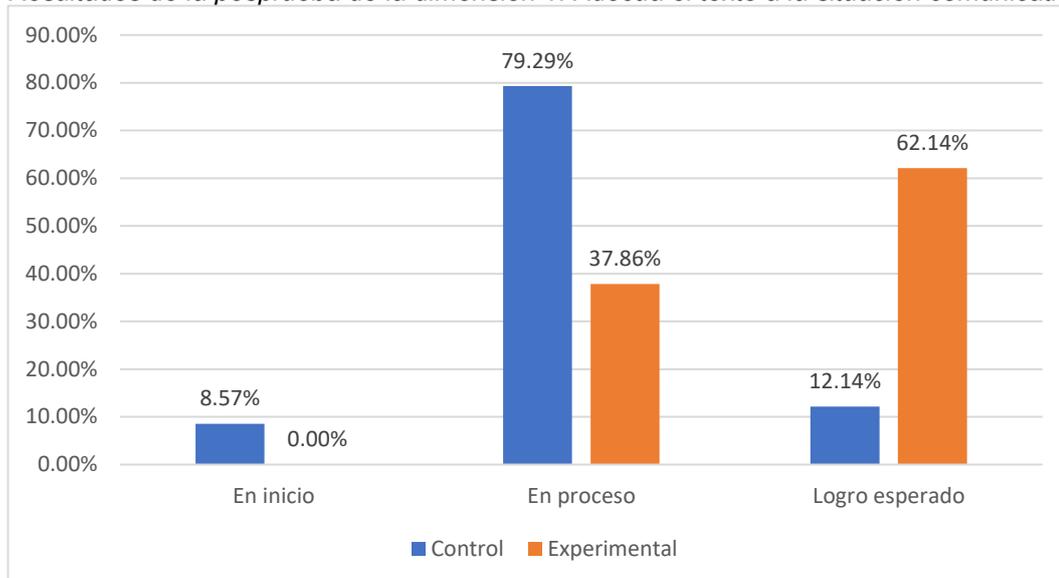
Tabla 10*Resultados de la posprueba de la dimensión 1: Adecúa el texto a la situación comunicativa*

N°	Indicadores	Grupo de control								Grupo experimental							
		En inicio		En proceso		Logro esperado		Total		En inicio		En proceso		Logro esperado		Total	
		fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
1	Considera el propósito comunicativo en su escrito.	0	0.00	21	75.00	7	25.00	28	100	0	0.00	11	39.29	17	60.71	28	100
2	Considera el destinatario en su escrito.	0	0.00	21	75.00	7	25.00	28	100	0	0.00	8	28.57	20	71.43	28	100
3	Considera los tipos de texto en su escrito.	0	0.00	25	89.29	3	10.71	28	100	0	0.00	11	39.29	17	60.71	28	100
4	Considera fuentes de información en su escrito.	4	14.29	24	85.71	0	0.00	28	100	0	0.00	12	42.86	16	57.14	28	100
5	Ubica el contexto cultural de la información en su escrito.	8	28.57	20	71.43	0	0.00	28	100	0	0.00	11	39.29	17	60.71	28	100
Total		8.57		79.29		12.143				0.00		37.86		62.143			

Nota. Tabla 9

Figura 7

Resultados de la posprueba de la dimensión 1: Adecúa el texto a la situación comunicativa



Nota. Tabla 10

a. Análisis e interpretación del grupo de control

Podemos apreciar con detenimiento que en la tabla 10 y figura 7, que el grupo de control estuvo conformado por un total de 28 estudiantes, donde el 8.57% se ubica en la escala denominada En inicio, adicionalmente, el 79.29% en la escala En proceso, mientras que un 12.14% en la escala de logro esperado en el desarrollo de la dimensión 1: Adecúa el texto a la situación comunicativa.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

Podemos observar con objetividad que en la tabla 10 y figura 7, se muestra con claridad que el grupo experimental estuvo conformado por un total de 28 estudiantes y el 0.00% se ubica en la escala denominada En inicio, adicionalmente, el 37.86% en la escala En proceso, mientras que un 62.14% en el nivel de logro esperado en la mejora de la dimensión 1: Adecúa el texto a la situación comunicativa.

Esto sugiere que, al analizar los resultados, entre ambos grupos seleccionados para la investigación, se puede observar que existe una diferencia significativa en el desarrollo de dimensión 1: Adecúa el texto a la situación comunicativa. En términos estadísticos podemos inferir que existen

diferencias significativas entre ambos grupos, luego de haber sido de ser sometidos al tratamiento que involucra el innovador método de aprendizaje conocido como la gamificación, al revisar los datos se visualiza que en la escala de logro esperado 50.00%, adicionalmente, en la escala denominada En proceso se observa un 41.43%, mientras que en la escala En inicio 8.57% a favor del grupo experimental que participó en el tratamiento. Por lo tanto, se puede concluir que existen variaciones notables que impactan el proceso de aprendizaje después a la intervención.

DIMENSIÓN 2: ORGANIZA Y DESARROLLA LAS IDEAS DE FORMA COHERENTE Y COHESIONADA

Conformado por 5 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

6. Escribe textos de forma coherente y cohesionada.
7. Ordena las ideas en torno a un tema.
8. Ordena las ideas de manera lógica.
9. Establece relaciones entre las ideas, como causa-efecto.
10. Incorpora un vocabulario adecuado en su escrito.

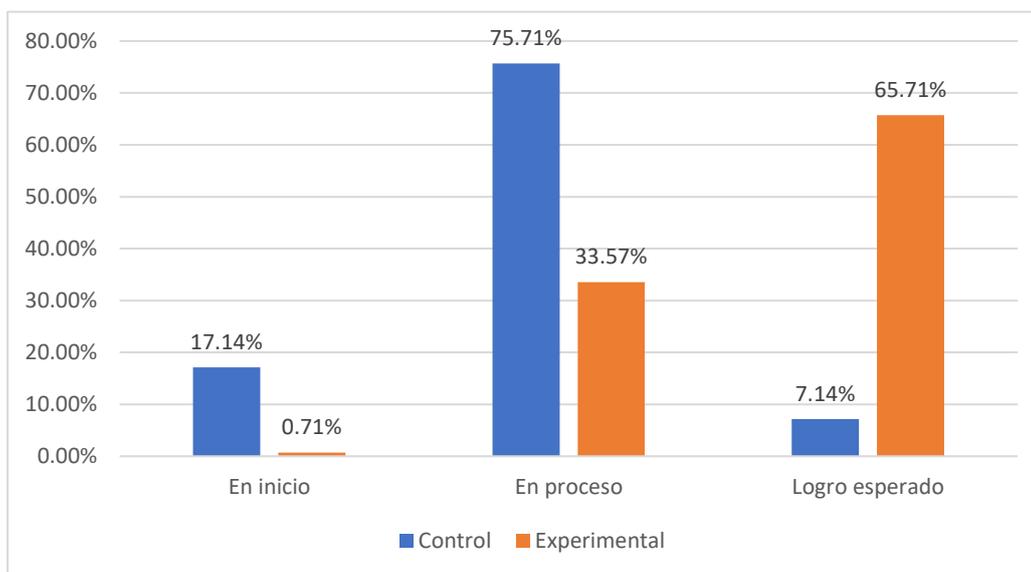
Tabla 11*Resultados de la posprueba de la dimensión 2: Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada*

N°	Indicadores	Grupo de control								Grupo experimental							
		En inicio		En proceso		Logro esperado		Total		En inicio		En proceso		Logro esperado		Total	
		fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
6	Escribe textos de forma coherente y cohesionada.	0	0.00	25	89.29	3	10.71	28	100	0	0.00	13	46.43	15	53.57	28	100
7	Ordena las ideas en torno a un tema.	4	14.29	19	67.86	5	17.86	28	100	1	3.57	12	42.86	15	53.57	28	100
8	Ordena las ideas de manera lógica.	1	3.57	26	92.86	1	3.57	28	100	0	0.00	9	32.14	19	67.86	28	100
9	Establece relaciones entre las ideas, como causa-efecto.	10	35.71	18	64.29	0	0.00	28	100	0	0.00	11	39.29	17	60.71	28	100
10	Incorpora un vocabulario adecuado en su escrito.	9	32.14	18	64.29	1	3.57	28	100	0	0.00	2	7.14	26	92.86	28	100
Total		17.14		75.71		7.14				0.71		33.57		65.71			

Nota. Tabla 9

Figura 8

Resultados de la posprueba de la dimensión 2: Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada



Nota. Tabla 11

a. Análisis e interpretación del grupo de control

Podemos apreciar con detenimiento que en la tabla 11 y figura 8, que el grupo de control estuvo conformado por un total de 28 estudiantes, donde el 17.14% se ubica en la escala denominada En inicio, adicionalmente el 75.71% se encuentra en la escala En proceso, mientras que un 7.14% en la escala de logro esperado en la mejora de la dimensión 2: Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

Podemos apreciar con objetividad que en la tabla 11 y figura 8, se muestra con claridad que el grupo experimental estuvo conformado por un total de 28 estudiantes y el 0.71% se ubica en la escala denominada En inicio, adicionalmente, el 33.57% se encuentra en la escala En proceso, mientras que un 65.71% en la escala de logro esperado en la mejora de la dimensión 2: Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.

Esto sugiere que, al analizar los resultados, entre ambos grupos seleccionados para la investigación, se puede observar que existe una diferencia significativa en la mejora de dimensión 2: Organiza y desarrolla las

ideas de forma coherente y cohesionada. En términos estadísticos podemos inferir que existen diferencias significativas entre ambos grupos en cuestión, luego de haber sido de ser sometidos al tratamiento que involucra el innovador método de aprendizaje conocido como gamificación, al revisar los datos, se visualiza que existe una diferencia de 58.57%, en la escala de Logro esperado, en el nivel en proceso 42.14% y en el nivel en inicio 16.43% a favor del grupo experimental. Por lo tanto, se puede concluir que existen variaciones notables que impactan el proceso de aprendizaje después a la intervención.

DIMENSIÓN 3: UTILIZA CONVENCIONES DEL LENGUAJE ESCRITO DE FORMA PERTINENTE

Conformado por 5 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

11. Utiliza recursos gramaticales y ortográficos en su escrito.
12. Utiliza recursos para dar sentido a su texto.
13. Emplea algunas figuras retóricas en su escrito.
14. Elaboro juegos verbales en su escrito.
15. Incorpora sus experiencias y emociones en su escrito.

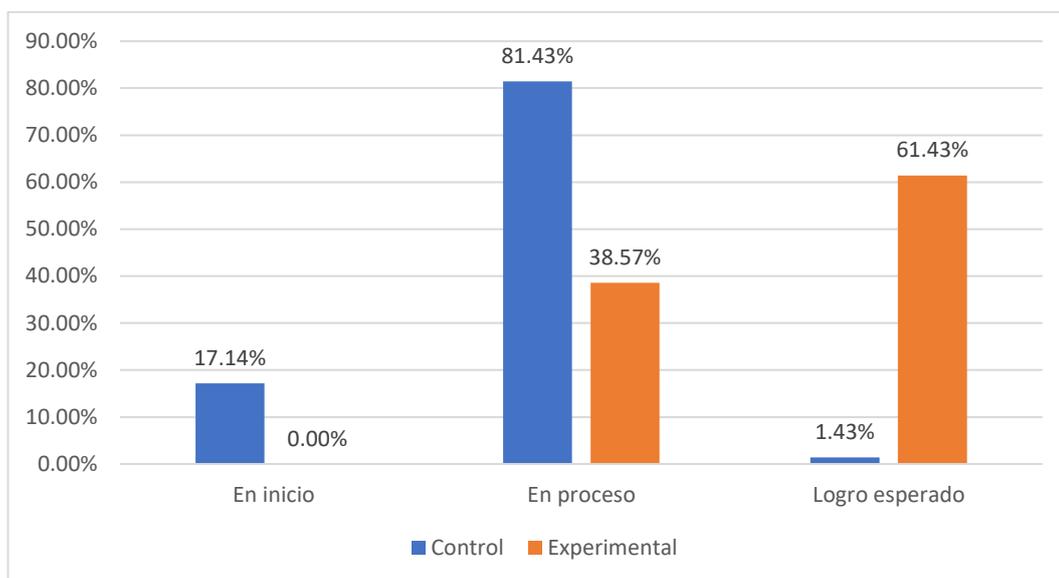
Tabla 12*Resultados de la posprueba de la dimensión 3: Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente*

N°	Indicadores	Grupo de control								Grupo experimental							
		En inicio		En proceso		Logro esperado		Total		En inicio		En proceso		Logro esperado		Total	
		fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
11	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos en su escrito.	1	3.57	27	96.43	0	0.00	28	100	0	0.00	10	35.71	18	64.29	28	100
12	Utiliza recursos para dar sentido a su texto.	4	14.29	24	85.71	0	0.00	28	100	0	0.00	12	42.86	16	57.14	28	100
13	Emplea algunas figuras retóricas en su escrito.	4	14.29	24	85.71	0	0.00	28	100	0	0.00	8	28.57	20	71.43	28	100
14	Elabora juegos verbales en su escrito.	8	28.57	20	71.43	0	0.00	28	100	0	0.00	12	42.86	16	57.14	28	100
15	Incorpora sus experiencias y emociones en su escrito.	7	25.00	19	67.86	2	7.14	28	100	0	0.00	12	42.86	16	57.14	28	100
Total		17.14		81.43		1.43				0.00		38.57		61.43			

Nota. Tabla 9

Figura 9

Resultados de la posprueba de la dimensión 3: Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente



Nota. Tabla 12

a. Análisis e interpretación del grupo de control

Podemos apreciar con detenimiento que en la tabla 12 y figura 9, que el grupo de control estuvo conformado por un total de 28 estudiantes, donde el 17.14% se ubica en la escala denominada En inicio, adicionalmente el 81.43% en la escala En proceso, mientras que un 1.43% en el nivel de logro esperado en la mejora de la dimensión 3: Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

Podemos observar con objetividad que en la tabla 12 y figura 9, se muestra con claridad que el grupo experimental estuvo conformado por un total 28 estudiantes y el 0.00% se ubica en la escala denominada En inicio, adicionalmente, el 38.57% en la escala En proceso, mientras que un 61.43% en el nivel de logro esperado en la mejora de la dimensión 3: Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.

Esto sugiere que, al analizar los resultados, entre ambos grupos seleccionados para la investigación, se puede observar que existe una diferencia significativa en la mejora de dimensión 3: Utiliza convenciones del

lenguaje escrito de forma pertinente. En términos estadísticos podemos inferir que existen diferencias significativas entre ambos grupos, luego de haber sido de ser sometidos al tratamiento que involucra el innovador método conocido como la gamificación, al revisar los datos, se visualiza que existe en el nivel logro destacado una diferencia de 60.00% en la escala Logro esperado, en la escala En proceso 42.86% y en el nivel en inicio 17.14% a favor del grupo experimental. Por lo tanto, se puede concluir que existen variaciones notables que impactan el proceso de aprendizaje después a la intervención.

DIMENSIÓN 4: REFLEXIONA Y EVALÚA LA FORMA, EL CONTENIDO Y CONTEXTO DEL TEXTO ESCRITO.

Conformado por 5 indicadores, con las cuales se recabaron datos, estas son:

16. Revisa el texto para determinar si se ajusta a la situación comunicativa.
17. Revisa el texto ve si hay contradicciones o reiteraciones innecesarias.
18. Reflexiona para el uso de conectores y referentes.
19. Revisa el uso de los recursos ortográficos empleados en su texto y verifica si falta alguno.
20. Explica el efecto de su texto en los lectores para compartirlo con otros.

Tabla 13

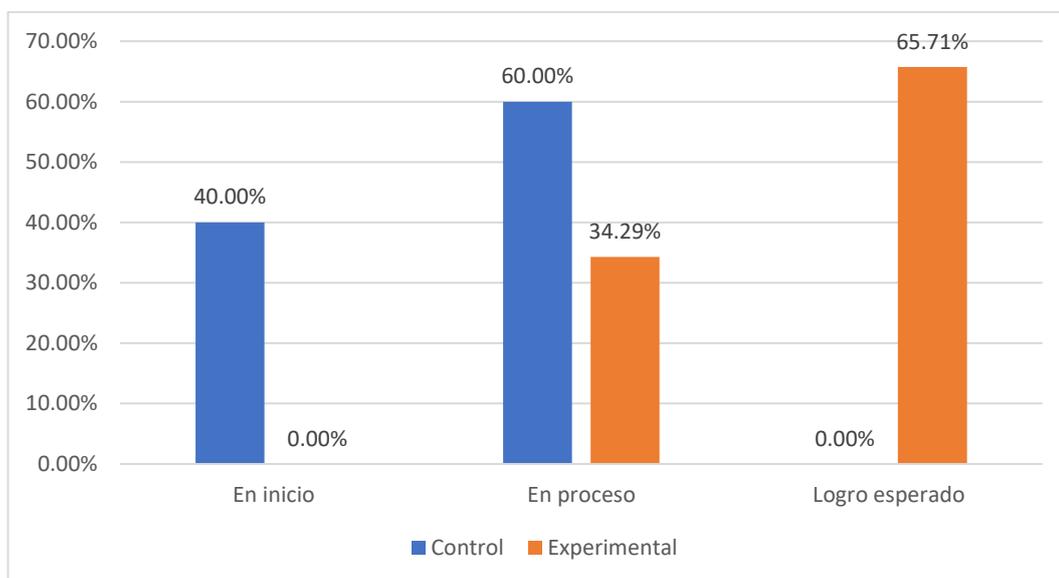
Resultados de la posprueba de la dimensión 4: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito

N°	Indicadores	Grupo de control								Grupo experimental							
		En inicio		En proceso		Logro esperado		Total		En inicio		En proceso		Logro esperado		Total	
		fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%	fi	hi%
16	Revisa el texto para determinar si se ajusta a la situación comunicativa.	4	14.29	24	85.71	0	0.00	28	100	0	0.00	13	46.43	15	53.57	28	100
17	Revisa el texto ve si hay contradicciones o reiteraciones innecesarias.	15	53.57	13	46.43	0	0.00	28	100	0	0.00	12	42.86	16	57.14	28	100
18	Reflexiona para el uso de conectores y referentes.	17	60.71	11	39.29	0	0.00	28	100	0	0.00	9	32.14	19	67.86	28	100
19	Revisa el uso de los recursos ortográficos empleados en su texto y verifica si falta alguno.	3	10.71	25	89.29	0	0.00	28	100	0	0.00	7	25.00	21	75.00	28	100
20	Explica el efecto de su texto en los lectores para compartirlo con otros.	17	60.71	11	39.29	0	0.00	28	100	0	0.00	7	25.00	21	75.00	28	100
Total		40.00		60.00		0				0.00		34.29		65.71			

Nota. Tabla 9

Figura 10

Resultados de la posprueba de la dimensión 4: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito



Nota. Tabla 13

a. Análisis e interpretación del grupo de control

Podemos apreciar con detenimiento que en la tabla 13 y figura 10, que el grupo de control estuvo conformado por un total 28 estudiantes, donde el 40.00% se ubica en la escala denominada En inicio, adicionalmente un 60.00% en la escala En proceso, mientras que un 0.00% en la escala de logro esperado en la mejora de la dimensión 4: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.

b. Análisis e interpretación del grupo experimental

Podemos apreciar con objetividad que en la tabla 13 y figura 10, que el grupo experimental estuvo conformado por un total de 28 estudiantes y el 0.00% se ubica en la escala denominada En inicio, adicionalmente, el 34.29% se ubica en la escala En proceso, mientras que un 65.71% en la escala de Logro esperado en la mejora de la dimensión 4: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.

Esto sugiere que, al analizar los resultados, entre ambos grupos seleccionados para la investigación, se puede observar que existe una diferencia significativa en la mejora de dimensión 4: Reflexiona y evalúa la

forma, el contenido y contexto del texto escrito. En términos estadísticos podemos inferir que existen diferencias significativas entre ambos grupos en cuestión, luego de haber sido de ser sometidos al tratamiento que involucra el innovador método de aprendizaje conocido como la gamificación, puesto que existe una diferencia en la escala Logro esperado 65.71%, en el nivel en proceso 26.71% y en el nivel en inicio 40.00% a favor del grupo experimental. Por lo tanto, se puede concluir que existen variaciones notables que impactan el proceso de aprendizaje después a la intervención.

4.5. DIFERENCIA DE LOS RESULTADOS EN AMBAS PRUEBAS

Tabla 14

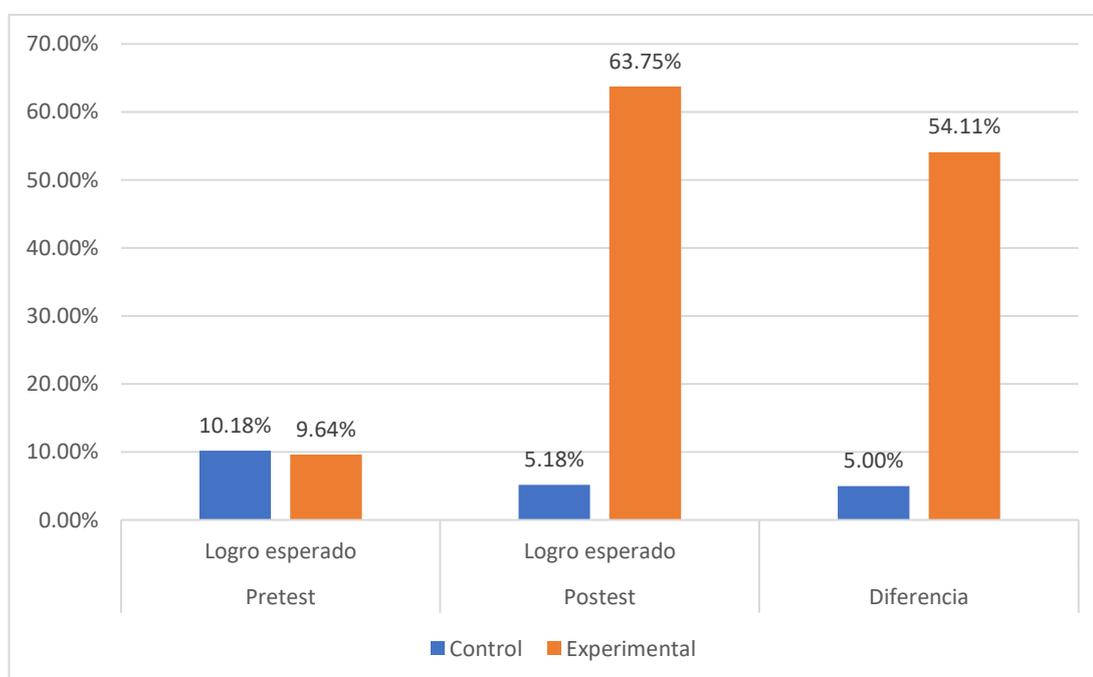
Diferencia de resultados en ambas pruebas

Prueba	Pretest	Postest	Diferencia
Nivel	Logro esperado	Logro esperado	
Control	10.18%	5.18%	5.00%
Experimental	9.64%	63.75%	54.11%

Nota. Tablas 3 y 8

Figura 11

Diferencia de resultados del grupo experimental y control en el pretest y postest



Nota. Tabla 14

a. Análisis e interpretación de la diferencia en el pretest

De la tabla 14 y la figura 11, se puede observar claramente que las mínimas diferencias en la preprueba en ambos grupos, en el nivel de inicio es de 0.54%, en la escala Logro esperado. Esto demuestra que, antes de que se inicie el tratamiento, no existen diferencias estadísticas significativas entre ambos grupos de estudio. Por lo tanto, se puede concluir que, en las condiciones previas al tratamiento, ambos grupos se encontraban en un estado similar en términos de rendimiento.

b. Análisis e interpretación de la diferencia en la posprueba

De la tabla 14 y la figura 11, se puede observar de manera clara y contundente que las diferencias en la posprueba en ambos grupos, en la escala de Logro esperado, es de un notable 58.57%. Este valor resalta que después de la implementación del tratamiento, existen diferencias estadísticas significativas entre ambos grupos de estudiantes. Este hallazgo demuestra de forma evidente la efectividad del uso del método de aprendizaje basado en la gamificación, que se ha utilizado de manera estratégica como herramienta para desarrollar la competencia: Escribe diversos tipos de textos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, ubicada en Tingo María, durante el año 2024. Es importante considerar que estos resultados no solo evidencian los logros en el aprendizaje, sino que también subrayan el potencial que tiene la gamificación para mejorar la calidad educativa en contextos similares.

4.6. PRUEBA DE NORMALIDAD DE DATOS

Utilizaremos este procedimiento estadístico para determinar si los datos de los grupos de control y experimental siguen una distribución normal. Esto implica analizar si los valores se concentran alrededor de la media y disminuyen hacia los extremos. Identificar una posible normalidad en los datos es crucial, ya que muchas técnicas estadísticas tradicionales asumen que los datos son normalmente distribuidos. Con estos resultados, determinaremos un estadígrafo clave para las pruebas de hipótesis, eligiendo entre estadística paramétrica o no paramétrica según lo que los datos indiquen.

Tabla 15
Prueba de normalidad

	Kolmogórov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Control	.108	28	.200*	.928	28	.055
Experimental	.152	28	.094	.917	28	.029

Nota. Procesamiento de datos en SPSS 25

Análisis e Interpretación

Al tener un segmento muestral que consiste en mayor a 50 elementos muestrales, procederemos a tomar la significancia que proporciona el estadígrafo de Kolmogórov-Smirnov. En ambos casos, tanto para el grupo de control como para el grupo experimental, los resultados arrojan datos que son mayores a .05, las cuales se observan en la columna Sig. Esto indica de manera clara que los datos son normales, y por lo tanto, procedemos a tomar la ruta de la estadística paramétrica para nuestro análisis posterior.

4.7. PRUEBA DE HIPÓTESIS

4.7.1. FORMULACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Hi. El método de aprendizaje de la gamificación influye significativamente en la competencia “Escribe diversos tipos de textos” en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María - 2024.

Ho: El método de aprendizaje de la gamificación no influye significativamente en la competencia “Escribe diversos tipos de textos” en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María - 2024.

a. Nivel de significación

$$\alpha = 0,05 \text{ (prueba bilateral)}$$

b. Estadígrafo de prueba

Se hará uso del programa SPSS 25 con la prueba T de Student, por tener datos paramétricos y permitirá la comparación entre dos muestras independientes.

Tabla 16
Prueba T de Student de la hipótesis general

		<i>Prueba T para la igualdad de medias</i>						
		t	Gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
							Inferior	Superior
Grupo	Se asumen varianzas iguales	-16.72	54	.000	-	.94589	-	-
					15.82143		17.71781	13.92504
	No se asumen varianzas iguales	-16.72	53.16	.000	-	.94589	-	-
					15.82143		17.71850	13.92436

Nota. Prueba de hipótesis SPSS 25

c. Región Crítica

Se observa en la tabla del estadístico de contraste el valor de $p=0,000 < 0,05$, tal como se observa en la columna Sig. (Bilateral) quiere decir que existe diferencia significativa entre el promedio del grupo control y el promedio del grupo experimental en el postest.

d. Decisión

Se ha encontrado suficiente evidencia para sostener la efectividad del uso del método de aprendizaje de la gamificación como estrategia para desarrollar la competencia: Escribe diversos tipos de textos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María – 2024, por lo que se acepta la hipótesis alterna.

4.8. PRUEBA DE HIPÓTESIS EN LAS DIMENSIONES

4.8.1. PRUEBA DE HIPÓTESIS EN LA DIMENSIÓN 1

a. Formulación de la hipótesis

Hi1: El método de aprendizaje de la gamificación influye significativamente en la capacidad “Adecúa el texto a la situación comunicativa” en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María - 2024.

Ho1: El método de aprendizaje de la gamificación no influye significativamente en la capacidad “Adecúa el texto a la situación comunicativa” en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María – 2024.

b. Nivel de significación

$$\alpha = 0,05 \text{ (prueba bilateral)}$$

c. Estadígrafo de prueba

Se hará uso del programa SPSS 25 con la prueba T de Student, por tener datos paramétricos y permitirá la comparación entre dos muestras independientes

k

Prueba T de Student de la hipótesis específica 1

Prueba T para la igualdad de medias							
t	gl	Sig. (bilateral)	Diferenci a de medias	Diferenci a de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		
					Inferior	Superior	
Se asumen							
varianzas iguales	-7.942	54	.000	-2.92857	.36873	-3.66783	-2.18932
Grupos	No se						
asumen varianzas iguales	-7.942	53.85	.000	-2.92857	.36873	-3.66787	-2.18927

Nota. Prueba de hipótesis SPSS 25

d. Región Crítica

Se observa en la tabla del estadístico de contraste el valor de $p=0,000 < 0,05$, tal como se observa en la columna Sig. (Bilateral) quiere decir que existe diferencia significativa entre el promedio del grupo control y el promedio del grupo experimental en el postest.

e. Decisión

Se ha encontrado suficiente evidencia para sostener la efectividad del uso del método de aprendizaje de la gamificación como estrategia para desarrollar la dimensión1: Adecúa el texto a la situación comunicativa” en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María - 2024, por lo que se acepta la hipótesis alterna.

4.8.2. PRUEBA DE HIPÓTESIS DIMENSIÓN 2

a. Formulación de la hipótesis

El método de aprendizaje de la gamificación influye en la capacidad “Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada “en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María - 2024.

Ho2: El método de aprendizaje de la gamificación no influye en la capacidad “Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada “en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María - 2024.

b. Nivel de significación

$$\alpha = 0,05 \text{ (prueba bilateral)}$$

c. Estadígrafo de prueba

Se hará uso del programa SPSS 25 con la prueba T de Student, por tener datos paramétricos y permitirá la comparación entre dos muestras independientes

Tabla 17
Prueba T de Student de la hipótesis específica 2

		Prueba T para la igualdad de medias						
		t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
							Inferior	Superior
Grupos	Se asumen varianzas iguales	-10.97	54	.000	-3.750	.34166	-4.434	-3.065
	No se asumen varianzas iguales	-10.97	52.720	.000	-3.750	.34166	-4.435	-3.064

Nota. Prueba de hipótesis SPSS 25

d. Región Crítica

Se observa en la tabla del estadístico de contraste el valor de $p=0,000 < 0,05$, tal como se observa en la columna Sig. (Bilateral) quiere decir que existe diferencia significativa entre el promedio del grupo control y el promedio del grupo experimental en el postest.

e. Decisión

Se ha encontrado suficiente evidencia para sostener la efectividad del uso del método de aprendizaje de la gamificación como estrategia para desarrollar la dimensión 2: Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada “en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María - 2024, por lo que se acepta la hipótesis alterna.

4.8.3. PRUEBA DE HIPÓTESIS DIMENSIÓN 3

a. Formulación de la hipótesis

Hi3: El método de aprendizaje de la gamificación influye en la capacidad “utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente” en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María - 2024.

Ho3: El método de aprendizaje de la gamificación no influye en la capacidad “Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente” en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María - 2024.

b. Nivel de significación

$\alpha = 0,05$ (prueba bilateral)

c. Estadígrafo de prueba

Se hará uso del programa SPSS 25 con la prueba T de Student, por tener datos paramétricos y permitirá la comparación entre dos muestras independientes

Tabla 18
Prueba T de Student de la hipótesis específica 3

		Prueba T para la igualdad de medias						
		t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
Grupo	Se asumen						Inferior	Superior
s	varianzas iguales	-13.40	54	.000	-3.85714	.28769	-4.43393	-3.28036
	No se asumen varianzas iguales	-13.40	50.230	.000	-3.85714	.28769	-4.43492	-3.27936

Nota. Prueba de hipótesis SPSS 25

d. Región Crítica

Se observa en la tabla del estadístico de contraste el valor de $p=0,000 < 0,05$, tal como se observa en la columna Sig. (Bilateral) quiere decir que existe diferencia significativa entre el promedio del grupo control y el promedio del grupo experimental en el postest.

e. Decisión

Se ha encontrado suficiente evidencia para sostener la efectividad del uso del método de aprendizaje de la gamificación como estrategia para desarrollar la dimensión 3: Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente” en los estudiantes del cuarto grado de primaria de

la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María - 2024, por lo que se acepta la hipótesis alterna.

4.8.4. PRUEBA DE HIPÓTESIS DIMENSIÓN 4

a. Formulación de la hipótesis

Hi4: El método de aprendizaje de la gamificación influye en la capacidad “reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito” en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María - 2024.

Ho4: El método de aprendizaje de la gamificación no influye en la capacidad “Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito” en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María - 2024.

b. Nivel de significación

$$\alpha = 0,05 \text{ (prueba bilateral)}$$

c. Estadígrafo de prueba

Se hará uso del programa SPSS 25 con la prueba T de Student, por tener datos paramétricos y permitirá la comparación entre dos muestras independientes

Tabla 19
Prueba T de Student de la hipótesis específica 4

		Prueba T para la igualdad de medias						
		t	gl	Sig. (bilateral)	Diferencia de medias	Diferencia estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
							Inferior	Superior
Grupos	Se asumen varianzas iguales	-19.130	54	.000	-5.28571	.27630	-5.839	-4.731
	No se asumen varianzas iguales	-19.130	46.993	.000	-5.28571	.27630	-5.841	-4.729

Nota. Prueba de hipótesis SPSS 25

d. Región Crítica

Se observa en la tabla del estadístico de contraste el valor de $p=0,000 < 0,05$, tal como se observa en la columna Sig. (Bilateral) quiere decir que existe diferencia significativa entre el promedio del grupo control y el promedio del grupo experimental en el postest.

e. Decisión

Se ha encontrado suficiente evidencia para sostener la efectividad del uso del método de aprendizaje de la gamificación como estrategia para desarrollar la dimensión 4: Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito” en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María - 2024, por lo que se acepta la hipótesis alterna.

CAPÍTULO V

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5.1. CON RELACIÓN AL PROBLEMA GENERAL

Con el problema planteado: ¿De qué manera el método de aprendizaje de la gamificación influye en la competencia “escribe diversos tipos de textos” en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024?

Del problema planteado se afirma los siguientes resultados:

En la contratación de resultados entre el grupo control y el grupo experimental se evidenciaron diferencias significativas en el desempeño posterior a la aplicación de la estrategia de gamificación.

En la preprueba del grupo de control, tal como lo muestra la tabla 4 y la figura 1, la mayoría de los estudiantes se ubicaron en los niveles inicio con un 30.36%, en proceso con 59.36%, en el logro esperado un 10.17% lo que reflejaba un bajo dominio de la competencia evaluada, y el grupo experimental a su vez obtuvo un 28.93% en inicio y un 61.43 en proceso y en logro esperado un 9.64%, lo que refleja que ambos grupos estaban en niveles similares antes del tratamiento.

Sin embargo, tras la intervención, los resultados de la posprueba del grupo experimental, tal como se visualiza en la tabla 9 y la figura 6, mostraron un cambio notable, el grupo de control obtuvo un 20.71% en inicio, un 71.11% en proceso y un 5.18% en la escala de logro esperado en el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos, a su vez el grupo experimental obtuvo un 0.18% se ubica en la escala en inicio, el 36.07% en la escala en proceso y un 63.05% en la escala de logro esperado en el desarrollo de la competencia estudiada.

La diferencia entre ambos grupos radica en que el grupo experimental, al ser expuesto a estrategias de gamificación, logró superar las limitaciones iniciales y avanzar hacia niveles más altos de logro, mientras que el grupo

control permaneció prácticamente en la misma condición, tal como lo muestra la tabla 14 y el gráfico 11, la diferencia entre ambos grupos en la posprueba en el nivel de logro esperado es de 54.11% para el grupo experimental frente a un 5.00% en el grupo de control.

5.2. CON RELACIÓN A LA HIPÓTESIS

Se ha planteado la siguiente:

Hi: El método de aprendizaje de la gamificación influye significativamente en la competencia “Escribe diversos tipos de textos” en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María - 2024.

Ho: El método de aprendizaje de la gamificación no influye significativamente en la competencia “Escribe diversos tipos de textos” en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María - 2024.

Se ha podido corroborar que existe una influencia significativa entre el grupo de control y el experimental luego del tratamiento del método de aprendizaje de la gamificación para desarrollar la competencia escribe diversos tipos de textos tal como lo muestra la tabla la tabla 14 y el gráfico 11, con una diferencia 49.11% entre ambos grupos en la posprueba, esta evidencia respalda la hipótesis de que la gamificación constituye un recurso pedagógico efectivo para potenciar la motivación y favorecer la consolidación de aprendizajes significativos.

Además, se observa a través de la aplicación de la prueba T para la igualdad de medias que la significancia bilateral que se ha obtenido presenta un p valor = .000. Esto indica claramente que existe una diferencia significativa entre el promedio del grupo control y el promedio del grupo experimental en el postest realizado. En consecuencia, se demuestra de manera contundente la hipótesis de trabajo planteada inicialmente en el estudio.

5.3. CON RELACIÓN A LA BASE TEÓRICA

Gómez y Ortiz (2025) mencionan que el aprendizaje en el marco de la psicología piagetiana es un aprendizaje constructivo, donde el sujeto, desde la acción, interactúa con el entorno para apropiarse de conceptos y habilidades. Por mandato del pensamiento constructivista, en la gamificación se considera que el juego y las diversas dinámicas de motivación pueden ofrecer un mejor discernimiento en los procesos de asimilación y acomodación de conceptos, lo que repercute positivamente en la creatividad y el pensamiento crítico de los aprendices.

De lo que se ha descrito anteriormente, es importante mencionar que nuestro trabajo presenta una estrecha y significativa relación con la teoría del desarrollo cognitivo propuesta por Piaget. Esto se debe a que el método de aprendizaje que se basa en la gamificación puede considerarse un entorno pedagógico excepcionalmente adecuado para mejorar la competencia en escribir diversos tipos de textos. Esta metodología promueve el aprendizaje en los niños, adaptándose según el estadio de desarrollo en el que se encuentran, lo que resulta en un fortalecimiento del problema que se investiga. En este contexto, la gamificación no solo se convierte en una herramienta valiosa, sino también en una estrategia que favorece el desarrollo integral del niño, ayudándolo a alcanzar sus objetivos educativos de manera más efectiva y divertida.

Ojeda y Pascuales (2025) mencionan que Vygotsky plantea que el aprendizaje se optimiza de manera efectiva mediante la interacción social y la mediación de diversas herramientas culturales que son cruciales. En este contexto, la gamificación actúa como una herramienta poderosa de mediación, al integrar retos interesantes, recompensas atractivas y la cooperación entre los estudiantes. Estos elementos favorecen que los estudiantes avancen significativamente en su zona de desarrollo próximo, siempre con el apoyo y la guía de sus compañeros y docentes, lo que enriquece aún más el proceso educativo.

De lo descrito anteriormente, esta teoría explica de manera detallada y exhaustiva que el aprendizaje se produce de manera efectiva cuando nos

interrelacionamos con un par que es considerablemente más experto, logrando así obtener una distancia considerable que se sitúa dentro de la zona de desarrollo próximo. Este proceso se logra en nuestra investigación a través del andamiaje, que es mediado por el método de aprendizaje que se basa en la gamificación. Esta metodología no solo favorece de manera notable la motivación de los aprendices, sino que también potencia el logro del aprendizaje en la competencia escribe diversos tipos de textos, fortaleciendo la colaboración activa entre todos los participantes involucrados en esta experiencia educativa enriquecedora.

Reyes et al., (2023) mencionan que la teoría de la autodeterminación planteado por Decy y Ryan enfatizan de manera significativa la relevancia de la motivación intrínseca, que se fundamenta en tres necesidades psicológicas esenciales: autonomía, competencia y relación.

La gamificación se alinea de manera directa con estas necesidades, ya que proporciona a los estudiantes una valiosa autonomía en el proceso de toma de decisiones, ofreciendo experiencias de logro que refuerzan su sentido de competencia y estableciendo dinámicas sociales que ayudan a consolidar los vínculos entre ellos. Esta interconexión entre motivación y gamificación resulta crucial para fomentar un ambiente de aprendizaje enriquecedor incrementando notablemente la motivación de los estudiantes a participar activamente en sus aprendizajes.

Grabe y Kaplan (2005) plantean un enfoque pedagógico basado en la producción de textos, orientado desarrollo de la producción textual, para ello establece los siguientes aspectos: el tipo de texto que se desea redactar, las condiciones en la que se presenta el texto, es decir como proceso o como producto, la valoración académica, social y cultural, desarrollando las siguientes capacidades. Estas capacidades incluyen la comprensión lectora, la expresión escrita, el pensamiento crítico y la habilidad para relacionar los contenidos con situaciones prácticas, como es el caso del desarrollo de la competencia escribe a través de la gamificación, de esta manera, se fomenta en los estudiantes no solo el aprendizaje académico, sino también la valoración de los que se redacta a desde una edad temprana.

De lo mencionado anteriormente, la teoría de la producción textual Grabe y Kaplan (2005) se puede articular con la gamificación como estrategia para la disertación de la competencia escribe, debido a que ambos enfoques consideran la escritura como un proceso dinámico, formativo y contextualizado. En el texto referente a la gramaticalidad y la textualidad, expuesto en Grabe y Kaplan, son cuatro aspectos los que identifican y comprueban de forma pragmática la producción de un texto, las condiciones bajo las cuales se desarrolla mediante las dimensiones académica, social y cultural. Estos cuatro elementos son los que potencia la competencia escribe, asociándose con otras o determinando su favorabilidad como la de comprensión, expresión escrita, crítica, resolución o aplicación. En estos cuatro elementos se propone un enfoque motivante que transforma estos ítems textuales, puesto que permite una redacción sustantiva o como un proceso socializado con un contexto entre sus pares, así la teoría de Grabe y Kaplan encuentra un recipiente probable de gamificación, que propicia la motivación intrínseca y el aprendizaje activo en los niños tras observar la producción textual como un proceso semántico y formativo.

CONCLUSIONES

Al concluir el proceso de investigación se llegó a las siguientes conclusiones significativas teniendo en cuenta los objetivos planteados.

Se logró determinar la influencia del método de aprendizaje de la gamificación en la competencia “Escribe diversos tipos de textos” de los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María – 2024, ello se visualiza en la tabla 9 y la figura 6, donde mostraron un cambio notable, donde un 20.71% se ubica en la escala En inicio, un 71.11% en la escala En proceso y un 5.18% en la escala de logro esperado en el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos, el grupo experimental obtuvo un 0.18% se ubica en la escala en inicio, el 36.07% en la escala en proceso y un 63.75% en la escala de logro esperado en el desarrollo de la competencia estudiada la diferencia entre ambos grupos en el nivel de logro esperado es de 58.57% para el grupo experimental, por lo señalado, asumimos que el método de aprendizaje de la gamificación influye en el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María – 2024

Se logró conocer el nivel de la competencia escribe diversos tipos de texto antes de aplicar el método de aprendizaje de la gamificación en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la Institución Educativa Mariano Bonin, Tingo María – 2024, esto se observa en la tabla 4 y la figura 1, donde el grupo de control en el la escala en inicio un 30.36%, en proceso obtuvo 59.46 y para el logro esperado un 10.17% así mismo, el grupo experimental en la preprueba obtuvo en la escala en inicio obtuvo un 28.93%, en la escala en proceso un 61.43% y en logro esperado un 9,64%, lo que demuestra la paridad de ambos grupos antes del tratamiento mediante los la estrategia de aprendizaje de la gamificación en el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos.

Se logró determinar la influencia del método de aprendizaje de la gamificación en la capacidad “Adecúa el texto a la situación comunicativa” en

los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María – 2024, esto se visualiza en la posprueba en la tabla 10 y figura 7, donde en términos estadísticos, podemos inferir que existen diferencias significativas entre ambos grupos, luego de haber sido sometidos al tratamiento que involucra el método de aprendizaje de la gamificación, ya que el grupo experimental, en la escala de logro esperado se encuentra en un 62.14% frente a un 12.14% del grupo de control, logrando observar una diferencia significativa a favor del grupo experimental de 50.00%. Por lo tanto, se puede concluir que existen variaciones notables que impactan el proceso de aprendizaje después a la intervención.

Se logró determinar la influencia del método de aprendizaje de la gamificación en la capacidad “Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada” en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María – 2024, esto se visualiza en la posprueba en la tabla 11 y figura 8, donde en términos estadísticos, podemos inferir que existen diferencias significativas entre ambos grupos, luego de haber sido sometidos al tratamiento que involucra el método de aprendizaje de la gamificación, ya que el grupo experimental, en la escala de logro esperado se encuentra en un 65.71% frente a un 7.14% del grupo de control, logrando observar una diferencia significativa a favor del grupo experimental de 58.57%. Por lo tanto, se puede concluir que existen variaciones notables que impactan el proceso de aprendizaje después a la intervención.

Se logró a estimar Determinar la influencia del método de aprendizaje de la gamificación en la capacidad “Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente” en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María – 2024, esto se visualiza en la posprueba en la tabla 12 y figura 9, donde en términos estadísticos, podemos inferir que existen diferencias significativas entre ambos grupos, luego de haber sido sometidos al tratamiento que involucra el método de aprendizaje de la gamificación, ya que el grupo experimental, en la escala de logro esperado se encuentra en un 61.43% frente a un 1.43% del grupo de control, logrando observar una diferencia significativa a favor del grupo

experimental de 60%. Por lo tanto, se puede concluir que existen variaciones notables que impactan el proceso de aprendizaje después a la intervención.

Se logró determinar la influencia del método de aprendizaje de la gamificación en la capacidad “Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito” en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María – 2024, esto se visualiza en la posprueba en la tabla 13 y figura 10, donde en términos estadísticos, podemos inferir que existen diferencias significativas entre ambos grupos, luego de haber sido sometidos al tratamiento que involucra el método de aprendizaje de la gamificación, ya que el grupo experimental, en la escala de logro esperado se encuentra en un 65.71% frente a un 0.00% del grupo de control, logrando observar una diferencia significativa a favor del grupo experimental de 65.71%. Por lo tanto, se puede concluir que existen variaciones notables que impactan el proceso de aprendizaje después a la intervención.

Se logró evaluar el nivel de la competencia escribe diversos tipos de textos después de aplicar el método de aprendizaje de la gamificación en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la Institución Educativa Mariano Bonin, Tingo María – 2024., esto se observa en la tabla 9 y la figura 6, de la posprueba donde el grupo de control en el la escala en inicio un 20.71%, en proceso obtuvo 74.11% y para el logro esperado un 5.18%% así mismo, el grupo experimental obtuvo en la escala en inicio obtuvo un 0.18%, en la escala en proceso un 36.07% y en logro esperado un 63.75%, lo que demuestra las diferencias en ambos grupos después del tratamiento mediante los la estrategia de aprendizaje de la gamificación en el desarrollo de la competencia escribe diversos tipos de textos.

RECOMENDACIONES

En la Universidad de Huánuco, publicar el presente trabajo de investigación, dado que se considera de gran importancia en el ámbito pedagógico. Este trabajo no solo tiene un alto grado de significancia y relevancia, sino que también ofrece valiosos aportes que beneficiarán a la comunidad educativa en general. Los resultados hallados en esta investigación son particularmente significativos y ofrecen perspectivas que pueden enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que se espera que su difusión genere un impacto positivo en la educación local.

A los estimados y respetados directivos de la institución educativa Mariano Bonín de Tingo María, se les solicita considerar en las disertaciones de sus horas colegiadas, la crucial y fundamental importancia del método de la gamificación en el desarrollo de la escritura y el trabajo en equipo entre los estudiantes.

Se recomienda a los docentes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin” adoptar progresivamente estrategias gamificadas en la enseñanza de la producción de textos, en sus documentos de concretización curricular, priorizando el uso de dinámicas interactivas, recompensas simbólicas y narrativas inmersivas para desarrollar las competencias en la escritura.

A los padres de familia, recomendarles que es muy importante que desde pequeños motivemos a los niños a escribir diferentes tipos de textos, ya que eso les ayudará a desarrollar sus habilidades comunicativas y les vendrá bien en el futuro, además de que es muy divertido y les ayudará a reforzar su pensamiento creativo. Como sabemos, la escritura es parte fundamental de la educación para el desarrollo integral de las personas. Por medio de ella, los niños van expresando cada vez de forma más clara, más comprensible e interactiva, sus ideas, emocionalidades y sentimientos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ander-Egg, E. (2011). *Aprender a investigar. Nociones básicas para la investigación social*. Brujas.
- Astudillo, J. A. H., León, M. E. A., Ortiz, N. P. A., Ortiz, S. V. A. y Bejarano, M. M. C. (2024). Los pictogramas para el desarrollo del lenguaje en niños del subnivel 2 del sistema educativo ecuatoriano. *Latam Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(3), 2407-2419. <https://latam.redilat.org/index.php/lt/article/view/2203>
- Barrera, M. I. y Araujo, O. E. (2024). *La gamificación en la lectoescritura en los niños de segundo grado de la Unidad Educativa Salcedo*. [Tesis de posgrado, Universidad de Técnica de Ambato]. Repositorio institucional. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/40397>
- Beteta, A. L. (2023). *Lectura de imágenes para la producción de textos escritos en los estudiantes de educación secundaria de la Institución Educativa Integrada N° 32592 de Auragshay – Huánuco, 2023*. [Tesis de Grado, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio UNHEVAL. <https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/9724>
- Campos. J. (2019). *Programa curricular del área de comunicación para el desarrollo de la competencia comunicativa en los estudiantes del quinto grado de educación secundaria de la Institución Educativa San Luis Gonzaga Fe y Alegría–Jaén 2015*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo]. Repositorio institucional. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/7052>
- Carrasco, S. (2006). *Metodología de la investigación científica. Aplicaciones en educación y otras ciencias sociales*. San Marcos.
- Castiglioni, J. y Gallardo, M. (2021). *Taller del mutis creativo para desarrollar la producción de textos escritos en los estudiantes del 6° “C” de la Institución Educativa “Antonio Raimondi” de Cachicoto, Leoncio Prado*

– 2020. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán].
Repositorio institucional.
<https://repositorio.unheval.edu.pe/item/2460f4ad-57af-49e2-a684-233de318438a>

Cierto, R. N., Lazaro, R. y Mendoza, N. A. (2023). *Cuentos Gamificados para mejorar la lectoescritura en estudiantes del segundo grado de primaria de la IE 33023 Loma Blanca, Huánuco, 2022*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán]. Repositorio institucional.
<https://repositorio.unheval.edu.pe/handle/20.500.13080/9715>

Cruz, I. M. y Cabero, J. (2020). Una experiencia gamificada en el aprendizaje en la producción de textos: grado de aceptación producción textual. *Revista de investigación social*, (30), 65-87.
<https://revistaprismasocial.es/article/view/3744>

Cruz, M. (2020). El nivel de logro de los estudiantes del V ciclo, respecto al estándar de aprendizaje: escribe diversos tipos de textos. *Educación*, 26(2), 177-188.
<https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/2231>

Delgado, J. M. (2024). *Percepción de los estudiantes de cuarto grado del uso de la herramienta de gamificación Quizizz en la enseñanza del inglés, en la IE San Juan Bautista-La Libertad de Pallán-2023*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Cajamarca]. Repositorio institucional. <https://repositorio.unc.edu.pe/handle/20.500.14074/6392>

Espinoza, L. A. (2024). *Administración financiera y su incidencia en la adquisición de bienes en la Universidad Estatal del Sur de Manabí*. [Tesis de licenciatura, Universidad Estatal del Sur de Manabí]. Repositorio institucional.
<http://repositorio.unesum.edu.ec/handle/53000/6475>

Evaluación Muestral (2022). *Evaluación Muestral. Evaluaciones de logros de Aprendizaje*. <https://sistemas15.minedu.gob.pe:8888/inicio>

- García, R. G., Ibáñez, A. y Cicres, J. (2025). Juegos de mesa y enseñanza de lenguas adicionales: una propuesta para la práctica de funciones comunicativas. *Didáctica lengua y literatura*, 37. 133-143. <https://research-portal.uu.nl/files/263985004/133-143.pdf>
- Gómez, S. G. y Ortiz, M. M. (2025). Teoría de la Mente por Jean Piaget (Theory of Mind by Jean Piaget). *Revista Veritas de Difusão Científica*, 6(2), 2185-2194. <https://revistaveritas.org/index.php/veritas/article/download/742/1368>
- Hernández, R. y Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Interamericana Editores.
- Huaytalla, G. F. (2024). *Dibujo de historietas y la producción de textos narrativos en estudiantes de Educación Primaria de la Institución Educativa Pública "José Antonio Encinas Franco", Socos 2021*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huamanga]. Repositorio institucional. <https://repositorio.unsch.edu.pe/handle/UNSCH/6604>
- Huertas, A. (2020). *Gamificación en el aula: Estrategias y recursos para motivar a tus estudiantes*. Ediciones SM.
- Iza, R. B., Yáñez, D. J., Arias, M. J. A., Padilla, H. D. y Artieda, R. E. (2023). Estrategias Metodológicas para Fomentar el Trabajo en Equipo. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 2782-2796. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/7917>
- Kaplan, R. B. y Grabe, W. (2005). *La enseñanza de la escritura: Enfoque y métodos*. Ediciones Akal.
- Landeau, R. (2007). *Elaboración de trabajos de investigación*. Editorial Alfa.
- Lopez, J. (2021). *La gamificación como estrategia para mejorar los procesos de aprendizaje en el curso medicina deportiva de la tecnología en entrenamiento deportivo de las unidades tecnológicas de Santander*. [Tesis de maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga].

Repositorio institucional.
<https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/15103>

Lozano, M. (2022). El juego en el área de Comunicación. <https://repositorio.une.edu.pe/bitstreams/e1526e6c-e259-429d-b835-c913fb9312dd/download> [Informe de Segunda Especialidad, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio institucional.

Martínez, L. G. y Santana, S. S. (2024). *Gamificación y su influencia en el aprendizaje de los estudiantes de bachillerato en informática de la unidad educativa 29 de agosto, periodo académico octubre 2023 - marzo* 2024
<https://dspace.utb.edu.ec/server/api/core/bitstreams/07450354-cb03-4732-98a5-b492bd8ebacf/content>

Mayo, J. D. P. (2021). El recurso del juego dramático en educación primaria. *Encuentro Journal*, 29, 34-49.
<https://erevistas.publicaciones.uah.es/ojs/index.php/encuentro/article/download/1920/1114>

Ministerio de Educación (2016). *Programa Curricular de Educación Primaria*. MINEDU.

Montecino, S. B. (2023). La Gamificación como Metodología Didáctica en la Enseñanza de la Interpretación Consecutiva. *Revista Docentes 2.0*. 6(2), 75-83. <https://doi.org/10.37843/rted.v16i2.379>

Ñaupas, H., Valdivia, M. Palacios, J. y Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación Cuantitativa - Cualitativa y Redacción de la Tesis*. (5ta ed.), Ediciones de la U.

Ojeda, M. J. y Pascuales, G. P. (2025). *Gamificación del cuento como estrategia de mediación pedagógica para el fortalecimiento de la comprensión lectora*. [Tesis de licenciatura, Universidad de la Costa]. Repositorio institucional.

<https://repositorio.cuc.edu.co/entities/publication/c41e580e-bafe-4d27-8e1e-5f6ac8b1911a>

Pérez, P. (2021). *Rúbrica de evaluación en el proceso de aprendizaje de escritura del idioma inglés* [Tesis de licenciatura, Universidad de Cartagena]. Repositorio institucional <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/17463>

Pesca, A. D., Muñoz, E. D. y Pastrana, P. J. (2024). *Diseño de un curso virtual para el fortalecimiento del proceso de lectura y escritura en inglés a través de la gamificación en estudiantes de cuarto de primaria en el colegio Isidro Caballero Delgado en el municipio de Floridablanca, Santander*. [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena]. Repositorio institucional. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/17463>

Pinto, C. (2022). *Uso de gamificación con las plataformas Kahoot, Quizizz, y Duolingo y su relación con el rendimiento académico en el área de inglés en los estudiantes de quinto grado de secundaria de la Institución Educativa Particular Orleans Goleman, Arequipa 2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional San Agustín]. Repositorio institucional. <https://repositorio.unsa.edu.pe/items/b02f5904-8ec0-41d8-800d-a29febe022d7>

Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes (2022). *Los estudiantes y el desarrollo de sus competencias en PISA 2022*. <http://umc.minedu.gob.pe/pisa-2022/>

Quispe, H., Huillca, J., Cruz, R. y Aceituno, C. (2023). *Didáctica para la enseñanza de la metodología de investigación*. Atenea.

Ramírez, A. R. C., González, N. L., Maldonado, H. A. S., Santiago, M. N., González, C. U. y Herrera, L. F. (2024). Competencias clínicas en estudiantes de pregrado en enfermería para la atención al trabajo de parto: estudio cuasiexperimental. *Revista Cuidarte*, 15(3). <https://revistas.udes.edu.co/cuidarte/article/download/3679/3131>

- Recalde, J. A. y Molina, L. K. (2025). *Técnicas de gamificación y trabajo en equipo*. [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio institucional.
<https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/834011d9-dd92-4be5-ba12-cf6cd209b29c/content>
- Reyes, M. U. P., Castellanos, H. F. C., y De la Cruz Vizcaíno, T. L. (2023). Gamificación y aprendizaje significativo. *Revista Multidisciplinar Ciencia y Descubrimiento*, 1(4), 1-15.
<https://cienciaydescubrimiento.com/index.php/cyd/article/download/46/75>
- Romero, F. E., Quevedo, X. y Figueroa, E. (2023). La gamificación como estrategia para desarrollar el pensamiento lógico en la resolución de problemas matemáticos. *MQR Investigar*, 7(4), 169-187.
https://www.researchgate.net/publication/374180574_La_gamificacion_como_estrategia_para_desarrollar_el_pensamiento_logico_en_la_resolucion_de_problemas_matematicos
- Romero, K. E. R. y Zhamungui, G. E. Z. (2022). Análisis de Estrategias Metacognitivas para la Comprensión Lectora. *Revista Ciencia & Sociedad*, 2(1), 47-61.
<https://cienciaysociedaduatf.com/index.php/ciesocieuatf/article/view/19>
- Rosales, Y. (2023). El juego como herramienta para mejorar el proceso de ortografía en un sexto grado de primaria. [Informe de licenciatura, Escuela Normal del estado San Luis de Potosí]. Repositorio institucional.
<https://repositorio.beceneslp.edu.mx/bitstream/20.500.12584/1164/1/Yathziriy%20Rosales%20Amaya.pdf>
- Sánchez, M. M. y Chacón, D. (2021). *Gamificación en el aula: Cómo motivar y enganchar a tus estudiantes*. Editorial Graó.
- Sangama, D. y Condezo, E. (2024). *Competencias Comunicativas en Niños de 5 Años de la Institución Educativa N° 473-64019 “Abner Alberto*

Monroy Cachay", Pucallpa, 2023. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Ucayali]. Repositorio institucional de la UNU. <https://apirepositorio.unu.edu.pe/server/api/core/bitstreams/206b204b-73de-49b5-948f-aea8331d5c24/content>

Sierra, P. V. (2021). *Escritura de listas de palabras en textos instructivos. Una experiencia para aprender a escribir en cooperación en el nivel inicial.* [Trabajo final de integración, Universidad Nacional de la Plata]. Repositorio institucional. <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.2265/te.2265.pdf>

Supo, J. (2020). *Metodología de la investigación científica. Seminarios de investigación científica.* (3ra ed.). Bioestadístico.

Trujillo, K. S. A. (2022). *El rol del docente en el desarrollo socioemocional de los estudiantes de cuarto grado de primaria a través de la educación a distancia de una Institución Educativa Pública del distrito de Magdalena del Mar* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio institucional de la PUCP. <https://repositorio.pucp.edu.pe/items/790aee72-ae38-403d-8a3b-faf36a9151b7>

Ugarte, A. y Mantilla, S. P. (2023). *Estilos de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de nivel primaria de una Institución Educativa Estatal El Agustino-Lima 2022.* [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana de los Andes]. Repositorio institucional de la UPLA. <https://repositorio.upla.edu.pe/handle/20.500.12848/6035>

Velez, G. A. M., López, Y. R. y Campoverde, M. M. P. (2024). El aprendizaje por descubrimiento: su impacto en el desarrollo de habilidades metacognoscitivas en niños de 4 a 5 años. *Sinergia Académica*, 7(1), 164-186. <http://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/download/123/244>

Villar, L. (2020). *El papel del docente en el desarrollo de competencias de escritura en el aula.* Ediciones Aljibe

COMO CITAR ESTE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Rivera Loyola, M. (2025). *El método de aprendizaje de la gamificación para mejorar la competencia escribe diversos tipos de textos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa “Mariano Bonin”, Tingo María – 2024* [Tesis de pregrado, Universidad de Huánuco]. Repositorio Institucional UDH. <http://...>

ANEXOS

ANEXO 1

MATRIZ DE CONSISTENCIA

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGIA
<p>Problema general</p> <p>¿En qué medida el método de aprendizaje de la gamificación mejoró la competencia “escribe diversos tipos de textos” en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la Institución Educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar el nivel de efectividad del método de aprendizaje de la gamificación en la mejora de la competencia escribe diversos tipos de textos en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024.</p>	<p>2.4.1. Hipótesis general</p> <p>Hi: El método de aprendizaje de la gamificación mejoró significativamente la competencia escribe diversos tipos de textos en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024.</p> <p>Ho: El método de aprendizaje de la gamificación no mejoró significativamente la competencia escribe diversos tipos de textos en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024.</p>	<p>V.I.</p> <p>Método de aprendizaje de Gamificación</p>	<p>Planifica</p> <p>Ejecuta</p>	<ol style="list-style-type: none"> Identifica con atención diversos tipos gamificación para aplicarlas según la edad de los estudiantes. Selecciona con atención diversos tipos gamificación para aplicarlas según la edad de los estudiantes. Discrimina diversos tipos de gamificación su importancia. Modifica algunos tipos de gamificación según las necesidades del estudiante. Modifica algunos tipos de gamificación según su nivel de dificultad en la creación de diversos tipos de texto. Emplea estrategias de la metodología de aprendizaje de la gamificación para desarrollar la competencia escribe diversos tipos de texto. Muestra estrategias de la metodología de aprendizaje de la gamificación para desarrollar la competencia escribe diversos tipos de texto. Plantea las diversas estrategias de la metodología de aprendizaje de la gamificación para desarrollar la competencia escribe diversos tipos de texto 	<p>Tipo: Experimental</p> <p>Enfoque:</p> <p>Cuantitativo</p> <p>Nivel: Explicativo</p> <p>Diseño:</p> <p>Cuasiexperimental</p> <p>G.E. 0₁----- X----- 0₂ G.C. 0₃----- 0₄</p> <p>POBLACION:</p> <p>112 estudiantes.</p> <p>Muestra:</p> <p>56 estudiantes</p> <p>G.E = 28</p> <p>Estudiantes</p> <p>G.C= 28</p> <p>Estudiantes</p> <p>Técnica:</p> <p>Observación</p>
<p>Problemas específicos</p> <p>PE:1. ¿De qué manera el método de aprendizaje</p>	<p>Objetivos específicos</p>	<p>2.4.2. Hipótesis Específicas</p>	<p>V.D.</p>			

<p>de la gamificación mejoró la capacidad adecúa el texto a la situación comunicativa en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024?</p> <p>PE:2. ¿De qué manera el método de aprendizaje de la gamificación mejoró la capacidad organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del cuarto</p>	<p>OE:1. Medir el nivel de efectividad del método de aprendizaje de la gamificación en la mejora de la capacidad adecúa el texto a la situación comunicativa en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María – 2024.</p> <p>OE:2. Comprobar el nivel de efectividad del método de aprendizaje de la gamificación</p>	<p>Hi1: El método de aprendizaje de la gamificación mejoró la capacidad adecúa el texto a la situación comunicativa en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin”, Tingo María - 2024.</p> <p>Ho1: El método de aprendizaje de la gamificación no mejoró la capacidad adecúa el texto a la situación comunicativa en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024.</p> <p>Hi2: El método de aprendizaje de la gamificación mejoró la capacidad organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución</p>	<p>“Escribe diversos tipos de textos”</p>	<p>Evalúa</p>	<p>9. Ejecuta las estrategias de la metodología de aprendizaje de la gamificación para desarrollar la competencia escribe diversos tipos de texto.</p> <p>10. Observa como los estudiantes se apropian de las estrategias de la metodología de aprendizaje de la gamificación para desarrollar la competencia escribe diversos tipos de texto.</p> <p>11. Compara las estrategias de la metodología de aprendizaje de la gamificación para desarrollar la competencia escribe diversos tipos de textos.</p> <p>12. Expresa su punto de vista sobre la información obtenida de las diversas estrategias de la metodología de aprendizaje de la gamificación.</p> <p>13. Explica su punto de vista sobre la información obtenida de las diversas estrategias de la metodología de aprendizaje de la gamificación.</p> <p>14. Argumenta con coherencia sobre la información obtenida sobre la información obtenida de las diversas estrategias de la metodología de aprendizaje de la gamificación.</p> <p>15. Opina críticamente sobre la información obtenida sobre la información obtenida de las</p>	<p>Instrumento: Escala de valoración</p>
--	--	---	---	---------------	---	---

<p>grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024? PE:3. ¿De qué manera el método de aprendizaje de la gamificación mejoró la capacidad utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024? PE:4. ¿De qué manera el método de aprendizaje</p>	<p>en la mejora de la capacidad organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María – 2024. OE:3. Corroborar el nivel de efectividad del método de aprendizaje de la gamificación en la mejora de la capacidad utiliza convenciones del lenguaje</p>	<p>educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024. Ho2: El método de aprendizaje de la gamificación no mejoró la capacidad “Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada “en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024. Hi3: El método de aprendizaje de la gamificación mejoró la capacidad “utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024. Ho3: El método de aprendizaje de la gamificación no mejoró la capacidad utiliza convenciones del</p>	<p>Adecúa el texto a la situación comunicativa</p> <p>Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada</p> <p>Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente</p>	<p>diversas estrategias de la metodología de aprendizaje de la gamificación.</p> <p>16. Emite juicio de valor sobre la información obtenida sobre la información obtenida de las diversas estrategias de la metodología de aprendizaje de la gamificación.</p> <hr/> <p>1. Considera el propósito comunicativo en su escrito.</p> <p>2. Considera el destinatario en su escrito.</p> <p>3. Considera los tipos de texto en su escrito.</p> <p>4. Considera fuentes de información en su escrito.</p> <p>5. Ubica el contexto cultural de la información en su escrito.</p> <p>6. Escribe textos de forma coherente y cohesionada.</p> <p>7. Ordena las ideas en torno a un tema.</p> <p>8. Ordena las ideas de manera lógica.</p> <p>9. Establece relaciones entre las ideas, como causa-efecto.</p> <p>10. Incorpora un vocabulario adecuado en su escrito.</p> <p>11. Utiliza recursos gramaticales y ortográficos en su escrito.</p>
---	---	---	---	---

<p>de la escrito de gamificación forma de mejoró la pertinente en capacidad los estudiantes reflexiona y la del cuarto forma, el grado del contenido y contexto del texto escrito en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024?</p>	<p>lenguaje escrito de forma pertinente en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024.</p> <p>Hi4: El método de aprendizaje de la gamificación mejoró la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024.</p> <p>Ho4: El método de aprendizaje de la gamificación no mejoró la capacidad reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María - 2024.</p>	<p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito</p>	<ol style="list-style-type: none"> 12. Utiliza recursos para dar sentido a su texto. 13. Emplea algunas figuras retóricas en su escrito. 14. Elabora juegos verbales en su escrito. 15. Incorpora sus experiencias y emociones en su escrito. 16. Revisa el texto para determinar si se ajusta a la situación comunicativa. 17. Revisa el texto ve si hay contradicciones o reiteraciones innecesarias. 18. Reflexiona para el uso de conectores y referentes. 19. Revisa el uso de los recursos ortográficos empleados en su texto y verifica si falta alguno. 20. Explica el efecto de su texto en los lectores para compartirlo con otros.
---	--	--	--

grado del
nivel primaria
en la
institución
educativa
Mariano
Bonin, Tingo
María – 2024.

ANEXO 2

INSTRUMENTOS

PRE TEST Y POS TEST

NOMBRE Y APELLIDOS: _____

GRADO: _____ SECCIÓN: _____

ESCALA DE VALORACIÓN PARA EVALUAR LA COMPETENCIA “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO” EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MARIANO BONIN”, TINGO MARÍA - 2024

Nº	INDICADORES	Escala		
		En inicio (0)	En proceso (1)	Logro esperado (2)
Adecúa el texto a la situación comunicativa				
01	Considera el propósito comunicativo en su escrito.			
02	Considera el destinatario en su escrito.			
03	Considera los tipos de texto en su escrito.			
04	Considera fuentes de información en su escrito.			
05	Ubica el contexto cultural de la información en su escrito.			
Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada				
06	Escribe textos de forma coherente y cohesionada.			
07	Ordena las ideas en torno a un tema.			
08	Ordena las ideas de manera lógica.			
09	Establece relaciones entre las ideas, como causa-efecto.			
10	Incorpora un vocabulario adecuado en su escrito.			
Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente				
11	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos en su escrito			
12	Utiliza recursos para dar sentido a su texto.			
13	Emplea algunas figuras retóricas en su escrito.			
14	Elabora juegos verbales en su escrito.			
15	Incorpora sus experiencias y emociones en su escrito.			
Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito				
16	Revisa el texto para determinar si se ajusta a la situación comunicativa.			
17	Revisa el texto ve si hay contradicciones o reiteraciones innecesarias.			
18	Reflexiona para el uso de conectores y referentes.			
19	Revisa el uso de los recursos ortográficos empleados en su texto y verifica si falta alguno.			
20	Explica el efecto de su texto en los lectores para compartirlo con otros.			

ANEXO 3

PLANES

UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
PROGRAMA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL Y
PRIMARIA**



PLAN EXPERIMENTAL:

**“EL MÉTODO DE APRENDIZAJE
DE LA GAMIFICACIÓN”**

AUTOR: MARY CRUZ RIVERA LOYOLA

ASESOR: Mg. EVA LUZ AIRA POLINAR

HUÁNUCO-PERÚ

2024

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Institución Educativa : Mariano Bonin
- 1.2. Distrito : Rupa Rupa
- 1.3. Provincia : Leoncio Prado
- 1.4. UGEL : Leoncio Prado
- 1.5. Grado : 4to
- 1.6. Característica : Poli docentes
- 1.7. Secciones : (A4,A2)
- 1.8. Modalidad : EBR
- 1.9. Nivel : Primaria
- 1.10. Turno : Mañana
- 1.11. Año Académico : 2024

II. TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

“El método de aprendizaje de la gamificación para mejorar la competencia escribe diversos tipos de textos en los estudiantes del cuarto grado de primaria de la institución educativa Mariano Bonin, Tingo María – 2024”

III. JUSTIFICACIÓN

El desarrollo de esta investigación queda justificado por las siguientes razones:

El sistema educativo peruano atraviesa problemas de aprendizaje puesto que los resultados evaluados por PISA refleja serios problemas académicos en el área de comunicación, desde esta perspectiva el trabajo se considera importante puesto que el objetivo y el propósito es que los estudiantes se sientan motivados en aprender y sobre todo en escribir lo que siente y piensa para ello se desarrollarán juegos lúdicos que les permitirá a los estudiantes tener una superación personal no solamente para ganar el juego sino también para escribir textos escritos, contribuyendo de manera positiva a la formación académica de los estudiantes del cuarto grado de primaria.

IV. OBJETIVOS:

- 1.12.** Determinar el nivel de efectividad del método de aprendizaje de la gamificación en la mejora de la competencia “escribe diversos tipos de textos” en los estudiantes del cuarto grado del nivel primaria en la Institución Educativa “Mariano Bonin” en el año 2024

V. BENEFICIARIO:

El estudio, tiene como beneficiarios a:

- a) Directo: A los alumnos del cuarto grado de primaria de la institución educativa Mariano Bonin de Tingo María del distrito de Rupa Rupa, Provincia de Leoncio Prado.
- b) Indirecto: Al investigador, al docente de aula y a los padres de familia del cuarto grado de primaria de la I.E. Leoncio Prado del distrito de Rupa Rupa, provincia de Leoncio Prado.

VI. DURACIÓN:

El presente, su estudio se inicia en el mes de abril del 2024, el mismo que finaliza el mes de diciembre del 2024.

VII. ETAPAS DE LA EJECUCIÓN.

La ejecución del plan experimental consta de tres etapas fundamentales con una evaluación permanente de cada una de ellas.

- a) 1ra Etapa: Diagnóstico – estudio de campo del mes febrero al mes de marzo del 2024.
- b) 2da Etapa: Aplicación del plan experimental del mes de junio al mes de julio del 2024.
- c) 3ra Etapa: Confrontación de la propuesta del mes de agosto al mes de diciembre del 2024.

VIII. Cronograma de actividades.

N°	Indicadores	Título de sesiones	Período de aplicación	Procedimiento
Aplicación del pre test				
1	¿Adecúa el texto a la situación comunicativa?	Propongo ideas para escribir el texto "oraciones chifladas"	Sesión 01	Antes de ejecutar la sesión, se brinda el propósito y las orientaciones claras, al final se aplicará una hoja de aplicación para verificar el logro de los estudiantes.
2	¿Considera el propósito comunicativo en su escrito?	Participo en juego con mis Amix. Dígalo con mímica.	Sesión 02	Antes de ejecutar la sesión, se brinda el propósito y las orientaciones claras, al final se aplicará una hoja de aplicación para verificar el logro de los estudiantes.
3	¿Considera el destinatario?	Organizo el rol para jugar Stop con mis cumpas	Sesión 03	Antes de ejecutar la sesión, se brinda el propósito y las orientaciones claras, al final se aplicará una hoja de aplicación para verificar el logro de los estudiantes.
4	¿Considera los tipos de texto en su escrito?	Organizo a mis cumpas para jugar "licuadora de historias"	Sesión 04	Antes de ejecutar la sesión, se brinda el propósito y las orientaciones claras, al final se aplicará una hoja de aplicación para verificar el logro de los estudiantes.
5	¿Considera fuentes de información en su escrito?	Propongo ideas en el juego de celebraciones	Sesión 05	Antes de ejecutar la sesión, se brinda el propósito y las orientaciones claras, al final se aplicará una hoja de aplicación para verificar el logro de los estudiantes.
6	¿Escribe textos de forma coherente y cohesionada?	Me divierto con el juego "retrato del mentiroso"	Sesión 06	Antes de ejecutar la sesión, se brinda el propósito y las orientaciones claras, al final se aplicará una hoja de aplicación para verificar el logro de los estudiantes.
7	¿Ordena las ideas en torno a un tema?	Buscando trabajo	Sesión 07	Antes de ejecutar la sesión, se brinda el propósito y las orientaciones claras, al final se aplicará una hoja de aplicación para verificar el logro de los estudiantes.

8	¿Desarrolla sin digresiones?	El banquete de mi boda	Sesión 08	Antes de ejecutar la sesión, se brinda el propósito y las orientaciones claras, al final se aplicará una hoja de aplicación para verificar el logro de los estudiantes.
9	¿Establece relaciones entre las ideas, como causa-efecto?	Juego a ser reportero	Sesión 09	Antes de ejecutar la sesión, se brinda el propósito y las orientaciones claras, al final se aplicará una hoja de aplicación para verificar el logro de los estudiantes.
10	¿Incorpora un vocabulario adecuado en su escrito?	Describiendo sentidos	Sesión 10	Antes de ejecutar la sesión, se brinda el propósito y las orientaciones claras, al final se aplicará una hoja de aplicación para verificar el logro de los estudiantes.
11	¿Utiliza recursos gramaticales y ortográficos en su escrito?	Escribo mi texto "el chiflado"	Sesión 11	Antes de ejecutar la sesión, se brinda el propósito y las orientaciones claras, al final se aplicará una hoja de aplicación para verificar el logro de los estudiantes.
12	¿Utiliza recursos para dar sentido a su texto?	Escribo mi texto "Dígalo con mímica"	Sesión 12	Antes de ejecutar la sesión, se brinda el propósito y las orientaciones claras, al final se aplicará una hoja de aplicación para verificar el logro de los estudiantes.
13	¿Emplea algunas figuras retóricas en su escrito?	Escribo mi texto "Stop"	Sesión 13	Antes de ejecutar la sesión, se brinda el propósito y las orientaciones claras, al final se aplicará una hoja de aplicación para verificar el logro de los estudiantes.
14	¿Elabora juegos verbales en su escrito?	Escribo mi texto "historias de mis amigos"	Sesión 14	Antes de ejecutar la sesión, se brinda el propósito y las orientaciones claras, al final se aplicará una hoja de aplicación para verificar el logro de los estudiantes.
15	¿Incorpora sus experiencias y emociones en su escrito?	Escribo mi texto "te invito a mi fiesta"	Sesión 15	Antes de ejecutar la sesión, se brinda el propósito y las orientaciones claras, al final se aplicará una hoja de aplicación para verificar el logro de los estudiantes.

16	¿Revisa el texto para determinar si se ajusta a la situación comunicativa?	Escribo mi texto “el retrato de mi cumpa”	Sesión 16	Antes de ejecutar la sesión, se brinda el propósito y las orientaciones claras, al final se aplicará una hoja de aplicación para verificar el logro de los estudiantes.
17	¿Revisa el texto ve si hay contradicciones o reiteraciones innecesarias?	Escribo mi texto “mi perfil de trabajador”	Sesión 17	Antes de ejecutar la sesión, se brinda el propósito y las orientaciones claras, al final se aplicará una hoja de aplicación para verificar el logro de los estudiantes.
18	¿Reflexiona para el uso de conectores y referentes?	Escribo mi texto “todos están invitados en mi boda”	Sesión 18	Antes de ejecutar la sesión, se brinda el propósito y las orientaciones claras, al final se aplicará una hoja de aplicación para verificar el logro de los estudiantes.
19	¿Revisa el uso de los recursos ortográficos empleados en su texto y verifica si falta alguno?	Escribo mi texto “el reportero”	Sesión 19	Antes de ejecutar la sesión, se brinda el propósito y las orientaciones claras, al final se aplicará una hoja de aplicación para verificar el logro de los estudiantes.
20	¿Explica el efecto de su texto en los lectores para compartirlo con otros?	Escribo mi texto “describiendo un paisaje”	Sesión 20	Antes de ejecutar la sesión, se brinda el propósito y las orientaciones claras, al final se aplicará una hoja de aplicación para verificar el logro de los estudiantes.
		Aplicación del post test		

IX. EVALUACIÓN.

Durante la ejecución de la investigación se utilizó diversas estrategias e instrumentos de evaluación

ETAPAS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Recolección de datos	Observación	Ficha de Observación
	Consulta bibliográfica	Ficha de lectura
Plan de experimentación	Plan operativo de la experimentación	Plan de actividades
	Tabulación de datos	Cuadro de clasificación
	Control de validez interna y externa	Cuadro de comparaciones y valoraciones.
Análisis de resultados	Correlación de variables	Estadígrafos
Comunicación de la investigación.	sistematización	Esquemas
	Técnica de redacción científica	Textos con manejo de lenguaje técnico

X. ESTRATEGIAS

En el plan experimental se considera trabajar con estrategias como se indican a continuación.

- a) Trabajo individual y grupal.
- b) Ejecución de consignas establecidas.
- c) Orientación individual y grupal.
- d) Auto, coevaluación y Heteroevaluación

XI. POTENCIAL Y RECURSOS

- **POTENCIAL HUMANO.**

- Grupo de trabajo
- Docente de aula.
- Especialistas.
- Alumnos del aula.

- **RECURSOS, MATERIALES**

- Fichas
- Consignas de trabajo.
- Plumones, papelotes, cinta adhesiva y maskin tape, títeres, lápices, colores y otros materiales reciclables.

XII. CONSIDERACIONES FINALES.

- Los asuntos no contemplados en el presente plan serán solucionados por el investigador con previa coordinación del docente del aula.
- La aplicación del plan experimental (2da etapa) se hizo en base a la experiencia práctica y profesional. Además, está relacionado con el currículo Nacional de Educación Básica del Perú.



ASESOR



DOCENTE DE AULA
Julia Berna Caidenas.



U.E. DEL COM. LEONOR PRADO
DIRECCIÓN
M.C. Julia E. Alvarado Mori
DIRECTOR

DIRECTOR DE LA I.E.

ANEXO 4

SESIONES DE CLASES

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 01

TÍTULO: Escribimos textos chiflados

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Mariano Bonin
 1.2. Área : Comunicación
 1.3. Grado : 4to sección: A4
 1.4. Docente de aula :
 1.5. Estudiante practicante : Rivera Loyola, Mary cruz
 1.6. Fecha :

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<p>Escribir de manera acorde a la situación, considerando para qué se comunica, a quién va dirigido y el tipo de texto que se utiliza</p>	<p>Considera el propósito comunicativo en su escrito.</p>	<p>Escala de valoración</p>

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	Recursos y Materiales
INICIO	Motivación	- Plumones.

	<p>Se presenta el juego oraciones chifladas, su objetivo es formar oraciones lo más descabellada posible. Se juega siguiendo los siguientes procedimientos. El docente saca una palabra de la caja mágica, por ejemplo “La” y el niño añadirá al lado “abuela” el docente saca otra palabra “desinflada”, y así irán escribiendo palabras por turnos, hasta que consideren que la oración está terminada.</p> <p>Saberes Previos ¿De qué trató el juego? ¿Cómo realizamos el juego? ¿Qué hacemos antes de escribir un texto? ¿Conocen el juego oraciones chiflados?</p> <p>Propósito de la actividad Se conoce el propósito: “hoy escribiremos textos con el juego el chiflado”</p>	<p>-Caja mágica. - Papelotes.</p>																		
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo de clase. <p>Entre todos planteamos los acuerdos para la actividad.</p> <p>PLANIFICACIÓN Elaboran su plan de escritura ajustando el texto al contexto comunicativo y a la finalidad planteada.</p> <p>Reto y puntos: Completar la tabla de planificación → 5 puntos</p> <table border="1" data-bbox="534 1025 1228 1216"> <thead> <tr> <th data-bbox="534 1025 778 1122">¿Qué escribiremos?</th> <th data-bbox="778 1025 1023 1122">¿Sobre qué escribiremos?</th> <th data-bbox="1023 1025 1228 1122">¿Quiénes lo leerán?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="534 1122 778 1216"></td> <td data-bbox="778 1122 1023 1216"></td> <td data-bbox="1023 1122 1228 1216"></td> </tr> </tbody> </table> <p>TEXTUALIZACIÓN Formamos los grupos, a cada grupo se le entrega palabras</p> <table border="1" data-bbox="555 1350 1141 1581"> <tr> <td data-bbox="555 1350 746 1395">NIÑO</td> <td data-bbox="746 1350 938 1395">NIÑA</td> <td data-bbox="938 1350 1141 1395">MAMÁ</td> </tr> <tr> <td data-bbox="555 1406 746 1451">PAPÁ</td> <td data-bbox="746 1406 938 1451">COCINERO</td> <td data-bbox="938 1406 1141 1451">PELUQUERO</td> </tr> <tr> <td data-bbox="555 1462 746 1507">HABLAR</td> <td data-bbox="746 1462 938 1507">IR</td> <td data-bbox="938 1462 1141 1507">DIBUJAR</td> </tr> <tr> <td data-bbox="555 1518 746 1563">PINTAR</td> <td data-bbox="746 1518 938 1563">CORTAR</td> <td data-bbox="938 1518 1141 1563">PARQUE</td> </tr> </table> <p>Escribo la primera versión.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo en papel bond van escribir su primer texto con las palabras que se le entrego pueden repetir las palabras dependiendo de su texto. - Entregan su primera versión y se revisa dando las recomendaciones. <p>Reto y puntos: Usar todas las palabras en el texto → 5 puntos</p> <p>REVISIÓN Orientar a que observen su texto Y si está bien elaborado que le pasen a otro papel. Luego se les pide que comparten lo que realizaron.</p>	¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?				NIÑO	NIÑA	MAMÁ	PAPÁ	COCINERO	PELUQUERO	HABLAR	IR	DIBUJAR	PINTAR	CORTAR	PARQUE	<p>- Papelotes - Plumones palabras - Papel bond - Limpia tipo</p>
¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?																		
NIÑO	NIÑA	MAMÁ																		
PAPÁ	COCINERO	PELUQUERO																		
HABLAR	IR	DIBUJAR																		
PINTAR	CORTAR	PARQUE																		

	<p>Expresa de forma clara las ideas. Reto y puntos: Mejorar su texto comparado con la primera versión → 10 puntos PREMIACIÓN ★ Insignia de creatividad ★ Insignia de equipo estrella</p>	
CIERRE	<p>Evaluación: -Después de las actividades hacemos un repaso con los estudiantes y preguntamos: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo fuiste evaluado hoy? ¿Te fue útil lo que aprendimos? ¿Se te dificultó al redactar el texto? ¿Para qué te servirá lo aprendido?</p>	

DIRECTOR

DOCENTE DE AULA

INVESTIGADOR

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCALA DE VALORACIÓN**

COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA				
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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.				
Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterio de evaluación		
		Considera el propósito comunicativo en su escrito		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 02

TÍTULO: Escribimos textos con el juego dígalos con mímicas

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Mariano Bonin
 1.2. Área : Comunicación
 1.3. Grado : 4to sección: A4
 1.4. Docente de aula :
 1.5. Estudiante practicante : Rivera Loyola, Mary cruz
 1.6. Fecha :

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Adecúa la redacción de sus textos al tipo de lector al que van dirigidos, utilizando un lenguaje pertinente y comprensible	Considera el destinatario en su escrito.	Escala de valoración

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	Recursos y Materiales
INICIO	<p>Motivación</p> <p>Se presenta el juego dígalos con mímica. Se juega siguiendo los siguientes procedimientos.</p> <p>se juega de la siguiente forma: un niño sale al frente y para hacer una mímica y los demás adivinan.</p> <p>El docente pedirá que escriban en un papel una frase para luego representar con mímicas y los demás adivinaremos.</p> <p>Saberes Previos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plumones. - papel bond .

	<p>¿De qué trató el juego? ¿Cómo realizamos el juego? ¿Conocen el juego dígalos con mímicas? ¿Cómo se realiza el juego?</p> <p>Propósito de la actividad Se conoce el propósito: "hoy escribiremos textos con el juego dígalos con mímica"</p>							
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo de clase. - Entre todos elegimos y recordamos los acuerdos de la actividad. - Recuérdanos la clase anterior y expliquen con sus propias palabras qué aprendieron y cómo lo hicieron. <p>PLANIFICACIÓN Completan el plan de escritura adecuando el texto a la situación comunicativa considerando el propósito. Reto y puntos: Completar la tabla de planificación → 5 puntos</p> <table border="1" data-bbox="534 788 1225 976"> <thead> <tr> <th data-bbox="534 788 778 882">¿Qué escribiremos?</th> <th data-bbox="778 788 1023 882">¿Sobre qué escribiremos?</th> <th data-bbox="1023 788 1225 882">¿Quiénes lo leerán?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="534 882 778 976"></td> <td data-bbox="778 882 1023 976"></td> <td data-bbox="1023 882 1225 976"></td> </tr> </tbody> </table> <p>TEXTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formamos los grupos, - A cada grupo se les pedirá que escriban frases que luego lo van a realizar con mímicas. - Los demás grupos adivinaran y anotando lo que realiza cada miembro del grupo, para así organizar el texto con cada mímica realizado por cada grupo - El texto debe contener las mímicas realizadas por todos los grupos lo organizaran según ellos creen conveniente. <p>Escribo la primera versión.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo en papel bond van escribir su primer texto. - Entregan su primera versión y se revisa dando las recomendaciones. <p>Reto y puntos: Usar todas las palabras en el texto → 5 puntos</p> <p>REVISIÓN Orientar a que observen su texto Y si está bien elaborado que le pasen a otro papel o papelógrafo. Luego se les pide que compartan lo que realizaron. Expresa de forma clara sus ideas.</p> <p>PREMIACIÓN ★ Se le denominara el texto del día</p>	¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?				<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes - Plumones - Papel bond - Limpia tipo
¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?						

CIERRE	Evaluación: -Después de las actividades recordamos la actividad y preguntamos: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo fuiste evaluado hoy? ¿Te fue útil lo que aprendimos? ¿Se te dificultó al redactar el texto? ¿Para qué te servirá lo aprendido?	
---------------	---	--

DIRECTOR

DOCENTE DE AULA

INVESTIGADOR

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCALA DE VALORACIÓN**

COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA				
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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.				
Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterio de evaluación		
		Considera el destinatario en su escrito.		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 03

TÍTULO: Escribimos textos con el juego “Stop”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Mariano Bonin
 1.2. Área : Comunicación
 1.3. Grado : 4to sección: A4
 1.4. Docente de aula :
 1.5. Estudiante practicante : Rivera Loyola, Mary cruz
 1.6. Fecha :

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Redacta sus producciones escritas aplicando las características propias del tipo de texto que corresponde	Considera los tipos de texto en su escrito.	Escala de valoración

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	Recursos y Materiales
INICIO	<p>Motivación Se presenta el juego el estop. Saberes Previos ¿De qué trató el juego? ¿Cómo realizamos el juego? ¿Qué necesitamos para ganar el juego? Propósito de la actividad</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plumones. - papel bond

	Se conoce el propósito: "hoy escribiremos textos con el juego stop"							
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo de clase. - Entre todos elegimos los acuerdos de la actividad. - Recuerda con las niñas y los niños lo trabajado en la sesión anterior, pedimos al estudiante que nos explique con sus propias palabras qué aprendieron y cómo lo hicieron. <p>PLANIFICACIÓN Elaboran un plan de escritura tomando en cuenta el propósito y el contexto comunicativo. Completar la tabla de planificación → 5 puntos</p> <table border="1" data-bbox="534 694 1220 884"> <thead> <tr> <th data-bbox="534 694 774 784">¿Qué escribiremos?</th> <th data-bbox="774 694 1021 784">¿Sobre qué escribiremos?</th> <th data-bbox="1021 694 1220 784">¿Quiénes lo leerán?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="534 784 774 884"></td> <td data-bbox="774 784 1021 884"></td> <td data-bbox="1021 784 1220 884"></td> </tr> </tbody> </table> <p>TEXTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formamos los grupos. - Realizaremos el juego el estop, pero esta vez por grupos, les pediremos que rellene sus ítems, como como nombres, animales, frutas y verduras, países, verbos, etc. - El docente mencionará el abecedario por decir "M" cada grupo deberá completar los ítems y el grupo que termina primero diga estop. así hasta terminar el tablero, el grupo ganador se llevará puntos extras. - Luego se les pedirá con ese tablero redactar un texto. <p>Escribo la primera versión.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo en papel bond van escribir su primer texto pueden repetir las palabras que ellos crean conveniente según su texto. - Entregan su primera versión y se revisa dando las recomendaciones. <p>Reto y puntos: Usar todas las palabras en el texto → 5 puntos</p> <p>REVISIÓN Orientar a que observen su texto y si está bien elaborado que le pasen a otro papel o papelote. Luego se les pide que comparten lo que realizaron. Expresa de forma clara sus ideas. Reto y puntos: Mejorar su texto comparado con la primera versión → 10 puntos</p> <p>PREMIACIÓN "Maestro del STOP" Se entrega al grupo o estudiante que logre: escribir su texto con claridad, usar correctamente las palabras obtenidas en el juego, mantener orden y creatividad en su producción.</p>	¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?				<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes - Plumones - Papel bond - Limpia tipo - Hojas con filas y columnas
¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?						

CIERRE	Evaluación: -Después de las actividades recordamos y preguntamos: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo fuiste evaluado hoy? ¿Te fue útil lo que aprendimos? ¿Se te dificultó al redactar el texto? ¿Para qué te servirá lo aprendido?	
---------------	--	--

DIRECTOR

DOCENTE DE AULA

INVESTIGADO

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCALA DE VALORACIÓN**

COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA				
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.				
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.				
Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterio de evaluación		
		Considera los tipos de texto en su escrito		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 04

TÍTULO: Escribimos textos con el juego “Licuadoras de historia”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Mariano Bonin
 1.2. Área : Comunicación
 1.3. Grado : 4to sección: A4
 1.4. Docente de aula :
 1.5. Estudiante practicante : Rivera Loyola, Mary cruz
 1.6. Fecha :

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Incorpora información de diversas fuentes en la redacción de sus textos, respetando la coherencia y el propósito comunicativo	Considera fuentes de información en su escrito.	Escala de valoración

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	Recursos y Materiales
INICIO	<p>Motivación Se presenta el juego licuadoras de historias. Se juega siguiendo los siguientes procedimientos. Se les entrega el siguiente listado de ingredientes para que respondan con una sola palabra.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Algo que te hace feliz: - Algo que te moleste: - Algún lugar que quisiera conocer: 	<ul style="list-style-type: none"> - Plumones. - Listado de ingredientes. - Papelotes.

	<ul style="list-style-type: none"> - El nombre de tu mejor amigo: - Tu color favorito: - Tu comida favorita: - Nombre de tu mascota: - Tu juego favorito: - A quien admiras: - Que parte de tu cuerpo te gusta más: <p>Después de completar le pedimos socializar del juego.</p> <p>Saberes Previos ¿De qué trató el juego? ¿Cómo realizamos el juego? ¿Conocen el juego licuadoras de historia? ¿Cómo se realizará este juego?</p> <p>Propósito de la actividad Se conoce el propósito: "hoy escribiremos textos con el juego licuadoras de historia"</p>							
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo de clase. - Entre todos elegimos los acuerdos de la actividad. - Recordamos la clase anterior y pedimos que nos expliquen con sus propias palabras qué aprendieron y cómo lo hicieron. <p>PLANIFICACIÓN Elaboran la planificación del escrito teniendo en cuenta la finalidad comunicativa y el contexto Reto y puntos: Completar la tabla de planificación → 5 puntos</p> <table border="1" data-bbox="534 1144 1173 1301"> <thead> <tr> <th data-bbox="534 1144 762 1211">¿Qué escribiremos?</th> <th data-bbox="762 1144 995 1211">¿Sobre qué escribiremos?</th> <th data-bbox="995 1144 1173 1211">¿Quiénes lo leerán?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="534 1211 762 1301"></td> <td data-bbox="762 1211 995 1301"></td> <td data-bbox="995 1211 1173 1301"></td> </tr> </tbody> </table> <p>TEXTUALIZACIÓN Este juego consiste en escribir una lista de ingredientes (palabras) mediante una sola palabra. Se le entrega a cada estudiante para que complete el siguiente listado de ingredientes respondiendo con una palabra:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Algo que te haga reír: - Algo que te moleste: - Algo que no entiendas: - Algo que entiendas muy bien: - Una palabra que empiece con Z: - Una palabra que empiece con A: - Algo lejano: - Algo cercano: - El nombre de un amigo o amiga: - Un lugar al que te gustaría ir: - Un lugar cerca de ti: <p>Se les pide completar cada pregunta con una sola palabra. Escribo la primera versión. Ahora escribe un texto mencionando cada una de las palabras de arriba, tienes que incluirlas todas. No</p>	¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?				<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes - Plumones - Papel bond - Listado de ingredientes de palabras. - Limpia tipo
¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?						

	<p>importa el orden, las puedes repetir y revolver como quieras.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregan su primera versión y se revisa dando las recomendaciones. <p>Reto y puntos: Usar todas las palabras en el texto → 5 puntos</p> <p>REVISIÓN Orientar a que observen su texto. Y si está bien elaborado que le pasen a otro papel. Luego se les pide que compartan lo que realizaron. Expresa de forma clara sus ideas.</p> <p>PREMIACIÓN Denominado el mejor texto del día</p>	
CIERRE	<p>Evaluación: -Después de las actividades recordamos la actividad y preguntamos. ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo fuiste evaluado hoy? ¿Te fue útil lo que aprendimos? ¿Se te dificultó al redactar el texto? ¿Para qué te servirá lo aprendido?</p>	

DIRECTOR

DOCENTE DE AULA

INVESTIGADOR

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCALA DE VALORACIÓN

COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA				
CAPACIDADES:				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 				
Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterio de evaluación		
		Considera fuentes de información en su escrito.		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 05

TÍTULO: Escribimos cartas de invitaciones

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Mariano Bonin
 1.2. Área : Comunicación
 1.3. Grado : 4to sección : A4
 1.4. Docente de aula :
 1.5. Estudiante practicante : Rivera Loyola, Mary cruz
 1.6. Fecha :

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Redacta textos integrando la información en relación con el contexto cultural al que pertenece	Ubica el contexto cultural de la información en su escrito.	Escala de valoración

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	Recursos y Materiales
INICIO	<p>Motivación Se presenta el juego de celebraciones.</p> <p>Saberes Previos ¿De qué trató el juego? ¿Cómo realizamos el juego? ¿Conocen el juego de celebraciones?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plumones. -Papel bond.

	<p>¿Cómo se realizará este juego?</p> <p>Propósito de la actividad Se conoce el propósito: “hoy escribiremos cartas de invitaciones”</p>							
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo de clase. - Entre todos elegimos los acuerdos de la actividad. - Recuerda con los estudiantes la actividad anterior y pedimos que nos explique con sus propias palabras qué aprendieron y cómo lo hicieron. <p>PLANIFICACIÓN Elaboran un plan de redacción ajustado al propósito y a la situación comunicativa. Completar la tabla de planificación → 5 puntos</p> <table border="1" data-bbox="502 698 1252 887"> <thead> <tr> <th data-bbox="502 698 762 792">¿Qué escribiremos?</th> <th data-bbox="762 698 1023 792">¿Sobre qué escribiremos?</th> <th data-bbox="1023 698 1252 792">¿Quiénes lo leerán?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="502 792 762 887"></td> <td data-bbox="762 792 1023 887"></td> <td data-bbox="1023 792 1252 887"></td> </tr> </tbody> </table> <p>TEXTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recordamos como se elaboran las cartas de invitaciones <p>Ejemplo de carta de invitación de 15 años. Querido/a [Nombre del Invitado]:</p> <p>Es un placer para mí y mi familia invitarte a la celebración de mis 15 años, un día que etapa importante en mi vida y que deseo compartir contigo. Será una noche especial, momentos únicos y sorpresas, y me encantaría que formes parte de ella.</p> <p>Detalles de la Fiesta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fecha: Sábado, 18 de marzo • Hora: 7:00 p.m. • Lugar: Salón de Eventos [Nombre del Salón], en [Dirección Completa] • Código de Vestimenta: Formal <p>Te agradeceríamos que confirmes tu asistencia antes del 10 de marzo. Puedes hacerlo enviando un mensaje de WhatsApp al número [Número de Contacto].</p> <p>Espero contar contigo para celebrar este momento tan especial junto a mi familia y a una noche inolvidable!</p> <p>Con mucho cariño, [Tu Nombre]</p> <p>Formamos los grupos. A cada grupo se le asignara elaborar una carta de invitación. Grupo 1, fiesta de cumpleaños Grupo 2, bautizo Grupo 3, fiesta de graduación Grupo 4, reunión de antiguos compañeros de clase Grupo 5, fiesta de disfraces</p> <p>Escribo la primera versión.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo en papel bond van escribir su primera carta de invitación. 	¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?				<ul style="list-style-type: none"> - Papelote - Plumone - Papel bond - Limpia tipo
¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?						

	<p>- Entregan su primera versión y se revisa dando las recomendaciones.</p> <p>Reto y puntos: Invitación clara y amable → 5 puntos</p> <p>REVISIÓN Orientar a que observen su texto. Y si está bien elaborado que le pasen a otro papel. Luego se les pide que compartan lo que realizaron. Expresa de forma clara sus ideas. Y que reparten a sus compañeros las invitaciones</p> <p>. Reto y puntos: Mejorar su texto comparado con la primera versión → 10 puntos</p> <p>PREMIACIÓN Denominado la “La Carta Perfecta”</p>	
CIERRE	<p>Evaluación: -Después de las actividades hacemos un repaso y preguntamos: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo fuiste evaluado hoy? ¿Te fue útil lo que aprendimos? ¿Se te dificultó al redactar el texto? ¿Para qué te servirá lo aprendido?</p>	

DIRECTOR

DOCENTE DE AULA

INVESTIGADOR

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCALA DE VALORACIÓN

COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA				
CAPACIDADES:				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 				
Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterio de evaluación		
		Ubica el contexto cultural de la información en su escrito.		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 06

TÍTULO: Escribimos textos con el juego “El retrato del mentiroso”.

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Mariano Bonin
 1.2. Área : Comunicación
 1.3. Grado : 4to sección: A4
 1.4. Docente de aula :
 1.5. Estudiante practicante : Rivera Loyola, Mary cruz
 1.6. Fecha :

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Produce textos estructurados con orden y continuidad, evitando contradicciones o repeticiones innecesarias	Escribe textos de forma coherente y cohesionada.	Escala de valoración

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	Recursos y Materiales
INICIO	<p>Motivación</p> <p>Se presenta el juego el retrato del mentiroso. Se juega siguiendo los siguientes procedimientos.</p> <p>Se trata de que cada uno haga una descripción de sí mismo sin decir toda la verdad, incluyendo algunas mentiras: puede ser su edad, ciudad donde vive etc.</p> <p>¿De qué trató el juego?</p>	.

	<p>¿Cómo realizamos el juego? ¿Conocen el juego el retrato del mentiroso? ¿Cómo se realizará el juego? Propósito de la actividad Se conoce el propósito: "hoy escribiremos textos con el juego el retrato del mentiroso"</p>							
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo de clase. - Entre todos elegimos los acuerdos de la actividad. - Recordamos la clase interior y pedimos que nos expliquen con sus propias palabras qué aprendieron y cómo lo hicieron. <p>PLANIFICACIÓN Elaboran un plan de redacción ajustado al propósito y a la situación comunicativa. Completar la tabla de planificación → 5 puntos</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">¿Qué escribiremos?</th> <th style="width: 33%;">¿Sobre qué escribiremos?</th> <th style="width: 33%;">¿Quiénes lo leerán?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 40px;"></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Se trata de que cada estudiante haga una descripción de sí mismo sin poner su nombre y sin decir toda la verdad, incluyendo alguna mentira: puede ser su edad, su ciudad donde vive, etc.</p> <p>TEXTUALIZACIÓN Escribo la primera versión.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada estudiante en papel bond va escribir su primera versión de su texto sin mencionar su nombre real. - Entregan su primera versión y se revisa dando las recomendaciones. <p>Reto y puntos: Usar palabras adecuadas → 5 puntos</p> <p>REVISIÓN Orientar a que observen su texto. Y si está bien elaborado que le pasen a otro papel. Luego se les pide que entreguen y luego pediremos a un niño escoger el texto y leerá en voz alta y los demos adivinaremos quien es el dueño del texto.</p> <p>Reto y puntos: Mejorar su texto comparado con la primera versión → 10 puntos</p> <p>PREMIACIÓN "Detective de la Verdad", texto más claro, más coherente, y con mejor capacidad para descubrir qué parte del retrato era mentira y qué parte era verdad.</p>	¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?				<ul style="list-style-type: none"> - Papel bond - Limpia tipo - Plumones
¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?						

CIERRE	Evaluación: -Después de las actividades recordamos y preguntamos: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo fuiste evaluado hoy? ¿Te fue útil lo que aprendimos? ¿Se te dificultó al redactar el texto? ¿Para qué te servirá lo aprendido?	
---------------	--	--

DIRECTOR

DOCENTE DE AULA

INVESTIGADOR

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCALA DE VALORACIÓN**

COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA				
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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.				
Nº	Nombres y apellidos de los estudiantes	Criterio de evaluación		
		Escribe textos de forma coherente y cohesionada.		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 07

TÍTULO: Escribimos nuestros currículos de manera creativa

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Mariano Bonin
 1.2. Área : Comunicación
 1.3. Grado : 4to sección: A4
 1.4. Docente de aula :
 1.5. Estudiante practicante : Rivera Loyola, Mary cruz
 1.6. Fecha :

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Organiza sus escritos estructurando las ideas principales y secundarias alrededor de un mismo tema	Ordena las ideas en torno a un tema.	Escala de valoración

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	Recursos y Materiales
INICIO	<p>Motivación</p> <p>Se presenta el juego el retrato del mentiros. Se juega siguiendo los siguientes procedimientos. Consiste en conseguir el trabajo de sus sueños. Para ello escribirán su hoja de vida, contestando al anuncio de trabajo, modificando su personalidad o asumiendo una</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plumones. -papel bond.

	<p>nueva característica de tal manera que sea un candidato inmejorable para ese puesto de trabajo. Entre todo inventamos el puesto de trabajo de nuestro sueño Para realizar el juego tenemos que tener un jurado entrevistador. Y los estudiantes deberán convencer al entrevistar con un perfil falso con el fin de conseguir el trabajo soñado.</p> <p>Saberes Previos ¿De qué trató el juego? ¿Cómo realizamos el juego? ¿Qué necesitamos para ocupar el puesto de trabajo de nuestro sueño?</p> <p>Propósito de la actividad Se conoce el propósito: “hoy escribiremos textos mi perfil de trabajador”</p>							
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo de clase. - Entre todos eligen las normas de convivencia que tendrán en cuenta durante el desarrollo de la actividad. - Recuerda con las niñas y los niños lo trabajado en la sesión anterior, pedimos al estudiante que nos explique con sus propias palabras qué aprendieron y cómo lo hicieron. <p>PLANIFICACIÓN Elaboran un plan de redacción ajustado al propósito y a la situación comunicativa.</p> <table border="1" data-bbox="534 1120 1220 1332"> <thead> <tr> <th data-bbox="534 1120 774 1187">¿Qué escribiremos?</th> <th data-bbox="774 1120 1021 1187">¿Sobre qué escribiremos?</th> <th data-bbox="1021 1120 1220 1187">¿Quiénes lo leerán?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="534 1187 774 1332"></td> <td data-bbox="774 1187 1021 1332"></td> <td data-bbox="1021 1187 1220 1332"></td> </tr> </tbody> </table> <p>TEXTUALIZACIÓN Este juego es posible realizarlo de manera individual o en equipo (con un secretario) consiste en conseguir el trabajo de sus sueños. Para ello escribirán su hoja de vida, contestando al anuncio de trabajo, modificando su personalidad o asumiendo una nueva característica de tal manera que sea un candidato inmejorable para ese puesto. Se leen los currículos y se selecciona al mejor candidato. Entre los estudiantes escribirán el anuncio del trabajo soñado Un estudiante realizara el anuncio y lo pegara en la pizarra. Se les muestra un ejemplo de currículo.</p> <p>Nombre Completo Dirección: Calle Ejemplo #123, Ciudad, País.Teléfono: +123 456 7890</p> <p>Perfil Profesional Soy un profesional con [X años de experiencia]</p> <p>Experiencia Laboral Nombre de la Empresa Ciudad, País Puesto desempeñado [Mes/Año de inicio] – [Mes/Año de fin]</p> <p>Educación Grado Académico en [Nombre de la Carrera]</p>	¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?				<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes - Plumones - Papel bond - Limpia tipo
¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?						

	<p>Nombre de la Universidad – Ciudad, País</p> <p>Habilidades</p> <p>Idiomas</p> <p>Referencia</p> <p>Disponibles a solicitud.</p> <p>Escribo la primera versión.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Después cada estudiante escribirá un currículum para contestar al anuncio, modificando su personalidad o asumiendo una nueva de forma que sea un candidato inmejorable para ese puesto. - Entregan su primera versión y se revisa dando las recomendaciones. <p>Reto y puntos: “Mi mejor versión en un currículum” 5 puntos</p> <p>REVISIÓN</p> <p>Orientar a que observen su texto. Y si está bien elaborado que le pasen a otro papel.</p> <p>Luego les pediremos que cada uno se presente y lea su currículum así entre todos elegiremos al mejor candidato para ocupar el puesto de trabajo.</p> <p>Reto y puntos: Mejorar su texto comparado con la primera versión → 10 puntos</p> <p>PREMIACIÓN</p> <p>Medalla “Talento Estrella”</p>	
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>-Después de las actividades recordamos y preguntamos:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?</p> <p>¿Cómo fuiste evaluado hoy?</p> <p>¿Te fue útil lo que aprendimos?</p> <p>¿Se te dificultó al redactar el texto?</p> <p>¿Para qué te servirá lo aprendido?</p>	

DIRECTOR

DOCENTE DE AULA

INVESTIGADOR

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCALA DE VALORACIÓN**

COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA				
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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.				
Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterio de evaluación		
		Ordena las ideas en torno a un tema.		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 08

TÍTULO: Escribimos textos “Todos estamos invitados a mi boda”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Mariano Bonin
 1.2. Área : Comunicación
 1.3. Grado : 4to sección: A4
 1.4. Docente de aula :
 1.5. Estudiante practicante : Rivera Loyola, Mary cruz
 1.6. Fecha :

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Elabora escritos en los que dispone la información de forma ordenada para dar coherencia al mensaje.	Ordena las ideas de manera lógica.	Escala de valoración

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	Recursos y Materiales
INICIO	Motivación Se presenta el juego el banquete de mi boda. Se juega siguiendo los siguientes procedimientos.	- Plumones. - Papelotes.

	<p>Novio, novia, padres del novio, padres de la novia, amigos, familiares ¿Qué quieres ser? Cada estudiante elige a uno de estos personajes y menciona que platos le gustaría comer en la boda.</p> <p>Saberes Previos</p> <p>¿De qué trató el juego?</p> <p>¿Cómo realizamos el juego?</p> <p>¿Conocen el juego el banquete de mi boda?</p> <p>¿Cómo se realizará este juego?</p> <p>Propósito de la actividad</p> <p>Se conoce el propósito: “hoy escribiremos textos todos estamos invitados a mi boda”</p>							
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo de clase. - Entre todos eligen las normas de convivencia que tendrán en cuenta durante el desarrollo de la actividad. - Recuerda con las niñas y los niños lo trabajado en la sesión anterior, pedimos al estudiante que nos explique con sus propias palabras qué aprendieron y cómo lo hicieron. <p>PLANIFICACIÓN</p> <p>Elaboran la planificación del escrito ajustándola a la situación comunicativa y al propósito del texto.</p> <p>Completar la tabla de planificación → 5 puntos</p> <table border="1" data-bbox="534 1433 1220 1668"> <thead> <tr> <th data-bbox="534 1433 774 1523">¿Qué escribiremos?</th> <th data-bbox="774 1433 1021 1523">¿Sobre qué escribiremos?</th> <th data-bbox="1021 1433 1220 1523">¿Quiénes lo leerán?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="534 1523 774 1668"></td> <td data-bbox="774 1523 1021 1668"></td> <td data-bbox="1021 1523 1220 1668"></td> </tr> </tbody> </table> <p>TEXTUALIZACIÓN</p> <p>Cada estudiante deberá elegir un personaje que quiere ser Novio, novia, padres del novio, padres de la novia, amigos, familiares.</p> <p>Escribo la primera versión.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada escribe una lista de los platos que le gustaría comer en la boda. 	¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?				<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes - Plumones - Papel bond - Limpia tipo
¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?						

	<p>- Entregan su primera versión y se revisa dando las recomendaciones.</p> <p>Reto y puntos: Mi mejor versión en un currículum → 5 puntos</p> <p>REVISIÓN</p> <p>Orientar a que observen su texto. Y si está bien elaborado que le pasen a otro papel.</p> <p>Después los estudiantes socializan su lista de comidas. Y elaboramos una lista final de los platos de comida, nos ponemos en contacto con el restaurante y comunicamos el menú seleccionado.</p> <p>Reto y puntos: Mejorar su texto comparado con la primera versión → 10 puntos</p> <p>PREMIACIÓN</p> <p>Medalla "Talento Estrella"</p>	
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>-Después de las actividades recordamos y preguntamos:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?</p> <p>¿Cómo fuiste evaluado hoy?</p> <p>¿Te fue útil lo que aprendimos?</p> <p>¿Se te dificultó al redactar el texto?</p> <p>¿Para qué te servirá lo aprendido?</p>	

DIRECTOR

DOCENTE DE AULA

INVESTIGADOR

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCALA DE VALORACIÓN**

COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA				
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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.				
Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterio de evaluación		
		Ordena las ideas de manera lógica.		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 09

TÍTULO: Escribimos textos con el juego “el reportero”

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Mariano Bonin
 1.2. Área : Comunicación
 1.3. Grado : 4to sección: A4
 1.4. Docente de aula :
 1.5. Estudiante practicante : Rivera Loyola, Mary cruz
 1.6. Fecha :

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Redacta textos en los que conecta las ideas mostrando relaciones de causa y consecuencia	Establece relaciones entre las ideas, como causa-efecto.	Escala de valoración

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	Recursos y Materiales

<p>INICIO</p>	<p>Motivación Se presenta el juego reportero de revista. Se juega siguiendo los siguientes procedimientos. Para estos juegos los reporteros entrevistarán a sus compañeros y luego los entrevistados también serán reporteros. Los reporteros se acercan a preguntar a su compañero acerca de vida ¿Cuántas mascotas tiene? ¿Dónde vive? ¿En que trabajan sus padres? ¿Qué deporte practican? Etc.</p> <p>Saberes Previos ¿De qué trató el juego? ¿Cómo realizamos el juego? ¿Conocen el juego reportero de revista? ¿Cómo se realizará este juego?</p> <p>Propósito de la actividad Se conoce el propósito: “hoy escribiremos textos con el juego el reportero”</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plumones. - Papelotes. 						
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo de clase. - Entre todos eligen las normas de convivencia que tendrán en cuenta durante el desarrollo de la actividad. - Recuerda con las niñas y los niños lo trabajado en la sesión anterior, pedimos al estudiante que nos explique con sus propias palabras qué aprendieron y cómo lo hicieron. <p>PLANIFICACIÓN Elaboran la planificación del escrito ajustándola a la situación comunicativa y al propósito del texto. Completar la tabla de planificación → 5 puntos</p> <table border="1" data-bbox="534 1220 1220 1400"> <thead> <tr> <th data-bbox="534 1220 774 1310">¿Qué escribiremos?</th> <th data-bbox="774 1220 1021 1310">¿Sobre qué escribiremos?</th> <th data-bbox="1021 1220 1220 1310">¿Quiénes lo leerán?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="534 1310 774 1400"></td> <td data-bbox="774 1310 1021 1400"></td> <td data-bbox="1021 1310 1220 1400"></td> </tr> </tbody> </table> <p>TEXTUALIZACIÓN Entre todos planteamos las preguntas que vamos a realizar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Cuál es tu nombre y tienes algún apodo? 2. ¿Cuántos años tienes y cuándo es tu cumpleaños? 3. ¿Tienes hermanos o hermanas? 4. ¿Tienes alguna mascota? ¿Cómo se llama? 5. ¿Cuál es tu materia favorita y por qué? 6. ¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre? 7. ¿Tienes algún pasatiempo o deporte favorito? 8. ¿Qué te gustaría ser cuando seas mayor? 9. ¿Si pudieras tener un superpoder, cuál elegirías? 10. ¿Qué valoras más en una amistad? <p>Escribo la primera versión.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Escribimos las preguntas para entrevistar a mi compañero. - Cada estudiante entrevistara a su compañero de lado e ira anotando sus respuestas, también el 	¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?				<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes - Plumones - Papel bond - Limpia tipo
¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?						

	<p>entrevistado entrevistara al reportero también anotara sus respuestas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entregan su primera versión y se revisa dando las recomendaciones. <p>Reto y puntos: “Investiga y publica tu noticia” → 5 puntos</p> <p>REVISIÓN Orientar a que observen su texto. Y si está bien elaborado que le pasen a otro papel. Luego se les pide que comparten lo que realizaron. Expresa de forma clara las ideas.</p> <p>Reto y puntos: Mejorar su texto comparado con la primera versión → 10 puntos</p> <p>PREMIACIÓN Medalla “Reportero Estrella”</p>	
CIERRE	<p>Evaluación: -Después de las actividades recordamos y preguntamos: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Te fue útil lo que aprendimos? ¿Se te dificultó al redactar el texto? ¿Para qué te servirá lo aprendido?</p>	

DIRECTOR

DOCENTE DE AULA

INVESTIGADOR

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCALA DE VALORACIÓN**

COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA				
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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.				
Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterio de evaluación		
		Establece relaciones entre las ideas, como causa-efecto.		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 10

TÍTULO: Escribimos textos describiendo un paisaje

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Mariano Bonin
 1.2. Área : Comunicación
 1.3. Grado : 4to sección: A4
 1.4. Docente de aula :
 1.5. Estudiante practicante : Rivera Loyola, Mary cruz
 1.6. Fecha :

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Redacta textos utilizando un vocabulario pertinente al tema y al propósito comunicativo	Incorpora un vocabulario adecuado en su escrito.	Escala de valoración

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	Recursos y Materiales
INICIO	Motivación Se presenta una lámina de un paisaje	- Plumones. - imagen

	 <p>Les pedimos observar la imagen Luego que describen todo lo que observan</p> <p>Saberes Previos ¿Qué observan en la imagen? ¿Que necesitamos para describir un paisaje?</p> <p>Propósito de la actividad Se conoce el propósito: "hoy escribiremos textos describiendo un paisaje"</p>	<p>- Papelotes.</p>						
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo de clase. - Entre todos elegimos los acuerdos de la actividad. - Recordamos la clase anterior y preguntamos que nos explique con sus propias palabras qué aprendieron y cómo lo hicieron. <p>PLANIFICACIÓN Elaboran la planificación del escrito ajustándola a la situación comunicativa y al propósito del texto. Completar la tabla de planificación → 5 puntos</p> <table border="1" data-bbox="496 1272 1270 1429"> <thead> <tr> <th data-bbox="496 1272 810 1339">¿Qué escribiremos?</th> <th data-bbox="810 1272 1123 1339">¿Sobre qué escribiremos?</th> <th data-bbox="1123 1272 1270 1339">¿Quiénes?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="496 1339 810 1429"></td> <td data-bbox="810 1339 1123 1429"></td> <td data-bbox="1123 1339 1270 1429"></td> </tr> </tbody> </table> <p>TEXTUALIZACIÓN Formamos los grupos A cada grupo se le entregara una imagen de un paisaje Cada grupo ira analizando la imagen para describir.</p> 	¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes?				<p>-Papelotes -Plumones -Papel bond -Limpia tipo -Imágenes</p>
¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes?						

	 <p>Escribo la primera versión.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo en papel bond van describir la imagen. - Entregan su primera versión y se revisa dando las recomendaciones. <p>Reto y puntos: El paisaje más vivo → 5 puntos</p> <p>REVISIÓN</p> <p>Orientar a que observen su texto. Y si está bien elaborado que le pasen a otro papel o papelógrafo.</p> <p>Luego se les pide que comparten lo que realizaron.</p> <p>Expresa de forma clara las ideas.</p> <p>Reto y puntos: Mejorar su texto comparado con la primera versión → 10 puntos</p> <p>PREMIACIÓN Medalla “Ojo de Artista”</p>	
<p>CIERRE</p>	<p>Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Después de las actividades recordamos y preguntamos: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo fuiste evaluado hoy? ¿Te fue útil lo que aprendimos? ¿Se te dificultó al redactar el texto? ¿Para qué te servirá lo aprendido? 	

DIRECTOR

DOCENTE DE AULA

INVESTIGADOR

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCALA DE VALORACIÓN**

COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA				
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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.				
Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterio de evaluación		
		Incorpora un vocabulario adecuado en su escrito.		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 11

TÍTULO: Escribimos textos con la caja mágica

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Mariano Bonin
 1.2. Área : Comunicación
 1.3. Grado : 4to sección: A4
 1.4. Docente de aula :
 1.5. Estudiante practicante : Rivera Loyola, Mary cruz
 1.6. Fecha :

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Redacta textos aplicando correctamente las normas gramaticales y ortográficas para dar claridad a sus ideas	Utiliza recursos gramaticales y ortográficos en su escrito.	Escala de valoración

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	Recursos y Materiales
INICIO	<p>Motivación Se presenta la caja mágica de palabras. Se juega siguiendo los siguientes procedimientos. Pediremos 3 estudiantes a sacar una palabra de la caja mágica y con esa palabra escribirá una frase lo más rápido posible en la pizarra.</p> <p>Saberes Previos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plumones. -caja mágica - Papelotes.

	<p>¿De qué trató el juego? ¿Cómo realizamos el juego? ¿Qué necesitamos para pagar el juego? ¿Conocen el juego la caja mágica de palabras? ¿Cómo se realizara este juego? Propósito de la actividad Se conoce el propósito: “hoy escribiremos textos con la caja mágica”</p>							
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo de clase. - Entre todos elegimos los acuerdos de la actividad. - Recordamos la clase anterior y preguntamos que nos explique con sus propias palabras qué aprendieron y cómo lo hicieron. <p>PLANIFICACIÓN Elaboran la planificación del escrito ajustándola a la situación comunicativa y al propósito del texto. Completar la tabla de planificación → 5 puntos</p> <table border="1" data-bbox="534 817 1220 1008"> <thead> <tr> <th data-bbox="534 817 774 907">¿Qué escribiremos?</th> <th data-bbox="774 817 1021 907">¿Sobre qué escribiremos?</th> <th data-bbox="1021 817 1220 907">¿Quiénes lo leerán?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="534 907 774 1008"></td> <td data-bbox="774 907 1021 1008"></td> <td data-bbox="1021 907 1220 1008"></td> </tr> </tbody> </table> <p>TEXTUALIZACIÓN Los estudiantes extraen al azar varias palabras de una caja (nombres, verbos, adjetivos) para después utilizarlas en la redacción de una historia. Con este juego se busca desarrollar su creatividad y que amplíen su vocabulario al incluir todas las palabras elegidas en una narrativa coherente y entretenida. Formamos los grupos A cada grupo se le pedirá sacar 10 palabras Luego se les pide que organizan para escribir con las palabras que sacaron.</p> <p>Escribo la primera versión.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo en papel bond van escribir un texto con las palabras que sacaron se puede repetir las palabras según van armando su texto. - Entregan su primera versión y se revisa dando las recomendaciones. <p>Reto y puntos: La historia más mágica → 5 puntos</p> <p>REVISIÓN Orientar a que observen su texto. Y si está bien elaborado que le pasen a otro papel o papelógrafo. Luego se les pide que comparten lo que realizaron. Expresa de forma clara las ideas. Reto y puntos: Mejorar su texto comparado con la primera versión → 10 puntos</p> <p>PREMIACIÓN Medalla “Cuentista Mágico”</p>	¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?				<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes - Plumones - Papel bond - Limpia tipo - Caja mágica de palabras
¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?						

CIERRE	Evaluación: -Después de las actividades hacemos un repaso con los niños y niñas realizando las siguientes preguntas: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo fuiste evaluado hoy? ¿Te fue útil lo que aprendimos? ¿Se te dificultó al redactar el texto? ¿Para qué te servirá lo aprendido?	
---------------	---	--

DIRECTOR

DOCENTE DE AULA

INVESTIGADOR

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCALA DE VALORACIÓN**

COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA				
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.				
- Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.				
Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterio de evaluación		
		Utiliza recursos gramaticales y ortográficos en su escrito.		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 12

TÍTULO: Escribimos nuestro diario de aventuras

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Mariano Bonin
 1.2. Área : Comunicación
 1.3. Grado : 4to sección: A4
 1.4. Docente de aula :
 1.5. Estudiante practicante : Rivera Loyola, Mary cruz
 1.6. Fecha :

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Hace uso de diversos recursos que permiten dar coherencia y claridad a su escrito, mostrando así su nivel de desempeño.	Utiliza recursos para dar sentido a su texto.	Escala de valoración

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	Recursos y Materiales
INICIO	<p>Motivación Se presenta el juego el diario de aventuras.</p> <p>Saberes Previos ¿De qué trató el juego?</p>	<p>- Plumones.</p> <p>- Papelotes.</p>

	<p>¿Cómo realizamos el juego? ¿Qué es la imaginación? ¿Podremos escribir lo que imaginamos?</p> <p>Propósito de la actividad</p> <p>Se conoce el propósito: “hoy escribiremos nuestro diario de aventuras”</p>							
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo de clase. - Entre todos elegimos los acuerdos de la esta actividad. - Recordamos la clase anterior y preguntamos que nos explique con sus propias palabras qué aprendieron y cómo lo hicieron. <p>PLANIFICACIÓN</p> <p>Elaboran su plan de escritura adaptando el texto al contexto comunicativo y teniendo en cuenta el propósito de la redacción.</p> <p>Completar la tabla de planificación → 5 puntos</p> <table border="1" data-bbox="534 1115 1225 1395"> <thead> <tr> <th data-bbox="534 1115 778 1256">¿Qué escribiremos?</th> <th data-bbox="778 1115 1023 1256">¿Sobre qué escribiremos?</th> <th data-bbox="1023 1115 1225 1256">¿Quiénes lo leerán?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="534 1256 778 1395"></td> <td data-bbox="778 1256 1023 1395"></td> <td data-bbox="1023 1256 1225 1395"></td> </tr> </tbody> </table> <p>TEXTUALIZACIÓN</p> <p>Este juego consiste en que los estudiantes imaginan una aventura en un lugar desconocido y misterioso, por ejemplo: Podría ser una isla perdida, viajando al espacio en una nave espacial, en otro planeta, entre otras situaciones. Describen sus vivencias con una serie de increíbles actividades, peligros, es decir, cosas que jamás creyeron posibles. Con cada paso que dan, descubren maravillas que despiertan su curiosidad y los sumergen en un universo de asombro y fantasía. Luego, plasman estas experiencias extraordinarias en una hoja para presentarlas después ante el salón de clases.</p> <p>Escribo la primera versión.</p>	¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?				<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes - Plumones - Papel bond - Limpia tipo
¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?						

	<ul style="list-style-type: none"> - Cada estudiante en un papel bond ira escribiendo todo lo que imagina. - Entregan su primera versión y se revisa dando las recomendaciones. <p>Reto y puntos: Mi aventura más emocionante → 5 puntos</p> <p>REVISIÓN</p> <p>Orientar a que observen su texto. Y si está bien elaborado que le pasen a otro papel o papelógrafo.</p> <p>Luego se les pide que comparten lo que realizaron.</p> <p>Expresa de forma clara las ideas.</p> <p>Reto y puntos: Mejorar su texto comparado con la primera versión → 10 puntos</p> <p>PREMIACIÓN</p> <p>Medalla “Aventurero del Día”</p>	
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <p>-Después de las actividades recordamos y preguntamos:</p> <p>¿Qué aprendiste hoy?</p> <p>¿Cómo fuiste evaluado hoy?</p> <p>¿Te fue útil lo que aprendimos?</p> <p>¿Se te dificulto al redactar el texto?</p> <p>¿Para qué te servirá lo aprendido?</p>	

DIRECTOR

DOCENTE DE AULA

INVESTIGADOR

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCALA DE VALORACIÓN**

COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA				
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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.				
Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterio de evaluación		
		Utiliza recursos para dar sentido a su texto.		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 13

TÍTULO: Escribimos textos con el juego palabra prohibida

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Mariano Bonin
 1.2. Área : Comunicación
 1.3. Grado : 4to sección: A4
 1.4. Docente de aula :
 1.5. Estudiante practicante : Rivera Loyola, Mary cruz
 1.6. Fecha :

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Hace uso de ciertas figuras retóricas en su redacción, lo que refleja su nivel de desempeño	Emplea algunas figuras retóricas en su escrito.	Escala de valoración

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	Recursos y Materiales
INICIO	<p>Motivación Se presenta el juego la palabra prohibida.</p> <p>Saberes Previos ¿De qué trató el juego? ¿Cómo realizamos el juego? ¿Qué necesitamos para ganar? ¿Conocen el juego la palabra prohibida? ¿Cómo se realizará este juego?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plumones. - Papeletes. -Las palabras

	<p>Propósito de la actividad Se conoce el propósito: "hoy escribiremos textos con el juego palabra prohibida"</p>							
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo de clase. - Entre todos eligen las normas de convivencia que tendrán en cuenta durante el desarrollo de la actividad. - Recuerda con las niñas y los niños lo trabajado en la sesión anterior, pedimos al estudiante que nos explique con sus propias palabras qué aprendieron y cómo lo hicieron. <p>PLANIFICACIÓN Desarrollan el plan de escritura, ajustando el contenido a la situación de comunicación y al objetivo que se busca alcanzar. Completar la tabla de planificación → 5 puntos</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">¿Qué escribiremos?</th> <th style="width: 33%;">¿Sobre qué escribiremos?</th> <th style="width: 33%;">¿Quiénes lo leerán?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 30px;"></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>El objetivo de este juego es proporcionarles una oportunidad, ampliar su vocabulario y mejorar su capacidad para expresarse de manera más variada. Además, esta actividad fomenta la creatividad, puesto que conlleva un trabajo de comprensión y análisis semántico, permitiendo que los estudiantes expandan su comprensión del idioma, así como mejorar su capacidad de comunicarse de manera efectiva y precisa utilizando una variedad de recursos expresivos. Formamos el grupo A cada grupo se le entregara 10 palabras prohibidas, los estudiantes deberán escribir su texto sin mencionar las palabras prohibidas</p> <p>TEXTUALIZACIÓN Escribo la primera versión.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo en papel bond van escribir su texto sin mencionar la palabra prohibida, pero si pueden usar sinónimos de las palabras al momento de escribir. - Entregan su primera versión y se revisa dando las recomendaciones. <p>Reto y puntos: Escribe sin decir la palabra prohibida → 5 puntos</p> <p>REVISIÓN Orientar a que observen su texto. Y si está bien elaborado que le pasen a otro papel o papelógrafo. Luego se les pide que comparten lo que realizaron. Expresa de forma clara las ideas. Reto y puntos: Mejorar su texto comparado con la primera versión → 10 puntos</p> <p>PREMIACIÓN Medalla "Maestro del Desafío"</p>	¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?				<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes - Plumones - Papel bond - Limpia tipo - Las palabras prohibidas
¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?						
CIERRE	<p>Evaluación: -Después de las actividades recordamos y preguntamos: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo fuiste evaluado hoy? ¿Te fue útil lo que aprendimos? ¿Se te dificultó al redactar el texto? ¿Para qué te servirá lo aprendido?</p>							

DIRECTOR

DOCENTE DE AULA

INVESTIGADOR

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCALA DE VALORACIÓN**

COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA				
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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.				
Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterio de evaluación		
		Emplea algunas figuras retóricas en su escrito.		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 14

TÍTULO: Escribiremos una carta a mi futuro yo

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Mariano Bonin
 1.2. Área : Comunicación
 1.3. Grado : 4to sección: A4
 1.4. Docente de aula :
 1.5. Estudiante practicante : Rivera Loyola, Mary cruz
 1.6. Fecha :

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Crea juegos verbales dentro de su escrito, lo que evidencia su desempeño en la producción textual	Elabora juegos verbales en su escrito.	Escala de valoración

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	Recursos y Materiales
INICIO	<p>Motivación</p> <p>Se presenta el juego carta a mi futuro yo. Se juega siguiendo los siguientes procedimientos.</p> <p>Este juego consiste en que cada estudiante exprese sus sentimientos, anhelos y esperanzas de ellos mismos de su futuro.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plumones. - Papeletes.

	<p>Saberes Previos ¿De qué trató el juego? ¿Cómo realizamos el juego? ¿Conocen el juego carta a mi futuro yo? ¿Cómo se realizara este juego? Propósito de la actividad Se conoce el propósito: “hoy escribiremos una carta a mi futuro yo”</p>							
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo de clase. - Entre todos elegimos los acuerdos de la actividad. - Recuérdanos la clase anterior y preguntamos y que nos sustentan con sus propias palabras qué aprendieron y cómo lo hicieron. <p>PLANIFICACIÓN Completan el plan de escritura adecuando el texto a la situación comunicativa considerando el propósito. Completar la tabla de planificación → 5 puntos</p> <table border="1" data-bbox="534 817 1220 1030"> <thead> <tr> <th data-bbox="534 817 774 907">¿Qué escribiremos?</th> <th data-bbox="774 817 1021 907">¿Sobre qué escribiremos?</th> <th data-bbox="1021 817 1220 907">¿Quiénes lo leerán?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="534 907 774 1030"></td> <td data-bbox="774 907 1021 1030"></td> <td data-bbox="1021 907 1220 1030"></td> </tr> </tbody> </table> <p>TEXTUALIZACIÓN Este juego consiste en que cada estudiante exprese sus sentimientos, anhelos y esperanzas en una carta destinada a ellos mismos. Este juego permitirá perfeccionar sus habilidades en la escritura, porque en su redacción explorarán sus sueños y temores. Cada palabra refleja su ser y será una experiencia transformadora. Se sorprenden al leerla en el futuro y cuando vean su crecimiento personal, la carpa permitirá tener una conexión especial consigo mismos hacia un futuro brillante basado en sueños y esperanzas profundas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada estudiante imaginara y organizara sus ideas como le gustaría que fura su futuro. <p>Escribo la primera versión.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada estudiante escribirá una carta a su futuro yo, mencionando los anhelos, sentimientos y esperanzas destinado a ellos mismos. - Entregan su primera versión y se revisa dando las recomendaciones. <p>Reto y puntos: Mi yo del futuro 5 puntos</p> <p>REVISIÓN Orientar a que observen su texto. Y si está bien elaborado que le pasen a otro papel. Luego se les pide que comparten lo que realizaron. Expresa de forma clara las ideas. Luego se les pedirá que guarden en un lugar seguro para que en el futuro lo pueden leer.</p> <p>Reto y puntos: Mejorar su texto comparado con la primera versión → 10 puntos</p>	¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?				<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes - Plumones - Papel bond - Limpia tipo
¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?						

	PREMIACIÓN Medalla "Soñador del Futuro"	
CIERRE	Evaluación: -Después de las actividades recordamos y preguntamos: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo fuiste evaluado hoy? ¿Te fue útil lo que aprendimos? ¿Se te dificultó al redactar el texto? ¿Para qué te servirá lo aprendido?	

DIRECTOR

DOCENTE DE AULA

INVESTIGADO

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCALA DE VALORACIÓN**

COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA				
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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.				
Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterio de evaluación		
		Elabora juegos verbales en su escrito.		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 15

TÍTULO: Escribiremos textos usando un objeto

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Mariano Bonin
 1.2. Área : Comunicación
 1.3. Grado : 4to sección: A4
 1.4. Docente de aula :
 1.5. Estudiante practicante : Rivera Loyola, Mary cruz
 1.6. Fecha :

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Integra sus vivencias y sentimientos en la redacción, lo que evidencia su desempeño en la escritura	Incorpora sus experiencias y emociones en su escrito.	Escala de valoración

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	Recursos y Materiales
INICIO	<p>Motivación Se presenta un objeto. Se juega siguiendo los siguientes procedimientos. Lo ponerse en su lugar para crear un emocionante día en la vida de ese peluche.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plumones. - Papelotes. - Objetos



Cada estudiante ira añadiendo palabras hasta el emocionante día de este objeto.

Saberes Previos

- ¿De qué trató el juego?
- ¿Cómo realizamos el juego?
- ¿Conocen el juego el diario de un objeto?
- ¿Cómo se realizara este juego?

Propósito de la actividad

Se conoce el propósito: “hoy escribiremos textos usando un objeto”

DESARROLLO

Gestión y acompañamiento:

- En grupo de clase.
 - Entre todos elegimos y los acuerdos de la clase.
 - Recordamos la actividad anterior y preguntamos que nos explique con sus propias palabras qué aprendieron y cómo lo hicieron.

PLANIFICACIÓN

Desarrollan el plan de escritura, ajustando el contenido a la situación de comunicación y al objetivo que se busca alcanza

Completar la tabla de planificación → 5 puntos

¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?

En este divertido ejercicio, cada estudiante tendrá la oportunidad de elegir un objeto cotidiano, como un lápiz o una mochila, y ponerse en su lugar para escribir un emocionante día en la vida de ese objeto.

Este ejercicio tiene como objetivo principal fomentar la personificación y la escritura, permitiendo generar habilidades literarias mientras se divierten.

- Formamos los grupos
- En cada grupo se le pedirá que elijan un objeto, ya sea una mochila, una pelota, un peluche, un libro, un armario.

TEXTUALIZACIÓN

Escribo la primera versión.

- En grupo les pediremos que escriban su primera versión con el objeto que eligieron un día fantástico del objeto.
- Entregan su primera versión y se revisa dando las recomendaciones.

Reto y puntos:

Usar palabras adecuadas → 5 puntos

REVISIÓN

- Papelotes
- Plumones
- Papel bond
- Limpia tipo
- Objetos

	<p>Orientar a que observen su texto. Y si está bien elaborado que le pasen a otro papel o papelógrafo. Luego se les pide que compartan lo que realizaron. Expresa de forma clara las ideas. Reto y puntos: Mejorar su texto comparado con la primera versión → 10 puntos PREMIACIÓN Medalla "Cuentista Creativo"</p>	
CIERRE	<p>Evaluación: -Después de las actividades recordamos y preguntamos: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo fuiste evaluado hoy? ¿Te fue útil lo que aprendimos? ¿Se te dificultó al redactar el texto? ¿Para qué te servirá lo aprendido?</p>	

DIRECTOR

DOCENTE DE AULA

INVESTIGADOR

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCALA DE VALORACIÓN**

COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA				
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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.				
Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterio de evaluación		
		Incorpora sus experiencias y emociones en su escrito.		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 16

TÍTULO: Escribimos textos con el juego el robot escritor

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Mariano Bonin
 1.2. Área : Comunicación
 1.3. Grado : 4to sección: A4
 1.4. Docente de aula :
 1.5. Estudiante practicante : Rivera Loyola, Mary cruz
 1.6. Fecha :

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Evalúa sus escritos verificando que respondan al propósito y al contexto de comunicativo.	Revisa el texto para determinar si se ajusta a la situación comunicativa	Escala de valoración

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	Recursos y Materiales
INICIO	<p>Motivación se presenta el juego el robot escritor. Se juega siguiendo los siguientes procedimientos. Para este juego divertido, los estudiantes deben escribir instrucciones precisas para el funcionamiento de un robot. Para este juego divertido, los estudiantes deben mencionar instrucciones precisas para el funcionamiento de un robot.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plumones. - Papeletes.

	<p>Se pedirá a un niño que sea el robot, y los demás alumnos irán indicándole hacer alguna actividad.</p> <p>Saberes Previos ¿De qué trató el juego? ¿Cómo realizamos el juego? ¿Conocen el juego el robot escritor? ¿Cómo se realizara este juego?</p> <p>Propósito de la actividad Se conoce el propósito: "hoy escribiremos textos con el juego el robot escritor"</p>							
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En grupo de clase. <ul style="list-style-type: none"> - Entre todos elegimos los acuerdos de esta actividad - Recordamos la actividad anterior y preguntamos y que nos sustenten con sus propias palabras qué aprendieron y cómo lo hicieron. <p>PLANIFICACIÓN Desarrollan el plan de escritura, ajustando el contenido a la situación de comunicación y al objetivo que se busca alcanza. Completar la tabla de planificación → 5 puntos</p> <table border="1" data-bbox="536 943 1230 1173"> <thead> <tr> <th data-bbox="536 943 778 1032">¿Qué escribiremos?</th> <th data-bbox="778 943 1023 1032">¿Sobre qué escribiremos?</th> <th data-bbox="1023 943 1230 1032">¿Quiénes lo leerán?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="536 1032 778 1173"></td> <td data-bbox="778 1032 1023 1173"></td> <td data-bbox="1023 1032 1230 1173"></td> </tr> </tbody> </table> <p>En este juego, los estudiantes deben escribir instrucciones precisas para el funcionamiento de un robot de que necesita realizar una tarea específica (hacer una receta de comida, organizar una habitación de manera impecable y decorar una sala de manera elegante u otros). Luego, otro compañero "robot" tratará de seguir el mismo procedimiento, buscando mantener la perfección en cada movimiento.</p> <p>TEXTUALIZACIÓN Escribo la primera versión. <ul style="list-style-type: none"> - Cada estudiante deberá escribir instrucciones precisas para realizar el juego del robot con su compañero. - Entregan su primera versión y se revisa dando las recomendaciones. Reto y puntos: Programa tu historia → 5 puntos</p> <p>REVISIÓN Orientar a que observen su texto. Y si está bien elaborado que le pasen a otro papel. Luego realizamos el juego el estudiante le dará las instrucciones específicas al compañero robot. Reto y puntos: Mejorar su texto comparado con la primera versión → 10 puntos</p> <p>PREMIACIÓN</p>	¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?				<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes - Plumones - Papel bond - Limpia tipo
¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?						

	Medalla "Programador de Historias"	
CIERRE	Evaluación: -Después de las actividades recordamos y preguntamos: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo fuiste evaluado hoy? ¿Te fue útil lo que aprendimos? ¿Se te dificultó al redactar el texto? ¿Para qué te servirá lo aprendido?	

DIRECTOR

DOCENTE DE AULA

INVESTIGADOR

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCALA DE VALORACIÓN**

COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA				
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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.				
Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterio de evaluación		
		Revisa el texto para determinar si se ajusta a la situación comunicativa		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 17

TÍTULO: Escribimos textos con la bolsa sorpresa

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Mariano Bonin
 1.2. Área : Comunicación
 1.3. Grado : 4to sección: A4
 1.4. Docente de aula :
 1.5. Estudiante practicante : Rivera Loyola, Mary cruz
 1.6. Fecha :

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Revisa lo que produce, detectando incoherencias o redundancias que afecten la claridad del texto	Revisa el texto ve si hay contradicciones o reiteraciones innecesarias.	Escala de valoración

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	Recursos y Materiales
INICIO	<p>Motivación Se presenta la bolsa sorpresa. Se juega siguiendo los siguientes procedimientos. Se le pedirá al estudiante al azar sacar 3 objetos por ejemplo un lapicero, un cuaderno, una llave. Luego se les pedirá con los objetos, armar una historia fascinante entre todos los compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plumones. - Papeletes. - Objetos - Bolsa sorpresa

	<p>Saberes Previos ¿De qué trató el juego? ¿Cómo realizamos el juego? ¿Conocen el juego de la bolsa sorpresa? ¿Cómo se realizara este juego? Propósito de la actividad Se conoce el propósito: “hoy escribiremos textos usando un objeto sorpresa”</p>							
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo de clase. - Entre todos elegimos los acuerdos de la actividad. - Recordamos la actividad anterior y preguntamos que nos explique con sus propias palabras qué aprendieron y cómo lo hicieron. <p>PLANIFICACIÓN Completan el plan de escritura adecuando el texto a la situación comunicativa considerando el propósito. Completar la tabla de planificación → 5 puntos</p> <table border="1" data-bbox="534 817 1228 1048"> <thead> <tr> <th data-bbox="534 817 778 913">¿Qué escribiremos?</th> <th data-bbox="778 817 1023 913">¿Sobre qué escribiremos?</th> <th data-bbox="1023 817 1228 913">¿Quiénes lo leerán?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="534 913 778 1048"></td> <td data-bbox="778 913 1023 1048"></td> <td data-bbox="1023 913 1228 1048"></td> </tr> </tbody> </table> <p>TEXTUALIZACIÓN Los estudiantes eligen al azar tres objetos de una bolsa (por ejemplo, un lapicero, un zapato, una llave). Luego deben escribir una historia fascinante y emocionante que incluya esos tres elementos Esta actividad busca fomentar la imaginación de los estudiantes al enfrentarse al reto de incorporar objetos aparentemente inconexos en una trama coherente y cautivadora.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formamos los grupos - Los estudiantes eligen al azar tres objetos de una bolsa. Luego deben escribir una historia fascinante y emocionante que incluya esos tres elementos, lo cual les permitirá desarrollar sus habilidades de escritura creativa y explorar nuevas formas de utilizar elementos inesperados en sus narrativas. <p>Escribo la primera versión.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo en un papel bond los estudiantes deben escribir una historia fascinante y emocionante con los 3 objetos que eligieron al azar. - Entregan su primera versión y se revisa dando las recomendaciones. <p>Reto y puntos: Saca y crea tu historia → 5 puntos</p> <p>REVISIÓN Orientar a que observen su texto. Y si está bien elaborado que le pasen a otro papel. Luego se les pide que comparten lo que realizaron. Expresa de forma clara las ideas. Reto y puntos:</p>	¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?				<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes - Plumones - Papel bond - Limpia tipo - Objetos - Bolsa sorpresa
¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?						

	Mejorar su texto comparado con la primera versión → 10 puntos PREMIACIÓN Medalla Cuentista Sorpresa	
CIERRE	Evaluación: -Después de las actividades recordamos y preguntamos: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo fuiste evaluado hoy? ¿Te fue útil lo que aprendimos? ¿Se te dificultó al redactar el texto? ¿Para qué te servirá lo aprendido?	

DIRECTOR

DOCENTE DE AULA

INVESTIGADOR

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCALA DE VALORACIÓN**

COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA				
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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.				
Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterio de evaluación		
		Revisa el texto ve si hay contradicciones o reiteraciones innecesarias.		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 18

TÍTULO: Escribimos el diario de un héroe

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Mariano Bonin
 1.2. Área : Comunicación
 1.3. Grado : 4to sección: A4
 1.4. Docente de aula :
 1.5. Estudiante practicante : Rivera Loyola, Mary cruz
 1.6. Fecha :

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Revisa sus escritos para asegurarse de que los conectores y referentes enlacen correctamente las ideas	Reflexiona para el uso de conectores y referentes.	Escala de valoración

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	Recursos y Materiales
INICIO	<p>Motivación se presenta el juego. Se juega siguiendo los siguientes procedimientos. En este juego cada estudiante deberá describir a su super héroe favorito</p> <p>Saberes Previos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plumones. - Papelotes.

	<p>¿De qué trató el juego? ¿Cómo realizamos el juego? ¿Conocen el juego el diario de un héroe? ¿Cómo se realizara este juego? Propósito de la actividad Se conoce el propósito: "hoy escribiremos el diario de un héroe"</p>							
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo de clase. - Entre todos elegimos los acuerdos de esta actividad. - Recordamos la clase anterior y preguntamos que nos explique con sus propias palabras qué aprendieron y cómo lo hicieron. <p>PLANIFICACIÓN Desarrollan el plan de escritura, ajustando el contenido a la situación de comunicación y al objetivo que se busca alcanza. Completar la tabla de planificación → 5 puntos</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">¿Qué escribiremos?</th> <th style="width: 33%;">¿Sobre qué escribiremos?</th> <th style="width: 33%;">¿Quiénes lo</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 30px;"></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>Este juego consiste en que cada estudiante describe de manera detallada a su super héroe favorito, sus características físicas, poderes, entre otros aspectos. Los estudiantes se sentirán inspirados y motivados al escribir de su super héroe favorito.</p> <p>TEXTUALIZACIÓN Escribo la primera versión.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada estudiante en un papel bond deberá describir a su super héroe favorito. - Entregan su primera versión y se revisa dando las recomendaciones. <p>Reto y puntos: Mi héroe en acción 5 puntos</p> <p>REVISIÓN Orientar a que observen su texto. Y si está bien elaborado que le pasen a otro papel. Luego se les pide que comparten lo que realizaron. Expresa de forma clara las ideas. Reto y puntos: Mejorar su texto comparado con la primera versión → 10 puntos</p> <p>PREMIACIÓN Medalla Héroe Escritor</p>	¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo				<ul style="list-style-type: none"> - Papelotes - Plumones - Papel bond - Limpia tipo
	¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo					
CIERRE	<p>Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Después de las actividades recordamos y preguntamos: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo fuiste evaluado hoy? ¿Te fue útil lo que aprendimos? ¿Se te dificultó al redactar el texto? ¿Para qué te servirá lo aprendido? 							

DIRECTOR

DOCENTE DE AULA

INVESTIGADOR

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCALA DE VALORACIÓN**

COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA				
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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.				
Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterio de evaluación		
		Reflexiona para el uso de conectores y referentes.		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 19

TÍTULO: Escribimos cartas para un amigo secreto

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Mariano Bonin
 1.2. Área : Comunicación
 1.3. Grado : 4to sección: A4
 1.4. Docente de aula :
 1.5. Estudiante practicante : Rivera Loyola, Mary cruz
 1.6. Fecha :

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Examina sus escritos para comprobar que los signos ortográficos estén bien aplicados y corrige los que faltan	Revisa el uso de los recursos ortográficos empleados en su texto y verifica si falta alguno.	Escala de valoración

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	Recursos y Materiales
INICIO	<p>Motivación</p> <p>Se presenta el juego el mensaje secreto. Se juega siguiendo los siguientes procedimientos. Este juego consiste en que los estudiantes deberán escribir un mensaje para un amigo secreto</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plumones. - Papelotes.

	<p>Todos anotan sus nombres en diferentes papelitos. Juntamos los papelitos con los nombres y sorteamos. Cada estudiante con el nombre que le toco deberá escribirle un mensaje. Luego realizamos el intercambio y pedimos que lean que fue lo que les escribieron en el mensaje.</p> <p>Saberes Previos ¿De qué trató el juego? ¿Cómo realizamos el juego? Cómo se realiza una carta? ¿Qué debe contener una carta? ¿Conocen el juego el amigo secreto?</p> <p>Propósito de la actividad Se conoce el propósito: "hoy escribiremos cartas para un amigo secreto"</p>	<ul style="list-style-type: none"> - - - Papel bond 						
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • En grupo de clase. <ul style="list-style-type: none"> - Entre todos elegimos los acuerdos de la clase. - Recordamos la clase anterior y preguntamos para que expliquen con sus propias palabras qué aprendieron y cómo lo hicieron. <p>PLANIFICACION Desarrollan el plan de escritura, ajustando el contenido a la situación de comunicación y al objetivo que se busca alcanza. Completar la tabla de planificación → 5 puntos</p> <table border="1" data-bbox="448 1003 1294 1167"> <thead> <tr> <th data-bbox="448 1003 775 1066">¿Qué escribiremos?</th> <th data-bbox="775 1003 1086 1066">¿Sobre qué escribiremos?</th> <th data-bbox="1086 1003 1294 1066"></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="448 1066 775 1167"></td> <td data-bbox="775 1066 1086 1167"></td> <td data-bbox="1086 1066 1294 1167"></td> </tr> </tbody> </table> <p>Recordamos las clases anteriores donde elaboramos cartas de invitación.</p> <p>Este juego consiste en que los estudiantes escribirán una carta para un amigo secreto. Se sortea los nombres cada estudiante con el papelito que le salió deberá escribirle una carta.</p> <p>TEXTUALIZACIÓN Escribo la primera versión. <ul style="list-style-type: none"> - Cada estudiante en un papel bond deberá describir una carta para su amigo secreto. - Entregan su primera versión y se revisa dando las recomendaciones. Reto y puntos: Mi carta especial, 5 puntos</p> <p>REVISION Orientar a que observen su texto. Y si está bien elaborado que le pasen a otro papel. Luego realizaremos los intercambios de cartas y les pediremos que lean las cartas que le escribió su compañero. Reto y puntos: Mejorar su texto comparado con la primera versión → 10 puntos</p> <p>PREMIACIÓN Medalla "Amigo Especial"</p>	¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?					<ul style="list-style-type: none"> - Papel otes - Plumones - Papel bond - Limpia tipo
¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?							

CIERRE	Evaluación: -Después de las actividades recordamos y preguntamos: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo fuiste evaluado hoy? ¿Te fue útil lo que aprendimos? ¿Se te dificultó al redactar el texto? ¿Para qué te servirá lo aprendido?	
---------------	--	--

DIRECTOR

DOCENTE DE AULA

INVESTIGADOR

**INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
ESCALA DE VALORACIÓN**

COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA				
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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.				
Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterio de evaluación		
		Revisa el uso de los recursos ortográficos empleados en su texto y verifica si falta alguno.		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N° 20

TÍTULO: Escribimos textos con palabras perdidas

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. Institución Educativa : Mariano Bonin
 1.2. Área : Comunicación
 1.3. Grado : 4to sección: A4
 1.4. Docente de aula :
 1.5. Estudiante practicante : Rivera Loyola, Mary cruz
 1.6. Fecha :

II. PROPÓSITOS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIA	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	Comenta el efecto que producen sus textos en quienes los leen, compartiendo esa experiencia con otros	Explica el efecto de su texto en los lectores para compartirlo con otros.	Escala de valoración

ENFOQUE TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
Búsqueda de la excelencia	Superación personal	Docentes y estudiantes utilizan sus cualidades y recursos al máximo posible para cumplir con éxito las metas que se proponen a nivel personal y colectivo

III. SECUENCIA DIDÁCTICA

MOMENTOS	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD	Recursos y Materiales
INICIO	<p>Motivación se presenta el juego las palabras perdidas. Se juega siguiendo los siguientes procedimientos. El juego trata de que el docente da a los estudiantes un texto breve y desafiante con varias palabras eliminadas de manera estratégica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Plumones. - Papelotes.

	<p>La _____ es el tercer planeta del _____ y es el único en el que se ha encontrado _____ momento. La _____ de la Tierra está compuesta por varios gases, siendo el _____ un importantes, ya que permite la _____ de los seres vivos. Además, el _____ cubre aproximadamente el _____ de la superficie terrestre, siendo esencial para todos los _____</p> <p>Los estudiantes deberán completar buscando las respuestas entre todos.</p> <p>Saberes Previos ¿De qué trató el juego? ¿Cómo realizamos el juego? ¿Conocen el juego las palabras perdidas?</p> <p>Propósito de la actividad Se conoce el propósito: "hoy escribiremos textos con palabras perdidas."</p>	<p>- Texto con espacios en blanco</p>						
<p>DESARROLLO</p>	<p>Gestión y acompañamiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo de clase. - Entre todos elegimos los acuerdos de la clase. - Recordamos la clase anterior y preguntamos para que expliquen con sus propias palabras qué aprendieron y cómo lo hicieron. <p>PLANIFICACION Desarrollan el plan de escritura, ajustando el contenido a la situación de comunicación y al objetivo que se busca alcanza. Completar la tabla de planificación → 5 puntos</p> <table border="1" data-bbox="497 936 1252 1131"> <thead> <tr> <th data-bbox="497 936 762 1032">¿Qué escribiremos?</th> <th data-bbox="762 936 1023 1032">¿Sobre qué escribiremos?</th> <th data-bbox="1023 936 1252 1032">¿Quiénes lo leerán?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="497 1032 762 1131"></td> <td data-bbox="762 1032 1023 1131"></td> <td data-bbox="1023 1032 1252 1131"></td> </tr> </tbody> </table> <p>TEXTUALIZACIÓN Los estudiantes tendrán como objetivo ejercitar su capacidad de completar el texto de manera coherente y creativa, aplicando sus conocimientos de gramática y vocabulario de una forma original y precisa. Al enfrentarse a esta tarea, los estudiantes desarrollarán habilidades tanto en cohesión textual como en el uso adecuado del vocabulario, ya que tendrán que seleccionar las palabras correctas para llenar los espacios vacíos, asegurándose de que tenga sentido. El juego trata de que el docente da a los estudiantes un texto breve y desafiante con varias palabras eliminadas de manera estratégica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formamos los grupos - Entregamos textos con las palabras eliminadas a cada grupo. <p>Título: _____</p> <p>La _____ de la _____ está marcada por grandes _____ que dejaron un legado importante en diversas áreas, como la _____, la _____ y el _____. Una de las civilizaciones más influyentes fue la de los _____, quienes construyeron impresionantes _____ y desarrollaron un sistema de _____ llamado _____. Por otro lado, los _____ se destacaron en la _____ y las _____, con figuras como _____, _____ y _____, cuyas ideas siguen siendo estudiadas en la _____.</p>	¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?				<p>-Papelotes -Plumones -Papel bond -Limpia tipo -Textos con espacios en blanco</p>
¿Qué escribiremos?	¿Sobre qué escribiremos?	¿Quiénes lo leerán?						

	<p>Otro gran imperio fue el de los _____, que lograron expandirse por una gran parte de _____ y desarrollaron importantes _____ como _____, _____ y _____.</p> <p>Su _____ fue la base para muchas leyes en el mundo moderno. Más adelante, durante la _____, la sociedad se organizó en un sistema llamado _____, donde los _____ y los _____ tenían poder sobre la _____ y los _____.</p> <p>Finalmente, en la época del _____, surgió un interés renovado por el _____ y la _____ clásica, lo que llevó al desarrollo de nuevas ideas en la _____, la _____ y la _____. Este periodo fue clave para el surgimiento de figuras como _____ y _____, quienes revolucionaron la manera de entender el _____.</p> <p>Escribo la primera versión.</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo van a completar el texto. - Entregan su primera versión y se revisa dando las recomendaciones. <p>Reto y puntos: Encuentra y usa las palabras perdidas, 5 puntos</p> <p>REVISION Orientar a que observen su texto. Y si está bien elaborado que le pasen a otro papel. Luego se les pide que comparten lo que realizaron. Expresa de forma clara las ideas.</p> <p>Reto y puntos: Mejorar su texto comparado con la primera versión → 10 puntos</p> <p>PREMIACIÓN Medalla "Detective de Palabras"</p>	
CIERRE	<p>Evaluación: -Después de las actividades recordamos y preguntamos: ¿Qué aprendiste hoy? ¿Cómo fuiste evaluado hoy? ¿Te fue útil lo que aprendimos? ¿Se te dificultó al redactar el texto? ¿Para qué te servirá lo aprendido?</p>	

DIRECTOR

DOCENTE DE AULA

INVESTIGADOR

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

ESCALA DE VALORACIÓN

COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA				
CAPACIDADES:				
<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 				
Nº	Nombres y Apellidos de los estudiantes	Criterio de evaluación		
		Explica el efecto de su texto en los lectores para compartirlo con otros.		
		En inicio	En proceso	Logro esperado
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
21				
22				
23				
24				
25				
26				
27				
28				
29				

ANEXO 5

NÓMINA DE MATRÍCULA

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2024



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo										Ubicación Geográfica									
Número y/o Nombre		MARIANO BONIN				Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	11/03/2024	Fin	31/12/2024	Dpto.	HUÁNUCO														
Código	1 0 0 0 0 0 8	Código Modular	0 4 7 1 1 5 1	Característica ⁽⁴⁾	PC	Programa ⁽⁸⁾	-	Datos del Estudiante										Prov.	LEONCIO PRADO								
Nombre de la DRE - UGEL	UGEL Leoncio Prado		Resolución de Creación N°	0609		Forma ⁽⁵⁾	Esc	Sexo H/M	Situación de Matriculación ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive S / NO	Madre vive S / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante S / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado S/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Diat.	RUPA-RUPA						
	Nivel/Ciclo ⁽¹⁾	PRI	Grado/Edad ⁽³⁾	4	Sección ⁽⁶⁾	A1	Turno ⁽⁹⁾													M	Centro Poblado		TINGO MARIA				
N° Orden	N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)					Fecha de Nacimiento			Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD																
		Modalidad ⁽²⁾	EBR	Nombre Sección (Solo Inicial)		Día	Mes	Año	Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾																		
1	D.N.I. 7.8.8.4.1.2.6.7	BERAUN TAMAYO, Kristel Yasari					17	11	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	2	8	9	9	1	8	MARISCAL RAMON CASTILLA	
2	D.N.I. 7.8.9.1.3.8.3.9	GAPCHA BELTRAN, Shaira Karolyi					18	08	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI									
3	D.N.I. 7.8.9.7.2.6.2.9	CORRALES SALAZAR, Joseph Daniel					14	02	2015	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI									
4	D.N.I. 7.8.6.9.1.6.4.7	CUSI GABANCHO, Jireh					30	07	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI									
5	D.N.I. 7.9.0.1.7.6.7.1	DIAZ MARTEL, Luana Ariadne					02	03	2015	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI									
6	D.N.I. 7.8.8.2.9.0.9.9	ERRIVARES ROMERO, Camila Valezka					04	10	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI									
7	D.N.I. 7.8.9.5.8.2.5.9	ESPINOZA LINO, Yzu Valentina					06	02	2015	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI									
8	D.N.I. 7.8.9.0.6.9.0.3	GONZALO ILLATOPA, Criss Nicol					23	11	2014	M	P	P	NO	SI	C	NO	S	SI									
9	D.N.I. 7.8.9.7.3.5.7.5	HUAMAN ALVARADO, Jaime Josue					15	02	2015	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI									
10	D.N.I. 7.8.7.7.8.2.1.7	HUAYTA QUISPPE, Briana Nayara					14	09	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI									
11	D.N.I. 7.8.7.4.8.4.4.7	MEORIO MALPARTIDA, Lionel Smith					29	06	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI									
12	D.N.I. 7.8.9.0.8.4.3.7	PANDURO PRESENTACION, Neymar Alfredo					06	01	2015	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI									
13	D.N.I. 7.8.8.3.1.3.8.9	PEREZ ATACHAGUA, Darwin Nayder					09	11	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI									
14	D.N.I. 7.8.9.1.7.2.1.2	PEZO LIZAMA, Tayra Shanneli					11	01	2015	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI									
15	D.N.I. 7.8.5.3.9.1.3.4	RENGIFO LOAYZA, Alexis Lian					17	04	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI									
16	D.N.I. 7.8.6.7.3.0.3.8	RETIZ ROJAS, Ester Abigail					19	07	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI									
17	D.N.I. 7.8.8.4.2.9.0.8	ROJAS TOCTO, Oen Edimir					18	11	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI									
18	D.N.I. 7.7.8.5.0.0.9.8	SALAZAR GONZALES, Jency Arzvi					08	10	2012	H	PG	P	SI	SI	C	NO	S	SI									
19	D.N.I. 7.8.6.1.9.8.7.8	SALDAÑA MAIZ, Gia Kristel					14	06	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI									
20	D.N.I. 7.8.5.3.6.3.7.7	SILVA FERNANDEZ, Ashly Sofia					16	04	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0	6	2	4	0	4	9	32915 ESTEBAN FLORES LLANOS	
21	D.N.I. 7.8.5.9.1.0.2.3	TARAZONA MALPARTIDA, Thiago Lian					20	05	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI									

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
 (2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.
 (3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5). En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6. En el caso de EBA: 0 Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3° Avanzado 1°, 2°, 3°, 4° Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (Pr).
 (4) Característ.: Primaria: (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia.
 (6) Sección : A, B, C, ... Colocar "-" si se trata de Sección única o si se trata de Nivel Inicial.
 (7) Gestión : (PGD) Pùb. de gestión directa, (PGP) Pùb. de Gestión Privada, (PR) Privada
 (8) Programa : (PBA) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PB) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos (PB) PEBABANA/PEBAJA, Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos. Colocar "-" en caso de no corresponder

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
 (10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reingresante. Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
 (11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
 (12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aimara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
 (13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
 (14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DF) Física, (TEA) Autista, (DV) Visual, (DA) Auditiva, (SC) Sordociega, (OT) Otra. En caso de no adolecer discapacidad, dejar en blanco
 (15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
 (16) Nº de DNI o Cod. Del Est.: El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁶⁾	
			Día	Mes	Año	Sexo HM	Situación de Matriculada ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive S/ NO	Madre vive S/ NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante S/ NO	Horas semanales que labora	Evolución de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado S/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾
22	D.N.I. 78959169	TELLO NIÑO, Monica Maribel	06	02	2015	M	P	P	SI	SI	C	NO		P	SI		
23	D.N.I. 79021713	TRINIDAD TOLENTINO, Anghelo Eduardo	19	03	2015	H	P	P	SI	SI	C	NO		P	SI		
24	D.N.I. 78954937	VILLALVA DEL AGUILA, Nathaniel Xiomara	04	02	2015	M	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI		
25	D.N.I. 78151679	YALICO MOSQUERA, Milagros Jael	20	06	2013	M	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI		
26																	
27																	
28																	
29																	
30																	
31																	
32																	
33																	
34																	
35																	
36																	
37																	
38																	
39																	
40																	
41																	
42																	
43																	
44																	
45																	
46																	
47																	
48																	
49																	
50																	

Resumen	
Hombres	10
Mujeres	15
Total	25

BARTOLO LORENZO, Eladio Adolfo

Responsable de la matrícula
Firma - Post Firma



ALEJANDRO MORI, Julio
Director (a) de la Institución Educativa
Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
019-2024	15	04	2024



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2024

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gov.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)		Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Periodo Lectivo				Ubicación Geográfica												
Código		Número y/o Nombre		MARIANO BONIN		Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	11/03/2024	Fin	31/12/2024	Dpto.	HUÁNUCO											
Nombre de la DRE - UGEL		Resolución de Creación N°		Forma ⁽⁵⁾	Esc	Programa ⁽⁸⁾		Datos del Estudiante				Prov.	LEONCIO PRADO											
UGEL Leoncio Prado		30609										Dist.	RUPA-RUPA											
N° Orden		N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾		Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)			Fecha de Nacimiento		Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive S/ NO	Madre vive S/ NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante S/ NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado S/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Centro Poblado	TINGO MARIA	Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾	
							Día	Mes	Año															
																					Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD		
1	D.N.I.	7	8	7	5	8	6	7	7	ACOSTA SHAHUANO, Adan Armando	17	09	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	SE	SI		
2	D.N.I.	7	8	8	5	0	4	6	4	ADRIANO ALVARADO, Emily Alejandra	23	11	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		
3	D.N.I.	7	8	8	2	5	2	0	5	CARLOS PEREZ, Robben Vampersie	04	11	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		
4	D.N.I.	7	8	9	3	4	4	1	1	CRILLO EVARISTO, Jaime Luis	22	01	2015	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI		
5	D.N.I.	7	8	8	4	1	0	8	3	DOMINGUEZ SALAS, Jorge Luis	16	11	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		
6	D.N.I.	7	8	6	0	1	0	7	3	ECHEVARRIA PONCE, Itzel Solanch Jorjet	29	05	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		
7	D.N.I.	7	8	6	4	7	0	1	1	FERNANDEZ GUERRA, Jhair	29	06	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	SE	SI		
8	D.N.I.	7	8	9	7	2	6	6	9	FERNANDEZ SOSA, Victoria Lina	10	02	2015	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		
9	D.N.I.	7	8	7	2	2	6	1	8	GERONIMO CASTILLO, David Luis	22	08	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		
10	D.N.I.	7	8	6	8	3	1	2	2	GOYCOCHEA BUENO, Luis Jarhep	23	07	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI		
11	D.N.I.	7	8	6	0	7	0	9	9	GUERRA HARO, Yorks Vides	03	06	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI	0 2 8 9 3 2 2	32508 VICTOR REYES ROGA
12	D.N.I.	7	9	0	1	4	7	6	5	HIPOLITO VALLEJO, Juan David	13	03	2015	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		
13	D.N.I.	7	8	9	8	1	1	5	8	IRARICA SEGURA, Iker Fabrizio	19	02	2015	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI		
14	D.N.I.	7	8	9	6	7	0	9	4	JARA AMACIFUEN, Ariana Britany	11	02	2015	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		
15	D.N.I.	7	8	9	4	7	3	4	1	MAZGO DIONICIO, Jeanpier Alex	30	01	2015	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI		
16	D.N.I.	7	9	0	2	6	4	0	7	MUÑOZ NAVAL, Brayam Jhonson	22	03	2015	H	P	P	SI	SI	C	NO	P	SI		
17	D.N.I.	7	8	6	9	5	9	1	8	PALOMINO ABAD, Kazumy Jaira	06	08	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		
18	D.N.I.	7	8	7	0	7	1	2	7	PRESENTACION GONZALES, Dreyfuss Xherdann	15	08	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		
19	D.N.I.	7	8	9	9	7	9	6	1	PULIDO MARTEL, Mack Rehi Felix	27	02	2015	H	P	P	SI	SI	C	NO	SP	SI	0 2 8 9 3 2 2	32508 VICTOR REYES ROGA
20	D.N.I.	7	8	9	0	6	8	4	3	RAMOS FLORES, Maite Abigail	24	12	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		
21	D.N.I.	7	8	9	0	1	2	0	7	ROQUE ACOSTA, Ghia Yumeidy	30	12	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO	S	SI		

(1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.
(3) Grado/Edad : En caso de E. Inicial: registrar Edad (0,1,2,3,4,5).
En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.
En el caso de EBA: Q. Inicial 1°, 2°, Intermedio 1°, 2°, 3° Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°
Colocar "-" si en la N°mina hay alumnos de varias edades (E) o grados (Pr).
(4) Característ. : Primaria : (U) Unidocente, (PM) Polidocente Multigrado y (PC) Polidocente Completo.

(5) Forma : (Esc) Escolarizado, (NoEsc) No Escolarizado
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
(6) Sección : A, B, C, ... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
(7) Gestión : (PGD) Pùb. de gestión directa, (PGP) Pùb. de Gestión Privada, (PR) Privada
(8) Programa : (PBN) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes (PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos (PBN) PEBANA/PEBAJA, Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.
Colocar "-" en caso de no corresponder

(9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentrante. Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
(12) Lengua : (G) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DF) Física, (TEA) Autista, (DV) Visual, (DA) Auditiva, (SC) Sordocguera, (OT) Otra. En caso de no adicionar discapacidad, dejar en blanco
(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
(16) N° de DNI o Cod. Del Est. : El Cód. del Est. Se anota solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁶⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento		Datos del Estudiante								Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾					
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matriculad ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive S / NO	Madre vive S / NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante S / NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado S/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular
22																		
23																		
24																		
25																		
26																		
27																		
28																		
29																		
30																		
31																		
32																		
33																		
34																		
35																		
36																		
37																		
38																		
39																		
40																		
41																		
42																		
43																		
44																		
45																		
46																		
47																		
48																		
49																		
50																		

Resumen	
Hombres	1
Mujeres	0
Total	1

BARTOLO LORENZO, Eladio Adolfo
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma


ALEGRÍA MORI, Julio
 Dirección de la Institución Educativa
 Firma | Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
RDI N. 022-2024-IEMB-TM	8	05	2024



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

NÓMINA DE MATRÍCULA - 2024

El reporte de matrícula se emitirá haciendo uso de la Nómina de Matrícula del aplicativo informático SIAGIE (Sistema de Información de Apoyo a la Gestión de la Institución Educativa), disponible en <http://siagie.minedu.gob.pe>. Este reporte es de responsabilidad del Director de la I.E. y TIENE CARÁCTER OFICIAL.

Datos de la Instancia de Gestión Educativa Descentralizada (DRE - UGEL)			Datos de la Institución Educativa o Programa Educativo						Período Lectivo				Ubicación Geográfica																														
Número y/o Nombre			MARIANO BONIN						Gestión ⁽⁷⁾	PGD	Inicio	11/03/2024	Fin	31/12/2024	Dpto.	HUÁNUCO																											
Código			Código Modular			Característica ⁽⁴⁾			PC	Programa ⁽⁸⁾		Datos del Estudiante				Prov.	LEONCIO PRADO																										
Nombre de la DRE - UGEL			Resolución de Creación N°			Forma ⁽⁵⁾			Esc	Sexo HM		Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾		País ⁽¹¹⁾		Padre vive SI/NO		Madre vive SI/NO		Lengua Matemática ⁽¹²⁾		Segunda Lengua ⁽¹²⁾		Trabaja el Estudiante SI/NO		Horas semanales que labora		Escalaridad de la Madre ⁽¹³⁾		Nacimiento Registrado SI/NO		Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾		Dist.	RUPA-RUPA								
N° Orden			N° de D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁰⁾			Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)						Fecha de Nacimiento			Código Modular		Número y/o Nombre - R/JRD		Centro Poblado		Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾																						
												Día Mes Año																															
1	D.N.I.	7.8.6.5.0.0.4.1	ALARCON TAQUIO, Dimaria Indalicio						02	07	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO																									
2	D.N.I.	7.8.5.8.8.6.3.1	ALCANTARA ESTELA, Alahy Shannel						21	05	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO																									
3	D.N.I.	7.8.7.9.2.1.1.4	AUCCAPIÑA TUESTA, Iam Eder						10	10	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO																									
4	D.N.I.	7.8.9.2.6.9.4.1	BEDOYA ALEJO, Jheraldine Allison						18	01	2015	M	P	P	SI	SI	C	NO																									
5	D.N.I.	7.8.6.4.2.5.7.5	CAMPOS BENITO, Jhoane Lucero						24	06	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO																									
6	D.N.I.	7.8.8.6.3.9.5.5	ESTRELLA CEOPA, Christopher Rody						29	11	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO																									
7	D.N.I.	7.8.7.2.3.1.3.8	FABIAN PRINCIPE, Alhis Kristell						23	08	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO																									
8	D.N.I.	7.8.7.6.7.3.2.7	FLORES CAYCO, Sheyla Tamara						23	09	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO																									
9	D.N.I.	7.8.6.9.5.0.4.6	GUEVARA SOTO, Liam Jonaykier						19	07	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO																									
10	D.N.I.	7.8.6.3.1.0.9.5	HERRERA RIOS, Valery Angely						18	06	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO																									
11	D.N.I.	7.9.0.1.6.3.5.1	HUAMAN TRUJILLO, Viviana Lucia						14	03	2015	M	P	P	SI	SI	C	NO																									
12	D.N.I.	7.8.9.8.0.3.4.7	IBÁÑEZ ROSAS, Rai Jaikel						01	02	2015	H	P	P	SI	SI	C	NO																									
13	D.N.I.	7.8.9.2.3.6.5.8	INOCENCIO PONCE, Thalia Xiomara						15	01	2015	M	P	P	SI	SI	C	NO																									
14	D.N.I.	8.1.4.2.7.7.1.0	INOCENTE ROJAS, Eyal Fabiano						26	05	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO																									
15	D.N.I.	7.9.0.1.0.0.5.7	JESUS SALAS, Narumy Annia						03	03	2015	M	P	P	SI	SI	C	NO																									
16	D.N.I.	8.1.2.5.1.0.0.4	MEZA RUIZ, Grenda Tatiana						20	12	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO																									
17	D.N.I.	7.8.7.7.4.7.8.8	PAIMA VASQUEZ, Catalella Kiara						29	09	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO																									
18	D.N.I.	7.8.6.6.5.0.7.4	PONCE DEXTRE, Lian Daniel						14	07	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO																									
19	D.N.I.	7.8.5.9.7.8.2.2	RAMIREZ HERMENEGILDO, Jhan Pool						27	05	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO																									
20	D.N.I.	8.1.4.1.3.2.4.5	RATTO SOTO, Jhenly Isaac						14	10	2013	H	PG	P	SI	SI	C	NO																									
21	D.N.I.	7.8.8.0.6.7.3.5	ROLDAN ROQUE, Yarely Yosmith						20	10	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO																									

- (1) Nivel / Ciclo : Para el caso EBR/EBE: (INI) Inicial (PRI) Primaria (SEC) Secundaria
Para el caso EBA: (INI) Inicial, (INT) Intermedio, (AVA) Avanzado
(2) Modalidad : (EBR) Educ. Básica Regular, (EBA) Educ. Básica Alternativa, (EBE) Educ. Básica Especial.
(3) Grado/Edad : En el caso de E: Inicial: registrar edad (0,1,2,3,4,5).
En el caso de Primaria o Secundaria: registrar grados: 1,2,3,4,5,6.
En el caso de EBA: C: Inicial 1°, 2°, 3°; Avanzado 1°, 2°, 3°, 4°
Colocar "-" si en la Nómina hay alumnos de varias edades (E) o grados (Pr).
Primaria: (U) Uniscente, (PM) Poliscente Multigrado y (PG) Poliscente Completo.

- (5) Forma : (Eec) Escolarizado, (NoEec) No Escolarizado
Para el caso EBA: (P) Presencial, (SP) Semi Presencial, (AD) A distancia
(6) Sección : A, B, C, ... Colocar "-" si es sección única o si se trata de Nivel Inicial
(7) Gestión : (PGD) Páb. de gestión directa, (PQP) Páb. de Gestión Privada, (PR) Privada
(8) Programa : (PBA) PEBANA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Niños y Adolescentes
(PBJ) PEBAJA: Prog. de Educ. Bás. Alter. de Jóvenes y Adultos
(PBN/PBJ) PEBANA/PEBAJA: Prog. de Educ. Básica Alter. de Niños y Adolescentes, y Jóvenes y Adultos.
Colocar "-" en caso de no corresponder

- (9) Turno : (M) Mañana, (T) Tarde, (N) Noche
(10) Situación de Matrícula : (I) Ingresante, (P) Promovido, (PG) Permanece en el grado, (RE) Reentrante.
Solo en el caso de EBA: (REI) Reingresante
(11) País : (P) Perú, (E) Ecuador, (C) Colombia, (B) Brasil, (Bo) Bolivia, (Ch) Chile, (OT) Otro
(12) Lengua : (C) Castellano, (Q) Quechua, (A) Aymara, (OT) Otra lengua, (E) Lengua extranjera
(13) Escolaridad de la Madre : (SE) Sin Escolaridad, (P) Primaria, (S) Secundaria, y (SP) Superior
(14) Tipo de discapacidad : (DI) Intelectual, (DF) Física, (TEA) Autista, (DV) Visual, (DA) Auditiva, (SC) Sociocognitiva, (OT) Otra. En caso de no adscribir discapacidad, dejar en blanco
(15) IE de procedencia : Solo para el caso de estudiantes que proceden de otra Institución Educativa.
(16) N° de DNI o Cod. Del Est.: El Cód. del Est. Se anotará solo en el caso que el estudiante no posea D.N.I.

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁹⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante										Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁵⁾			
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive S/ NO	Madre vive S/ NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante S/ NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado S/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - RJ/RD
22	D.N.I. 7.8.6.9.0.0.0.0	SALVATIERRA ATAVILLOS, Mahal Yoshira	30	07	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI				
23	D.N.I. 7.8.8.6.6.6.2.5	TOLEDO LINO, Angela Sadith	04	12	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI				
24	D.N.I. 9.1.1.6.2.6.3.0	TOLENTINO TORRES, Yamilé Yakira	06	10	2014	M	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI				
25	D.N.I. 7.8.8.8.6.1.8	TRUJILLO SANCHEZ, Milan Eliseo	19	12	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI				
26	D.N.I. 7.8.8.0.8.5.6.1	VASQUEZ SANGAMA, Jhordy Erick	21	10	2014	H	P	P	SI	NO	C	NO		S	SI				
27	D.N.I. 7.8.5.6.4.3.4.8	VILLANUEVA POLINAR, Dayron Alexander	05	05	2014	H	P	P	SI	SI	C	NO		S	SI				
28																			
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	10
Mujeres	17
Total	27

VENTURA ECHEVARRIA, Elsa Mercedes

Responsable de la matrícula
Firma - Post Firma


ALEGHA MORI, Julio
Director (a) de la Institución Educativa
Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
019-2024	15	04	2024

N° Orden	D.N.I. o Código del Estudiante ⁽¹⁰⁾	Apellidos y Nombres (Orden Alfabético)	Fecha de Nacimiento			Datos del Estudiante								Institución Educativa de procedencia ⁽¹⁶⁾					
			Día	Mes	Año	Sexo H/M	Situación de Matrícula ⁽¹⁰⁾	País ⁽¹¹⁾	Padre vive S/ NO	Madre vive S/ NO	Lengua Materna ⁽¹²⁾	Segunda Lengua ⁽¹²⁾	Trabaja el Estudiante S/ NO	Horas semanales que labora	Escolaridad de la Madre ⁽¹³⁾	Nacimiento Registrado S/NO	Tipo de Discapacidad ⁽¹⁴⁾	Código Modular	Número y/o Nombre - R/J/RD
29																			
30																			
31																			
32																			
33																			
34																			
35																			
36																			
37																			
38																			
39																			
40																			
41																			
42																			
43																			
44																			
45																			
46																			
47																			
48																			
49																			
50																			

Resumen	
Hombres	1
Mujeres	0
Total	1

VENTURA ECHEVARRIA, Elsa Mercedes
 Responsable de la matrícula
 Firma - Post Firma


 ALEGRIA MORI, Julio
 Director (a) de la Institución Educativa
 Firma - Post Firma y Sello

Aprobación de la Nómina			
R.D. Institucional	Día	Mes	Año
RDI N. 022-2024-EMB-TM	8	05	2024

ANEXO 6

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DEL INSTRUMENTO



MINISTERIO
DE
EDUCACIÓN

DIRECCIÓN
REGIONAL DE
EDUCACIÓN
HUÁNUCO

UNIDAD DE GESTIÓN
EDUCATIVA LOCAL
LEONCIO PRADO

IE. MARIANO
BONIN

DIRECCION

“Unio del Bicentenario, de la Consolidación de nuestra Independencia, y de la Conmemoración de las Heroicas Batallas de Junín y Ayacucho”

CONSTANCIA

EL QUE SUSCRIBE DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MARIANO BONÍN” DE TINGO MARÍA, DISTRITO DE RUPA RUPA, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO, REGIÓN HUÁNUCO;

HACE CONSTAR:

QUE LA SEÑORITA **MARY CRUZ, RIVERA LOYOLA**, IDENTIFICADA CON DNI N° 73262101 EGRESADA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES-PROGRAMA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA: INICIAL Y PRIMARIA DE LA UNIVERSIDAD DE HUÁNUCO – SEDE – TINGO MARÍA QUIEN CURSA EL X CICLO, A DESARROLLADO EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN TITULADO: **“EL MÉTODO DE APRENDIZAJE DE LA GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA COMPETENCIA –ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LOS ESTUDIANTES DEL 4^{TO} GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA I.E “MARIANO BONIN” -2024”**,

SE EXPIDE LA PRESENTE A SOLICITUD DE LA INTERESADA PARA LOS FINES QUE ESTIME CONVENIENTE.

TINGO MARÍA, 26 DE JUNIO DE 2024.



ANEXO 7

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO(S)



UNIVERSIDAD DE HUANUCO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y HUMANIDADES



INSTITUTO DE INVESTIGACION

FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL

Título de la Investigación:
EL MÉTODO DE APRENDIZAJE DE LA GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA COMPETENCIA "ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS" EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARIANO BONIN", TINGO MARÍA - 2024

V. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : *Héctor Guzmón Díaz*
 Cargo o Institución donde labora : *LI O H.*
 Nombre del Instrumento de Evaluación :
 Teléfono :
 Lugar y fecha :
 Autor del Instrumento :

VI. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

VII. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

.....

.....

VIII. RECOMENDACIONES

.....

.....

Tingo María, de de 2024

Firma del experto
 DNI: *08 67 66 32*

Fecha: de de 202.....

Reciba un cordial saludo Profesor (a): _____

Agradeciendo de antemano su respuesta positiva de participar en calidad de experto *ad honorem* en la evaluación del instrumento de recojo de información que he diseñado para mi tesis de maestría, procedo a formalizar esta actividad, solicitándole diligencie este formato de Perfil Profesional el cual podrá remitir junto con la respectiva evaluación que haga de mi trabajo; de la misma manera, le solicito haga su juicio siguiendo los criterios de evaluación abajo especificados en la Tabla No. 1

PERFIL PROFESIONAL

Apellido(s):	Guzmán Díez
Nombre(s):	Héctor
Nacionalidad(es):	Peruano
Filiación Institucional	UOH
Cargo Actual:	Docente
Áreas de Experiencia Profesional:	Educación
Tiempo de Experiencia (años):	33 años
Título de Pregrado (Bachiller):	En ciencias de la Educación
Universidad:	UNE. "Enrique Guzmán Valle"
Título de Maestría (Master):	Investigación y docencia SAP
Universidad:	Hermilio Valdizan
Título de Doctorado (Ph.D)	-
Universidad:	-

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN			
CATEGORÍA	CRITERIO	CALIFICACIÓN (1 a 4)	INDICADOR
SUFICIENCIA	Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la comprensión de esta.	1. No Cumple con el Criterio 2. Bajo Nivel 3. Moderado Nivel 4. Alto Nivel	1. El ítem no es suficiente para aproximarse comprensivamente a la dimensión. 2. El ítem se aproxima a algunos aspectos de la dimensión pero no la comprende totalmente. 3. Se deben ajustar el ítem para poder comprender la dimensión completamente. 4. El ítem es suficiente para comprender la dimensión completamente.
CLARIDAD	El ítem se comprende claramente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No Cumple con el Criterio 2. Bajo Nivel 3. Moderado Nivel 4. Alto Nivel	1. El ítem no es claro. 2. El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas. 3. Se debe ajustar el ítem de manera específica. 4. El ítem es claro, contiene una semántica y sintaxis adecuadas.
COHERENCIA	El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que pretende comprender.	1. No Cumple con el Criterio 2. Bajo Nivel 3. Moderado Nivel 4. Alto Nivel	1. El ítem no tiene relación lógica con la dimensión. 2. El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión. 3. El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que busca comprender. 4. El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que busca comprender.
RELEVANCIA	El ítem es esencial o relevante, es decir, debe ser incluido.	1. No Cumple con el Criterio 2. Bajo Nivel 3. Moderado Nivel 4. Alto Nivel	1. El ítem debe ser eliminado y esto no afecta la comprensión de la dimensión. 2. El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que este pretende comprender. 3. El ítem es relativamente importante. 4. El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Tabla 1 Criterios para la Evaluación. (Adaptación de Escobar & Cuervo 2008, pp.35-36)

Recuerde que la evaluación de este instrumento es de gran importancia para lograr su validez y el uso eficiente de sus resultados en una mejor comprensión el fenómeno que aborda, igualmente es importante en la medida en que aporta campo investigativo aplicado a la Psicopedagogía y Orientación Tutorial Educativa.

El instrumento a evaluar, se denomina: guía de entrevista y una ficha de análisis documentario, es parte de la investigación: El método de aprendizaje de la gamificación y su planteamiento en las sesiones de aprendizaje en la Institución Educativa Mariano Bonin.

Esta investigación tiene el objetivo principal:

- Analizar el método de aprendizaje de la gamificación en el planteamiento de las sesiones de aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa Mariano Bonin en el distrito de Rupa Rupa, provincia de Leoncio Prado, departamento de Huánuco.

Breve descripción de la definición del constructo:

Categoría	Sub categorías	Definición operacional
El método de aprendizaje de la gamificación	Planifica	La metodología de aprendizaje de la gamificación consiste en desarrollar actividades educativas a través de la ejecución de juegos lúdicos de manera grupal y personal.
	Ejecuta	Se aplicarán juegos lúdicos relacionados directamente con el desarrollo de la producción de textos, estos juegos serán aplicados de manera grupal y personal.
	Evalúa	La metodología de enseñanza de la gamificación está orientada al desarrollo de los juegos lúdicos. Su práctica en la escuela ha hecho que los estudiantes aprendan de manera motivada y su aprendizaje sea significativo y funcional.
Escribe diversos tipos de texto	Adecúa el texto a la situación comunicativa	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.
	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	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.
	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente	El estudiante usa de forma apropiada recursos textuales para garantizar la claridad, el uso estético del lenguaje y el sentido del texto escrito.
	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	El estudiante se distancia del texto que ha escrito para revisar de manera permanente el contenido, la coherencia, cohesión y adecuación a la situación comunicativa con la finalidad de mejorarlo.

En el archivo adjunto (EXCEL) encontrará la (el nombre del instrumento) con sus respectivas casillas de evaluación.

Para finalizar, por favor responda las siguientes preguntas según corresponda:

Si es experto metodológico:

¿Hay alguna dimensión del instrumento que no fue evaluada? ¿Cuál? ¿Por qué?

Todas fueran evaluadas

Si es experto en el (colocar el área de la investigación aquí)

¿Considera o sugiere alguna dimensión que no esté incluida en el constructo del instrumento? ¿Cuál? ¿Por qué?

Confirme

*Si es experto en ambos campos, sírvase por favor responder ambas preguntas.

Muchas Gracias por su valiosa ayuda.



08 676632



**FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION
 PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL**

Título de la Investigación:

EL MÉTODO DE APRENDIZAJE DE LA GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA COMPETENCIA "ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS" EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARIANO BONIN", TINGO MARÍA - 2024

V. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : **PAUCAR SALVADOR GREGORIO ALCIDES**
 Cargo o Institución donde labora : **UDH**
 Nombre del Instrumento de Evaluación :
 Teléfono :
 Lugar y fecha :
 Autor del Instrumento :

VI. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

VII. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACAERCA DE LOS INSTRUMENTOS

.....

VIII. RECOMENDACIONES

.....

Tingo María, de de 2024



 Firma del experto
 DNI: **40212656**.....

Fecha: _____

Reciba un cordial saludo Profesor (a): _____

Agradeciendo de antemano su respuesta positiva de participar en calidad de experto *ad honorem* en la evaluación del instrumento de recojo de información que he diseñado para mi tesis, procedo a formalizar esta actividad, solicitándole diligencie este formato de Perfil Profesional el cual podrá remitir junto con la respectiva evaluación que haga de mi trabajo; de la misma manera, le solicito haga su juicio siguiendo los criterios de evaluación abajo especificados en la Tabla No. 1

PERFIL PROFESIONAL

Apellido(s):	PAUCAR SALVADOR
Nombre(s):	GREGORIO ALCIDES
Nacionalidad(es):	PERUANO
Filiación Institucional	LDH
Cargo Actual:	DOCENTE
Áreas de Experiencia Profesional:	EDUCACIÓN
Tiempo de Experiencia (años):	15
Título de Pregrado (Bachiller):	LICENCIADO EN EDUCACIÓN
Universidad:	UNIVERSIDAD NACIONAL HERTILIO VALDIZÁN
Título de Maestría (Master):	MAESTRIA EN ADMINISTRACIÓN DE 2ª ED.
Universidad:	CÉSAR VALLEJO
Título de Doctorado (Ph.D)	-
Universidad:	-

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN			
CATEGORÍA	CRITERIO	CALIFICACIÓN (1 a 4)	INDICADOR
SUFICIENCIA	Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la comprensión de esta.	1. No Cumple con el Criterio 2. Bajo Nivel 3. Moderado Nivel 4. Alto Nivel	1. El ítem no es suficiente para aproximarse comprensivamente a la dimensión. 2. El ítem se aproxima a algunos aspectos de la dimensión pero no la comprenden totalmente. 3. Se deben ajustar el ítem para poder comprender la dimensión completamente. 4. El ítem es suficiente para comprender la dimensión completamente.
CLARIDAD	El ítem se comprende claramente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuados.	1. No Cumple con el Criterio 2. Bajo Nivel 3. Moderado Nivel 4. Alto Nivel	1. El ítem no es claro. 2. El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas. 3. Se debe ajustar el ítem de manera específica. 4. El ítem es claro, contiene una semántica y sintaxis adecuadas.
COHERENCIA	El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que pretende comprender.	1. No Cumple con el Criterio 2. Bajo Nivel 3. Moderado Nivel 4. Alto Nivel	1. El ítem no tiene relación lógica con la dimensión. 2. El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión. 3. El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que busca comprender. 4. El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que busca comprender.
RELEVANCIA	El ítem es esencial o relevante, es decir, debe ser incluido.	1. No Cumple con el Criterio 2. Bajo Nivel 3. Moderado Nivel 4. Alto Nivel	1. El ítem debe ser eliminado y esto no afecta la comprensión de la dimensión. 2. El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que este pretende comprender. 3. El ítem es relativamente importante. 4. El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Tabla 1 Criterios para la Evaluación. (Adaptación de Escobar & Cuervo 2008. pp.35-36)

Recuerde que la evaluación de este instrumento es de gran importancia para lograr su validez y el uso eficiente de sus resultados en una mejor comprensión el fenómeno que aborda, igualmente es importante en la medida en que aporta campo investigativo aplicado a la Psicopedagogía y Orientación Tutorial Educativa.

El instrumento a evaluar, se denomina: guía de entrevista y una ficha de análisis documental, es parte de la investigación: El método de aprendizaje de la gamificación y su planteamiento en las sesiones de aprendizaje en la Institución Educativa Mariano Bonin.

Esta investigación tiene el objetivo principal:

- Analizar el método de aprendizaje de la gamificación en el planteamiento de las sesiones de aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa Mariano Bonin en el distrito de Rupa Rupa, provincia de Leoncio Prado, departamento de Huánuco.

Breve descripción de la definición del constructo:

Categoría	Sub categorías	Definición operacional
El método de aprendizaje de la gamificación	Planifica	La metodología de aprendizaje de la gamificación consiste en desarrollar actividades educativas a través de la ejecución de juegos lúdicos de manera grupal y personal.
	Ejecuta	Se aplicarán juegos lúdicos relacionados directamente con el desarrollo de la producción de textos, estos juegos serán aplicados de manera grupal y personal.
	Evalúa	La metodología de enseñanza de la gamificación está orientada al desarrollo de los juegos lúdicos. Su práctica en la escuela ha hecho que los estudiantes aprendan de manera motivada y su aprendizaje sea significativo y funcional.
Escribe diversos tipos de texto	Adecúa el texto a la situación comunicativa	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.
	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	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.
	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente	El estudiante usa de forma apropiada recursos textuales para garantizar la claridad, el uso estético del lenguaje y el sentido del texto escrito.
	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	El estudiante se distancia del texto que ha escrito para revisar de manera permanente el contenido, la coherencia, cohesión y adecuación a la situación comunicativa con la finalidad de mejorarlo.

En el archivo adjunto (EXCEL) encontrará la (el nombre del instrumento) con sus respectivas casillas de evaluación.

Para finalizar, por favor responda las siguientes preguntas según corresponda:

Si es experto metodológico:

¿Hay alguna dimensión del instrumento que no fue evaluada? ¿Cuál? ¿Por qué?

Todos fueron evaluados.

Si es experto en el *(colocar el área de la investigación aquí)*

¿Considera o sugiere alguna dimensión que no esté incluida en el constructo del instrumento? ¿Cuál? ¿Por qué?

Conforme.

*Si es experto en ambos campos, sírvase por favor responder ambas preguntas.

Muchas Gracias por su valiosa ayuda.



[Handwritten signature]
DNI: 40252056



**FICHA DE VALIDACION DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACION
 PARA OBTENER EL TITULO PROFESIONAL**

Título de la Investigación:

EL MÉTODO DE APRENDIZAJE DE LA GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LA COMPETENCIA "ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS" EN LOS ESTUDIANTES DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA "MARIANO BONIN", TINGO MARÍA - 2024

V. DATOS INFORMATIVOS DEL EXPERTO VALIDADOR

Apellidos y Nombres : *Daniel Fonseca Páncipe*
 Cargo o Institución donde labora : *UDH.*
 Nombre del Instrumento de Evaluación :
 Teléfono :
 Lugar y fecha :
 Autor del Instrumento :

VI. ASPECTOS DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO:

Indicadores	Criterios	Valoración	
		SI	NO
Claridad	Los indicadores están formulados con un lenguaje apropiado y claro.	✓	
Objetividad	Los indicadores que se están midiendo están expresados en conductas observables.	✓	
Contextualización	El problema que se está investigando está adecuado al avance de la ciencia y la tecnología.	✓	
Organización	Los ítems guardan un criterio de organización lógica.	✓	
Cobertura	Abarca todos los aspectos en cantidad y calidad	✓	
Intencionalidad	Sus instrumentos son adecuados para valorar aspectos de las estrategias	✓	
Consistencia	Sus dimensiones e indicadores están basados en aspectos teórico científicos	✓	
Coherencia	Existe coherencia entre los indicadores y las dimensiones de su variable	✓	
Metodología	La estrategia que se está utilizando responde al propósito de la investigación	✓	
Oportunidad	El instrumento será aplicado en el momento oportuno o más adecuado	✓	

VII. OPINION GENERAL DEL EXPERTO ACERCA DE LOS INSTRUMENTOS

.....

VIII. RECOMENDACIONES

.....

Tingo María, de de 2024

Firma del experto
 DNI: 4.2838.347

Fecha: de de 202.....

Reciba un cordial saludo Profesor (a): _____

Agradeciendo de antemano su respuesta positiva de participar en calidad de experto *ad honorem* en la evaluación del instrumento de recojo de información que he diseñado para mi tesis de maestría, procedo a formalizar esta actividad, solicitándole diligencie este formato de Perfil Profesional el cual podrá remitir junto con la respectiva evaluación que haga de mi trabajo; de la misma manera, le solicito haga su juicio siguiendo los criterios de evaluación abajo especificados en la Tabla No. 1

PERFIL PROFESIONAL

Apellido(s):	FONSECA PRINCIPE
Nombre(s):	DANIEL
Nacionalidad(es):	PERUANO
Filiación Institucional	LDH
Cargo Actual:	DOCENTE
Áreas de Experiencia Profesional:	EDUCACIÓN
Tiempo de Experiencia (años):	13
Título de Pregrado (Bachiller):	EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Universidad:	UNCP - HUANCAYO
Título de Maestría (Master):	EN EDUCACIÓN
Universidad:	UNCP
Título de Doctorado (Ph.D)	-
Universidad:	-

CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN			
CATEGORÍA	CRITERIO	CALIFICACIÓN (1 a 4)	INDICADOR
SEFICIENCIA	Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la comprensión de esta.	1. No Cumple con el Criterio 2. Bajo Nivel 3. Moderado Nivel 4. Alto Nivel	1. El ítem no es suficiente para aproximarse comprensivamente a la dimensión. 2. El ítem se aproxima a algunos aspectos de la dimensión pero no la comprenden totalmente. 3. Se deben ajustar el ítem para poder comprender la dimensión completamente. 4. El ítem es suficiente para comprender la dimensión completamente.
CLARIDAD	El ítem se comprende claramente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1. No Cumple con el Criterio 2. Bajo Nivel 3. Moderado Nivel 4. Alto Nivel	1. El ítem no es claro. 2. El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas. 3. Se debe ajustar el ítem de manera específica. 4. El ítem es claro, contiene una semántica y sintaxis adecuadas.
COHERENCIA	El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que pretende comprender.	1. No Cumple con el Criterio 2. Bajo Nivel 3. Moderado Nivel 4. Alto Nivel	1. El ítem no tiene relación lógica con la dimensión. 2. El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión. 3. El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que busca comprender. 4. El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que busca comprender.
RELEVANCIA	El ítem es esencial o relevante, es decir, debe ser incluido.	1. No Cumple con el Criterio 2. Bajo Nivel 3. Moderado Nivel 4. Alto Nivel	1. El ítem debe ser eliminado y esto no afecta la comprensión de la dimensión. 2. El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que esto pretende comprender. 3. El ítem es relativamente importante. 4. El ítem es muy relevante y debe ser incluido.

Tabla 1 Criterios para la Evaluación. (Adaptación de Escobar & Cuervo 2008, pp.35-36)

Recuerde que la evaluación de este instrumento es de gran importancia para lograr su validez y el uso eficiente de sus resultados en una mejor comprensión el fenómeno que aborda, igualmente es importante en la medida en que aporta campo investigativo aplicado a la Psicopedagogía y Orientación Tutorial Educativa.

El instrumento a evaluar, se denomina: guía de entrevista y una ficha de análisis documental, es parte de la investigación: El método de aprendizaje de la gamificación y su planteamiento en las sesiones de aprendizaje en la Institución Educativa Mariano Bonin.

Esta investigación tiene el objetivo principal:

- Analizar el método de aprendizaje de la gamificación en el planteamiento de las sesiones de aprendizaje en los estudiantes de la Institución Educativa Mariano Bonin en el distrito de Rupa Rupa, provincia de Leoncio Prado, departamento de Huánuco.

Breve descripción de la definición del constructo:

Categoría	Sub categorías	Definición operacional
El método de aprendizaje de la gamificación	Planifica	La metodología de aprendizaje de la gamificación consiste en desarrollar actividades educativas a través de la ejecución de juegos lúdicos de manera grupal y personal.
	Ejecuta	Se aplicarán juegos lúdicos relacionados directamente con el desarrollo de la producción de textos, estos juegos serán aplicados de manera grupal y personal.
	Evalúa	La metodología de enseñanza de la gamificación está orientada al desarrollo de los juegos lúdicos. Su práctica en la escuela ha hecho que los estudiantes aprendan de manera motivada y su aprendizaje sea significativo y funcional.
Escribe diversos tipos de texto	Adecúa el texto a la situación comunicativa	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.
	Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada	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.
	Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente	El estudiante usa de forma apropiada recursos textuales para garantizar la claridad, el uso estético del lenguaje y el sentido del texto escrito.
	Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito	El estudiante se distancia del texto que ha escrito para revisar de manera permanente el contenido, la coherencia, cohesión y adecuación a la situación comunicativa con la finalidad de mejorarlo.

En el archivo adjunto (EXCEL) encontrará la (el nombre del instrumento) con sus respectivas casillas de evaluación.

Para finalizar, por favor responda las siguientes preguntas según corresponda:

Si es experto metodológico:

¿Hay alguna dimensión del instrumento que no fue evaluada? ¿Cuál? ¿Por qué?

Nada fueron evaluados.

Si es experto en el (colocar el área de la investigación aquí)

¿Considera o sugiere alguna dimensión que no esté incluida en el constructo del instrumento? ¿Cuál? ¿Por qué?

Conforme.

*Si es experto en ambos campos, sírvase por favor responder ambas preguntas.

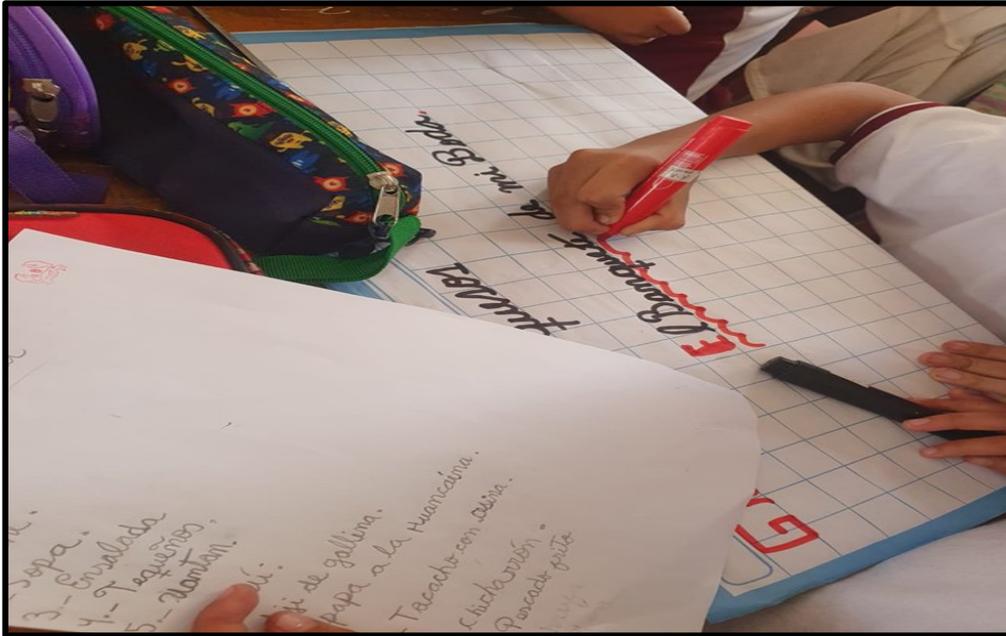
Muchas Gracias por su valiosa ayuda.


42835347

ANEXO 8

PANEL FOTOGRÁFICO

Actividad: "El banquete de mi boda"



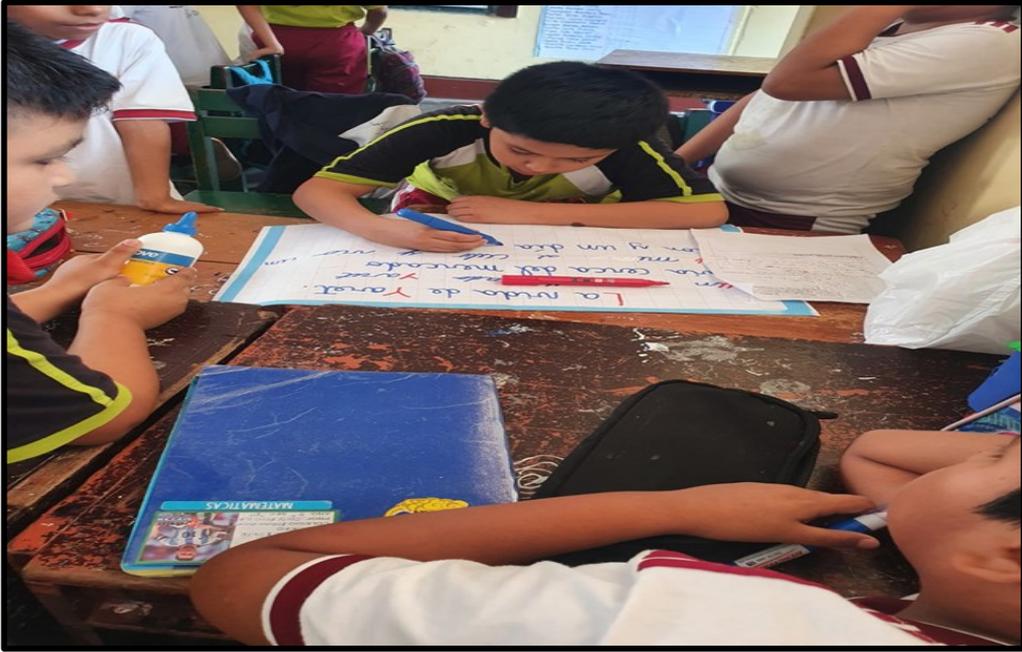
Nota: Estudiantes del cuarto grado A4

Actividad: Escribimos textos con el juego "El retrato del mentiroso"



Nota: Estudiantes del cuarto grado A4

Actividad: Escribimos textos con el juego “Licuadora de historia”



Nota: Estudiantes del cuarto grado A4

Actividad: “Escribimos carta de invitaciones”



Nota: Estudiantes del cuarto grado A4

Actividad: Escribimos textos con el juego “el portero”



Nota: Estudiantes del cuarto grado A4

Actividad: Escribimos textos con el juego “Stop”



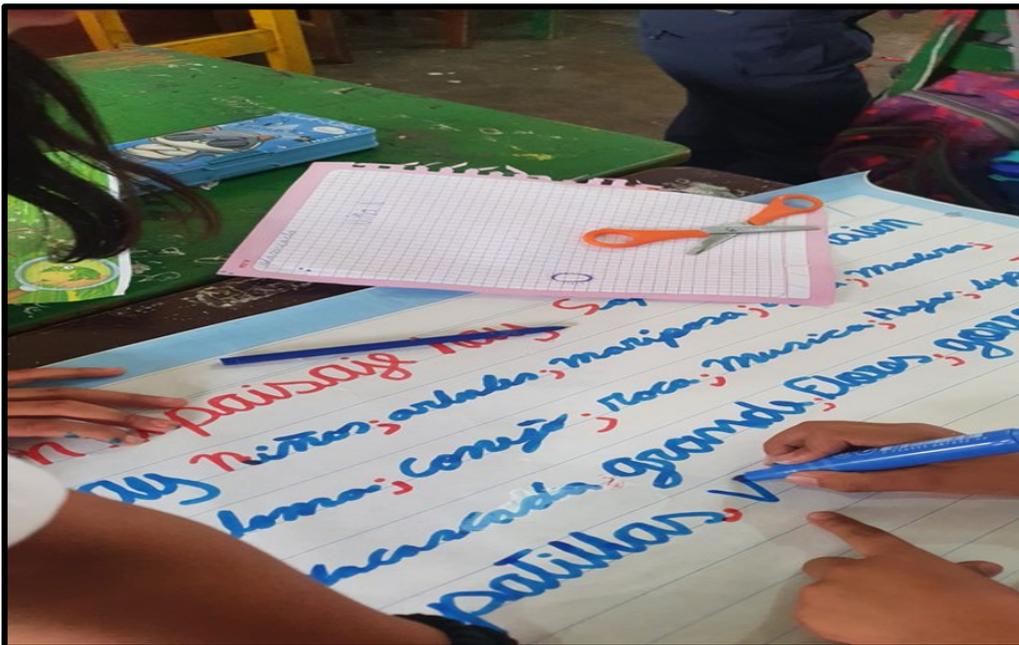
Nota: Estudiantes del cuarto grado A4

Actividad: "Escribimos textos usando un objeto"



Nota: Estudiantes del cuarto grado A4

Actividad: "Escribimos textos describiendo un paisaje"



Nota: Estudiantes del cuarto grado A4

Actividad: "Escribimos textos con palabras perdidas"



Nota: Estudiantes del cuarto grado A4

Actividad: "Escribimos textos chiflados"



Nota: Estudiantes del cuarto grado A4