

INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO

JOSÉ CRESPO Y CASTILLO

AUCAYACU



TESIS

**JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DE
LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DEL
SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE AUCAYACU – 2022.**

Autoras:

ALVARADO GARGATE, Angélica Kristel.

GUZMÁN ARAUJO, Maricarmen.

SANTOS ROMERO, Florinda Lucero.

VÁSQUEZ CAJAS, Danitza Lizbeth.

Para optar el título de profesional de:

Profesora de Educación Primaria

Asesor:

LÓPEZ CLEMENTE, Carlos.

Línea de investigación:

Enseñanza de la comunicación.

Aucayacu – Perú

2023

**JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DE
LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DEL
SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE AUCAYACU – 2022.**

ACTA DE SUSTENTACIÓN

A handwritten signature in blue ink, featuring a large, stylized 'P' and 'J'.

Firma del Presidente del Jurado

A handwritten signature in blue ink, featuring a large 'K' and 'P'.

Firma del Secretario del Jurado

A handwritten signature in blue ink, featuring a large 'V' and 'J'.

Firma del Vocal del Jurado

DEDICATORIA

A mis amados hijos y a mi esposo por
darme su apoyo incondicional.

Angélica

A mi padre por sus enseñanzas a lo largo
de mi vida y que me guía por el buen camino
del saber. A mi madre adorada y a mis
estimadas hermanas por su amor consejo y
orientaciones. Los amo.

Lucero.

A mi madre Maribel Araujo y Carmen
Delgado porque han dado una razón a mi
vida por sus consejos, apoyo incondicional
y su paciencia.

A mi estimado esposo y a mi pequeño hijo
que es lo más valioso que me otorgó Dios.

Maricarmen.

A mi hijo por brindarme su comprensión,
amor y ser mi motivación para poder
superarme cada día más para una mejor
calidad de vida.

A mi adorada madre y hermanos quienes
con sus buenos consejos me motivaron para
seguir adelante y cumplir mis retos.

Danitza.

AGRADECIMIENTO

Este trabajo es el esfuerzo de muchas personas que gracias a su apoyo han hecho esto posible, por ello nuestro agradecimiento a:

- ✓ Al director de I.E. N° 32540 Primero de Mayo profesor Nilton Vega Soto por facilitarnos la ejecución de nuestro proyecto de investigación.
- ✓ A la profesora Maribel Araujo Delgado, maestra de aula del segundo grado sección única por su disposición, empatía y consejo brindado continuamente para la mejora de la enseñanza aprendizaje de los estudiantes del segundo grado.
- ✓ A los estudiantes de la institución por estar siempre apoyando al equipo de trabajo en la aplicación del proyecto denominado “Juegos lúdicos como estrategias de la Lectoescritura en los estudiantes de Educación Primaria de Aucayacu”.
- ✓ A la maestra Judith Portocarrero Zevallos, por sus orientaciones y perseverancia, consejos y su apoyo incondicional con cada uno de nosotras.
- ✓ Al director del I.E.S.P.P. J.C.C. Lic. Carlos López Clemente por ser apoyo y guía constante, lo cual nos motiva a ser unos mejores profesionales en la carrera de Educación Primaria.

Solo nos queda decir muchas gracias a todos.

PRESENTACIÓN

El presente trabajo de investigación se enfoca en el estudio de los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado de educación primaria de la I. E N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu. Se pone de manifiesto la forma en que se ejecutó la estrategia, haciendo uso de diversos materiales pedagógicos, técnicas e instrumentos para demostrar cómo influyen dicha estrategia en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

Para ejecutar dicha estrategia y dar respuesta al problema, ponemos en conocimiento nuestro objetivo: Demostrar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado de la I. E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu -2022

En esta investigación se evidenció que al aplicar los juegos lúdicos a través de las 10 actividades de aprendizajes en el área de Comunicación movilizando las tres competencias: se comunica oralmente en su lengua materna, Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna, Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna, hubo una efectividad positiva en el desarrollo de la lectoescritura la cual se demostró a través del procesamiento del instrumento de evaluación del pretest, posttest y en las evidencias que mostramos en la interpretación de resultados y discusiones.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
PRESENTACIÓN.....	vi
ÍNDICE GENERAL.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xii
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	xiv
RESUMEN.....	xv
ABSTRAC.....	xvi
CAPITULO I.....	1
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1. Descripción del problema.....	1
1.2. Formulación del problema.....	2
1.2.1. Problema general.....	2
1.2.2. Problemas específicos.....	3
1.3. Objetivos.....	3
1.3.1. Objetivo General.....	3
1.3.2. Objetivos Específicos.....	3
1.4. Justificación de la investigación.....	4
1.4.1. Justificación Teórica.....	4
1.4.2. Justificación Práctica.....	4
1.4.3. Justificación Metodológica.....	5
CAPITULO II.....	6
MARCO TEÓRICO.....	6
2.1. Antecedentes de estudio.....	6
2.1.1. A nivel internacional.....	6
2.1.2. A nivel nacional.....	9
2.1.3. A nivel regional.....	12
2.1.4. A nivel local.....	14
2.2. Bases teóricas científicas.....	16

2.2.1.	Teorías sobre el juego.....	16
a.	Teoría Piagetiana.....	16
b.	Teoría Vygotskyana	16
c.	María Montessori.....	17
2.2.2.	Dimensión psicopedagógica del juego.	17
2.2.3.	Juegos Educativos	18
2.2.4.	El Juego como Herramienta Educativa.....	19
2.2.5.	Importancia de los juegos lúdicos.....	19
2.2.6.	Importancia del Juego en el Marco educativo.....	20
2.2.7.	Principios de los juegos lúdicos.....	21
a.	La participación.	21
b.	El dinamismo.....	21
c.	El entretenimiento.	22
2.2.8.	Tipos de juegos.....	22
a.	Juego motor.....	22
b.	Juego social	22
c.	Juego Cognitivo	22
d.	Juego funcional	23
e.	Juego constructivo	23
f.	Juego simbólico o de representaciones.....	23
g.	Juego con reglas.....	23
2.2.9.	Planificación de los juegos lúdicos.	23
2.2.10.	¿A qué llamamos juegos?	24
2.2.11.	Lúdicos.....	24
2.2.12.	Juegos lúdicos que proponemos.....	24
b.	Pupiyacu	25
c.	El mundo de las palabras.	26
d.	Las siluetas.	26
e.	Cartero silábico.	27
f.	Divertidos.....	28
2.2.13.	Definición de lectoescritura	28
2.2.14.	El enfoque comunicativo en la lectoescritura	29
2.2.15.	Lectoescritura y la intervención del Currículo Nacional.....	30

2.2.16.	Competencias del área de comunicación	30
b.	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.....	31
c.	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna	31
2.2.17.	Lectura	31
2.2.18.	Enseñar a leer	32
2.2.19.	Niveles de la lectura	32
2.2.20.	Escritura.....	33
2.2.21.	Niveles de la escritura	34
a.	Escritura presilábica	34
b.	Nivel silábico	35
c.	Nivel silábico-alfabético	35
d.	Nivel alfabético	35
2.2.22.	¿Qué entendemos por competencia para la comunicación escrita?	35
2.2.23.	Características del enfoque comunicativo	36
2.2.24.	Dificultades de la lectoescritura	37
2.2.25.	Acciones para ayudar la lectoescritura en los estudiantes.....	37
2.3.	Definición de términos básicos	37
2.4.	Hipótesis	38
2.4.1.	Hipótesis general.....	38
2.4.2.	Hipótesis específicas.....	38
2.5.	Variables.....	38
2.5.1.	Variable de estudios.....	39
2.5.2.	Operacionalización de las variables.....	39
CAPITULO III		42
METODOLOGÍA.....		42
3.1.	Tipo de estudio	42
3.2.	Niveles de investigación.....	42
3.3.	Método de investigación	42
3.4.	Diseño y esquema de la investigación.....	42
3.5.	Población y muestra.....	43
3.5.1.	Determinación de la población	43
3.5.2.	Selección de la muestra	44
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	44

3.6.1.	Técnicas	44
3.6.2.	Instrumentos	45
3.7.	Técnicas de procesamiento de datos.	45
3.7.2.	Procesamiento electrónico.	45
3.7.3.	Método para el análisis de datos.....	46
CAPÍTULO IV		47
RESULTADOS Y DISCUSIÓN		47
4.1.	Presentación de resultados.....	47
4.2.	Contrastación de hipótesis	48
A.	Análisis descriptivo	48
B.	Contraste de hipótesis.....	51
Prueba de normalidad:		52
Regla de decisión		52
4.2.2.	Análisis descriptivo y contraste de hipótesis específico 1.....	53
4.2.3.	Análisis descriptivo para la hipótesis específico 2	59
B.	Contraste de hipótesis específica 2.....	63
4.2.4.	Análisis descriptivo para la hipótesis específica 3	64
4.3.	Discusión de resultados	69
CONCLUSIONES.....		72
SUGERENCIAS		74
BIBLIOGRAFÍA		75
ANEXOS		78

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Operacionalización de variables	39
Tabla 2. Estudiantes de la I.E Primero de mayo 2021 de Educación Primaria según SCALE 2021	43
Tabla 3. Estudiantes del segundo grado “A”	44
Tabla 4. Resultados de la evaluación Pretest y Postest de las capacidades	47
Tabla 5. Análisis descriptivo del pretest y postest de la influencia de los Juegos Lúdicos como estrategia en la lectoescritura	48
Tabla 6. Nivel de logro PRETEST de la lectoescritura	50
Tabla 7. Nivel de logro POSTEST de la aplicando los juegos lúdicos como estrategia de la lectoescritura	50
Tabla 8. Prueba de normalidad del pretest y postest de la influencia de los Juegos Lúdicos como estrategia en la lectoescritura	52
Tabla 9. Test de Wilcoxon del pretest y postest de la competencia juegos lúdicos como estrategia de la lectoescritura	53
Tabla 10. Análisis descriptivo del pretest y postest de la influencia de los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral	53
Tabla 11. Nivel de logro PRETEST de lectoescritura en la comunicación oral	55
Tabla 12. Resultados del nivel de logro POSTEST de la aplicación los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral	56
Tabla 13. Prueba de normalidad del pretest y postest de la influencia de los Juegos Lúdicos como estrategia en la lectoescritura	57
Tabla 14. Test de Wilcoxon del pretest y postest de la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral	58
Tabla 15. Análisis descriptivo del pretest y postest de la influencia de los Juegos Lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita	59
Tabla 16. Resultados del nivel de logro de lectoescritura en la comunicación escrita	61

Tabla 17. Nivel de logro POSTEST de la aplicación los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita	61
Tabla 18. Prueba de normalidad del pretest y posttest de la influencia de los Juegos Lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita.....	63
Tabla 19. Test de Wilcoxon del pretest y posttest de la influencia de los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita.....	64
Tabla 20. Análisis descriptivo del pretest y posttest de la influencia de los de los juegos lúdicos como estrategia en la lectura.....	64
Tabla 21. Resultados del nivel de logro PRETEST en la lectura	66
Tabla 22. Nivel de logro POSTEST de la aplicación los juegos lúdicos como estrategia en la lectura	66
Tabla 23. Prueba de normalidad del pretest y posttest de la influencia de los Juegos Lúdicos como estrategia en la lectura.....	68
Tabla 24. Test de Wilcoxon del pretest y posttest de los juegos lúdicos como estrategia en la lectura	68

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Curva de frecuencia PRETEST de la lectoescritura	49
Gráfico 2. Curva de frecuencia POSTEST de la influencia de la aplicación de los Juegos Lúdicos como estrategia en la lectoescritura	49
Gráfico 3. Curva de frecuencia del nivel de logro PRETEST de la lectoescritura	50
Gráfico 4. Curva de frecuencia del nivel de logro POSTEST de la aplicación de los Juegos Lúdicos como estrategia en la lectoescritura.....	51
Gráfico 5. Curva de la frecuencia PRETEST de lectoescritura en la comunicación oral	54
Gráfico 6. Curva de la frecuencia POSTEST de la influencia de la aplicación de los Juegos Lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral....	55
Gráfico 7. Curva de frecuencia del nivel de logro PRETEST de lectoescritura en la comunicación oral	56
Gráfico 8. Curva de frecuencia del nivel de logro POSTEST de la aplicación de los Juegos Lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral....	57
Gráfico 9. Curva de frecuencia PRETEST de lectoescritura en la comunicación escrita.....	60
Gráfico 10. Curva de frecuencia POSTEST de la influencia de la aplicación de los Juegos Lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita.....	60
Gráfico 11. Curva de frecuencia del nivel de logro PRETEST de lectoescritura en la comunicación escrita.	61
Gráfico 12. Curva de frecuencia del nivel de logro POSTEST de la aplicación de los Juegos Lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita	62
Gráfico 13. Curva de la frecuencia PRETEST en la lectura	65
Gráfico 14. Curva de la frecuencia POSTEST de la influencia de la aplicación de los Juegos Lúdicos como estrategia en la lectura	66
Gráfico 15. Curva de frecuencia PRETEST del nivel logro en la lectura	66

Gráfico 16. Curva de frecuencia del nivel de logro POSTEST de la aplicación de los Juegos Lúdicos como estrategia en la escritura	67
--	----

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1	101
Imagen 2	101
Imagen 3	102
Imagen 4	102
Imagen 5	103
Imagen 6	103
Imagen 7	104
Imagen 8	104
Imagen 9	105
Imagen 10	105
Imagen 11	106
Imagen 12	106
Imagen 13	107
Imagen 14	107
Imagen 15	108
Imagen 16	108
Imagen 17	109
Imagen 18	109
Imagen 19	110
Imagen 20	110
Imagen 21	111
Imagen 22	111
Imagen 23	112

INTRODUCCIÓN

Nuestro estudio se enfoca en la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia de la lectoescritura en los estudiantes de segundo grado de la I. E N° 32540 de Primero de Mayo 2022, orientado a comprender la influencia de las variables de estudio, así mismo, dando respuesta a los objetivos de la investigación.

Jean Piaget (1956), citado por Bosch, L. et al., (2002) nos indica que el juego es parte de la inteligencia del niño, ya que simboliza la asimilación práctica o productiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio; el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Esta investigación está estructurada en cuatro capítulos principales, así:

En el capítulo I: Planteamiento del problema; aquí describimos el problema de la investigación definiendo nuestros objetivos, la justificación de la investigación.

En el capítulo II; en este se da a conocer el marco teórico, los antecedentes de la investigación, así también, las bases teóricas, definiciones de términos básicos, la hipótesis, las variables y, finalmente, la operacionalización de las variables.

En el capítulo III; describimos el marco metodológico: tipo, nivel, método, diseño de investigación; así mismo, nuestra población y muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y las técnicas de procesamiento de datos. Finalmente, en el capítulo IV; se presentan los resultados y discusión, y la contrastación de hipótesis. De la misma manera se presentan nuestras conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y anexos correspondientes.

RESUMEN

La investigación se simplifica en dar a conocer sobre la efectividad de los juegos lúdicos y se demostró de cómo influyen estos como estrategia de lectoescritura en los estudiantes de la Institución Educativa n° 32540 de Aucayacu-2022. Así mismo, el objetivo fue demostrar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en los estudiantes de la Institución Educativa n° 32540 de Aucayacu-2022. El tipo de investigación fue aplicada con una población de 32 estudiantes participantes, teniendo en cuenta ambas variables con un pretest y posttest intervenido como una evaluación de proceso. Se creó una base de datos obtenidos de los instrumentos de evaluación, estos fueron procesados a nivel descriptivo, preexperimental; además, se contrastó la hipótesis con la prueba de Shapiro wilk con una significancia menor de 0,05 haciendo la prueba de Wilcoxon contraste no paramétrico, mediante el SPSS. Los resultados indicaron que hay la necesidad de aplicar el programa de los juegos lúdicos y queda demostrado en las tablas y figuras 3, 4.

Palabras claves: juegos lúdicos, lectoescritura.

ABSTRACT

The investigation is simplified in publicizing the effectiveness of playful games and it was demonstrated how they influence as a literacy strategy in the students of the Educational Institution N°. 32540 of Aucayacu-2022. Likewise, the objective was to demonstrate the influence of playful games as a literacy strategy in the students of the Educational Institution N°. 32540 of Aucayacu-2022. The type of research was applied with a population of 32 participating students, taking into account both variables with a pretest and posttest intervened as a process evaluation. A database obtained from the evaluation instruments was created, these were processed at a descriptive, pre-experimental level; in addition, the hypothesis was contrasted with the Shapiro Wilk test with a significance of less than 0.05 using the Wilcoxon non-parametric contrast test, using SPSS. The results indicated that there is a need to apply the playful games program and it is demonstrated in tables and figures 3,4.

Keywords: playful games, literacy.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Descripción del problema

Es una realidad lamentable, que en el país hay actualmente grandes dificultades educativas, que se refleja en los logros de aprendizaje de los estudiantes, sobre todo en las áreas básicas del currículo: Matemáticas y Comunicación. Según el informe PISA (Programa Internacional para la Evaluación de Estudiantes) consignada a evaluar la comprensión lectora y razonamiento matemático ya hace años atrás los resultados no han sido favorables para nosotros, PISA 2018, los resultados publicados el 03 de diciembre del 2019, nuestro país ocupa el puesto 64 de un total de 77 países, en los ámbitos de comprensión lectora, el Perú obtuvo un promedio de 401.

A partir del año 2007, el Ministerio de Educación, con miras a mejorar los niveles de logro en nuestra educación, viene trabajando en las pruebas censales a través de la Unidad de Medición de la Calidad Educativa (UMC), con el fin de conocer el nivel de rendimiento que muestran los estudiantes en el país. Ya, que en el año 2009 se exhibió el Diseño Curricular Básico y en los actuales años, venimos trabajando con el Currículo Nacional, en los cuales se entrelazan los tres niveles; y, se nos diseña desplegar las habilidades comunicativas en los/las estudiantes, estableciendo los aprendizajes por competencias y capacidades, dando prioridad al desarrollo propio y social de la persona y no únicamente de los "aprendizajes", en un contexto de ciudadanía democrática.

Hemos atestiguado en nuestras prácticas el bajo nivel de nuestros estudiantes, lo que observamos cuando se expresan, comprenden y escriben y lo que opinan y sienten, expresándose en los resultados obtenidos en las pruebas censales que se emplean a partir de 2007 a nivel nacional en el nivel primario y secundario. De tal manera, logramos observar de la última Evaluación Censal de Estudiantes (ECE) 2019, hecha a 165658 estudiantes y a 5976 escuelas, muestra del segundo grado de educación primaria, sustenta que no se ha conseguido progresos en el área de comunicación (lectura). Esto nos manifiesta que las gestiones ejecutadas en estos niveles se tienen que fortalecer y mejorar. Estas sumas afirman una baja estadística en el rendimiento en relación con los resultados de la Evaluación

Censal de Estudiantes (ECE) 2018 decreciendo en 0,2% en lectura.

Habiendo quedado claro, que estos resultados se encuentran lejos de lo que se debiera alcanzar. A nivel de Unidad de Gestión Educativa Local tenemos los resultados que siendo analizados que el 7.5% de los estudiantes están “en inicio”; el 53,1% están en el nivel “en proceso” y 39,5% están en el nivel “satisfactorio” teniendo como medida promedio de 568.

A nivel local, los resultados optimizan en los porcentajes del nivel satisfactorio (39.5%), pero, aun así, la mitad de los estudiantes, faltan trabajar con el otro porcentaje de estudiantes. Es por ello, que nuestro objetivo está orientado en los primeros niveles educativos, reflexionamos que son el pilar para el aprendizaje de la lectoescritura, así priorizar desde la primaria, el desarrollo de las habilidades motrices, lingüísticas, cognitivas y afectivas y, por ende, las habilidades de lectura y escritura; de allí la importancia del trabajo pedagógico que el maestro ofrezca a los estudiantes en este proceso. En ese sentido, consideramos a los juegos lúdicos como un recurso motivador en el que hacer educativo, ya que es a través de los juegos lúdicos el estudiante podrá desarrollar habilidades, superar los problemas o temores que encuentre al expresarse, aumentando el dominio de sí mismo.

Desde este aspecto, se aborda la realidad de los estudiantes del segundo grado(III ciclo) de la Institución Educativa N° 32540 Primero de Mayo, se le añade la insuficiente cooperación de los padres de familia que consideran que el maestro lo hace todo y no se facultan de perfeccionar esta formación, de allí, surge la necesidad de aplicar estrategias para superar algunas deficiencias de lecto escritura con los niños del grado mencionado

Para solucionar este problema, se realizó este estudio y demostrar la importancia de los juegos lúdicos que los docentes no utilizan en el aprendizaje de la lectoescritura de los niños del segundo grado en conjunto y alcanzar a conclusiones satisfactorias.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿Cómo influyen los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu - 2022?

1.2.2. Problemas específicos

- a. ¿Cómo influyen los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu -2022?
- b. ¿Cómo influyen los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu -2022?
- c. ¿Cómo influyen los juegos lúdicos como estrategia en la lectura en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo - Aucayacu 2022?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Demostrar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado de la I. E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu -2022.

1.3.2. Objetivos Específicos

- a. Demostrar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu -2022.
- b. Demostrar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu -2022.
- c. Demostrar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia en la lectura en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo - Aucayacu 2022.

1.4. Justificación de la investigación.

Con esta investigación, se pretende que el proceso de lectoescritura, en los estudiantes del segundo grado, lo perciban como una actividad placentera, es decir, que puedan divertirse, reflexionar, analizar y satisfacer su curiosidad sobre temas de interés en las diversas áreas del conocimiento. Por lo anterior, el objetivo fundamental es mejorar el proceso lector y escritor de los estudiantes del segundo grado de la I. E. N° 32540 Primero de Mayo - Aucayacu, mediante la propuesta de juegos lúdicos, motivándolos para que sean partícipes activos y adquieran las herramientas que les permitan comprender diferentes tipos de textos. Con ello, se verán beneficiados los estudiantes, así fortalecer su forma de aprender a leer y escribir y mejorar su rendimiento académico. En este sentido, es necesario que el docente asuma una actitud reflexiva frente a la metodología que está utilizando, es decir, evalúe, investigue y replantee las actividades pedagógicas en función de implementar herramientas más dinámicas y novedosas que motiven y promuevan la lectoescritura. La práctica de la lectoescritura, es clave para un buen aprendizaje y el éxito para el futuro; si se logra que los estudiantes del segundo grado de primaria se motiven a leer y escribir, mediante la implementación de nuevas estrategias pedagógicas, se alcanzará un avance significativo en las habilidades comunicativas y en aspectos como: fluidez verbal, comprensión lectora, ortografía, velocidad al escribir, producción textual, reconocimiento de las letras y mejores trazos. Esencialmente se quiere hacer de la lectura y escritura un acto divertido.

1.4.1. Justificación Teórica

Por su valor teórico se reflexiona que es transcendental; ya que, va a favorecer a progresar el conocimiento que tienen los estudiantes sobre los niveles de la lectoescritura y de los juegos lúdicos basándonos en las teorías apropiadas para desarrollar la lectura y escritura; asimismo, nos va a permitir descubrir que la escritura y lectura reconoce a la necesidad de comunicarse y socializarse, con la conclusión de formular ideas, emociones, necesidades, imaginación.

1.4.2. Justificación Práctica

El trabajo de investigación de aplicación de juegos lúdicos, es una alternativa a la mejora de la lectoescritura, que puede ser utilizado por las instituciones educativas y docentes de III ciclo de educación primaria. La

información será un aporte para la educación.

1.4.3. Justificación Metodológica

Porque utiliza los métodos científicos validados académicamente, aplicamos las evaluaciones, siendo la observación el método que ayudó con la información que obtuvimos.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

La exploración bibliográfica en diferentes medios electrónicos ha permitido constatar la existencia de estudios realizados sobre las variables en estudio. Cabe indicar que en tanto se hacía el proceso de revisión, la exploración, comparación y cotejo de algunos trabajos de investigación, se pudo hallar diversidad de trabajos cuyas temáticas guardan relación con el tema que estamos tratando, destacando los juegos lúdicos, su importancia y, así mismo, la lectoescritura, las cuales a continuación se enuncian.

2.1.1. A nivel internacional

Hernández, (2017) publicó un trabajo de investigación denominado: "Efectos de los juegos lúdicos en el aprendizaje de la lectura en lengua materna ki'che' en primer grado primaria de escuelas bilingües del municipio de Zacualpa del departamento de Quiché" de la universidad Rafael Landívar, Facultad de humanidades de licenciatura en educación bilingüe intercultural - Guatemala, el cual arriba a las siguientes conclusiones:

- ✓ La preprueba indica que no existe diferencia estadística entre ambos resultados, es decir que el grupo control y el grupo experimental al inicio del estudio presentaron condiciones similares en la codificación de los sonidos del Alfabeto K'iche'.
- ✓ Los resultados de la pre prueba indican que no existe diferencias en resultados entre hombres y mujeres. Por lo tanto, se comprueba que el nivel de lectura de las mujeres y los hombres del grupo control son similares.
- ✓ La mayoría de las mujeres del grupo experimental obtuvieron mejores resultados de lectura que los hombres. Por lo cual concluye que las mujeres poseen más habilidades en decodificar el alfabeto K'iche' antes de la intervención.
- ✓ El grupo experimental obtuvo mejor resultado que el grupo control. se comprueba la contribución efectiva de los juegos lúdicos en la decodificación

del alfabeto del idioma Materno K'iche', base principal para una buena iniciación de la lectura. Con la efectividad positiva se comprueba la hipótesis alterna con un 95% de confianza, como resultado de una intervención de 30 sesiones.

- ✓ El grupo control demuestra que las mujeres obtuvieron mejores resultados en lectura que los hombres, mostrando una diferencia de 2.3 puntos. Por los resultados se concluye aceptando la hipótesis nula.

Hernández, (2017) publicó un trabajo de investigación denominado: "Efectos de los juegos lúdicos en el aprendizaje de la lectura en lengua materna ki'che'en primer grado primaria de escuelas bilingües del municipio de Zacualpa del departamento de Quiché", El grupo experimental obtuvo mejor resultado que el grupo control. se comprueba la contribución efectiva de los juegos lúdicos en la decodificación del alfabeto del idioma Materno K'iche', base principal para una buena iniciación de la lectura. Con la efectividad positiva se comprueba la hipótesis alterna con un 95% de confianza, como resultado de una intervención de 30 sesiones; por otro lado, en el estudio juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo– 2022, concluimos que los juego lúdicos como estrategia de lectoescritura en las dimensiones de comunicación oral, comunicación escrita y lectura influye significativamente en el posttest con respecto al pretest.

Así mismo, Alcívar (2013) en su investigación titulada: La lectoescritura y su incidencia en el rendimiento escolar de los estudiantes del quinto grado del centro de educación básica "Pedro Bouguer" de la parroquia Yaruquí, Cantón Quito, provincia de Pichincha, realizada con el propósito de determinar los problemas de la lectoescritura con los estudiantes de bajo rendimiento escolar. La investigación de tipo correlacional trabajó con 114 estudiantes y 10 docentes de quinto grados del Centro de Educación Básica "Pedro Bouguer". El autor arribó a las siguientes conclusiones:

La aplicación de diferentes procedimientos en la lectura facilita al estudiante a fijar relaciones entre causa y efecto y a comprender lo leído, la mejora de la lectura-escritura precisa de varias técnicas para que el estudiante logre construir nuevos conocimientos en el proceso enseñanza aprendizaje.

Teniendo en consideración las conclusiones del trabajo, la lectoescritura es muy importante en los estudiantes para lograr un buen rendimiento escolar ya que la aplicación de diferentes procedimientos este aspecto, facilita a los estudiantes a comprender lo leído y construir nuevos conocimientos en su proceso de aprendizaje.

Finalmente, Bustamante, (2019) publicó un trabajo de investigación con el tema: “Juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje para fortalecer la lectoescritura en niños de primero de primaria de la U. E. Gran Bretaña” de la Universidad Mayor de San Andrés, Facultad de humanidades y ciencias de la educación de la carrera ciencias de la educación - Bolivia, el cual llega a las siguientes conclusiones:

- ✓ El presente trabajo es una propuesta educativa que estuvo orientada a cumplir los objetivos propuestos, tomando en cuenta los resultados expresados en los gráficos. Este análisis se interpretó cuantitativamente, el cual demostró que la estrategia de los juegos lúdicos produjo cambios en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura y el desarrollo de las habilidades en niños y niñas del primer grado de primaria de la Unidad Educativa “Gran Bretaña” de la Ciudad de La Paz, por lo que se afirma que la estrategia utilizada es viable para desarrollar aprendizajes.
- ✓ Al analizar el pre test y revisar las fichas de observación se denota que muchos niños y niñas presentaban dificultades en el desarrollo de las funciones básicas, por ejemplo: en el área de coordinación motora durante la etapa del pre test, el 74% de los niños/as demostraron dificultades, como es un componente esencial el mismo provocaba dificultades en el aprendizaje en la lectoescritura, aplicando el programa planificado, se obtuvieron resultados satisfactorios.
- ✓ Así mismo, se establece que los niños presentan bajo nivel por la falta de estímulo psíquico, biológico y social que permita enfrentar adecuadamente las exigencias del ambiente de manera indispensables para el desarrollo de la misma.
- ✓ Por otra parte, la lúdica es uno de los mejores medios que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica, ya que es una importante vía

de comunicación, por ello los docentes deben reflexionar y cuestionarse frente a su labor educativa, donde puedan utilizar mejores estrategias en pro de la educación de los niños y niñas, apoyándoles en el desarrollo de sus habilidades y destrezas, para así poder enfrentar la realidad, creando una labor comprometida en la Unidad Educativa, con respecto a la formación de niños creativos, motivados y constructivos, por ello la necesidad de tener ambientes de aprendizaje lúdicos, que brinden una serie de posibilidades para que el niño pueda actuar en su contexto, por ende se debe brindar espacios para la creación y el desarrollo de habilidades de pensamiento, y así mejorar significativamente su proceso educativo.

Finalmente, se puede definir la implementación de la lúdica en diferentes escenarios, para proponer acciones pedagógicas concretas, con aras a transformar las prácticas pedagógicas que promuevan la participación activa del estudiante como protagonista y así propiciar el desarrollo de habilidades para mejorar los procesos de aprendizaje de los educandos.

Teniendo en cuenta las consideraciones, podemos concluir que el presente trabajo de investigación, el juego lúdico produjo cambios en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura y el desarrollo de las habilidades en los niños ayudaron a la coordinación motora, estimulando los niveles de desarrollo de la lectoescritura, Por otra parte, la lúdica es uno de los mejores medios que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica, ya que es una importante vía de comunicación siendo esta una estrategia viable.

2.1.2. A nivel nacional.

Desde este contexto, ponemos a consideración algunos trabajos encontrados que se relacionan directamente con el tema propuesto; así, Añamuro, (2019) "El juego lúdico y su influencia en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Privada San Pablo Nayol - Puno 2019 – Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación Física, Escuela profesional de Educación Física - Universidad Nacional del Altiplano de Puno – Facultad de Ciencias de la Educación, quien llega a las siguientes conclusiones:

- ✓ Existe influencia significativa de los juegos lúdicos en el desarrollo psicomotor tal como lo demuestra la tabla 11 respecto a la diferencia de medias antes y

después de la aplicación de los juegos lúdicos en donde encontramos la media en el pretest 28.25, en el post test 56.26, promedio antes 28,74 después, 56.65, la varianza antes 16.28 después 20.57 existiendo diferencias significativas.

- ✓ Existe diferencias significativas en la dimensión Práctico cognitivo, en el pre test encontramos a 23 niños en la escala Malo representando el 100% y no se encuentra niños en las escalas Regular y Bueno por otro lado en el Postest encontramos a 19 niños en la escala Bueno representando el 82.61%, 4 niños se ubican en la escala Regular representando el 17.39% y no se encuentra niños en la escala Malo determinándose la influencia del juego lúdico en la dimensión emocional afectivo. (p. 62).
- ✓ Los juegos lúdicos influyen significativamente en el desarrollo de la psicomotricidad de los niños, apreciándose en el post test resultado positivos en la escala de bueno, representando el mayor porcentaje.

Podemos apreciar que los juegos lúdicos influyen en el desarrollo psicomotor, también los juegos lúdicos influyen en la dimensión emocional afectivo y, finalmente, podemos concluir que los juegos lúdicos influyen significativamente en el desarrollo psicomotriz.

Así mismo, Lozano y Sajami, (2020), publicaron su trabajo de investigación denominado: “Juegos lúdicos para la enseñanza aprendizaje en niños con TEA de cuatro años, Institución Educativa Niños Mensajeros de la Paz” de la universidad César Vallejo, Facultad de derecho y humanidades, Escuela profesional de educación inicial, dichas autoras llegaron a las siguientes conclusiones:

- ✓ La propuesta de taller de juegos lúdicos para la enseñanza aprendizaje en niños con TEA de 4 años, conlleva al desarrollo del proceso de aprendizaje en estos, ya que mediante una manera divertida y vivencial será más posible poder adquirir nuevos conocimientos. Indican que el análisis epistemológico del proceso enseñanza - aprendizaje para ayudar en el área cognitiva a los niños con TEA facilitó sistematizar un marco teórico más actualizado. Diagnosticar el nivel de aprendizaje de los niños con TEA a través de los juegos lúdicos, en el cual se evidenció que estos se encuentran en un nivel de inicio y desarrollo, por motivo de que aún están sobrepasando poco a poco sus dificultades. Se diseñó y validó 10 talleres de juegos lúdicos para los niños de 4

años con TEA, que aportan al mejor y significativo aprendizaje de los mismos, comprendiendo que todo en la vida se logra con esfuerzo y amor.

- ✓ La aplicación de los juegos lúdicos a través de talleres facilita el aprendizaje significativo en los niños con problemas de TEA, ya que esta estrategia se da de manera divertida y práctica. En esta investigación se demuestra que al hacer uso de esta estrategia los estudiantes se encuentran en un nivel inicio y desarrollo ya que ellos tienen dificultades por el mismo trastorno que padecen.

En ese sentido, indicamos que los juegos lúdicos nos conllevan al desarrollo de proceso de aprendizaje ya que de manera divertida y vivencial adquiere conocimientos. Los juegos lúdicos, aportan y mejoran significativamente el aprendizaje comprendido que en la vida se logra todo con amor, por lo tanto, los juegos lúdicos como una estrategia que, de manera divertida y práctica influyen, en el proceso de aprendizaje de los niños.

También contamos con el tema de investigación de Reyes (2021), denominado: “Juegos lúdicos de matemáticas para desarrollar la competencia de resuelve problemas de cantidad en estudiantes de la institución educativa Rafael Gastelua de la provincia de Satipo, 2021” de la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote, Facultad de Educación y Humanidades, Escuela profesional de educación, en donde manifiesta las siguientes conclusiones:

- ✓ Wilcoxon arrojó una significancia calculada de 0.000 Teniendo un grado de confianza del 95% evidenciando así que el 79.16% de los educandos resultaron tener mejores condiciones en su aprendizaje de la competencia, luego de la aplicación del instrumento se descubrió que pudieron reconocer el peso, color, su forma donde partiendo del momento pudieron implantar relaciones que llevaron a agrupar, comparar, ordenar quitar, agregar y contar desarrollando su propio pensamiento se concluyó que los juegos lúdicos matemáticos influenciaron en su aprendizaje.
- ✓ Los juegos lúdicos son esencialmente importantes para el trabajo en el aula ya que los niños aprenden más como jugando, como lo demostró el trabajo precedente.

Podemos deducir que los juegos lúdicos son muy importantes en todas las áreas, como también en la matemática para desarrollar la competencia resuelve problemas de cantidad, los juegos lúdicos son sustancialmente trascendentales en el trabajo en las aulas ya que el estudiante aprende jugando.

También, Medina, (2018), en el trabajo de investigación, denominado: Juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, región Tumbes 2018, manifiesta que el objetivo general fue aplicar los juegos lúdicos basados en el enfoque significativo utilizando material concreto, mejora el desarrollo de la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de la I.E. “Angelitos de Jesús”, Región Tumbes 2018. El estudio de tipo cuantitativo, con diseño de investigación no experimental, utilizando pre test y posttest a un solo grupo, la técnica utilizada, observación y el instrumento lista de cotejo, la población muestral de 23 unidades, entre niños y niñas de 4 años, a quienes después de haber aplicado un pre test donde los resultados fueron no aceptables, se aplicó 15 sesiones de aprendizaje y luego se hizo la comparación del pre test y posttest, que se afirma según las tablas 20, 21, 22 y 23 respectivamente, donde los logros de las dimensiones viso manual es 61%, fonética 87%, facial 65% y gestual 65%, se encuentran en logro previsto “A” de la escala de calificación de los aprendizajes de Educación Básica Regular. Para comprobar la hipótesis del trabajo de investigación se aplicó la prueba de Wilcoxon donde en la tabla 28 se observa que el valor del pre test es $Z -4,201$ y el valor del posttest es de $P 0,000$, por lo tanto, se rechaza el pre test y se comprueba la veracidad de la hipótesis, afirmándose que los juegos lúdicos, basados en el enfoque significativo, utilizando material concreto, mejora significativamente el desarrollo de la motricidad fina.

Podemos apreciar que Juegos lúdicos, utilizando material concreto ayudan a mejorar la motricidad en los estudiantes.

2.1.3. A nivel regional.

Desde este contexto ponemos a consideración algunas investigaciones que refuerzan nuestro trabajo, así,

Izquierdo, (2020), en el trabajo de investigación denominado “Los juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor de niños de 5 años en la Institución

Educativa N° 348 de Alto Marañón-Pinra-Huacaybamba – Huánuco, 2018 – Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación Inicial, Escuela profesional de Educación - Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote – Facultad de Educación y Humanidades, concluye que:

- ✓ Los juegos lúdicos influyeron positivamente en el desarrollo psicomotor de los Niños de 5 Años en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón - Pinra - Huacaybamba - Huánuco-2018, cuyos resultados muestran que en la pre prueba el 71% de niños se ubican en el nivel en inicio y en el post prueba un 64% de niños se ubican en el nivel en logro alcanzado.
- ✓ Los juegos lúdicos influyeron en el desarrollo de la coordinación viso manual de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón, cuyos resultados muestran en la tabla N° 1 y gráfico N° 1, en la pre prueba el 60% se ubican en el nivel en inicio y en el post prueba el 60% se ubican en el nivel en logro alcanzado.
- ✓ Los juegos lúdicos posibilitaron el desarrollo del lenguaje oral de los niños de 5 años en la Institución Educativa N° 348 de Alto Marañón, cuyos resultados muestran en la tabla N° 2 y gráfico N° 2, en la pre prueba el 60% se ubican en el nivel en inicio y en el post prueba el 30% se ubican en el nivel en logro alcanzado.
- ✓ Los juegos lúdicos posibilitaron el desarrollo de la motricidad fina de los niños de 5 años en La Institución Educativa Inicial N° 348 de Alto Marañón, cuyos resultados muestran en la tabla N° 3 y gráfico N° 3, en la pre prueba el 72% se ubican en el nivel en inicio y en el post prueba el 60% se ubican en el nivel en logro alcanzado. (p. 88).

Desde el trabajo precedente, podemos apreciar que los juegos lúdicos ayudansignificativamente en el desarrollo psicomotor de los estudiantes, también los juegos lúdicos ayudan en el desarrollo viso manual, ayudan al desarrollo del lenguaje oral y al desarrollo de la motricidad fina.

También, Ríos (2019) de la Universidad de Huánuco: Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, Escuela Académica Profesional de Educación Básica: Inicial, Primaria. - Tesis para optar Título de Licenciado en Educación

Básica” Efectividad del Programa Produciendo Textos en la Estimulación para el Aprendizaje de Lectura y Escritura de C.E.I. 005”. Matos y otros (2001). Conclusiones:

- ✓ Se ha logrado comprobar la efectividad del programa “Produciendo textos” en los niños de 5 años del C.E.I. 005 de Huánuco, 20 en los aspectos del desarrollo del lenguaje, escritura, desarrollo socioemocional, desarrollo perceptual, noción espacio temporal, desarrollo motriz, esquema corporal, prelectura, preescritura.
- ✓ Así mismo el programa demostró tener mayor éxito en el logro de aprendizajes en los aspectos de desarrollo del lenguaje 98%, socio emocional 95% y preescritura 90% en el grupo experimental.
- ✓ Que, la aplicación del “Programa Produciendo Textos”, como propuesta educativa, requiere en todos los docentes de aula un conocimiento y manejo en la aplicación de la psicología educativa de estrategias metodológicas activas que ayuden a potencializar las capacidades diversas: proceso de la poca afición a la lectura, escritura, el estudio y la adquisición de un bajo nivel cultural altamente perjudicial a la cultura y del futuro ciudadano.

Podemos decir que la producción de textos con una estrategia metodológica teniendo en cuenta la estimulación, ayuda al desarrollo del lenguaje de la escritura, al desarrollo socioemocional, desarrollo perceptual, noción espacio temporal, desarrollo motriz, esquema corporal, prelectura y preescritura, propiamente dicha.

2.1.4. A nivel local

Desde este ámbito consideramos algunos trabajos que refuerzan el trabajo teniendo en cuenta la variable independiente; es decir, los juegos lúdicos, así, Espinoza, (2018) en su tesis: “Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de las figuras geométricas de los estudiantes de segundo grado de primaria en la institución educativa “César Vallejo” de Castillo Grande, Leoncio Prado, Huánuco - 2017. -Tesis para optar el título profesional de Licenciado en Educación Primaria, Escuela profesional de Educación Primaria - Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote – Facultad de Educación y Humanidades,

concluye que:

- ✓ Según los resultados de la tabla se determinó que el programa de juegos lúdicos mejora significativamente la modelación de situaciones con figuras geométricas de los estudiantes de segundo grado de primaria en la Institución Educativa César Abraham Vallejo Mendoza de Castillo Grande, Leoncio Prado, Huánuco – 2017, con $p=0,011$.
- ✓ Según los resultados de la tabla 8 se determinó que el programa de juegos lúdicos mejora significativamente la comunicación de su comprensión de figuras geométricas de los estudiantes de segundo grado de primaria en la Institución Educativa César Abraham Vallejo Mendoza de Castillo Grande, Leoncio Prado, Huánuco– 2017, con $p=0,015$.
- ✓ Según los resultados de la tabla 10 se determinó que el programa de juegos lúdicos mejora significativamente el uso de estrategias para orientar las figuras geométricas de los estudiantes de segundo grado de primaria en la Institución Educativa César Abraham Vallejo Mendoza de Castillo Grande, Leoncio Prado, Huánuco– 2017, con $p=0,005$.
- ✓ Según los resultados de la tabla 12 se determinó que el programa de juegos lúdicos mejora significativamente la argumentación de afirmaciones con las figuras geométricas de los estudiantes de segundo grado de primaria en la Institución Educativa César Abraham Vallejo Mendoza de Castillo Grande, Leoncio Prado, Huánuco– 2017, con 94 $p=0,048$.
- ✓ Según los resultados de la tabla 6, tabla 8, tabla 10 y tabla 12 se determinó que el programa de juegos lúdicos mejora significativamente el aprendizaje de figuras geométricas de los estudiantes de segundo grado de primaria en la Institución Educativa César Abraham Vallejo Mendoza de Castillo Grande, Leoncio Prado, Huánuco– 2017. (p. 93).

Podemos deducir que el programa de los juegos lúdicos ha mejorado de manera relevante la enseñanza - aprendizaje en los educandos de segundo grado de primaria en los aspectos de modelación de situaciones con figura geométricas, en la comprensión de figuras geométricas, uso de estrategias para orientar las figuras geométricas, argumentación de afirmaciones con las figuras geométricas y la

argumentación de afirmaciones con las figuras geométricas. Por ende, con la ejecución de este programa ejecutado lograron un aprendizaje significativo sobre las figuras geométricas y sus respectivas dimensiones.

2.2. Bases teóricas científicas.

2.2.1. Teorías sobre el juego.

Para Karl Gros, (1902), citado por MINEDU (2009) “el juego es pre ejercicio de ocupaciones fundamentales para la vida adulta, porque contribuye en el proceso de funciones y capacidades que ayudan al niño para poder ejecutar las actividades que rescatará cuando este en la etapa adulta. Esta tesis del avance práctico ve en el juego un ejercicio de aprendizaje inevitable para la maduración que no se consigue hasta el final de la niñez, y que, en su dictamen, ofrece indispensablemente el jugar es el aprendizaje para la vida”.

a. Teoría Piagetiana

Para Piaget, J. (1956), citado por Bosch, L. et al., (2002) “el juego es parte de la inteligencia del niño, ya que simboliza la asimilación práctica o productiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: juego funcional de 0 a 2 años. (repetir una y otra vez el juego como arrastrarse, gatear, chupar, etc.).

b. Teoría Vygotskyana

Según Vigotsky, (1924), citado por Pereyra, B. (2001) el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social). Finalmente, Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir

papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

c. María Montessori

Montessori, (como se citó en Dattari, 2017) manifiesta que “los niños aprenden por medio de la participación activa, implicándose de manera práctica y tratando de hacer algo por sí mismo, especialmente utilizando las manos”. Los niños aprenden desde el momento en que nacen y esto se genera a través del juego. Este juego que se da de manera automática se inicia como respuesta a las necesidades de su desarrollo.

2.2.2. Dimensión psicopedagógica del juego.

Arce, (2004, citado por Ríos) fundamenta que el juego en el periodo infantil consiste en una actividad generadora de placer, que no se realiza por una finalidad externa a ella, sino por sí misma. Se trata de una actividad espontánea y desinteresada, sometida a una regla libremente escogida que cumplir, o un obstáculo deliberadamente establecido que vencer. El juego tiene como función esencial proporcionar al niño el placer moral del triunfo, que conlleva el enriquecimiento de su personalidad, de tal forma que la sitúa ante sus propios ojos y ante los de los demás (Diccionario de la Real Academia Española).

Al respecto, Génova, (2018) plantea que los juegos lúdicos es el conjunto de acciones libres, placenteras y divertidas creadas para satisfacer sus necesidades del niño y su desarrollo; y asimismo potenciarlo integralmente, es decir, crecer por dentro y por fuera, disfrutando de la naturaleza, el arte e incluso uno mismo. De lo afirmado, podemos admitir que los juegos lúdicos son toda aquellas con grata experiencia vivencial llevada a cabo con normas flexibles que se ajustan a las posibilidades, intereses y necesidades de los individuos involucrados en la actividad, lo que conlleva a realizarlos de una mejor manera, sea individualmente o en cooperación con los demás, dando como resultado que surjan el recuerdo y la experiencia vivencial positiva que aseguren el desarrollo personal y el placer.

De acuerdo a Bauzer, (citado en MINEDU 2016) plantea que los juegos lúdicos, se caracterizan por considerar al niño como un todo dinámico capaz de producir cualquier actividad que se les dé, teniendo al maestro como guía para su formación educativa” (p. 9).

Así mismo, el MINEDU, (2016), “El término Lúdico se refiere a todo aquello propio o relativo al juego, a la diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos a un parque de diversiones son todas actividades lúdicas” (p. 12).

Finalmente, el MINEDU, (2016), “los juegos lúdicos es actividad espontánea y placentera la cual el niño va a imaginar, va a crear de manera divertida y la transformará a la realidad” (p. 16).

2.2.3. Juegos Educativos

Según el Portal de recursos de psicología, el juego educativo es el juego que tiene un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños experimenten algo determinado. Un objetivo que claramente presenta el docente con un fin educativo, o la persona que lo diseña, ya sea el educador, el maestro, el profesor de apoyo, etc., y está premeditado para que los estudiantes experimenten algo preciso de forma lúdica.

En la educación juiciosa en las instituciones educativas, es un método de aprendizaje, en carácter ordenado para educar o formar los temas escolares.

El juego simbólico, es un juego que naturalmente realizan los niños sin un objetivo pedagógico, pero podemos convertirlo en educativo en el tiempo que lo delineamos para que preparen o asimilen contenidos educativos y académicos.

Los juegos que presentamos, son juegos lúdicos con objetivo de motivar el avance progresivo del estudiante, en ese sentido son juegos didácticos, pensados para enseñar o motivar aspectos del desarrollo evolutivo. El juego lúdico está premeditado y diseñado para que los estudiantes aprendan algo preciso, por lo tanto, con un objetivo externo, con un objetivo de aprendizaje. En el momento que existe un objetivo educativo, un objetivo de aprendizaje deja de ser juego y pasa a ser tarea escolar, o aprendizaje. En ese sentido podemos decir que el juego lúdico es el extremo del juego, del juego espontáneo de los niños, o lo que habitualmente, conocemos por jugar, por juego. Ya que jugar por definición no tiene objetivos

educativos explícitos, de ahí que aparezca el término juego lúdico, cuando se utiliza como material para aprender, educar, como un método de enseñanza. Un método que busca situaciones lúdicas para enseñar los objetivos educativos.

Según Ecu Red se puede advertir la siguiente referencia: Juegos lúdicos. La utilización de los juegos didácticos para la caracterización y motivación de las potencialidades que se relacionan con el desarrollo físico, emocional y social de los estudiantes, con el propósito de un mayor desarrollo de las habilidades en el aprendizaje.

2.2.4. El Juego como herramienta educativa

Autores como Pérez, (1995) sustentan que "las interacciones que benefician el progreso contienen la asistencia activa, la participación guiada o la edificación de puentes de un adulto o cualquiera con más experiencia. El sujeto más experimentado logra dar recomendaciones, de hacer la guía, hacer interrogatorios o enseñar estrategias, para que el niño pueda formar aquello, que de inicio no sabía hacer solo".

Al respecto, Silva, establece que "para que la organización del desarrollo de las gestiones autorreguladas y autónomas del niño sea positiva, es fundamental que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona "de desarrollo próximo", una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede hacer solo de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda". Esto factiblemente puede ser diferente en función a las formas de aprendizaje y las características de la escuela.

2.2.5. Importancia de los juegos lúdicos.

Sobre la importancia de los juegos es menester considerar algunas ideas de autores que han propuesto; así, Caballero, (2021) considera que es determinar la importancia que tienen las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en el aula, sobre todo a los del nivel inicial y primaria básicamente, sin dejar de lado los otros niveles. En los últimos años, el juego ha sido descuidado tanto en los hogares como en la escuela, a pesar de que contribuye al desarrollo físico, motor, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño; es decir, a su desarrollo integral. Por tal motivo, el estudio se realizará recopilando información

sobre la influencia del juego en el aprendizaje del niño. Asimismo, se presentarán los resultados y las conclusiones que reflejan que, el juego es una herramienta que facilita el aprendizaje y es muy importante para la vida del niño ayudándole a la creatividad, pensamiento crítico y las nociones básicas para la resolución de problemas. En tal sentido, es muy relevante para el desarrollo del niño de su vida escolar

Por otro lado, Llanos, (2019) sostiene que es muy importante para un desarrollo integral; debe utilizarse como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza – aprendizaje y debe ser divertida, motivante y creativa. El juego está incluido dentro de las actividades curriculares y constituye un recurso educativo necesario para facilitar la maduración de niños y niñas, ya que favorece el aprendizaje, el interés y la motivación por los conocimientos. Estos juegos tienen metas que proporcionan motivación y tienen resultados que favorecen el aprendizaje.

Es muy relevante, debe ser entretenida, motivante y creativa. El juego está incluido dentro de las actividades curriculares y constituye un recurso educativo necesario para contribuir en la maduración psicológica y afectiva.

2.2.6. Importancia del juego en el marco educativo

El juego es un camino natural y universal para que la persona desarrolle para integrarse a la sociedad. En definitiva, el proceso infantil está directamente relacionada al juego ya que; además de ser una actividad empírica y natural a la que el niño le regala todo el período viable, gracias al juego el niño desarrolla su personalidad y capacidades sociales, estimula el desarrollo capacidades intelectuales y psicomotoras y, proporciona prácticas que le enseñan a vivir en colectividad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Si nos describimos en preciso al desarrollo cognitivo, se puede demostrar que diversos estudios e investigaciones sobre la actividad lúdica en la alineación de los conocimientos intelectuales reconcilian al juego en una de las bases del desarrollo cognitivo del niño, ya que éste construye el conocimiento por sí mismo mediante la propia experiencia, experiencia que esencialmente es actividad, y ésta fundamentalmente juego en las edades más tempranas. El juego se convierte así en la situación ideal para aprender, en la pieza clave del desarrollo intelectual (Marcos,

1985-1987), de modo que se puede afirmar que cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas. El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego (DES, 1967).

2.2.7. Principios de los juegos lúdicos

Cuando se lleva a cabo un juego didáctico se pone en acción los siguientes principios:

a. La participación.

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

b. El dinamismo.

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en el juego lúdico. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto, el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

c. El entretenimiento.

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

2.2.8. Tipos de juegos

El MINEDU, (2016) menciona, la hora de la actividad libre en los sectores. Corporación grafica Navarrete S.A., “Constan varias categorizaciones de los tipos de actividades que los estudiantes realizan libremente “(p. 14).

a. Juego motor.

Argumenta el Ministerio de Educación (2016) la hora de la actividad libre en los sectores. Corporación grafica Navarrete S.A.: La actividad motora está asociada al movimiento y experimentación con el propio cuerpo y las sensaciones que este pueda generar en el niño saltar de un pie, jalar la soga, lanzar una pelota. El juego de tipo motor ya se encuentra en una etapa en el cual buscan ejercitar y conseguir dominio de su cuerpo.

Se recomienda que el niño realice juegos de tipo motor en áreas del aire libre donde encontrara espacios suficientes para realizar los movimientos que requiera.

b. Juego social

“La actividad social se caracteriza por que predomina la interacción con otras personas como objeto de juego del niño, juega a las escondidas, las actividades sociales ayudan al niño aprender e interactuar con otros. Lo ayudan a saber relacionarse con afecto y calidez, con pertinencia, con soltura” (MINEDU, p. 15).

c. Juego cognitivo

“Las actividades de tipo cognitivo ponen en marcha la curiosidad intelectual del niño. Las actividades cognitivas inician cuando el niño entra en contacto con objetos de su entorno que busca Manipular” (MINEDU, 2016, p.15).

d. Juego funcional

Citando al Ministerio de Educación (2016) la hora de la actividad libre en los sectores. “Movimientos musculares repetitivos con o sin objetos”. Sin objetos: correr, saltar, rodar, empujar. etc. Con objetos: manipular y explorar objetos, hacerlos rodar, hacerlos sonar, apretarlos. (Pág. 19).

e. Juego constructivo

De acuerdo con el Ministerio de Educación (2016) la hora de la actividad libre en los sectores. “Se objetos u otros materiales para formar estructuras simples o complejas, se combinan piezas bloques”.

f. Juego simbólico o de representaciones

“El niño realiza simulaciones con objetos para crear acciones, también se le conoce como juego dramático porque el niño, pretende representa un rol real o imaginario” (MINEDU, p. 15).

g. Juego con reglas

“Es el reconocimiento de la aceptación y conformidad con reglas pres establecidos que rigen los juegos que se comparten por lo general de manera grupal: juegos de mesa, ludo o memoria” (MINEDU, p. 15).

2.2.9. Planificación de los juegos lúdicos.

La planificación es muy importante y cuando se trata de juegos, mucho mejor, así:

Según Víctor, (2009), “hablar de planificación de secuencias de actividades lúdico motrices, es hablar de construir una propuesta racional desde una perspectiva teórico y práctica diseñada para favorecer el modo lúdico de jugar”.

Según Red Educa, (2019) Para una planificación sobre los juegos y actividades para niños al aire libre resulten educativos y divertidos, hay que seguir 7 pasos:

- ✓ Definir el objetivo.
- ✓ Definición y explicación de la actividad.
- ✓ Determinar los destinatarios (tanto el número como la edad).

- ✓ Estudio del lugar y aportación de las modificaciones necesarias.
- ✓ Elaborar un calendario de las actividades.
- ✓ Establecer los recursos humanos y materiales necesarios.
- ✓ Dividir las tareas en los miembros del equipo.

Según Garrido, R. (2017), la planificación del juego funciona como una red de organizaciones que estudian y promueven al juego como una manera eficaz de motivar al alumno a ser partícipe de sus experiencias de aprendizaje. Partiendo de la base que la implementación de herramientas, recursos o actividades lúdicas en el contexto escolar, debe ser acompañada de una aproximación lúdica al aprendizaje, o sea, una metodología que intencionalmente dirige dichas actividades a la producción de conocimientos y cumplimiento de objetivos pedagógicos, de forma planificada y contextualizada.

Los factores explicados aquí han sido contruidos en base a las experiencias del observatorio del juego en actividades con profesionales de educación.

2.2.10. ¿A qué llamamos juegos?

El Ministerio de Educación, (2016), refiere es “la hora de la actividad libre en los sectores. El juego es una actividad espontánea y placentera de la cual el niño recreará y transformará la realidad trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en la cual participa” (p. 13).

2.2.11. Lúdicos.

Cuando nos referimos a lo lúdico viene a ser “perteneciente o relativo al juego” según RAE (2021), un espacio de juego por naturaleza produce estimulación a realizar acciones activas, lo cual invita a cualquier ser humano a reaccionar de manera favorable desenvolviéndose de manera oportuna por estar motivado. (Real Academia Española, 2021).

2.2.12. Juegos lúdicos que proponemos.

a. La cajita mágica.

La cajita mágica, es una estrategia muy divertida que, a través de esta, los niños aprenden como jugando. Consiste en una pequeña caja decorada y que

encierra sorpresa dentro de ella, con la que los niños podrán desarrollar actividades variadas, lúdicas y desarrollar sus aprendizajes.

Así mismo, EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL (s.f.) sostiene que la cajita mágica, es una herramienta educativa que consiste en una caja o cajita, por lo general de cartón, tipo caja sorpresa o de regalo hecha de material reciclado, donde los niños pueden colocar las preguntas sobre lo que van aprendiendo en el aula de clases. La misma ayuda a incentivar la imaginación, el descubrimiento, la comprensión y el análisis efectuado por los alumnos en áreas de lecto-escritura y matemáticas.

La cajita mágica, como su nombre lo señala, se basa en una cajita misteriosa que tiene sorpresas dentro de ella y que se lleva al salón de clase para hacer uso lúdico en las diferentes actividades o tareas. Dentro de la cajita mágica se coloca el material con que se va a trabajar en las sesiones, se va poner tiras léxicas con palabras, imágenes, rompecabezas de palabras e imágenes para que puedan formar diversas oraciones, que le ayudará a formar cuentos cortos. También, se colocará imágenes cortadas para que los niños creen sus historias u oraciones cortas. Con la cajita mágica se pueden hacer múltiples actividades depende de la creatividad que se le dará.

b. Pupiyacu

Es un material didáctico elaborado a base de cartón reciclado, chapitas y contextualizado con materiales de nuestra región como el huairuro y semillas lágrimas de Pedro. Este material didáctico tiene como objetivo que los estudiantes aprendan a escribir y leer de manera divertida ya que el pupiyacu es un pupiletras interactivo, donde los niños buscan palabras escondidas de acuerdo al texto trabajado que después de la observación, construyen y forman sus palabras y, y por lo tanto, aprenderán nuevas palabras de manera divertida y creativa. Así mismo, se puede trabajar este material con otras áreas.

Pupiyacu, es un material que consiste en un “indio” Aucayaquino que tienen pegadas chapitas con las letras del abecedario. El uso del material consistirá en mostrar un pupiletras, pero este ya no lo realizará de manera monótona, sino de manera divertida, en este caso, el estudiante tendrá distintas ligas de colores la cual usará para buscar las palabras y encerrarlas con ella.

Concluimos, que el estudiante con esta estrategia didáctica aprenderá de manera divertida, jugando de esa manera generaremos un aprendizaje significativo en el desarrollo de la lectura y escritura.

c. El mundo de las palabras.

Esta estrategia didáctica consiste en salir del aula al campo. Consiste en dibujar círculos grandes en el patio, unos 10 círculos y a la vez usaremos un dado con palabras e imágenes, en cada círculo habrá una tarjeta, un dibujo y una palabra escrita, letras móviles para formar palabras, rompecabezas de palabras y el niño al lanzar el dado, saltará respectivamente de acuerdo al número que le salió, cuando esté en el círculo abrirá su tarjetita donde habrá muchas letras y formará la palabra que está escrita en el círculo. Este juego didáctico, con el avance de los niños, también lo podemos hacer más complejo, que en cada círculo ya no haya palabra, sino, solo imágenes y que el niño, al sacar las letras de su tarjeta, forme el nombre solo visualizando la imagen.

Concluimos que, con este juego didáctico, el estudiante aprenderá a leer y escribir de manera divertida y jugando; consideramos que es muy importante lograr aprendizajes auténticos, así, los estudiantes, aprenderán significativamente y a largo plazo.

d. Las siluetas.

Según RAE, las siluetas son los dibujos sacados, siguiendo los contornos de la sombra de un objeto. Asimismo, es la forma que se presenta a la vista la masa de un objeto más oscuro que el fondo sobre el cual se proyecta.

Las siluetas es un set de tarjetas que permiten desarrollar la percepción visual a través de la asociación de distintas imágenes correspondientes. Se pueden usar también como juego de memoria y aprender a reconocer diferentes elementos de la naturaleza.

Cuando los niños interactúen con el presente material desarrollarán las siguientes capacidades.

- ✓ Expresan vivencias y sentimientos a partir de su contexto real.
- ✓ Identifican y mencionan los personajes propios de su entorno sociocultural.

- ✓ Asignan nombres y vivencias a las siluetas de personajes elaborados.
- ✓ Organizan ideas a partir de la utilización de las siluetas de personajes.
- ✓ Usan la creatividad e imaginación durante la producción de cuentos, motivados por la manipulación del material, para la lecto escritura.
- ✓ Producen cuentos de acuerdo a la realidad de su contexto sociocultural, rescatando los personajes.
- ✓ Valoran las producciones de cuentos de su contexto.
- ✓ Demuestra confianza, iniciativa y placer al emplear el material.
- ✓ Precisan los personajes principales, secundarios y ambientales.
- ✓ Es un material didáctico de animales, personas y otros que están muy bien elaborados a base de semillas, huairuro, lágrimas de virgen, lentejuelas y otros.

Para darle realce al contexto, los estudiantes formarán cuentos y leyendas con las palabras pegadas en la silueta. Es un recurso que nos permitirá, a la hora de enseñar que nuestros niños aprendan cada uno de los temas que deseamos y conozcan.

e. Cartero silábico.

Es una estrategia de juego que despierta la metacognición en los educandos y a la vez muy entretenida. Este consiste en un buzón de cartas, de donde el estudiante sacará sobrecitos de cartas de acuerdo al tema, texto a trabajar cada sobrecito puede contener letras móviles, rompecabezas de palabras, palabras en sílabas, también imágenes. Este material motiva a los niños a escribir frases, palabras. Según la RAE, la sílaba se le llama a cada una de las entidades fonéticas en las que se divide una palabra. Las sílabas por sí solas carecen de significado: (ra, mi, trans, dio, sor); pero con ellas bienunidas y ordenadas, los hablantes pueden formar palabras: (ra– dio–trans– mi–sor).

Esta estrategia será de gran ayuda para el aprendizaje de la lectoescritura en los educandos, porque al unir sílabas formará palabras; luego, formará oraciones y seguido podrá formar textos pequeños como oraciones, cuentos, poesías, fábulas, etc.

f. Divertidos.

Los dados en la pedagogía es un material que está elaborado a base de cartón y lleva por sus seis lados diferentes imágenes que despierta el interés motiva al estudiante en el proceso de enseñanza y aprendizaje por ser motivador, novedoso e innovador. Es una actividad productiva para el estudiante porque sirve para practicar y así desplegar las diferentes habilidades que posee y pueda desarrollar el aprendizaje de la lectura, la escritura y la expresión oral.

2.2.13. Definición de lectoescritura

RAE, (2021) define “capacidad de leer y escribir”.

Por lo que esta es el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura. En el aspecto educativo es el proceso que se enfatiza básicamente en los primeros ciclos de escolaridad. Este proceso, parte del progreso de las funciones básicas: atención, juicio oral, etc. Es en el nivel inicial donde se prepara al niño con diversas actividades para que al entrar al nivel primaria tengan las habilidades básicas para iniciar el aprendizaje de la lectura y la escritura.

Hay múltiples formas de examinar este proceso referido a la lectoescritura; para ello, primero es centrarnos en los conceptos teóricos de la lectura y seguidamente de la escritura.

El progreso de las capacidades de lectura y escritura en el ámbito educativo es un proceso que se centra fundamentalmente en los primeros ciclos de escolaridad. Esta evolución, parte de la mejora de las situaciones básicas: atención, juicio oral, etc. En el nivel inicial es donde se enseña al estudiante distintas estrategias, y cuando ingresa a primaria tengan las capacidades básicas para formar el aprendizaje de la lectura y la escritura.

Según Ferreiro & Teberosky, (1991), citado por Durand, A. (2019) sostiene que la lectoescritura: “es el proceso en el que el niño participa activamente. El niño construye el significado en su lectura y en su escritura, avanzando por etapas de desarrollo de estas habilidades” (p. 345).

Por su parte Gómez, P., (1995), citado por Durand, A. (2019) sostienen que “la lectura y la escritura son elementos inseparables de un mismo proceso mental” (p. 185), puesto que, al leer, se interpretan los símbolos a través de los sonidos, de

modo que, se va plasmando gradualmente la escritura de palabras, frases y oraciones que se pretende representar.

Villamizar & Pacheco, (1998), citado por Durand, A. (2019) plantean que la lectoescritura “debe proporcionar al niño situaciones de aprendizaje y tenga la oportunidad de incorporar su experiencia previa de lenguaje, en el aprendizaje de la lectura, mediante actividades planificadas y graduadas, según un orden de complejidad creciente, con un significado para el niño.” (p.125)

Ministerio de Educación (2015), manifiesta que la lectoescritura es un proceso de enseñanza aprendizaje en el que se pone énfasis, especialmente, en el primer ciclo de la educación primaria. Los educadores ya preparan desde educación infantil a sus alumnos para las tareas lectoescritoras que pronto vendrán, a través de actividades que los llevan a desarrollar las capacidades necesarias para un desenvolvimiento adecuado posterior.

Según Ferreiro E. y Teberosky A. (citado por Andia et al. 2018), es un instrumento que muestra la conducta, comprendiendo el mundo emocional y social donde posibilita la interacción de las personas. De ello requiere que el niño desarrolle su capacidad socio-afectivo y poder acceder al código de comunicación. La lectoescritura ayuda al desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje. Mejora la expresión oral y escrita y hace el lenguaje más fluido. Aumenta el vocabulario y mejora la redacción y ortografía.

La lectoescritura nos accede aprender cualquier área ya sea matemáticas, personal social, etc. No existe especialidad profesional en la que no se requiera de una práctica lectora que actualice constantemente los conocimientos para hacernos más competentes día a día.

2.2.14. El enfoque comunicativo en la lectoescritura

Antes de sustentar las concepciones del enfoque comunicativo, es primordial destacar que este se encuentra dentro del área de Comunicación. Esta área comprende las competencias que facilitan la socialización con otras personas, la comprensión del mundo existente o ficticio; también, se usa el lenguaje como vía del discernimiento de uno mismo para ayudar en los diferentes espacios del individuo (MINEDU, 2017).

En esto se evidencia que las competencias enlazadas al área de Comunicación corresponden a tres competencias: comunicarse oralmente, leer diversos textos escritos y escribir diversos tipos de texto, todo ello en su lengua materna (MINEDU, 2017, p. 144).

2.2.15. Lectoescritura y la intervención del Currículo Nacional

El programa del nivel primario de la Educación Básica Regular (EBR), del Ministerio de Educación del Perú (MINEDU), es un documento que sirve de guía o modelo en la cual el docente establece los aprendizajes y enseñanzas para el estudiante o educando.

En el CNEB, todas las áreas están regidas en el enfoque por competencias. Para el desarrollo de la lectoescritura se trabaja el área de comunicación con el enfoque comunicativo, según el “CNEB (2019)” este enfoque es comunicativo ya que “los estudiantes comprenden y producen textos orales y escrito de distinto tipo textual, formato y género discursivo, con diferentes propósitos, en variados soportes, como los impresos, audiovisuales y digitales, entre otros” (p. 138)

Según, Aullón, P. (2012) manifiesta que “Lectura y escritura son cursos eminentes de la continuidad psíquica, lingüística, literaria, científica, educativa e histórica, del modo humano de ser” (p. 38).

El educando al realizar la comunicación, está desarrollando una interacción con las personas ya que comunicarse no es una actividad solitaria, esto conlleva la práctica de una vida en sociedad y de cultura.

2.2.16. Competencias del área de comunicación

a. Se comunica oralmente en su lengua materna

- ✓ Obtiene información del texto oral.
- ✓ Infiere e interpreta información del texto oral.
- ✓ Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.
- ✓ Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores.
- ✓ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.

b. Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.

- ✓ Obtiene información del texto escrito.
- ✓ Infiere e interpreta información del texto.
- ✓ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.

c. Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna

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

2.2.17. Lectura

La lectura viene a ser una serie de decodificaciones, que es el reconocimiento del sonido que forma el habla, lo cual permite comprender lo que está escrito. Así mismo, cuando una persona lee, asocia este nuevo conocimiento a la que el Currículo Nacional (2017), hace mención que “El énfasis está puesto en la capacidad de leer, comprendiendo textos escritos. Se busca que el estudiante construya significados personales del texto a partir de sus experiencias previas como lector y de su relación con el contexto, utilizando en forma consciente diversas estrategias durante el proceso de lectura” (p. 168).

Este concepto es definido por varios autores como es Garay et al (2021), donde pone en conocimiento que la lectura, es un proceso de reconocimiento de las que se da en la iniciación del conocimiento hacia algo. Es altamente educativo que contribuye a la formación del pensamiento organizado, al desarrollo de la efectividad e imaginación, (p. 42).

Así mismo, EcuRed, nos da a conocer que la lectura, es un proceso que conlleva descifrar y comprender, entendiendo tanto el procesamiento de los textos en toda su magnitud (descodificación de símbolos, interpretación), como las experiencias y vivencias del lector, relacionándose en este caso aspectos psicológicos, lingüísticos y sociales.

También nos da a conocer que la lectura tiene muchos beneficios como son:

- ✓ Estímulo a la imaginación.
- ✓ Educación de la sensibilidad.
- ✓ Fomento a la reflexión.
- ✓ Cultivo a la inteligencia.
- ✓ Enriquecimiento personal constante.

Jolibert, J. indica que es "Un pensamiento renovado de la lectura", sustenta que el leer es un transcurso que transporta a la formación del sentido, de tal carácter que cada período, dentro del transcurso de la lectura es demostrativa, sobrelleva a moldear el sentido; sentido que se da a cada uno de los morfemas, grafemas, lexemas, oraciones, signos paralingüísticos, información contextual, medio ambiente, lector, autor y competencias (semiótica, lingüística, comunicativa e ideológica) de los que forman parte de dicho proceso. Semióticamente dialogando, la lectura es la búsqueda de la importancia de llegar al sentido. (p. 13).

2.2.18. Enseñar a leer

El Ministerio de Educación (2015) sostiene: Supone desarrollar en el aula diferentes situaciones donde los niños puedan enfrentar textos cada vez más complejos para progresar con lectores. Para ello podemos generar diferentes situaciones.

Mostrar el texto y leerles en voz alta, propiciando el intercambio de ideas acerca de lo leído. Permitirles que traten de leer los textos paso a paso.

2.2.19. Niveles de la lectura

Los niveles de la lectura se encuentran plasmados en el currículo Nacional de la Educación Básica (2016), exactamente en la competencia: Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna, en donde define a esta competencia como una interacción dinámica entre el lector, el texto y los contextos socioculturales que enmarcan la lectura. Supone para el estudiante un proceso activo de construcción del sentido, ya que el estudiante no solo decodifica o comprende la información explícita de los textos que lee, sino que es capaz de interpretarlos y establecer una

posición sobre ellos, (p. 44). En esta competencia el estudiante pone en funcionamiento una variedad de saberes previos que provienen de sus conocimientos adquiridos a lo largo de su aprendizaje lector y de su entorno en el que interactúa. Llega a conciencia a comprender el objetivo que tiene la lectura, así mismo, el avance de la tecnología ha influenciado en las nuevas formas de lectura.

Es importante entender que la lectura es una práctica colectiva, ubicada en diferentes grupos de la sociedad y su cultura.

Dentro de esta competencia tenemos los siguientes niveles según el CNEB (2016).

- ✓ Obtiene información del texto escrito: el estudiante localiza y selecciona información explícita en textos escritos con un propósito específico.
- ✓ Infiere e interpreta información del texto: el estudiante construye el sentido del texto. Para ello, establece relaciones entre la información explícita e implícita de este para deducir una nueva información o completar los vacíos del texto escrito. A partir de estas deducciones, el estudiante interpreta la relación entre la información implícita y la información explícita, así como los recursos textuales, para construir el sentido global y profundo del texto, y explicar el propósito, el uso estético del lenguaje, las intenciones del autor, así como la relación con el contexto sociocultural del lector y del texto.
- ✓ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto: los procesos de reflexión y evaluación están relacionados porque ambos suponen que el estudiante se distancie de los textos escritos situados en épocas y lugares distintos, y que son presentados en diferentes soportes y formatos. Para ello, compara y contrasta aspectos formales y de contenido del texto con la experiencia, el conocimiento formal del lector y diversas fuentes de información. Asimismo, emite una opinión personal sobre aspectos formales, estéticos, contenidos de los textos considerando los efectos que producen, la relación con otros textos, y el contexto sociocultural del texto y del lector.

2.2.20. Escritura

Ferreiro y Teberoski (1991), la escritura es definida como “la transcripción gráfica del lenguaje oral, como su imagen (imagen más o menos fiel según los

casos particulares)” (p. 19).

El Currículo Nacional (2017), pone en énfasis que “se promueve el desarrollo de la capacidad de escribir; es decir, producir diferentes tipos de textos en su lengua materna”.

Así mismo, menciona el Currículo Nacional (2017), que “en este proceso es clave la escritura creativa que favorece la originalidad de cada estudiante requiriendo el acompañamiento responsable y respetuoso de su proceso creativo” (p. 168). Cada estudiante produce los textos de acuerdo al nivel de su competencia utilizando los elementos lingüísticos y no lingüísticos teniendo en cuenta la coherencia y la cohesión de su texto, dependiendo en el ciclo de estudios en que se encuentran.

La lectura está asociada a la escritura, favoreciendo a la capacidad comunicativa y que son fundamentales para desarrollar los aprendizajes de las demás asignaturas.

Ferreiro y Teberosky (como se citó en las rutas de aprendizaje, 2015) “plantea que, desde la escritura, los niños también tienen saberes previos que les permiten construir el sistema de escritura convencional” (p. 30)

2.2.21. Niveles de la escritura

Según el MINEDU (2020), indica que “el tipo de hipótesis (o nivel) que un estudiante puede manifestar ante el dictado de palabras y enunciados puede ser pre silábica, silábica, silábico-alfabética o alfabética, que son los cuatro niveles básicos de la escritura, cada uno de los cuales presenta otros subniveles clasificados en categorías y subcategorías que se analizan a continuación”. (p. 18):

a. Escritura presilábica

Teniendo en cuenta al Ministerio de Educación (2020) manual de la prueba diagnóstica de lectura escritura.

Esta hipótesis se presenta cuando el estudiante no relaciona los textos con los aspectos sonoros del habla. Comúnmente, al escribir, los estudiantes mezclan en la misma palabra diferentes grafías como las propias letras, números y pseudo grafías, es decir, grafías derivadas de las grafías convencionales de las letras y los números o símbolos inventados por ellos mismos. Se dice entonces que el niño

posee una conceptualización presilábica. Los estudiantes realizaran garabatos, pseudo letras o pseudo números siguiendo la linealidad de la escritura.

b. Nivel silábico

Citando al Ministerio de Educación (2020). “Este nivel inicia cuando el niño establece las primeras relaciones sonoro gráficas, en general, cada grafía representa una sílaba, por ello es el nombre de esta hipótesis, es decir, ha logrado una conceptualización silábica. Generalmente, en este nivel el niño ya no mezcla diferentes tipos de grafía, sino que aparecen, o en su defecto predominan muy claramente, sólo las letras”. La escritura realizada por los estudiantes presenta correspondencia entre la cantidad de grafías y la cantidad de sílabas de cada palabra.

c. Nivel silábico-alfabético

Como plantea Ministerio de Educación (2020). Es una transición o espacio intermedio entre el nivel anterior y el alfabético, el niño empieza a asignar una letra por cada sonido, pero todavía conserva algunos conceptos del nivel silábico, por lo que aún sigue agregando una letra para algunas sílabas. Entonces, el niño tiene una conceptualización silábico alfabética.

Algunas sílabas de una palabra sin escritas de manera convencional; es decir, algunas sílabas aparecen completas, mientras que otras son representadas por una letra

d. Nivel alfabético

Como expresa el Ministerio de Educación (2020). “El niño logra establecer una clara relación sonoro-gráfica, aún con la presencia de errores grafo fonéticos; es decir, es consciente de que a cada sonido le corresponde una letra. A esto se le llama conceptualización alfabética”.

Las frases además son escritas de manera convencional y muestran correspondencia entre los sonidos y las letras (grafías). El alumno consigue omitir una letra o escribir sin separación entre palabras, qui el estudiante aún no ha manifestado el uso ortográfico de algunas letras.

2.2.22. ¿Qué entendemos por competencia para la comunicación escrita?

La competencia escribe refiere a, leer textos auténticos y no solo los textos

escolares, permite que los niños desarrollen competencias y capacidades para la comprensión lectora y que a la vez puedan apropiarse del sistema de escritura alfabético

2.2.23. Características del enfoque comunicativo

En este concepto se enfatizan dos representaciones, como expresa MINEDU (2015):

...se hace reseña a los enfoques cognitivo y sociocultural, los cuales manifiestan trascendentes importancias sobre el enfoque comunicativo en la lectoescritura. A partir del matiz cognitiva se narra que se debe edificar un aprendizaje comunicativo desde el reconocimiento de los saberes previos de los estudiantes. Ellos(as) a partir, de su lengua materna, nos manifestarán conceptos sobre sus imparcialidades, creencias e imaginaciones asociados a su identidad, que, admitirá la posibilidad de edificar aprendizajes significativos en ellos(as) a partir de sus saberes previos lingüísticos y cultura.

Desde el enfoque cognitivo se considera que la lectura y la escritura están mediadas por un sistema de procesamiento de información, que opera sobre los distintos tipos de representaciones lingüísticas.

La lectura y la escritura son procedimientos mentales múltiples, que se edifican a partir de la manifestación a ambientes afectivos y vivencias significativas adecuadas que favorecen en la construcción de campos semánticos.

La lectura y la escritura son dos acciones complejas, que resultan indispensables para permitir los saberes organizados que son parte de una cultura.

La lectura como la escritura son métodos interpretativos a través de las cuales se crean significados donde leer y escribir son conocimientos que creamos gracias al entorno que nos rodea.

Según el modelo constructivista la lectura la escritura van interrelacionados en ambientes educativas, tienen afrontar de manera general para responder el significado.

La lectoescritura es beneficiar y respaldar nuevos y positivos medios de

comunicación entre los estudiantes y su entorno comunal y educativo.

2.2.24. Dificultades de la lectoescritura

Presentamos algunas dificultades encontradas en relación a la lectoescritura: “En nuestra comunidad visualizamos un bajo rendimiento de lectura en las familias, existe escasez de vocabulario y escritura en los estudiantes, el escaso uso del diccionario y una ortografía imperfecta”. También, el buen manejo de la lectoescritura involucra un excelente manejo de la expresión oral del estudiante; por ello, los estudiantes presentan problemas en la lectoescritura, les faltará también fortificar sus ideas, muestran bajos niveles de comprensión, interpretación, análisis, síntesis y explicación. Respecto a la lectura, otro problema, es leer por obligación y no por iniciativa propia.

2.2.25. Acciones para ayudar la lectoescritura en los estudiantes.

Las actividades que garanticen para beneficiar la lectoescritura es que los estudiantes narren lo que miran, manifestando sus experiencias del día a día, representando, describiendo y detallando, lo que beneficiará su expresión y el progreso del lenguaje. Cuando el estudiante crea un cuento, aprenden a expresar, construir, especificar síntesis, formular preguntas, etc. Asimismo, al leer y cantar canciones, los niños pueden codificar y decodificar textos escritos y los materiales didácticos como apoyo al logro de la lectura y escritura de manera divertida el juego de manera libre para lograr estos aprendizajes.

2.3. Definición de términos básicos

- a. **Juego:** es la actividad que realiza una persona o varias personas con la intención de divertirse. (RAE).
- b. **Lúdico:** Gómez, Molano, & Rodríguez, (2015), “sostienen que la lúdica es un concepto muy complejo, ya que es parte del desarrollo de todo ser humano” (p. 28).
- c. **Lectoescritura:** Ferreiro & Teberosky (citado por Durand, A. 2019) señala respecto a la Lectoescritura: “Es una construcción en el que el sujeto participa activamente. El sujeto construye el significado en su lectura y en su escritura, avanzando por etapas de desarrollo de estas habilidades a lo

largo de su vida desde la más temprana infancia hasta la vejez (p. 345).

- d. **Juego:** Dinamismo que se ejecuta colectivamente para divertirse o entretenerse además se entrena capacidades y habilidades.
- e. **Materiales *didácticos*:** Son recapitulaciones que utilizamos los maestros para promover y guiar el aprendizaje de los estudiantes.
- f. **Lectura:** Según Cangahuala (citado por Durand, A. 2019) "Leer es comprender lo que el conjunto de símbolos significa e interpretar su mensaje". (p. 50).
- g. **Escritura:** "La escritura viene a ser "un sistema de signos trazados sobre un soporte material para representar los sonidos del lenguaje hablado" (Crisólogo, 2008, citado por Durand, A. 2019 p. 135).
- h. **Oralidad:** Es la situación de comunicación verbal a través de sonidos originarios por intermedio del aparato fonador humano, y descubiertos por intermedio del oído. Primer modo de comunicación confuso usado en la sociedad antes de la escritura.

2.4. Hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

La aplicación de los juegos lúdicos influye significativamente como estrategia de la lectoescritura en los estudiantes del segundo grado de la I. E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu – 2022.

2.4.2. Hipótesis específicas

- a. La aplicación de los juegos lúdicos influye significativamente como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu- 2022.
- b. La aplicación de juegos lúdicos influye significativamente como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu - 2022.
- c. La aplicación de los juegos lúdicos influye significativamente como estrategia en la lectura en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 Primero Mayo de Aucayacu - 2022.

2.5. Variables

2.5.1. Variable de estudios

a. Variable Independiente: Juegos lúdicos.

Montessori, (2003), alude que la ejecución de los juegos lúdicos, es una actividad que se utiliza para la recreación y el regocijo de los participantes, en distintos momentos, inclusive como instrumento valioso en la educación. Los juegos habitualmente se distinguen del trabajo y del arte, pero en diversas situaciones estos no tienen una diferenciación demasiado clara. Es decir, que toda actividad lúdica al motivar entretenimiento guiado, provoca el goce y la participación continua de las personas, estimula e impulsa las cualidades que posee en este caso el estudiante. Toda actividad lúdica tiene una intención, sea psicomotora, psicológica, cognitiva, socio afectiva, etc.

b. Variable 2: Lectoescritura.

RAE (2021) define “capacidad de leer y escribir”.

Por lo que esta es el desarrollo de las habilidades de lectura y escritura. En el aspecto educativo es el proceso que se enfatiza básicamente en los primeros ciclos de escolaridad. Este proceso, parte del progreso de las funciones básicas: atención, juicio oral, etc. Es en el nivel inicial donde se prepara al niño con diversas actividades para que al entrar al nivel primario tengan las habilidades básicas para iniciar el aprendizaje de la lectura y la escritura.

2.5.2. Operacionalización de las variables

Tabla 1. Operacionalización de variables

Variables	Definición conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítem	Escala de valoración
Variable independiente: Juegos lúdicos	Juegos lúdicos: Es donde se incentiva a los niños a ejecutar diferentes actividades experimentando, creando, compartiendo sus conocimientos y fortaleciendo sus aprendizajes	Actividades de juego (Diversos juegos propuestos a través de materiales didácticos)	✓ Cartero silábico	✓ Búsqueda de palabras	✓ Identifica palabras en el cartero silábico. ✓ Arma palabras teniendo en cuenta las letras móviles. ✓ Expresa oralmente el contenido del texto. ✓ Escribe y leen palabras identificadas en el cartero silábico	✓ Siempre ✓ Casi siempre ✓ A veces ✓ Nunca
			✓ Yacu el Pupi indio ✓ Divertí dados ✓ El mundo de las palabras	✓ Descubre y forma palabras con las letras encontradas	✓ Escoge letras para formar palabras. ✓ Escribe las letras encontradas en el pupi indio. ✓ Construye palabras en el pupi indio. ✓ Escribe palabras en el pupi indio. ✓ Pronuncia palabras con coherencia. ✓ Descubre imágenes para crear textos. ✓ Escribe textos a través de imágenes de los divertidos. ✓ Lee con coherencia los textos creados. ✓ Arma rompecabezas y descubren la palabra. ✓ Transcribe textos encontrados a través del mundo de las palabras. ✓ Pronuncia los textos encontrados en el mundo de las palabras.	
			✓ Siluetas ✓ La cajita mágica	✓ Crea textos con imágenes. ✓ Predice textos.	✓ Crea cuentos y leyendas de la localidad a través de las siluetas. ✓ Lee cuentos y leyendas a través de las siluetas. ✓ Predice textos a través de imágenes encontradas en la cajita mágica. ✓ Escribe textos haciendo uso la cajita mágica. ✓ Socializa su texto con sus pares.	
Variable dependiente: Lectoescritura	Es un proceso de enseñanza aprendizaje, en la que se pone énfasis desde la educación infantil a través de		✓ Comunicación oral	✓ Pronunciación ✓ Ajusta ✓ Expresa ✓ Incorpora	✓ Pronuncia las palabras con corrección y vocaliza bien. ✓ Ajusta el volumen, entonación y ritmo de su voz para transmitir información. ✓ Expresa oralmente con claridad, ideas emociones de forma coherente. ✓ Incorpora un vocabulario pertinente que incluye	✓ Siempre ✓ Casi siempre ✓ A veces ✓ Nunca

	actividades que conllevan a desarrollar las capacidades para un desenvolvimiento adecuado.			✓ Emplea ✓ Adecúa ✓ Explica	sinónimos y términos propios de los campos del saber. ✓ Emplea gestos movimientos corporales que enfatiza lo que dice. ✓ Adecúa el texto oral a la situación y propósito comunicativo. ✓ Explica el propósito y personajes, espacio y tiempo de un texto.	
			✓ Comunicación escrita	✓ Adecúa ✓ Organiza ✓ Utiliza ✓ Reflexiona ✓ Establece ✓ Emplea	✓ Escribe textos adecuándolo a la situación y propósito comunicativo. ✓ Escribe el texto de forma coherente y las organiza en torno al tema. ✓ Utiliza de forma precisa los recursos gramaticales y ortográficos. ✓ El niño reflexiona si su texto si se ajusta a la situación y propósito comunicativo. ✓ El niño al escribir establece relaciones lógicas de sus ideas a través de conectores. ✓ Emplea fórmulas retóricas para marcar el inicio y el final en las narraciones que escribe; asimismo, elabora rimas y juegos verbales	✓ Siempre ✓ Casi siempre ✓ A veces ✓ Nunca
			✓ Lectura	✓ Comprende ✓ Infiere ✓ Opina ✓ Fluidez ✓ Precisión ✓ Signos de puntuación ✓ Fidelidad	✓ Identifica información explícita del texto de la lectura. ✓ Deduce características de los personajes de la lectura. ✓ Opina sobre sucesos e ideas importantes de la lectura ✓ Lee con fluidez los textos ✓ Lee correctamente las palabras dentro del texto. ✓ Respeta los signos de puntuación durante la lectura ✓ No omite ni agrega palabras o sílabas durante la lectura	✓ Siempre ✓ Casi siempre ✓ A veces ✓ Nunca

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Tipo de estudio

El tipo de investigación fue aplicada por tratarse de un estudio de dos variables y existe un proceso de aplicación de conocimientos o estrategias para el logro de resultados significativos. Según Carrasco, (2005); “la investigación aplicada se distingue por tener propósitos prácticos inmediatos bien definidos, es decir, se investiga para actuar, transformar, modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad”. (p. 43).

3.2. Nivel de investigación

Hernández et al. (2010), los niveles de estudio que usamos en la investigación fue el preexperimental ya que esta se asimila a la experimental por la cual se procura manejar una o más varias variables concretas, con la diferencia de que no se posee un grupo control total sobre todas las variables, como por ejemplo aspectos vinculados al tipo de muestra que se presenta el trabajo de investigación juegos lúdicos para el desarrollo de la lectoescritura.

Es de nivel descriptivo, porque demostramos, en “cierta medida, el aporte, la explicación y entendimiento de los factores que mejoran las habilidades de lectoescritura en niños que se encuentran en edad escolar”. (p. 84).

3.3. Método de investigación

Para la investigación se abordó el método científico experimental con el enfoque cuantitativo, a través de la técnica de observación, entrevistas, encuestas, usando el recojo de datos.

Los instrumentos utilizados está la lista de cotejo, la observación, las sesiones y evaluaciones que fueron aplicadas a los estudiantes del segundo grado de educación primaria que trabajaron a través de juegos lúdicos por medio de las sesiones de aprendizaje.

3.4. Diseño y esquema de la investigación

El diseño de investigación fue el experimental con la variante preexperimental ya que se trabajó con un solo grupo o muestra de 32 estudiantes.

Siguiendo a Campbell y Stanley (1973), en la investigación experimental, “los diseños con más frecuencia son utilizados, según el grado de control que tengan sobre las variables extrañas, potencialmente influyentes en el estudio”. (p. 129).

El esquema es el siguiente:

GE: O₁_____X_____O₂

Dónde:

X: Variable independiente

O₁: Pretest o prueba de entrada.

O₂: Posttest o prueba de salida.

3.5. Población y muestra

La población es la importancia del objeto de estudio el objetivo fue sistematizar los datos de una muestra a una población (de una colección pequeña a mayor). La misma que estuvo constituida por los estudiantes de la Institución Educativa Nro 32540 Primero de Mayo de Aucayacu – 2022. (Hernández; 2014, p. 12),

3.5.1. Determinación de la población

Según Arias (2006) manifiesta que población “es un conjunto finito o infinito con características comunes para los cuales es ampliable las conclusiones de la investigación”. (p. 236).

Según Hernández y Baptista (2006) “indican que la población es el conjunto del fenómeno a estudiar Con esta premisa; las cuales se estudian y dan origen a los datos de la investigación”. (p. 239) la población estuvo conformado los estudiantes de educación primaria de la Institución Educativa Nro 32540 Primero de Mayo.

Tabla 2. Estudiantes de la I. E Primero de Mayo de Educación Primaria según SCALE 2021

GRADO	SECCIÓN	VARONES	MUJERES	TOTAL
Primer	ÚNICA	16	13	29
Segundo	ÚNICA	17	15	32
Tercero	A	10	9	19

Tercero	B	12	6	18
Cuarto	A	6	8	14
Cuarto	B	8	7	15
Quinto	ÚNICA	15	14	29
Sexto	ÚNICA	11	17	28
TOTAL				184

Fuente: Nómina de matrícula según SCALE 2021.

Elaboración: Equipo de investigación.

3.5.2. Selección de la muestra

Para la muestra se ha resultado con el tipo de muestreo no probabilístico, es exponer, cuando no todos los elementos de la población tienen la misma probabilidad en ser elegidos hacia el grupo muestral quedamos utilizando un muestreo de tipo convencional debido a que la muestra definitiva para el trabajo de investigación es un solo grupo muestral seleccionada es niños y niñas del segundo grado de la I.E. Nro 32540 Primero de Mayo – Aucayacu; por lo tanto, nuestra muestra estuvo compuesta por 32 estudiantes del segundo grado de primaria, elegidos de manera intencional, no probabilístico.

Tabla 3. Estudiantes del segundo grado “A”

GRADO	SECCIÓN	VARONES	MUJERES	TOTAL
SEGUNDO	ÚNICA	17	15	32
GRADO				

Fuente: Tabla 1.

Elaboración: Equipo de investigación para nuestro proceso la muestra.

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.6.1. Técnicas

Según Sánchez, (2017), “puntualiza a las técnicas como medios por la cual se puede obtener datos de información y estas serán requeridos dependiendo de los objetivos que están en función de la investigación”. (p.163). Las técnicas son herramientas de apoyo o auxiliares, que a su vez son específicas y tienen un carácter de instrumental.

Las técnicas usadas en nuestra investigación son:

- ✓ La observación, en el proceso diagnóstico para la formulación del problema.
- ✓ Sesiones de aprendizaje.
- ✓ El fichaje para la investigación bibliográfica.

3.6.2. Instrumentos

Los instrumentos son las herramientas específicas que se emplean en el proceso de recogida de datos. Los instrumentos son aquellos que se utilizan en investigaciones descriptivas, que a su vez son rigurosos, estructurados se adaptan con facilidad a los diversos análisis estadísticos. (Sánchez, 2017 p. 166). Tenemos:

- ✓ Las fichas bibliográficas y de resumen.
- ✓ Las pruebas de entrada y salida.
- ✓ La validez del pre y post test estar determinado por juicio de expertos.

Técnicas	Instrumentos	Descripción
Fichas.	✓ Fichajes. Textuales, bibliografías, ✓ hemerográficas, de resumen, y de comentario.	Las fichas permiten la provisión de información de una fuente.
Examen	✓ Fichas de evaluación. ✓ Lista de cotejo ✓ Sesiones de aprendizaje	Permitió recoger o registrar información de los aprendizajes de los estudiantes y serán elaborados en función a nuestro proyecto.
Fotografías, videos, diapositivas	✓ Técnicas Proyectivas	Las fotografías permiten visualizar una determinada actividad; las diapositivas sirven para ponencias o exposiciones magistrales.

3.7. Técnicas de procesamiento de datos.

3.7.2. Procesamiento electrónico.

Después de aplicar la ficha de observación y pruebas diagnósticas a los estudiantes del segundo grado, para comprobar la influencia de los juegos lúdicos y el aprendizaje de la lectoescritura de los alumnos, se tabuló con el SPSS, luego, se

procedió a la clasificación de los ítems y la tabulación de los resultados utilizando gráficos de barra y círculos gráficos, lo que nos apoyó a expresar los resultados en porcentajes para la descripción e interpretación de los datos obtenidos. Asimismo, se consideró los temas del marco teórico y los objetivos de la investigación para ejecutar la interpretación de los resultados y acabar con las conclusiones y recomendaciones convenientes.

3.7.3. Método para el análisis de datos

Se utilizó el software estadístico SPSS para el análisis e interpretación de los resultados de los cuadros y los gráficos de la influencia de los Juegos Lúdicos como estrategia en la lectoescritura, aplicando en primer lugar la prueba de normalidad de los datos para saber si se distribuyen de manera normal, es decir si los datos pertenecen a una estadística paramétrica o no paramétrica. Y, al observar que los datos no siguen una distribución normal, se dice que son no paramétrica, por lo tanto, se aplicó el test de Wilcoxon, para la prueba o contraste de hipótesis de investigación, para comparar la influencia de método (Pretest – Posttest).

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Presentación de resultados

Tabla 4. Resultados de la evaluación Pretest y Postest de las capacidades

SUJETOS	COMPETENCIA 1		COMPETENCIA 2		COMPETENCIA 3	
	Juegos Lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral		Juegos Lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita		Juegos lúdicos como estrategia en la lectura	
	PRETEST	POSTEST	PRETEST	POSTEST	PRETEST	POSTEST
1	4	13	6	13	6	14
2	6	14	8	13	8	15
3	3	6	5	8	7	9
4	6	14	5	14	7	15
5	10	16	8	17	10	17
6	5	14	6	15	7	16
7	8	18	8	18	10	19
8	6	15	9	16	8	17
9	8	15	7	16	8	16
10	9	17	8	18	9	18
11	10	18	7	18	10	18
12	12	18	9	19	12	19
13	6	15	5	15	8	16
14	9	16	9	18	9	17
15	6	14	6	16	8	16
16	5	12	8	12	5	13
17	10	15	9	16	8	15
18	2	10	7	9	9	8
19	9	15	9	16	10	15
20	11	17	11	18	10	18
21	11	17	10	18	11	18
22	7	16	8	15	9	16
23	5	10	6	9	8	10
24	8	15	8	17	10	15
25	6	14	5	13	8	13
26	8	17	11	18	12	19
27	11	17	10	18	11	18
28	5	10	5	8	8	9
29	5	14	5	14	9	13
30	11	19	12	18	12	19
31	8	17	10	18	10	18
32	10	18	11	18	12	18

4.2. Contrastación de hipótesis

4.2.1. Análisis descriptivo y contraste de hipótesis general

A. Análisis descriptivo

Tabla 5. Análisis descriptivo del pretest y posttest de la influencia de los Juegos Lúdicos como estrategia en la lectoescritura

Estadísticos			
	PRETEST Promedio: La lectoescritura		POSTEST Promedio: Juegos Lúdicos como estrategia en la lectoescritura
N	Válido	32	32
	Perdidos	0	0
Media		8,13	15,28
Mediana		8,50	16,00
Moda		6a	18
Desv. Desviación		2,044	3,050
Varianza		4,177	9,305
Asimetría		0,159	-0,969
Curtosis		-1,155	0,201
a. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.			

Del cuadro deducimos que las medidas de tendencia central como la media (promedio) del pretest para la lectoescritura es 8,13, mientras que la mediana es 8,50, es decir que el 50% de los estudiantes tienen notas por debajo de 8,50; por otro lado, la desviación estándar es 2,044 y la varianza 4,177 por lo que podemos deducir que existe poca dispersión de datos, mientras que en el posttest en los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura la media es 15,28, y la mediana es 16,0, es decir que el 50% de los estudiantes tienen notas por debajo de 16,0; donde se observa que hubo un incremento de promedio con respecto al pretest; por otro lado, la desviación estándar es 3,050 y la varianza 9,305 por lo que podemos deducir que existe mayor dispersión de datos en comparación del pretest.

En el gráfico 1 se muestra la frecuencia del PRETEST en la lectoescritura.

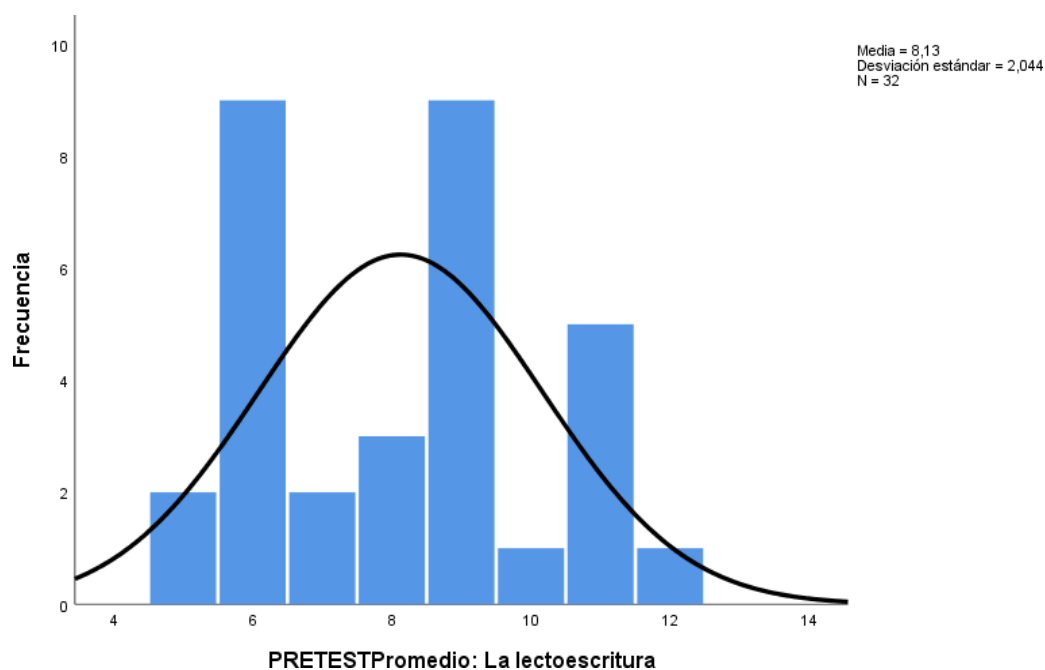


Gráfico 1. Curva de frecuencia PRETEST de la lectoescritura

Este gráfico nos muestra que los estudiantes obtuvieron notas entre 5 a 12, teniendo mayor cantidad de estudiantes con notas de 6 y 9, con una distribución ligeramente asimétrica positiva a la derecha con respecto a la tendencia central.

En el gráfico 2 se muestra la frecuencia POSTEST de la influencia de la aplicación de los Juegos Lúdicos como estrategia en la lectoescritura.

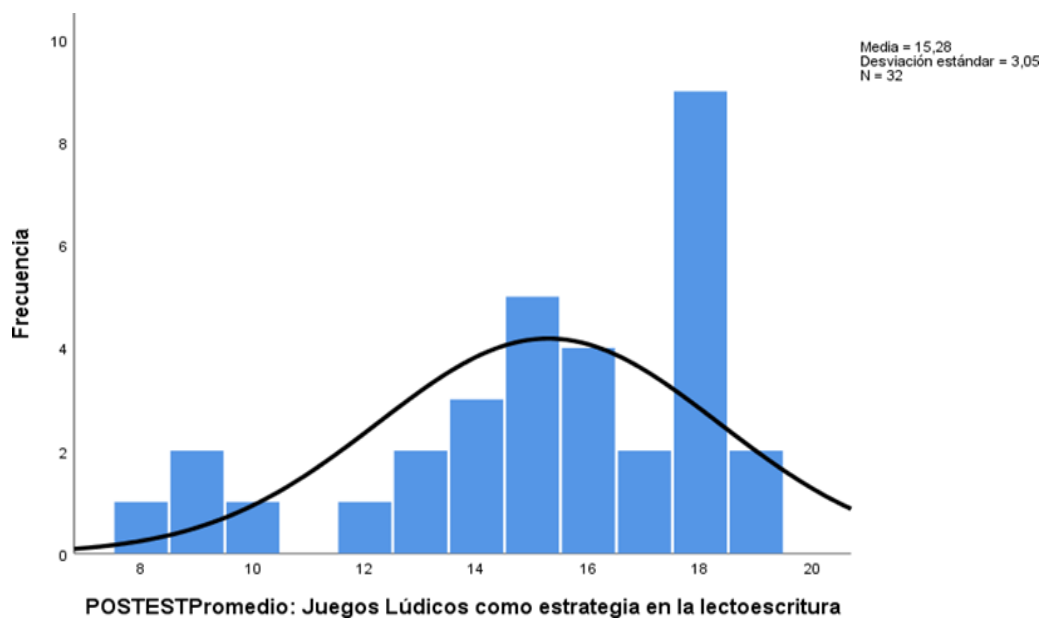


Gráfico 2. Curva de frecuencia POSTEST de la influencia de la aplicación de los Juegos Lúdicos como estrategia en la lectoescritura

Del gráfico se puede deducir que la mayoría de los estudiantes en el POSTEST obtuvieron notas entre 12 a 19, teniendo una mínima cantidad de estudiantes con notas entre 8 a 10, con una distribución ligeramente asimétrica negativa a la izquierda con respecto a la tendencia central.

Tabla 6. Nivel de logro PRETEST de la lectoescritura.

PRETEST Promedio: La lectoescritura (Agrupada)					
Válido		Frecuencia		Porcentaje	Porcentaje
		Porcentaje		válido	acumulado
	En Inicio	26	81,25	81,3	81,3
	En proceso	6	18,75	18,8	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

En el gráfico 3 se muestra la curva de frecuencia del nivel de logro PRETEST de la lectoescritura.

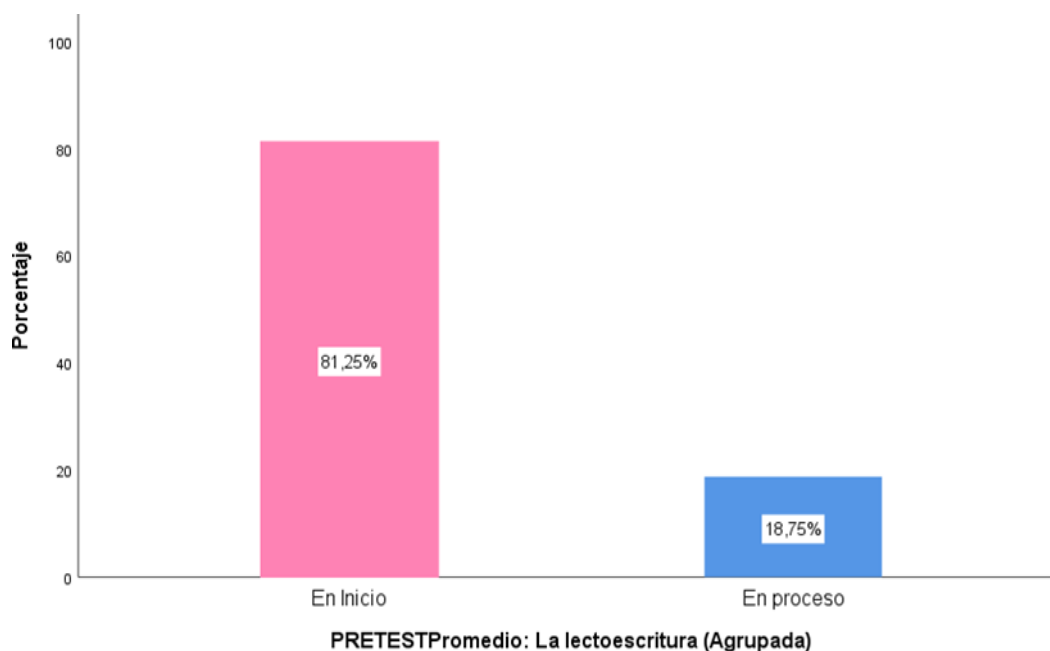


Gráfico 3. Curva de frecuencia del nivel de logro PRETEST de la lectoescritura

En la tabla 6 y gráfico 3 observamos que en el PRETEST 26 estudiantes se encuentran en **inicio**, haciendo un total de 81,25%, y 6 estudiantes en **proceso** es decir un 18.75% en el nivel de logro de la lectoescritura.

Tabla 7. Nivel de logro POSTEST de la aplicando los juegos lúdicos como estrategia de la lectoescritura.

POSTEST Promedio: Juegos Lúdicos como estrategia en la lectoescritura (Agrupada)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En inicio	4	12,5	12,5	12,5
	En Proceso	6	18,8	18,8	31,3
	Logro previsto	11	34,4	34,4	65,6
	Logro destacado	11	34,4	34,4	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

En el gráfico 4 se muestra la curva de frecuencia del nivel de logro POSTEST de la aplicación de los Juegos Lúdicos como estrategia en la lectoescritura.

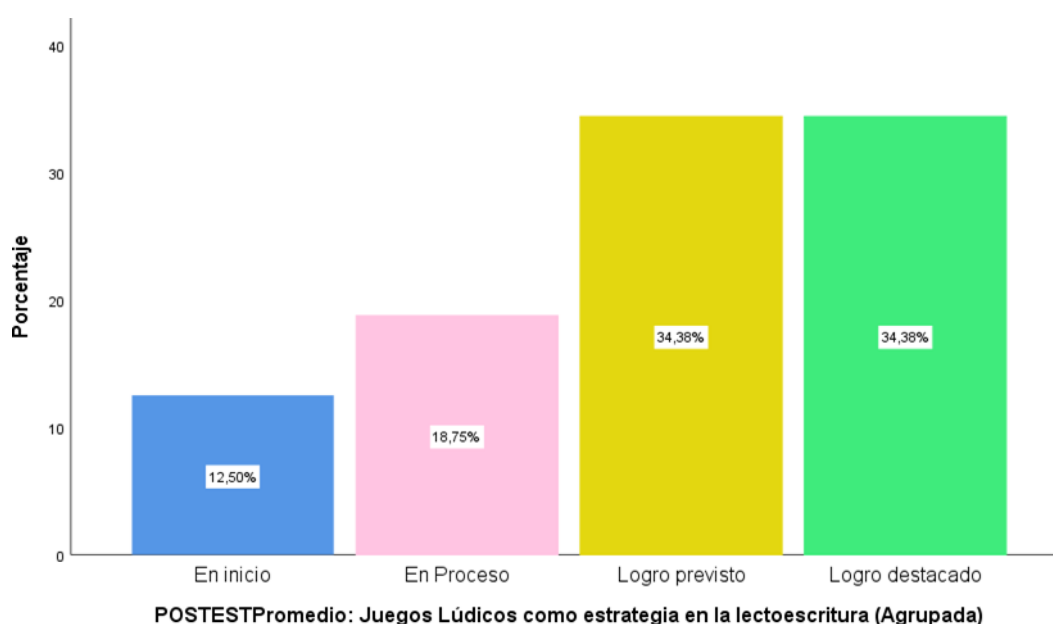


Gráfico 4. Curva de frecuencia del nivel de logro POSTEST de la aplicación de los Juegos Lúdicos como estrategia en la lectoescritura

En la tabla 7 y gráfico 4 observamos que 4 estudiantes se encuentran en **inicio**, haciendo un total de 12,5%, mientras que en **logro previsto** 11 estudiantes que es el 34,4% y 11 estudiantes en **logro destacado** 34,4%, haciendo un total de 68,8% demostrando que, en el POSTEST la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia en la lectoescritura incluye significativamente.

B. Contraste de hipótesis

La aplicación de los juegos lúdicos influye significativamente como estrategia

de la lectoescritura en los estudiantes del segundo grado de la I. E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu – 2022.

Prueba de normalidad:

Ho: Los datos siguen una distribución normal

Ha: Los datos no siguen una distribución normal

Tabla 8. Prueba de normalidad del pretest y posttest de la influencia de los Juegos Lúdicos como estrategia en la lectoescritura

Pruebas de normalidad							
	Kolmogorov - Smirnov ^a			Shapiro - Wilk			
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.	
PRETEST Promedio: La lectoescritura	0,195	32	0,003	0,909	32	0,011	
POSTEST Promedio: Juegos Lúdicos como estrategia en la lectoescritura	0,157	32	0,043	0,884	32	0,003	

a. Corrección de significación de Lilliefors

Regla de decisión

Si **p-valor es** $\leq$ α se rechaza la hipótesis nula.

Si **p-valor es** $>$ α no se rechaza la hipótesis nula.

En vista que el **p-valor** obtenido es (**p = 0.011 y p = 0.003**) observamos que **p-valor** es menor que **0.05** por lo que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, los datos no siguen una distribución normal.

TEST DE WILCOXON

Ho: La aplicación de los juegos lúdicos no influye significativamente como estrategia de la lectoescritura en los estudiantes del segundo grado de la E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu – 2022.

Ha: La aplicación de los juegos lúdicos influye significativamente como estrategia de la lectoescritura en los estudiantes del segundo grado de la I. E. N° 32540

Primero de Mayo de Aucayacu – 2022.

Tabla 9. Test de Wilcoxon del pretest y posttest de la competencia juegos lúdicos como estrategia de la lectoescritura

Estadísticos de prueba ^a	
PRETEST Promedio: La lectoescritura - POSTEST Promedio: Juegos Lúdicos como estrategia en la lectoescritura	
Z	-4,974 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

En vista que el **p-valor** obtenido (**$p = 0.000 < \alpha = 0.05$**) entonces existe evidencia suficiente para rechazar la hipótesis nula. Por lo tanto, concluimos que, la aplicación de los juegos lúdicos influye significativamente como estrategia de la lectoescritura en los estudiantes del segundo grado de la I. E.N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu – 2022

4.2.2. Análisis descriptivo y contraste de hipótesis específico 1

A. Análisis descriptivo

Tabla 10. Análisis descriptivo del pretest y posttest de la influencia de los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral

Estadísticos			
		PRETESTD1: La lectoescritura en la comunicación oral	POSTESTD1 Juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral
N	Válido	32	32
	Perdidos	0	0
Media		7,50	14,88
Mediana		8,00	15,00
Moda		6	14a
Desv. Desviación		2,603	2,860
Varianza		6,774	8,177

Asimetría	-0,123	-1,217
Curtosis	-0,854	1,828
a. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.		

Del cuadro deducimos que las medidas de tendencia central como la media (promedio) del pretest para la lectoescritura en la comunicación oral es 7,50, mientras que la mediana es 8,00, es decir que el 50% de los estudiantes tienen notas por debajo de 8,0; por otro lado, la desviación estándar es 2,603 y la varianza 6,774 por lo que podemos deducir que existe poca dispersión de datos, mientras que en el postest en los Juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral la media es 14,88, y la mediana es 15,0, es decir que el 50% de los estudiantes tienen notas por debajo de 15,0; donde se observa que hubo un incremento de promedio con respecto al pretest; por otro lado, la desviación estándar es 2,860 y la varianza 8,177 por lo que podemos deducir que existe mayor dispersión de datos en comparación del pretest.

En el gráfico 5 se muestra el gráfico de la frecuencia PRETEST de lectoescritura en la comunicación oral.

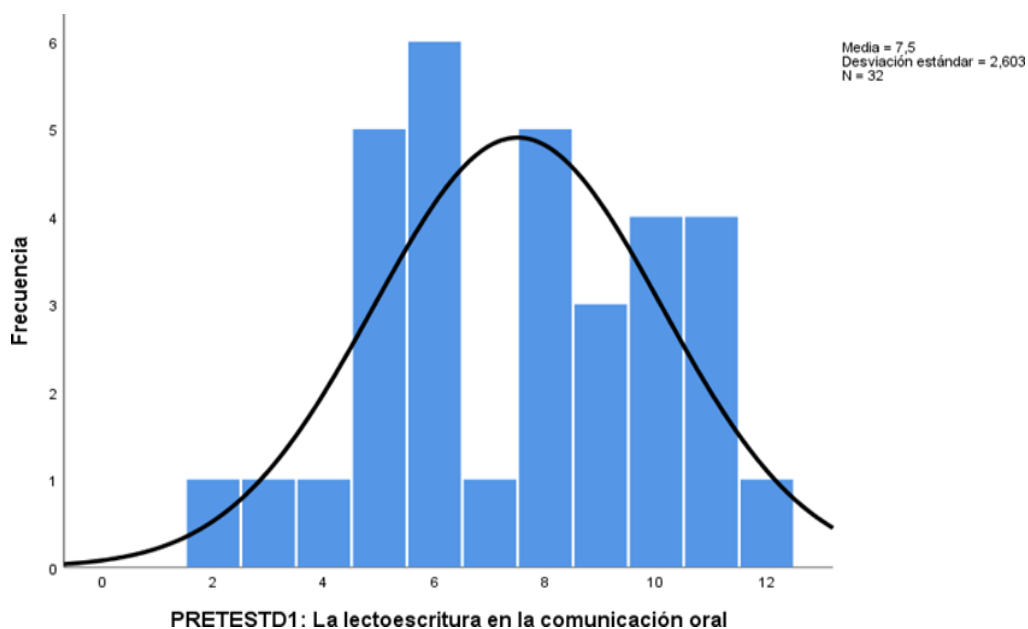


Gráfico 5. Curva de la frecuencia PRETEST de lectoescritura en la comunicación oral

Del gráfico deducimos que los estudiantes obtuvieron notas entre 2 a 12, con una distribución ligeramente asimétrica negativa a la izquierda con respecto a la tendencia central.

En la figura 6 se muestra el gráfico de la frecuencia POSTEST de la influencia de la aplicación de los Juegos Lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral.

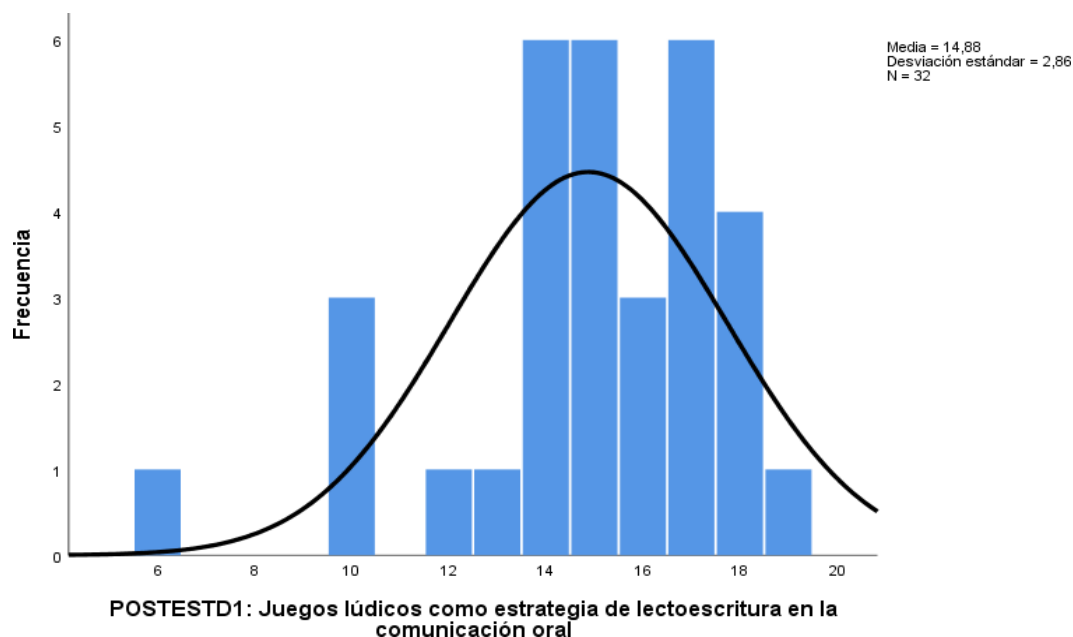


Gráfico 6. Curva de la frecuencia POSTEST de la influencia de la aplicación de los Juegos Lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral

Del gráfico podemos deducir que la mayoría de los estudiantes en el POSTEST obtuvieron notas entre 12 a 19, teniendo una mínima cantidad de estudiantes con notas entre 6 a 10, con una distribución ligeramente asimétrica negativa a la izquierda con respecto a la tendencia central.

Tabla 11. Nivel de logro PRETEST de lectoescritura en la comunicación oral

PRETEST D1: La lectoescritura en la comunicación oral (Agrupada)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En Inicio	27	84,4	84,4	84,4
	En proceso	5	15,6	15,6	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

En el gráfico 7 se muestra la curva de frecuencia PRETEST del nivel de logro de lectoescritura en la comunicación oral

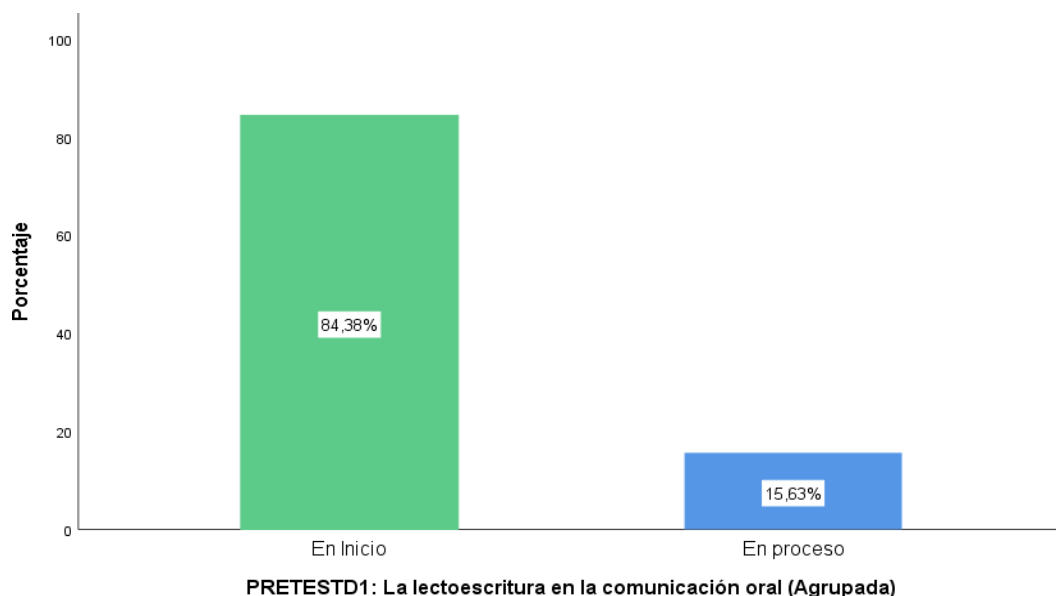


Gráfico 7. Curva de frecuencia del nivel de logro PRETEST de lectoescritura en la comunicación oral

En la tabla 11, gráfico 7 observamos que en el PRETEST 27 estudiantes se encuentran en **inicio**, haciendo un total de 84,4%, y 5 estudiantes en **procesos** decir un 15.6% en el nivel de logro de la lectoescritura en la comunicación oral.

Tabla 12. Resultados del nivel de logro POSTEST de la aplicación los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral

POSTEST D1: Juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral (Agrupada)					
Válido		Frecuencia		Porcentaje	Porcentaje
		Porcentaje		válido	acumulado
	En inicio	4	12,5	12,5	12,5
	En proceso	8	25,0	25,0	37,5
	Logro previsto	15	46,9	46,9	84,4
	Logro destacado	5	15,6	15,6	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

En el gráfico 8 se muestra la curva de frecuencia del nivel de logro POSTEST de la aplicación de los Juegos Lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral.

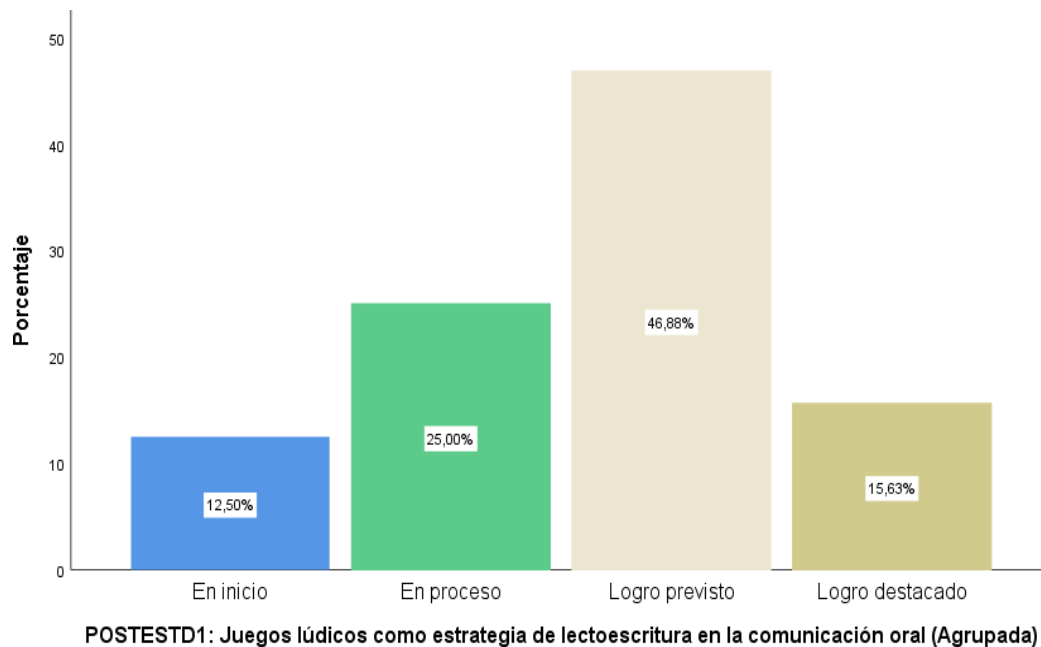


Gráfico 8. Curva de frecuencia del nivel de logro POSTEST de la aplicación de los Juegos Lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral

En la tabla 12 y gráfico 8 observamos que 4 estudiantes se encuentran en **inicio**, haciendo un total de 12,5%, mientras que en **logro previsto** 15 estudiantes que equivale al 46,9% y 5 estudiantes en **logro destacado** que viene a ser el 15,6%, haciendo un total de 68,8% demostrando que en el POSTEST la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral influye significativamente.

B. Contraste de hipótesis

La aplicación de los juegos lúdicos influye significativamente como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu- 2022

Prueba de normalidad:

H_0 : Los datos siguen una distribución normal

H_a : Los datos no siguen una distribución normal

Tabla 13. Prueba de normalidad del pretest y postest de la influencia de los Juegos Lúdicos como estrategia en la lectoescritura

Pruebas de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETESTD1: La lectoescritura en la comunicación oral	0,155	32	0,048	0,957	32	0,223
POSTESTD1: Juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral	0,192	32	0,004	0,898	32	0,005
*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.						
a. Corrección de significación de Lilliefors						

Regla de decisión

Si **p-valor es $\leq \alpha$** se rechaza la hipótesis nula.

Si **p-valor es $> \alpha$** no se rechaza la hipótesis nula.

En vista que el **p-valor** obtenido (**$p = 0.005$ y $p = 0.000$**) observamos que uno de los **p** es menor que **0.05**, por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula. Por lo que se dice que los datos no siguen una distribución normal.

H_0 : La aplicación de los juegos lúdicos no influye significativamente como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu- 2022

H_a : La aplicación de los juegos lúdicos influye significativamente como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu- 2022.

Tabla 14. Test de Wilcoxon del pretest y posttest de la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral

Estadísticos de prueba ^a	
POSTEST D1 Juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral – PRETESTD1: La lectoescritura en la comunicación oral	
Z	-4,964 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Como p-valor obtenido (**$p = 0.000 < \alpha = 0.05$**) entonces rechazamos la

hipótesis nula. Por lo tanto, la aplicación de los juegos lúdicos influye significativamente como estrategia de lectoescritura de lectoescritura en la comunicación oral estudiantes del segundo grado de la I. E. N° 32540 Primerode Mayo de Aucayacu – 2022.

4.2.3. Análisis descriptivo para la hipótesis específico 2

A. Análisis descriptivo

Tabla 15. Análisis descriptivo del pretest y posttest de la influencia de los Juegos Lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita

Estadísticos		PRETEST D2: La lectoescritura en la comunicación escrita	POSTEST D2 Juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita
N	Válido	32	32
	Perdidos	0	0
Media		7,84	15,28
Mediana		8,00	16,00
Moda		8	18
Desv. Desviación		2,065	3,205
Varianza		4,265	10,273
Asimetría		0,153	-1,106
Curtosis		-0,925	0,303

Del cuadro deducimos que las medidas de tendencia central como la media (promedio) del pretest para la lectoescritura en la comunicación escrita es 7,84, mientras que la mediana es 8,00, es decir que, el 50% de los estudiantes tienen notas por debajo de 8,0; por otro lado, la desviación estándar es 2,065 y la varianza 4,265 por lo que podemos deducir que existe poca dispersión de datos, mientras que en el posttest en los Juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita la media es 15,28, y la mediana es 16,0, es decir que el 50% de los estudiantes tienen notas por debajo de 16,0; donde se observa que hubo un incremento de promedio con respecto al pretest; por otro lado, la desviación estándar es 3,205 y la varianza 10,273 por lo que podemos deducir que existe mayor dispersión de datos en comparación del pretest

En el gráfico 9 se muestra el gráfico de la frecuencia PRETEST de lectoescritura en la comunicación escrita.

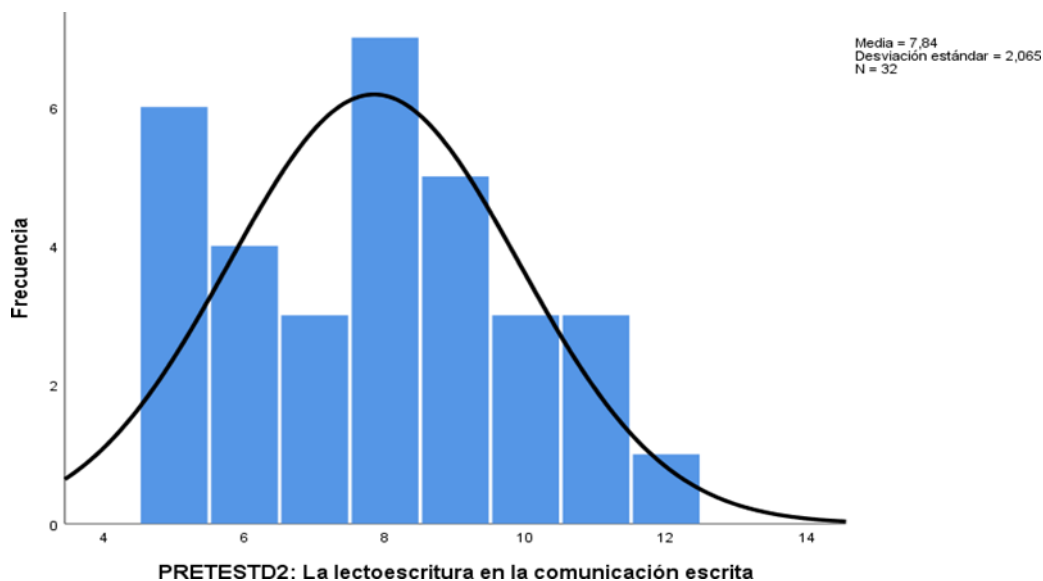


Gráfico 9. Curva de frecuencia PRETEST de lectoescritura en la comunicación escrita

Del gráfico podemos deducir que de los estudiantes obtuvieron notas entre 5 a 12, con una distribución ligeramente asimétrica positiva a la derecha con respecto a la tendencia central

En el gráfico 10 se muestra la frecuencia POSTEST de la influencia de la aplicación de los Juegos Lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita.

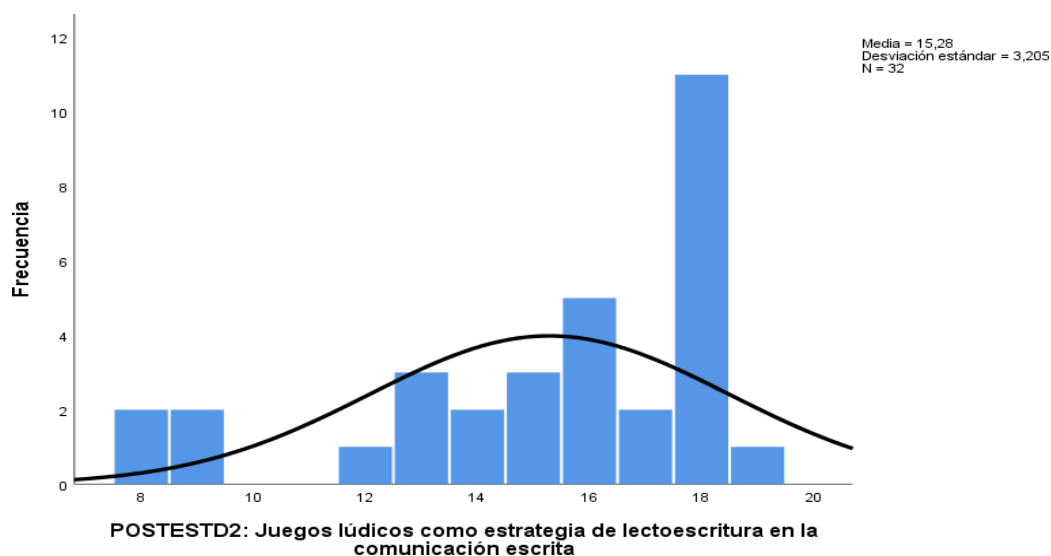


Gráfico 10. Curva de frecuencia POSTEST de la influencia de la aplicación de los Juegos Lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita

Del gráfico podemos deducir que la mayoría de los estudiantes en el POSTEST obtuvieron notas entre 12 a 19, teniendo una mínima cantidad de estudiantes con notas entre 6 y 7, con una distribución ligeramente asimétrica negativa a la izquierda con respecto a la tendencia central.

Tabla 16. Resultados del nivel de logro de lectoescritura en la comunicación escrita.

PRETEST D2: La lectoescritura en la comunicación escrita (Agrupada)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En inicio	28	87,5	87,5	87,5
	En proceso	4	12,5	12,5	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

En el gráfico 11 se muestra la curva de frecuencia del nivel de logro PRETEST de lectoescritura en la comunicación escrita.

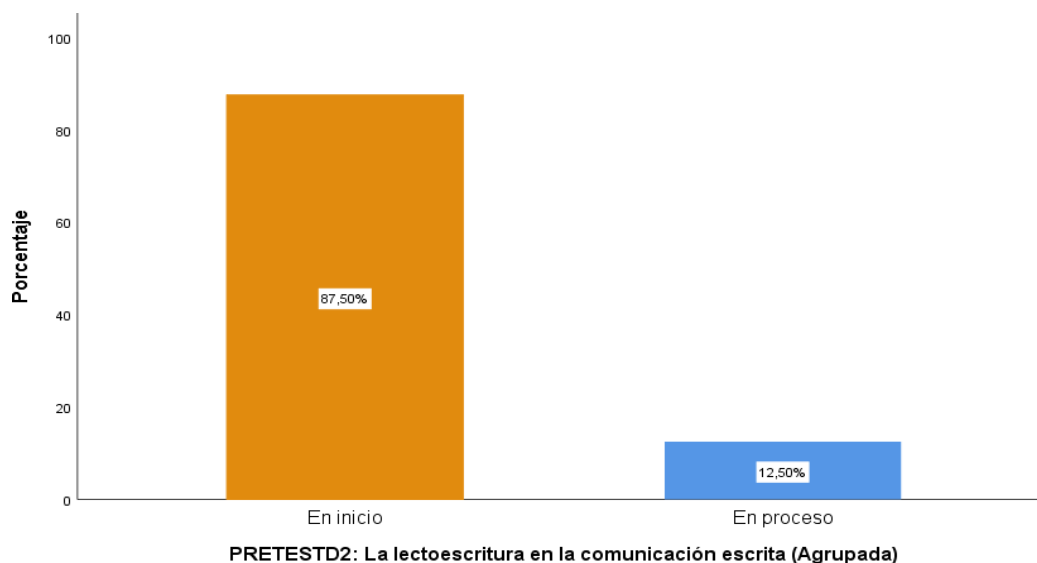


Gráfico 11. Curva de frecuencia del nivel de logro PRETEST de lectoescritura en la comunicación escrita.

En la tabla 16 y gráfico 11 se observa que en el PRETEST 28 estudiantes se encuentran en **inicio**, haciendo un total de 87,5%, y 4 estudiantes en **proceso**, es decir un 12.5% en el nivel de logro de lectoescritura lectoescritura en la comunicación escrita.

Tabla 17. Nivel de logro POSTEST de la aplicación los juegos lúdicos como

estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita

POSTEST D2: Juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita (Agrupada)

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En Inicio	4	12,5	12,9	12,9
	En proceso	5	15,6	16,1	29,0
	Logro previsto	10	31,3	32,3	61,3
	Logro destacado	12	37,5	38,7	100,0
	Total	31	96,9	100,0	
Total		32	100,0		

En el gráfico 12 se muestra la curva de frecuencia del nivel de logro POSTEST de la aplicación de los Juegos Lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita.

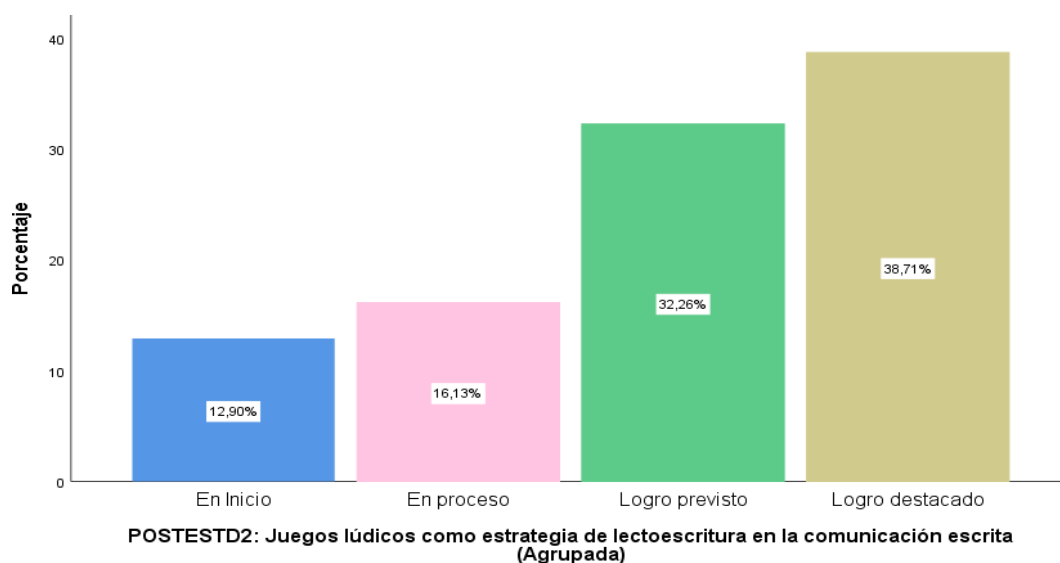


Gráfico 12. Curva de frecuencia del nivel de logro POSTEST de la aplicación de los Juegos Lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita

En la tabla 17 y gráfico 12 se observa que 4 estudiantes se encuentran en **inicio**, haciendo un total de 12,5%, mientras que en **logro previsto** 10 estudiantes que equivale al 31,3% y 12 estudiantes en **logro destacado** que viene a ser el 37,5%, haciendo un total de 68,8% demostrando que en el POSTEST la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita

influye significativamente.

B. Contraste de hipótesis específica 2

La aplicación de juegos lúdicos influye significativamente como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu - 2022.

Prueba de normalidad:

H₀: Los datos siguen una distribución normal

H_a: Los datos no siguen una distribución normal

Tabla 18. Prueba de normalidad del pretest y posttest de la influencia de los Juegos Lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST D2: La lectoescritura en la comunicación escrita	0,127	32	0,200*	0,936	32	0,058
POSTEST D2: Juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita	0,182	32	0,008	0,840	32	0,000

*, Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

Regla de decisión

Si **p-valor es $\leq \alpha$** se rechaza la hipótesis nula.

Si **p-valor es $> \alpha$** no se rechaza la hipótesis nula.

En vista que el **p-valor** obtenido (**p = 0.058 y p = 0.000**) observamos que uno de los valores de **p** es menor que **0.05** por lo que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, los datos no siguen una distribución normal.

H₀: La aplicación de juegos lúdicos no influye significativamente como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu - 2022.

H_a: La aplicación de juegos lúdicos influye significativamente como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita en los estudiantes del segundo

grado de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu - 2022.

Tabla 19. Test de Wilcoxon del pretest y posttest de la influencia de los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita

Estadísticos de prueba ^a	
POSTEST D2: Juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita – PRETEST D2: La lectoescritura en la comunicación escrita	
Z	-4,955 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	0,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

En vista que el p-valor obtenido ($p = 0.000 < \alpha = 0.05$) entonces se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, la aplicación de juegos lúdicos influye significativamente como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu - 2022.

4.2.4. Análisis descriptivo para la hipótesis específica 3

A. Análisis descriptivo

Tabla 20. Análisis descriptivo del pretest y posttest de la influencia de los de los juegos lúdicos como estrategia en la lectura

Estadísticos			
		PRETEST D3: La lectura	POSTEST D3 Juegos lúdicos como estrategia en la lectura
N	Válido	32	32
	Perdidos	0	0
Media		9,03	15,53
Mediana		9,00	16,00
Moda		8	18
Desv. Desviación		1,769	3,079
Varianza		3,128	9,483
Asimetría		-0,013	-1,089
Curtosis		-0,286	0,507

Del cuadro deducimos que las medidas de tendencia central como la media (promedio) del pretest para la lectura es 9,03, mientras que la mediana es 9,00, es decir que el 50% de los estudiantes tienen notas por debajo de 9,0; por otro lado, la desviación estándar es 1,769 y la varianza 3,128 por lo que podemos deducir

que existe poca dispersión de datos, mientras que en el postest en los Juegos lúdicos como estrategia en la lectura la media es 15,53, y la mediana es 16,0, es decir que el 50% de los estudiantes tienen notas por debajo de 16,0; donde se observa que hubo un incremento de promedio con respecto al pretest; por otro lado, la desviación estándar es 3,079 y la varianza 9,483 por lo que podemos deducir que existe mayor dispersión de datos en comparación del pretest

En el gráfico 13 se muestra el gráfico de la frecuencia PRETEST en la lectura.

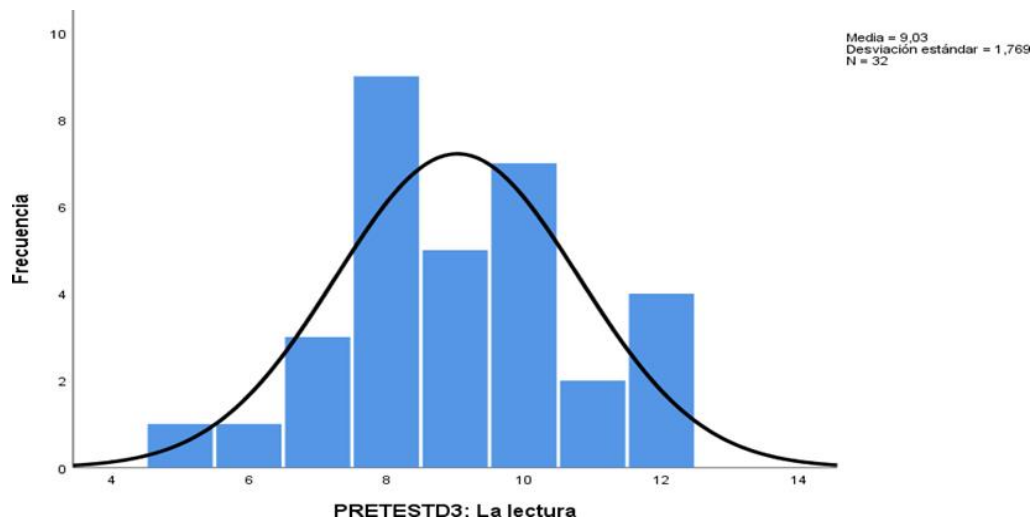


Gráfico 13. Curva de la frecuencia PRETEST en la lectura

Del gráfico podemos deducir que los estudiantes obtuvieron notas entre 5 a 12, con una distribución ligeramente asimétrica negativa a la izquierda con respecto a la tendencia central.

En el gráfico 14 se muestra el gráfico de la frecuencia POSTEST de la influencia de la aplicación de los Juegos Lúdicos como estrategia en la lectura.

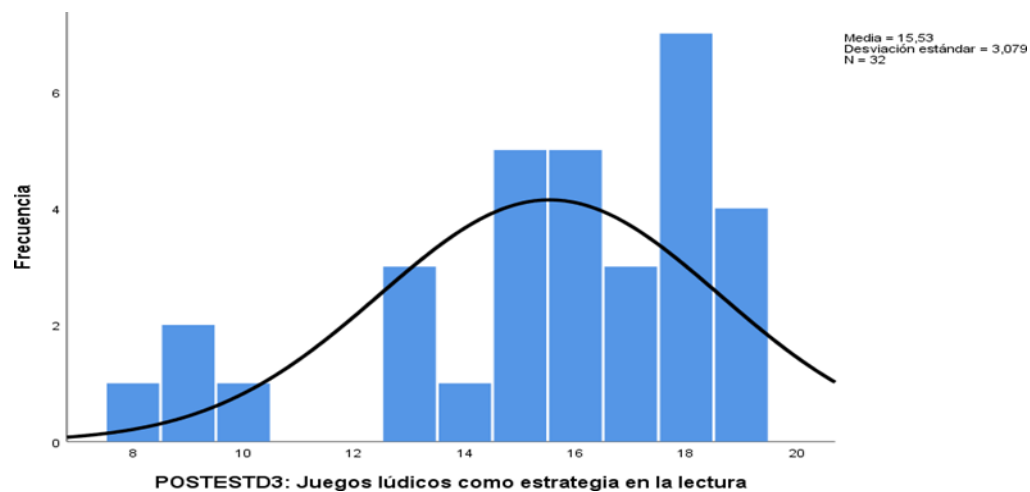


Gráfico 14. Curva de la frecuencia POSTEST de la influencia de la aplicación de los Juegos Lúdicos como estrategia en la lectura

Del gráfico podemos deducir que la mayoría de los estudiantes en el POSTEST obtuvieron notas entre 13 a 19, teniendo una mínima cantidad de estudiantes con notas entre 8 y 10, con una distribución ligeramente asimétrica negativa a la izquierda con respecto a la tendencia central.

Tabla 21. Resultados del nivel de logro PRETEST en la lectura

PRETEST D3: en la lectura (Agrupada)				
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	En inicio	26	81,3	81,3
	En proceso	6	18,8	18,8
	Total	32	100,0	100,0

En el gráfico 15 se muestra la curva de frecuencia PRETEST del nivel de logro en la lectura

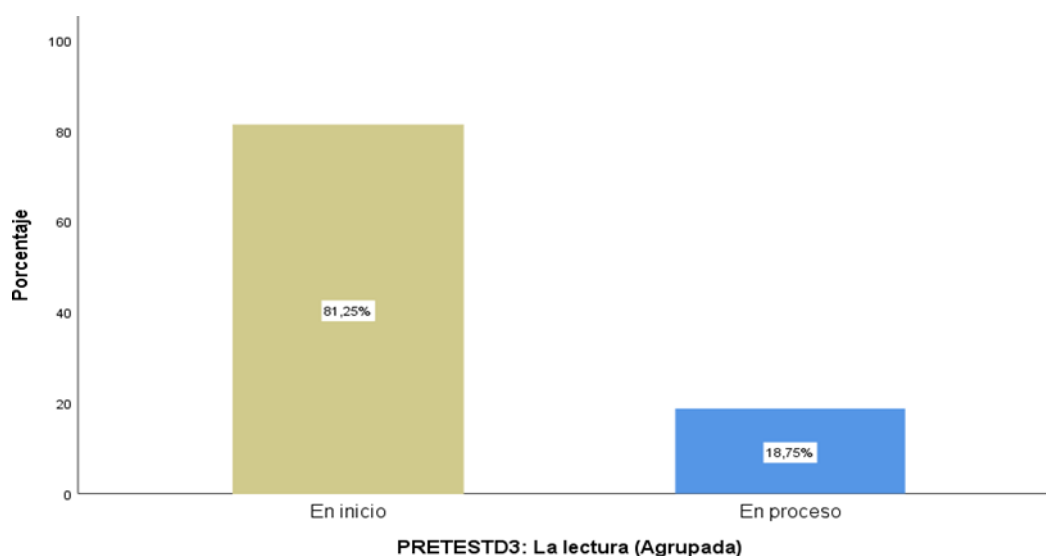


Gráfico 15. Curva de frecuencia PRETEST del nivel logro en la lectura

En la tabla 21 y gráfico 15 observamos que en el PRETEST 26 estudiantes se encuentran en **inicio**, haciendo un total de 81,3%, y 6 estudiantes en **procesos** decir un 18.8% en el nivel de logro en la lectura.

Tabla 22. Nivel de logro POSTEST de la aplicación los juegos lúdicos como estrategia en la lectura

POSTEST D3: Juegos lúdicos como estrategia en la lectura (Agrupada)					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En inicio	4	12,5	12,5	12,5
	En proceso	4	12,5	12,5	25,0
	Logro previsto	13	40,6	40,6	65,6
	Logro destacado	11	34,4	34,4	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

En el gráfico 16 se muestra la curva de frecuencia del nivel de logro POSTEST de la aplicación de los Juegos Lúdicos como estrategia en la lectura.

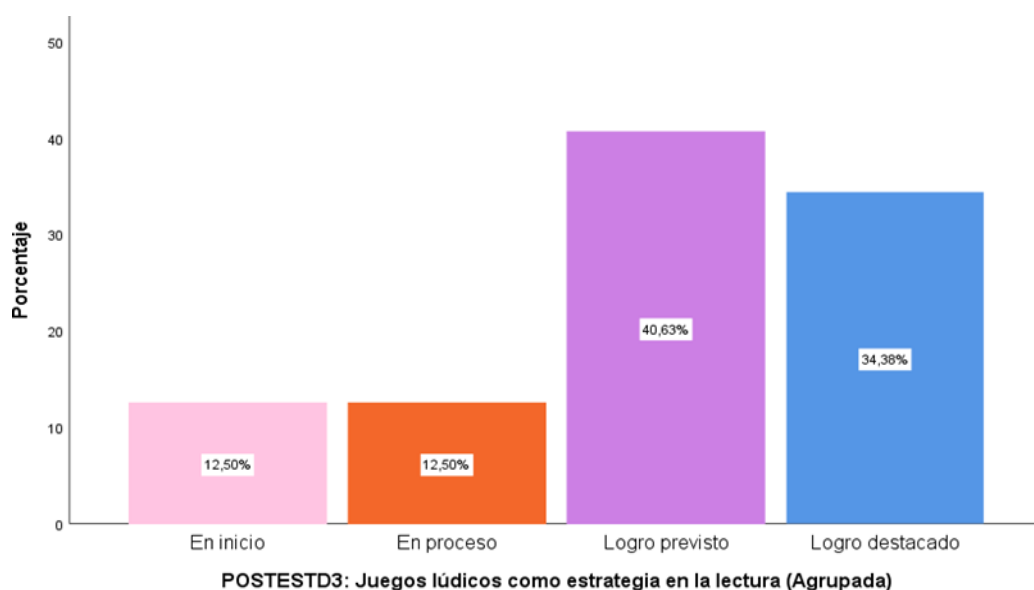


Gráfico 16. Curva de frecuencia del nivel de logro POSTEST de la aplicación de los Juegos Lúdicos como estrategia en la escritura

En la tabla 22 y gráfico 16 observamos que 4 estudiantes se encuentran en **inicio**, haciendo un total de 12,5%, mientras que en **logro previsto** 13 estudiantes que equivale al 40,6% y 11 estudiantes en **logro destacado** que viene a ser el 34,4%, haciendo un total de 75,0% demostrando que en el POSTEST la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia en la lectura influye significativamente.

B. Contraste de hipótesis específico 3

La aplicación de los juegos lúdicos influye significativamente como estrategia en la lectura en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 Primerode Mayo de Aucayacu – 2022.

Prueba de normalidad:

H₀: Los datos siguen una distribución normal

H_a: Los datos no siguen una distribución normal

Tabla 23. Prueba de normalidad del pretest y posttest de la influencia de los Juegos Lúdicos como estrategia en la lectura

Pruebas de normalidad						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
PRETEST D3: La lectura	0,158	32	0,042	0,949	32	0,137
POSTEST D3: Juegos lúdicos como estrategia en la lectura	0,182	32	,009	0,873	32	0,001
a. Corrección de significación de Lilliefors						

Regla de decisión

Si **p-valor es $\leq \alpha$** se rechaza la hipótesis nula.

Si **p-valor es $> \alpha$** no se rechaza la hipótesis nula.

En vista que el **p-valor** obtenido (**p = 0.137 y p = 0.003**) entonces observamos que uno de los valores de **p** es menor que **0.05** por lo que se rechaza la hipótesis nula. Por lo tanto, los datos no siguen una distribución normal.

H₀: La aplicación de los juegos lúdicos no influye significativamente como estrategia en la lectura en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N°32540 Primero Mayo de Aucayacu - 2022

H_a: La aplicación de los juegos lúdicos influye significativamente como estrategia en la lectura en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N°32540 Primero Mayo de Aucayacu – 2022

Tabla 24. Test de Wilcoxon del pretest y posttest de los juegos lúdicos como estrategia en la lectura

Estadísticos de prueba ^a	
POSTEST D3: Juegos lúdicos como estrategia en la lectura – PRETEST D3: La lectura	
Z	-4,941 ^b

Sig. asintótica(bilateral)	0,000
a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon	
b. Se basa en rangos negativos.	

Decisión estadística.

En vista que el p-valor obtenido (**$p = 0.000 < \alpha = 0.05$**) entonces rechazamos la hipótesis nula. Por lo tanto, la aplicación de los juegos lúdicos influye significativamente como estrategia en la lectura en los estudiantes del secundogrado de la I.E. N° 32540 Primero Mayo de Aucayacu – 2022.

4.3. Discusión de resultados

En esta discusión se toma como punto de partida el problema de investigación, es decir cómo influyen los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado de la I. E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu 2022, lo que se ha respondido a través del procesamiento estadístico descriptivo de los datos.

Hernández, (2017) publicó un trabajo de investigación denominado: "Efectos de los juegos lúdicos en el aprendizaje de la lectura en lengua materna ki'che' en primer grado primaria de escuelas bilingües del municipio de Zacualpa del departamento de Quiché" de la universidad Rafael Landívar, Facultad de humanidades de licenciatura en educación bilingüe intercultural - Guatemala, el cual arriba a las siguientes conclusiones:

- ✓ La pre prueba indica que no existe diferencia estadística entre ambos resultados, es decir que el grupo control y el grupo experimental al inicio del estudio presentaron condiciones similares en la codificación de los sonidos del Alfabeto K'iche'.
- ✓ Los resultados de la pre prueba indican que no existe diferencias en resultados entre hombres y mujeres. Por lo tanto, se comprueba que el nivel de lectura de las mujeres y los hombres del grupo control son similares.
- ✓ La mayoría de las mujeres del grupo experimental obtuvieron mejores resultados de lectura que los hombres. Por la cual concluye que las mujeres poseen más habilidades en decodificar el alfabeto K'iche' antes de la

intervención.

- ✓ El grupo experimental obtuvo mejor resultado que el grupo control. se comprueba la contribución efectiva de los juegos lúdicos en la decodificación del alfabeto del idioma Materno K'iche', base principal para una buena iniciación de la lectura. Con la efectividad positiva se comprueba la hipótesis alterna con un 95% de confianza, como resultado de una intervención de 30 sesiones.
- ✓ El grupo control demuestra que las mujeres obtuvieron mejores resultados en lectura que los hombres, mostrando una diferencia de 2.3 puntos. Por los resultados se concluye aceptando la hipótesis nula.
- ✓ Hernández, (2017) publicó un trabajo de investigación denominado: "Efectos de los juegos lúdicos en el aprendizaje de la lectura en lengua materna ki'che' en primer grado primaria de escuelas bilingües del municipio de Zacualpa del departamento de Quiché", El grupo experimental obtuvo mejor resultado que el grupo control. se comprueba la contribución efectiva de los juegos lúdicos en la decodificación del alfabeto del idioma Materno K'iche', base principal para una buena iniciación de la lectura. Con la efectividad positiva se comprueba la hipótesis alterna con un 95% de confianza, como resultado de una intervención de 30 sesiones; por otro lado, en el estudio juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo– 2022, concluimos que los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en las dimensiones de comunicación oral, comunicación escrita y lectura influye significativamente en el posttest con respecto al pretest.
- ✓ Así mismo Alcívar (2013) en su investigación titulada: La lectoescritura y su incidencia en el rendimiento escolar de los estudiantes del quinto grado del centro de educación básica "Pedro Bouguer" de la parroquia Yaruquí, realizada con el propósito de determinar los problemas de la lectoescritura con los estudiantes de bajo rendimiento escolar, el autor arribó a las siguientes conclusiones: la aplicación de diferentes procedimientos en la lectura facilita al estudiante a fijar relaciones entre causa y efecto y a comprender lo leído, la mejora de la lectura-escritura precisa de varias técnicas para que el

estudiante logre construir nuevos conocimientos en el proceso enseñanza aprendizaje, así mismo, en el estudio juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo – 2022, concluimos que los juego lúdicos como estrategia de lectura influye significativamente en el postest con respecto al pretest.

- ✓ Por otro, Bustamante, (2019) en su investigación: “Juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje para fortalecer la lectoescritura en niños de primero de primaria de la U. E. Gran Bretaña” de la Universidad Mayor de San Andrés, el cual llega a las siguientes conclusiones: la estrategia de los juegos lúdicos produjo cambios en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura y el desarrollo de las habilidades en niños y niñas del primer grado de primaria de la Unidad Educativa “Gran Bretaña”, por lo que se afirma que la estrategia utilizada es viable para desarrollar aprendizajes, también al analizar el pretest y revisar las fichas de observación se denota que muchos niños y niñas presentaban dificultades en el desarrollo de las funciones básicas, por ejemplo: en el área de coordinación motora durante la etapa del pre test, el 74% de los niños/as demostraron dificultades, como es un componente esencial el mismo provocaba dificultades en el aprendizaje en la lectoescritura, aplicando el programa planificado, se obtuvieron resultados satisfactorios, así mismo en la investigación: juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado de primaria de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo, Aucayacu – 2022, se concluye que los juego lúdicos como estrategia de lectura influye significativamente en el nivel de logro en las dimensiones de comunicación oral, comunicación escrita y lectura en el postest con respecto al pretest.

CONCLUSIONES

Después de obtener los resultados y realizar el análisis en el software estadístico SPSS, los datos para las tres dimensiones en estudio en el pretest y postest y teniendo un solo grupo de estudio (grupo experimental), donde se aplicó el Test de Wilcoxon al pertenecer los datos a una estadística no paramétrica, por lo tanto, se concluye que:

- a. Que, de la tabla 6 vemos que en el pretest el 26% de los estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, mientras que en la tabla 7 en el postest un 68,8% se encuentran en los niveles de logro revisto y logro destacado, por otro lado aplicó el test de Wilcoxon ya que los datos pertenecen a la estadística no paramétrica con un nivel de significancia de 0,05, y como se observa en la tabla 6, $p\text{-valor} < 0,05$, por lo que se concluye que la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura influyó significativamente en los estudiantes del segundo grado de la I. E. Primero de Mayo de Aucayacu – 2022. En ese sentido, los niños estando en contacto directos con los materiales, favorece su interés hacia la lectura, escritura y la comunicación oral el que también influirá en su desarrollo integral.
- b. Que, de la tabla 11 vemos que en el pretest el 84,4% de los estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, mientras que en la tabla 12 en el postest un 46,9% se encuentran en el nivel logro previsto y un 25% en proceso; para el contraste de hipótesis se aplicó el test de Wilcoxon ya que los datos pertenecen a la estadística no paramétrica, con un nivel de significancia de 0,05, y como se observa en la tabla 6, $p\text{-valor} < 0,05$, por lo que se concluye que la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura influyó en la comunicación oral en los estudiantes del segundo grado de la I.E. Primero de Mayo de Aucayacu - 2022. A partir de esta experiencia, se debe dar mayor importancia a la participación directa a los niños, porque los juegos liberan sus miedos y temores, generando espacios de participación directa entre compañeros.
- c. Que, de la tabla 16 vemos que en el pretest el 28% de los estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, mientras que en la tabla 17 en el postest un 32,3% se encuentran en el nivel logro previsto y un 38,71% en logro

- d. destacado, para el contraste de hipótesis se aplicó el test de Wilcoxon ya que los datos pertenecen a la estadística no paramétrica, con un nivel de significancia de 0,05, y como se observa en la tabla 6, $p\text{-valor} < 0,05$, por lo que se concluye que la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura influyó en la comunicación escrita en los estudiantes del segundo grado de la I.E. Primero de Mayo de Aucayacu - 2022. En ese sentido, la lúdica mejora el deseo de aprender a escribir, a aprender el vocabulario haciéndolo en cada actividad mucho más rico, mejorando sus capacidades escritas con mayor autonomía.
- e. Que, de la tabla 21 vemos que en el pretest el 81,3% de los estudiantes se encuentran en el nivel de inicio, mientras que en la tabla 22 en el posttest un 40,63% se encuentran en el nivel logro revisto y un 34,38% en logro destacado, para el contraste de hipótesis se aplicó el test de Wilcoxon ya que los datos pertenecen a la estadística no paramétrica, con un nivel de significancia de 0,05, y como se observa en la tabla 6, $p\text{-valor} < 0,05$, por lo que se concluye que la aplicación de los juegos lúdicos como estrategia influyó en la lectura en los estudiantes del segundo grado de la I.E. Primero de Mayo de Aucayacu - 2022. El desarrollo de esta estrategia, permite a los niños a aprender y mejorar la lectura de una manera diferente, dinámica, alegre y divertida que, a través de herramientas y/o estrategias no tradicionales, también se aprende.

Finalmente, con el desarrollo de la propuesta se logró resultados satisfactorios en la lectoescritura de cada uno de los niños del segundo grado de la I. E. N° 32540 Primero de Mayo, involucrando todas las estrategias lúdicas lo que nos permitió diseñar, implementar y aplicar diferentes juegos, motivándolos para que respondan de manera positiva a cada una de las acciones y actividades propuestas.

SUGERENCIAS

- a. Los juegos lúdicos como estrategia son importante en el desarrollo de las actividades pedagógicas por lo que es necesario hacer efectivo esta estrategia para la lectoescritura en las instituciones educativas de nuestro medio.
- b. Los juegos lúdicos como estrategia son importante en el desarrollo de las actividades pedagógicas por lo que es necesario hacer efectivo esta estrategia para la lectoescritura en las instituciones educativas de nuestro medio.
- c. A partir de los resultados, se propone e invita a trabajar la lectoescritura a través de los juegos lúdicos y secuencias didácticas en los cuales los niños diferencian la oralidad, la escritura y la lectura, fomentando el aprendizaje a través del descubrimiento partiendo de unidades significativas y con sentido comunicativos para los niños.
- d. La manipulación de materiales propuestos (pupi indio, cartero silábico, siluetas, etc.) se hacen más creativas, ya que los niños tienen mayor independencia, soltura y autonomía, porque los juegos los hacen muchos más creativos y estimuladores, por lo que es necesario seguir trabajando con este tipo de estrategias, siendo la comunicación oral muy fundamental para su desarrollo comunicativo.
- e. Es de necesidad primordial incorporar la lúdica en nuestra práctica pedagógica, pues al aprender jugando, cobra mayor importancia en estos tiempos, porque los niños de hoy precisan de ese mundo del juego que, a través estos, y con una lectura más enfática, divertida y alta sea fascinante y divertida.

BIBLIOGRAFÍA

- Balanta Q. Ana. E. P. (2015). Estrategias Lúdicas Para el Fortalecimiento de la Lecto Escritura En las niñas y niños del grado tercero de la Institución Educativa Carlos Holguín Mallarino, sede “Niño Jesús de Atocha” de la Ciudad de Cali. Doi: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/433/BalantaQuinteroAnaCecilia.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- A., D. (2017). Método Montessori. Teoría de la educación.
- Carmona, M. y. (2006). Guía práctica del juego en el niño y su adaptación en necesidades específicas Desarrollo evolutivo y social del juego. España: Universidad Granada.
- Córdova, T. R. (2019). Programa “juegos educativos” en la producción de textos narrativos en los estudiantes de la I.E. N° 64696 – MANANTAY - 2017. Pucallpa - Perú. Doi <http://repositorio.unu.edu.pe/bitstream/handle/UNU/4482/00000224TM EDUCACION.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- F. J, B. (1935). El juego y su significado: el juego en los hombres y en los animales como manifestación de impulsos vitales. Revista de Occidente.
- Jolibert, J. (s.f.). Formar niños lectores, productores de texto propuesta de una problemática didáctica integrada. Obtenido de http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a12n4/12_04_Jolibert.pdf
- Añamuro A., E. R. (2019). el juego lúdico y su influencia en el desarrollo psicomotor en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial Privada San Pablo Nayol Puno 2019. Obtenidode http://repositorio.unap.edu.pe/bitstream/handle/UNAP/14129/A%C3%B1amuro_A_paza_Erick_Rolando.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Barone, L. R. (2010). Diccionario de la lengua española.
- Bermúdez, O. &. (2016). Leer y escribir comprensivamente en la escuela III. Talleres de lectura y escritura para el desarrollo de la capacidad de leer y escribir. Colombia: Universidad Tecnológica de Pereira. Obtenido de Leer y escribir comprensivamente en la escuela III. Talleres de lectura y escritura

- para el desarrollo de la capacidad de leer y escribir. Doi:
<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/3168/TESIS%20-> C., D.
 (2017). Método Montessori. Teoría de la educación. Ecured.(s.f.). Lectura.
 Obtenido de <https://www.ecured.cu/Lectura>
- Educación, M. d. (2010). La hora del juego libre en los sectores. Lima, Perú:
 corporación grafica Navarrete S.A.
- Educación, M. d. (2015). Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes - Rutas de
 aprendizaje. Lima, Lima, Perú: Metro color S.A.
- Educación, M. d. (2017). Currículo nacional. Lima, Perú: Dirección de imprenta.
- Educación, M. d. (2020). Manual de la prueba diagnóstica de lectura (compresión
 de textos oralizados), escritura y matemática. Lima, Lima, Perú: Corporación
 Grafica Navarrete S.A. española, R. a. (2022). Obtenido de
<https://dle.rae.es/ambiente#2HmTzTK>
- Espinoza L., S. (2018). Programa de juegos lúdicos para mejorar el aprendizaje de
 las figuras geométricas de los estudiantes de segundo grado de primaria en
 la institución educativa "César Vallejo" de Castillo Grande, Leoncio Prado,
 Huánuco. (H. Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Ed.) Huánuco,
 Leoncio Prado, Huánuco. Doi:
[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5529/juegos_](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/5529/juegos_Lúdicos)
 Lúdicos
- F. J, B. (1935). El juego y su significado: el juego en los hombres y en los animales
 como manifestación de impulsos vitales. Revista de Occidente.
- Flores Sánchez, H. (. (2018). El juego como estrategia alternativa para mejorar la
 adquisición de la lectoescritura en los alumnos del primer grado de educación
 primaria de la Escuela "Manuel José Othon". México:
- Universidad Tangamana. Doi:
[http://www.universidadtangamanga.edu.mx/~huasteca/documentos/bibl](http://www.universidadtangamanga.edu.mx/~huasteca/documentos/biblioteca/thfs)
 ioteca/thfs
- Izquierdo S., S. (2018). Juegos lúdicos para mejorar el desarrollo psicomotor de niños
 de 5 años en la institución educativa n° 348 de alto Marañón-Pinra

Huacaybamba-Huánuco-. Huánuco: Universidad Católica los Ángeles de Chimbote, Huánuco. Doi:

http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/19924/DESARROLLO_PSICOMOTOR_IZQUIERDO_SEGURA_SONIA.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Lozano H., K., S. P. (2020). Juegos lúdicos para la enseñanza- aprendizaje en niños con TEA de cuatro años. universidad Cesar Vallejo, Chiclayo, Perú: Universidad Cesar Vallejo. Doi: https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/53359/Lozano_HKS-

MINEDU. (2015). Metodología Lúdicas. Obtenido de : <http://www.minedu.gob.pe/fenomeno-el-nino/pdf/guiametodologica-ludica-2015.pdf>

Ferreiro, E. (2000). Sistema de escritura, constructivismo y educación: A veinte años de la publicación de los sistemas de escritura en el desarrollo del niño. Homo Sapiens Ediciones.

ANEXOS

ANEXO 1: Matriz de consistencia de la investigación

LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DE LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE AUCAYACU –2022.

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	METODOLOGÍA										
GENERAL: ¿Cómo influyen los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en los estudiantes del 2° grado de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu - 2022?	GENERAL Demostrar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado de la I. E. N°° 32540 1ro de Mayo de Aucayacu - 2022.	GENERAL: La aplicación de los juegos lúdicos influye positivamente como estrategia de la lectoescritura en los estudiantes del segundo grado de la I. E. N° 32540 1ro de Mayo de Aucayacu 2022.	Variable Independiente: Juegos lúdicos	Caja sorpresa	✓ Identifica palabras en el cartero silábico. ✓ Arma palabras teniendo en cuenta las letras móviles. ✓ Expresa oralmente el contenido del texto. ✓ Escribe y leen palabras identificadas en el cartero silábico.	Tipo de estudio: Aplicada Nivel de investigación: Descriptivo. Método: Científico experimental.										
ESPECÍFICOS: ¿Cómo influyen los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral en los estudiantes del 2° grado de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu - 2022?	ESPECÍFICOS: Demostrar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu- 2022.	ESPECÍFICAS: La aplicación de los juegos lúdicos influye positivamente como estrategia de lectoescritura en la comunicación oral en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu- 222.		Pupiyacu	✓ Escoge letras para formar palabras. ✓ Escribe las letras encontradas en el pupi indio. ✓ Construye palabras en el pupi indio. ✓ Escribe palabras en el pupi indio. ✓ Pronuncia palabras con coherencia. ✓ Descubre imágenes para crear textos. ✓ Escribe textos a través de imágenes de los divertidos ✓ Lee con coherencia los textos creados. ✓ Arma rompecabezas y descubren la palabra. ✓ Transcribe textos encontrados a través del mundo de las palabras. ✓ Pronuncia los textos encontrados en el mundo de las palabras	Diseño: Experimental con la variante preexperimental El esquema es el siguiente: GE: O1 ----- X ----- O2 Dónde: X: Variable independiente (Juegos lúdicos). O1: Pretest o prueba de entrada. O2: Postest o prueba de salida. Muestra:										
¿Cómo influyen los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu – 2022?	Demostrar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu – 2022.	La aplicación de juegos lúdicos influye positivamente como estrategia de lectoescritura en la comunicación escrita en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu 2022.		Mundo de laspalabras	✓ Crea cuentos y leyendas de la localidad a través de las siluetas. ✓ Lee cuentos y leyendas a través de las siluetas. ✓ Predice textos a través de imágenes encontradas en la cajita mágica. ✓ Escribe textos haciendo uso de la cajita mágica. ✓ Socializa su texto con sus pares.											
¿Cómo influyen los juegos lúdicos como estrategia de lectoescritura en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 1 ^o de mayo – Aucayacu 2022?	Demostrar la influencia de los juegos lúdicos como estrategia en la lectura en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 1 ^o de mayo – Aucayacu 2022.	La aplicación de los juegos lúdicos influye positivamente como estrategia en la lectura en los estudiantes del segundo grado de la I.E. N° 32540 Primero de Mayo de Aucayacu - 2022.				<table><tr><th>GRADO</th><th>SEC.</th><th>V</th><th>M</th><th>TOTAL</th></tr><tr><td>2do</td><td>ÚNICA</td><td>17</td><td>15</td><td>32</td></tr></table>	GRADO	SEC.	V	M	TOTAL	2do	ÚNICA	17	15	32
GRADO	SEC.	V	M	TOTAL												
2do	ÚNICA	17	15	32												

			Variable Dependiente:	Comunicación oral	✓ Pronuncia las palabras con corrección y vocaliza bien. ✓ Ajusta el volumen, entonación y ritmo de su voz para transmitir información. ✓ Expresa oralmente con claridad, ideas emociones de forma coherente ✓ Incorpora un vocabulario pertinente que incluye sinónimos y términos propios de los campos del saber. ✓ Emplea gestos movimientos corporales que enfatiza lo que dice. ✓ Adecúa el texto oral a la situación y propósito comunicativo. ✓ Explica el propósito y personajes, espacio y tiempo de un texto.
				Comunicación escrita	✓ Escribe textos adecuándolo a la situación y propósito comunicativo. ✓ Escribe el texto de forma coherente y las organiza en torno al tema. ✓ Utiliza de forma precisa los recursos gramaticales y ortográficos. ✓ El niño reflexiona si su texto si se ajusta a la situación y propósito comunicativo. ✓ El niño al escribir establece relaciones lógicas de sus ideas a través de conectores. ✓ Emplea fórmulas retóricas para marcar el inicio y el final en las narraciones que escribe; asimismo, elabora rimas y juegos verbales.
				Lectura	✓ Identifica información explícita del texto de la lectura. ✓ Deduce características de los personajes de la lectura. ✓ Opina sobre sucesos e ideas importantes de la lectura ✓ Lee con fluidez los textos ✓ Lee correctamente las palabras dentro del texto. ✓ Respeta los signos de puntuación durante la lectura. ✓ No omite ni agrega palabras o sílabas durante la lectura.

ANEXO 2

INSTRUMENTO DEL PLAN DE ACTIVIDADES

VARIABLE INDEPENDIENTE: JUEGOS LÚDICOS

N°	Ítem	ESCALA DE VALORACIÓN			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1	Identifica palabras en el cartero silábico.				
2	Arma palabras teniendo en cuenta las letras móviles.				
3	Expresa oralmente el contenido del texto.				
4	Escribe y leen palabras identificadas en el cartero silábico.				
5	Escoge letras para formar palabras.				
6	Escribe las letras encontradas en el pupi indio.				
7	Construye palabras en el pupi indio.				
8	Escribe palabras en el pupi indio.				
9	Pronuncia palabras con coherencia.				
10	Descubre imágenes para crear textos.				
11	Escribe textos a través de imágenes de los divertidos				
12	Lee con coherencia los textos creados.				
13	Arma rompecabezas y descubren la palabra.				
14	Transcribe textos encontrados a través del mundo de las palabras.				
15	Pronuncia los textos encontrados en el mundo de las palabras				
16	Crea cuentos y leyendas de la localidad a través de las siluetas.				
17	Lee cuentos y leyendas a través de las siluetas.				
18	Predice textos a través de imágenes encontradas en la cajita mágica.				
19	Escribe textos haciendo uso la cajita mágica.				
20	Socializa su texto con sus pares.				

LEYENDA:

- ✓ Siempre (4)
- ✓ Casi siempre (3)
- ✓ A veces (2)
- ✓ Nunca (1)

VARIABLE DEPENDIENTE: LECTOESCRITURA.

Competencia: Se comunica oralmente en su lengua materna.

Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.

Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.

N°	ÍTEM	ESCALA DE VALORACIÓN			
		Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1	Pronuncia las palabras con corrección y vocaliza bien.				
2	Ajusta el volumen, entonación y ritmo de su voz para transmitir información.				
3	Expresa oralmente con claridad, ideas emociones de forma coherente				
4	Incorpora un vocabulario pertinente que incluye sinónimos y términos propios de los campos del saber.				
5	Emplea gestos movimientos corporales que enfatiza lo que dice.				
6	Adecúa el texto oral a la situación y propósito comunicativo.				
7	Explica el propósito y personajes, espacio y tiempo de un texto.				
8	Escribe textos adecuándolo a la situación y propósito comunicativo.				
9	Escribe el texto de forma coherente y las organiza en torno al tema.				
10	Utiliza de forma precisa los recursos gramaticales y ortográficos.				
11	El niño reflexiona si su texto si se ajusta a la situación y propósito comunicativo.				
12	El niño al escribir establece relaciones lógicas de sus ideas a través de conectores.				
13	Emplea fórmulas retóricas para marcar el inicio y el final en las narraciones que escribe; asimismo, elabora rimas y juegos verbales				
14	Identifica información explícita del texto de la lectura.				
15	Deduce características de los personajes de la lectura.				
16	Opina sobre sucesos e ideas importantes de la lectura				
17	Lee con fluidez los textos				
18	Lee correctamente las palabras dentro del texto.				
19	Respeto los signos de puntuación durante la lectura				
20	No omite ni agrega palabras o sílabas durante la lectura.				

LEYENDA:

- ✓ Siempre (4)
- ✓ Casi siempre (3)
- ✓ A veces (2)
- ✓ Nunca (1)

Anexo 3: instrumentos de evaluación

FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO

DATOS GENERALES

- Nombre del instrumento: PRETEST CONOZCAMOS NUESTROS APRENDIZAJES.
- Institución de acción laboral: I.E. *Primero de Mayo*

CRITERIOS		valoración		Observación
		SI	NO	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y apropiado	X		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables	X		
3. PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica	X		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	X		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad	X		
6. ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir.	X		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos	X		
8. COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores	X		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la medición	X		
10. SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la investigación	X		

CRITERIO DE VALORACIÓN DEL JUEZ:

- Procede su aplicación (✓)
- No procede su aplicación ()

Nombres y apellidos:	<i>Nilton Fermín Vega Soto</i>	N° DE COLEGIATURA	<i>1240560967</i>
Dirección domiciliaria	<i>Jr. Iquitos # 105</i>	Teléfono/Celular	<i>968 171 775</i>
Título profesional/Especialidad	<i>Mag. En educación Primaria</i>		
Grado académico:	<i>Magister en educación</i>		
Mención:	<i>Gestión Pedagógica</i>		



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN
LOS YUNOS

[Firma]
Prof. Nilton F. Vega Soto
DIRECTOR

Aucayacu: *18* / *05* / *2022*

FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO

DATOS GENERALES

• Nombre del instrumento: PRETEST CONOZCAMOS NUESTROS APRENDIZAJES.

• Institución de acción laboral: I.E. Primario de Mayo

CRITERIOS		valoración		Observación
		SI	NO	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y apropiado	X		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables	X		
3. PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica	X		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	X		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad	X		
6. ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir.	X		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos	X		
8. COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores	X		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la medición	X		
10. SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la investigación	X		

CRITERIO DE VALORACIÓN DEL JUEZ:

- Procede su aplicación (✓)
- No procede su aplicación ()

Nombres y apellidos:	<u>Nilton Fermín Vega Soto</u>	N° DE COLEGIATURA	<u>1240560967</u>
Dirección domiciliaria	<u>Jr. Iquitos # 105</u>	Teléfono/Celular	<u>968 171 775</u>
Título profesional/Especialidad	<u>Mag. En educación Primaria</u>		
Grado académico:	<u>Magister en educación</u>		
Mención:	<u>Gestión Pedagógica</u>		



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
REGION REGIONAL DE EDUCACIÓN UCA YALI
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN BÁSICA

Ptof. Nilton F. Vega Soto
DIRECTOR

Aucayacu: 18 / 05 / 2022

FICHA DE VALIDEZ DE CONTENIDO

DATOS GENERALES

• Nombre del instrumento: **POSTEST CONOZCAMOS NUESTROS APRENDIZAJES.**

• Institución de acción laboral: I.E. Primero de Mayo

CRITERIOS		valoración		Observación
		SI	NO	
1. CLARIDAD	Está formulado con lenguaje claro y apropiado	X		
2. OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables	X		
3. PERTINENCIA	Adecuado al avance de la ciencia pedagógica	X		
4. ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica	X		
5. SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en cantidad y calidad	X		
6. ADECUACIÓN	Adecuado para valorar el constructo o variable a medir.	X		
7. CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos	X		
8. COHERENCIA	Entre las definiciones, dimensiones e indicadores	X		
9. METODOLOGÍA	La estrategia responde al propósito de la medición	X		
10. SIGNIFICATIVIDAD	Es útil y adecuado para la investigación	X		

CRITERIO DE VALORACIÓN DEL JUEZ:

- Procede su aplicación (✓)
- No procede su aplicación ()

Nombres y apellidos:	<u>Nilton F. Vega Soto</u>	Nº DE COLEGIATURA	<u>1240560964</u>
Dirección domiciliaria	<u>Jr. Iquitos # 105</u>	Teléfono/Celular	<u>968 171775</u>
Título profesional/Especialidad	<u>Mag. En Educación</u>		
Grado académico:	<u>Magister</u>		
Mención:			



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
REGIONAL DE AREQUIPA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN BÁSICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN BÁSICA

Prof. Nilton F. Vega Soto
DIRECTOR

Aucayacu: 18 / 05 / 2022

VALIDACIÓN DE DATOS DE INSTRUMENTO

EVALUADOR: Nilton F. Vega Soto

PROFECIÓN: Docente

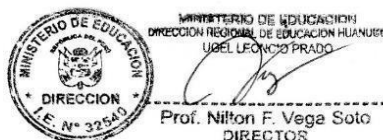
N.º DE COLEGIATURA 1240560967

INSTITUCION DONDE TRABAJA: I.E PRIMERO DE MAYO N: 32

CARGO QUE DESENPEÑA: Director

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: PLAN DE ACTIVIDADES LOS JUEGOS
LUDICOS COMO ESTRATEGIA D LECTOESCRITURA

Aucayacu , miércoles 18 de mayo del 2022



Firma y Sello del Validador

VALIDACIÓN DE DATOS DE INSTRUMENTO

EVALUADOR: Maribel Araujo Delgado

PROFECIÓN: Docente

N.º DE COLEGIATURA 23 23 016 072

INSTITUCION DONDE TRABAJA: I.E PRIMERO DE MAYO N.º 3254

CARGO QUE DESENPEÑA: Docente de aula

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: PLAN DE ACTIVIDADES LOS JUEGOS
LUDICOS COMO ESTRATEGIA D LECTOESCRITURA

Aucayacu , miércoles 18 de mayo del 2022



Firma y Sello del Validador

VALIDACIÓN DE DATOS DE INSTRUMENTO

EVALUADOR: Rody Angulo Cháñez

PROFECIÓN: Docente

N.º DE COLEGIATURA

INSTITUCION DONDE TRABAJA: E.E PRIMERO DE MAYO N: 32540

CARGO QUE DESENPEÑA: Docente de aula

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: PLAN DE ACTIVIDADES LOS JUEGOS
LUDICOS COMO ESTRATEGIA D LECTOESCRITURA

Aucayacu , miércoles 18 de mayo del 2022



Firma y Sello del Validador

Anexo 4: Solicitud de autorización para ejecutar el proyecto de investigación

SOLICITO: Permiso para aplicar los instrumentos y aplicación del proyecto.

SEÑOR NILTON F VEGA SOTO

DIRECTOR DEL I.E. "PRIMERO DE MAYO" 32540

Yo, Maricarmen Guzmán Araujo identificada con DNI.47600760 Y domiciliada en la Jr. Huánuco 115

Que, siendo estudiante del IX ciclo de la especialidad de Educación Primaria del **INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO JOSÉ CRESPO Y CASTILLO**, solicito a Ud. Permiso para la ejecución de nuestro pretest y posttest y 10 sesiones del proyecto **"LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DE LECTO ESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DEL 2º GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN LA I.E. PRIMERO DE MAYO 32540 AUCAYACU – 2022"**

POR LO EXPUESTO:

A usted Señor Director General ruego sirva acceder mi petición, por ser de justicia.

Aucayacu, 23 de mayo de 2022

ANEXO:

- ALVARADO GARGATE ANGELICA KRISTEL
- VÁSQUEZ CAJAS DANITZA LIZBETH
- LUCERO SANTOS ROMERO

Firma del Solicitante



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN - HUÁNUCO
VUELTA LEONCIO PRADO

Prof. Nilton F. Vega Soto
DIRECTOR

Anexo 5: constancia de la ejecución del proyecto de investigación


MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DRE : HUÁNUCO
UGEL - LEONCIO PRADO
I.E. N° 32540 - PRIMERO DE MAYO

"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"
"Aucayacu Futura Provincia del Alto Hualлага"



CONSTANCIA DE EJECUCIÓN DE PROYECTO EDUCATIVO

EL QUE SUSCRIBE, DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 32540 PRIMERO DE MAYO DE AUCAYACU, DISTRITO DE JOSÉ CRESPO Y CASTILLO, PROVINCIA DE LEONCIO PRADO Y DEPARTAMENTO DE HUÁNUCO.

HACE CONSTAR:

Qué, las estudiantes

Angélica Kristel Alvarado Gargate con DNI 41094042

Maricarmen Guzmán Araujo con DNI 47600760

Lucero Florinda Santos Romero con DNI 47937731

Danitza Lizbeth Vásquez Cajas con DNI 43721902

Estudiantes del IX ciclo de la especialidad de Educación Primaria, ejecutaron su proyecto de tesis titulado "JUEGOS LUDICOS COMO ESTRATEGIA DE LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE AUCAYACU - 2022", desde 23 de mayo hasta el 22 de junio del presente año, teniendo al 2° grado sección única como grupo experimental y cumpliendo eficientemente la ejecución del pre test y post test y la ejecución de 10 actividades de aprendizaje en el proceso de experimento según el cronograma presentado.

Las estudiantes **mencionadas**, realizaron su proyecto pedagógico mostrando todo momento eficiencia, puntualidad, responsabilidad y buena formación académica, que reporta la docente de aula.

Se otorga la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que considere conveniente.

Aucayacu, 26 de noviembre de 2022



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN HUÁNUCO
UGEL - LEONCIO PRADO

Prof. Nilton F. Vega Soto
DIRECTOR

Anexo 6: Plan de ejecución



PERÚ

Ministerio
de Educación

Viceministerio
de Gestión Pedagógica

Dirección General
de Educación Superior y
Técnico Profesional

INSTITUTO DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
José Crespo Castillo



“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°07

I.E. PRIMERO DE MAYO n° 32540

Nombre del Practicante:	Maricarmen Guzmán Araujo	Duración:	90°
Nivel Educativo:	Primaria	Grado:	2° grado
Título del tema:	Escribimos leyendas de forma divertida	Área :	COMUNICACIÓN
Fecha :	13/06/2022	Maestra :	Maribel Araujo Delgado

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS-	CRITERIOS DE EVALUACION	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA	- 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	Escribe una leyenda de la selva Agrupa las ideas en oraciones y las desarrolla para ampliar sus leyendas. Establece relaciones de sus leyendas haciendo uso de algunos conectores. Incorpora vocabulario de uso frecuente. Adecúa el texto narrativo (leyenda) a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo y el destinatario, recurriendo a su experiencia para escribir	Escribe sus leyendas de forma reflexiva. Adecúa al propósito y el destinatario a partir de su experiencia previa. Organiza y desarrolla lógicamente sus leyendas. Establece relaciones entre sus leyendas y tipos de conectores y emplea vocabulario de uso frecuente. Separa adecuadamente las palabras y utiliza algunos recursos ortográficos básicos para darle claridad y sentido a su leyenda Reflexiona sobre las ideas más importantes de sus leyendas, que escribe y explica acerca del uso de algunos recursos ortográficos según la situación comunicativa.	Escribe una leyenda de la selva Tiene en cuenta su planificación Usa los conectores de inicio, nudo y desenlace. Revisa su leyenda ortográficamente y la coherencia. Socializa sus cuentos de la selva. Lista de cotejo
ENFOQUE TRANSVERSAL		VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES	
Enfoque de Orientación al bien común		Solidaridad	Los estudiantes del 2° grado de la I.E 1° de mayo comparten los materiales, las actividades, y el tiempo, con sentido de igualdad.	



Ministerio
de Educación

Viceministerio
de Gestión Pedagógica

Dirección General
de Educación Superior y
Técnico Profesional

INSTITUTO DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
José Crespo Castillo



“AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL”

PREPARACIÓN DE LA SESIÓN

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizará en esta sesión?
Preparar las siluetas animales de la selva , laminas, colores , dados con imágenes	Laptop, multimedia, Siluetas. de los animales y personajes de la selva Dados Paisajes de la selva Hojas bond Plumones

DESARROLLO DE LA SESIÓN

MOMENTOS	Actividades / Estrategias	Tiempo
INICIO (Procesos pedagógicos: Problematicación, Propósito, Motivación/Interés, Saberes previos)	• Saludamos cordialmente a los niños. • realizamos las actividades permanentes • Recordamos lo que realizamos la clase anterior ¿Qué aprendimos en la clase anterior? ¿cómo aprendieron? ¿Qué materiales usamos?	15
	MOTIVACIÓN Estrategia de atención simultánea / Estrategia de organización en grupo-clase • Observamos el video Los amigos leyendas de la selva la araña tejedora. • Responden a las preguntas: • ¿les gusto el video? ¿En qué lugar sucedieron los hechos? ¿Quiénes eran los personajes que aparecen en el video? ¿Qué hacían los personajes? • ¿Qué será una leyenda? ¿Escribieron alguna vez leyendas con estos personajes?  SABERES PREVIOS • ¿Qué saben de las leyendas? ¿Alguna vez han leído una leyenda? ¿Papá, mamá, abuelito les habrá contado? ¿Qué leyendas? ¿Qué estructura tendrán? ¿Tendrá personajes las leyendas? CONFLICTO COGNITIVO ¿Escribieron alguna vez una leyenda con estos personajes?	20



PERU

Ministerio
de EducaciónVice ministerio
de Gestión PedagógicaDirección General
de Educación Superior y
Técnico ProfesionalINSTITUTO DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
José Crespo Castillo*"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"***PROPÓSITO :**

Hoy escribiremos una leyenda de nuestra selva peruana haciendo uso los divertí dados, para la creación de nuestro álbum de leyendas de la selva.

Establecemos nuestros acuerdos para trabajar en armonía.

Nuestros acuerdos

- Compartimos nuestros materiales para trabajar en armonía.
- Respetamos la participación de nuestros compañeros.

- Damos a conocer los normas sanitarias de COVID-19
- Damos a conocer los criterios de evaluación

Atención simultanea /grupo en clase

PLANIFICACION

- Se indica a los estudiantes que para escribir una leyenda primero debemos planificar utilizando el cuadro de planificación.

¿Qué escribiremos	¿Para quién escribiremos?	¿Para qué escribiremos?
Una leyenda	Maestra compañeros	Para narrar los sucesos de una leyenda teniendo en cuenta los divertí dados.

- Se retroalimenta a los estudiantes sobre las leyendas a través de las preguntas ¿Qué partes tiene una leyenda?
- **Introducción, nudo y desenlace**
- Formamos grupos
- Damos las explicaciones claras a los niños sobre los materiales a trabajar Divertí dados, constará de 3 dados.
- Dado 1: personajes
- dado 2: paisaje
- dado 3: animales de la selva.
- luego explicamos cómo realizaremos nuestra producción de leyendas (**atención simultanea**)
- luego los estudiantes saldrán en grupos lanzaran los dados y la imagen que les salga , les daremos en pequeñas imágenes que será de apoyo para su creación de leyendas

TEXTUALIZAMOS

- Los estudiantes escriben un primer borrador. Durante la textualización se orienta a los estudiantes en el uso de las mayúsculas el punto la redacción y la ortografía y el
- uso de los conectores a la hora de realizar sus leyendas, etc.

REVISION

- Solicitare que intercambien sus leyendas, para que se revisen entre ellos y mejoren lo necesario.
- Luego entre todos revisamos las leyendas , si está escrito correctamente , coherencia ,orden , sin esta escrito en estrofas , titulo , autor del poema

DESARROLLO
(Procesos pedagógicos: Gestión y acompañamiento pedagógico)
(Procesos didácticos)



Ministerio
de Educación

Viceministerio
de Gestión Pedagógica

Dirección General
de Educación Superior y
Técnico Profesional



"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

	• Revisamos los signos de puntuación • Solicito que peguen sus leyendas en nuestro periódico mural. • Felicitamos el trabajo • Revisamos si su cumplió el propósito y los acuerdos	
CIERRE (Procesos pedagógicos: Evaluación)	¿Cuál fue nuestro propósito de hoy? ¿Qué hemos aprendido? ¿Cómo aprendiste? ¿Qué materiales usaste para aprender? ¿Te gusto lo que aprendimos? ¿Cómo lo pondremos en práctica? Felicitó a cada uno de mis estudiantes por haber aprendido y poner toda su creatividad para aprender a escribir.	10
INSTRUMENTO DE EVALUACION: Lista de cotejo		

¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?

¿Qué avances tuvieron los estudiantes?	
¿Qué dificultades tuvieron los estudiantes?	
¿Qué aprendizajes debo reforzar en la siguiente sesión?	
¿Qué actividades, estrategias y materiales funcionaron y cuáles no?	
Otras observaciones	

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA:



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN HUANCAYO
UGEL NEGRINDO PRADO
(CURRÍCULO NACIONAL, 2019)
(MINEDU, 2020)
Pror. Nilton F. Vega Soto
DIRECTOR

DIRECTOR

MAESTRA DE AULA
MARIBEL ARAUJO DELGADO

MAESTRA DE PRÁCTICA
YOLANDA ARRATEA ESPINOZA

ESTUDIANTE
ANGÉLICA ALVARADO GARGATE

ESTUDIANTE
MARICARMEN GUZMAN ARAUJO

ESTUDIANTE
SANTOS ROMERO FLORINDA LUCERO

ESTUDIANTE
VÁSQUEZ CAJAS DANITZA LISBETH



Ministerio
de Educación

LISTA DE COTEJO

Vicerrectoría
de Gestión Pedagógica

Unidad de Educación Superior y
Técnico Profesional

INSTITUTO DE EDUCACIÓN
SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO
José Crespo Castillo



"AÑO DEL FORTALECIMIENTO DE LA SOBERANÍA NACIONAL"

NOMBRES Y APELLIDOS	ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN LENGUA MATERNA. 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.				NOTA
	CRITERIOS DE EVALUACIÓN				
	Describe sus leyendas de forma reflexiva. Adecúa al propósito y el destinatario a partir de su experiencia previa.	Organiza y desarrolla lógicamente sus palabras y relaciones entre sus tipos de conectores y vocabulario frecuente.	Separa adecuadamente sus palabras y utiliza algunos recursos ortográficos básicos para darle claridad y sentido a su leyenda de uso	Reflexiona sobre las ideas más importantes de sus leyendas, que escribe y explica acerca del uso de algunos recursos ortográficos según la situación comunicativa	
ACUÑA RAMIREZ, Kimberly Madrid	C	C	C	C	C
ALCA SANTILLAN, Britner Hernán	C	B	C	B	B
APOSTOL SABOYA, Yojan Neymar	B	B	B	B	B
AQUINO TRUJILLO, Leymin Hangover	B	B	B	B	B
ARAUJO ISUIZA, Danny Miyery	B	B	B	B	B
ATACHAHUA RAMOS, Aylen Milagros	B	B	B	B	B
CAMACHO NIETO, Tatiana	B	B	B	B	B
CASTAÑEDA CALDERON, karelin Angie	B	B	B	B	B
CRUZ AMBROSIO, Yuri Yarith Isabel	B	B	B	B	B
0 DAZA SALAS, Janita Estrella	B	B	B	B	B
1 ECHEVARRIA RAMOS, Adriano Argen Matias	B	B	B	B	B
2 FLORES VALDIVIA, Harvey	B	B	B	B	B
3 GALLO RUIZ, Andrey Alexander	B	B	B	B	B
4 GAMARRA CAQUI, Gino Leo dan Abilio	A	A	A	A	A
5 GARCIA PEZO, Lians Patricio	A	A	A	A	A
6 HUANCA REYES, Úrsula	A	A	A	A	A
7 INOCENTE RUIZ, Diana Shamila	B	B	B	B	B
8 LINO RENGIFO , Nina	A	A	A	A	A
9 MORALES FRETTEL, Reik Frederick	B	B	B	B	B
10 NODRE PORTALATINO, Rafael Román	B	B	B	B	B
11 PADILLA CORDOVA , Liam Thiaguito	B	B	B	B	B
12 PAIMA MELGAREJO, Iker Jared	B	B	B	B	B
13 RIVERA CAJAS, Yulieth Mariana	B	B	B	B	B
14 ROJAS MORALES, Neri Gisela	B	B	B	B	B
15 ROJAS VASQUEZ, Kinsú Tiara	B	B	B	B	B
16 ROJAS VASQUEZ, Robben James	B	B	B	B	B
17 SABINO FERNANDEZ, Gino Erick	B	B	B	B	B
18 SANTIAGO PALOMINO, Jhon Edgar	B	B	B	B	B
19 TRIGOSO DURAND, Ílan Wilson	A	A	A	A	A
20 TORRES MEJIA, Yoshira	B	A	B	B	B
21 ESTRADA VILLANUEVA, Dylam Estefano	C	B	C	B	B
22 VILLANUEVA ESTRELLA, Sochi Nicol	A	A	A	A	A

LEYENDA			
Inicio C	Proceso B	Logro A	Logro destacado AD
0 - 10	11 - 13	14 - 17	18 - 20

JUNTOS, HACIA EL FORTALECIMIENTO

Anexo 7: Evidencia de la prueba de entrada y salida

1



mono

m m m m
m m m m
m m m m

m m M M

Escribe la letra "m" "M".

m m m m m m m m m
M M M M M M M M M

m → a → Ma ✓
m → e → Me ✗
m → i → Mi ✓
m → o → Mo ✓
m → u → Mu ✓

4. Escribe las sílabas en la línea de abajo:

ma me mi mo mu
ma me mi mo mu

• Lee las palabras siguientes:

Mamá amo mima momia Memo mío mía
mami ama eme miao humo Mía mui
mí Mahoma mui Meo maneo mioma amia

THAYER

2

Ordena las letras y escribe palabras. Amo / árame / momia / mio / mamá / miao / ama / mimo / mami.

amo

árame

momia

amo ✓

árame ✓

momia ✓

miao

mami

miao

miao ✓

mami ✓

miao ✓

ama

mimo

mami

ama ✓

mimo ✓

mami ✓

• Lee y encierra la palabra igual al modelo.

❖ Momia

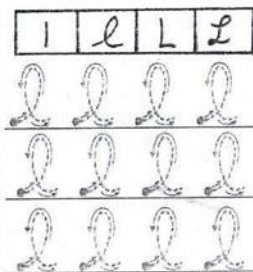
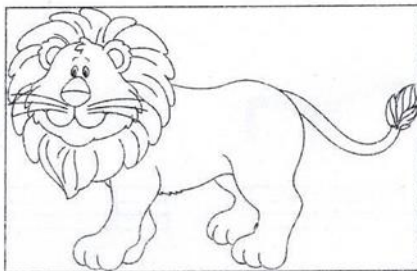
❖ Mamá

❖ Memo



Linea de la prueba

6

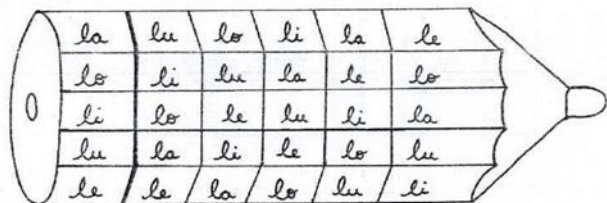


• Escucha la adivinanza

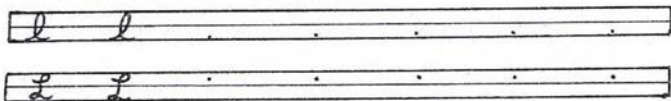
Si lo escribes como es
de la selva soy
si lo escribes al revés
me debes llamar Noel.
¿Quién soy?

león
león

• Lee las sílabas. Ahora pinta la sílaba igual al modelo de la izquierda.



• Traza la letra "l" minúscula y "L" mayúscula.



Enana Angeli González

7 palabras:

lu
pa

pa
lo

pi
la

lo
ma

pa
lo
ma

so
lo

pi
la

mu
la

Ordena las sílabas y forma palabras.

pa - ma - lo n _____
lo - po n _____
mue - la n _____
la - mu n _____
la - me n _____
lo - pa n _____
pul - pa n _____
la - o n _____
pul - po n _____

• Lee las palabras

Ola pulpo paloma malo polo púa loma
lama amapola Mala mula palo pila
lupa pala lápiz muela pela Milla

Enana Angeli González

POSTEST

THAYLER



mono

m m m m

m m m m

m m m m

m m M M

Escribe la letra "m" "M".

m m m m m m m m

M M M M M M M M

m → a → ma

m → e → me

m → i → mi

m → o → mo

m → u → mu

4. Escribe las sílabas en la línea de abajo:

ma me mi mo mu

ma me mi mo mu

Lee las palabras siguientes:

Mamá amo mima momia Memo mía mami

ama eme miao humo Mía mui mí Mahoma

mui Meo maneo mioma amia

2

Pool

- Ordena las letras y escribe palabras. Amo / áname / momia / mio / mamá / miao / ama / mimo / mami.

amo áname momia

mio mamá miao

ama mimo mami

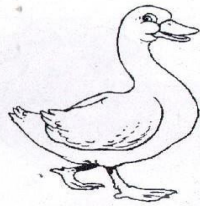
- Lee y encierra la palabra igual al modelo.

❖ Momia

❖ Mamá

❖ Memo





TAAYLEA

kato

P p P p

Traza la letra "P" "p"

P p P p P p

Ordena las letras y escribe palabras:

pome

puma

mie

mapa

apio

mamia

mima

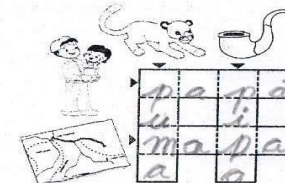
pupa

papa

Relaciona cada palabra con su dibujo.

a) apio
mamá
b) papá
Pepe
c) pie
papa

Completa el crucigrama.



En el siguiente pupiletras busca y encontrarás estas palabras:

mapa
apio
mamá
enano
miau

A	M	I	A	U	E
E	A	I	O	U	N
A	P	I	O	P	A
M	A	P	A	A	N
M	A	M	A	M	O

- Escribe el nombre de las figuras:



sapo



mesa



sopa

$$\begin{array}{r} 2+ \\ 3 \\ \hline 5 \end{array}$$

suma

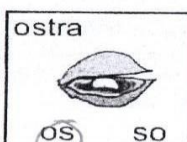
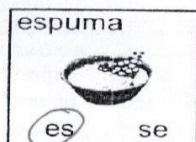
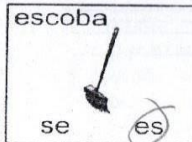
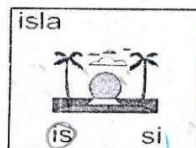


osé



sd

- Encierra la sílaba con que comienza cada nombre:



THAYLER 9

- Ordena las sílabas y forma palabras:

la

is

→ isla

pa

as

→ aspa

- Une y forma palabras:

me

la

isla

sa

so

sopa

is

sa

mesa

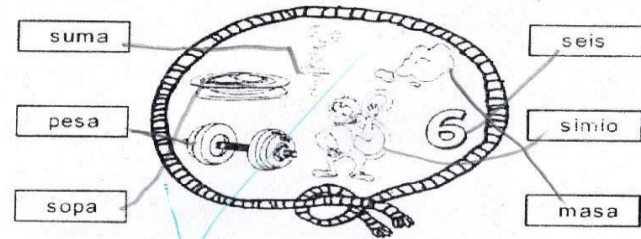
pa

la

sala

10

Observa los dibujos que están dentro de la sogá. Luego, une cada dibujo con la palabra que le corresponda.



Lee las palabras

Asoma amasa asume alma
mulisa alisal ilusa sumas maleza
pelusa aliso súmala apio espuma

IMÁGENES

Imagen 1



El grupo de trabajo elaborando los materiales llamados “pupiindio”, el cartero silábico, siluetas, caja mágica, divertidados.

Imagen 2



La tesista Lucero, pegando letras en chapitas en el “pupindio”.

Imagen 3



Demostración de la cajita mágica para la ejecución del trabajo de investigación.

Imagen 4



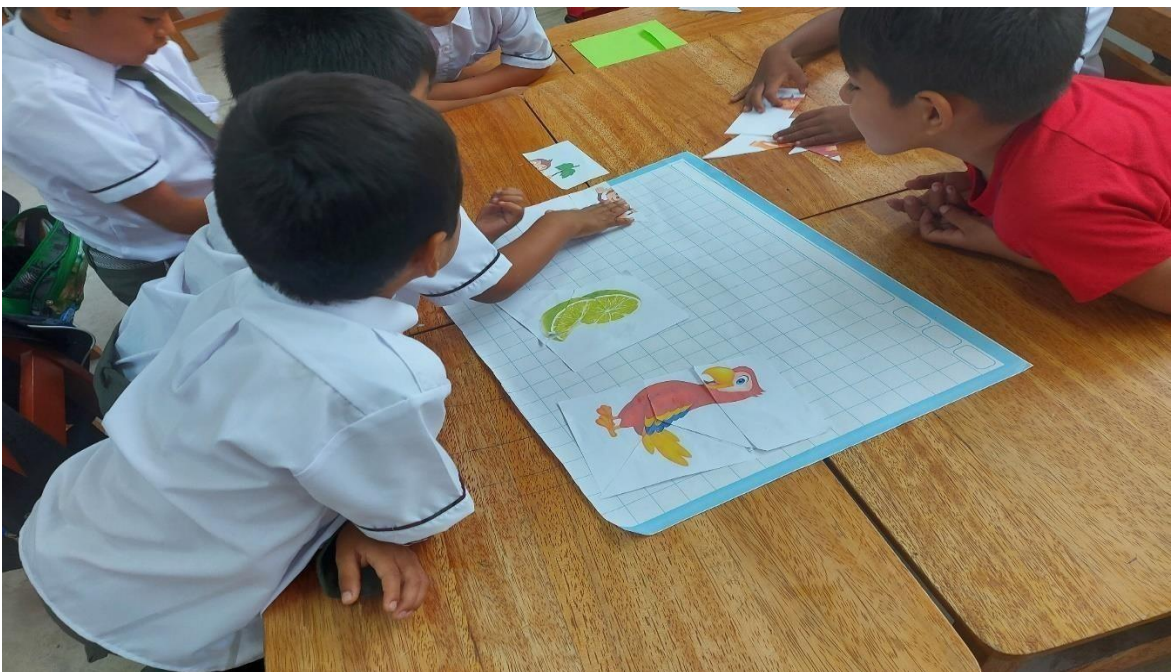
Los niños del segundo grado de la I. E. Primero de Mayo, formando palabras con el material “cartero silábico”

Imagen 5



Un grupo de estudiantes del segundo grado creando sus cuentos a través del material didáctico “siluetas”.

Imagen 6



Los estudiantes del segundo grado escribiendo creando sus cuentos a través de Las siluetas

de los de ancondimon
el leon come limón

El mono emiliano
camina con
su mamá

El loro que
vive en al
corio

Mingolo
pat Nido
vovula BINO

EL ORO LE PIC
AL MONO

si pre

La estudiante del segundo grado utilizando el material didáctico del cartero silábico para formar palabras

Imagen 9



Los niños del segundo grado uniendo las imágenes para escribir un poema dedicado a la bandera.

Imagen 10



Una niña del segundo grado haciendo uso del material didáctico “divertí dado” para describir las diferentes características del material.

Imagen 11



Los niños formando palabras encontradas en el material didáctico “el cartero silábico”.

Imagen 12



Imagen 13



Una estudiante transcribe las palabras encontradas en el material didáctico “pupindio”.

Imagen 14



Los estudiantes escribiendo en el tablero las palabras encontradas en el material didáctico “pupi indio”.

Imagen 15



Un estudiante ubicando la palabra en el tablero del “pupiindio”.

Imagen 16



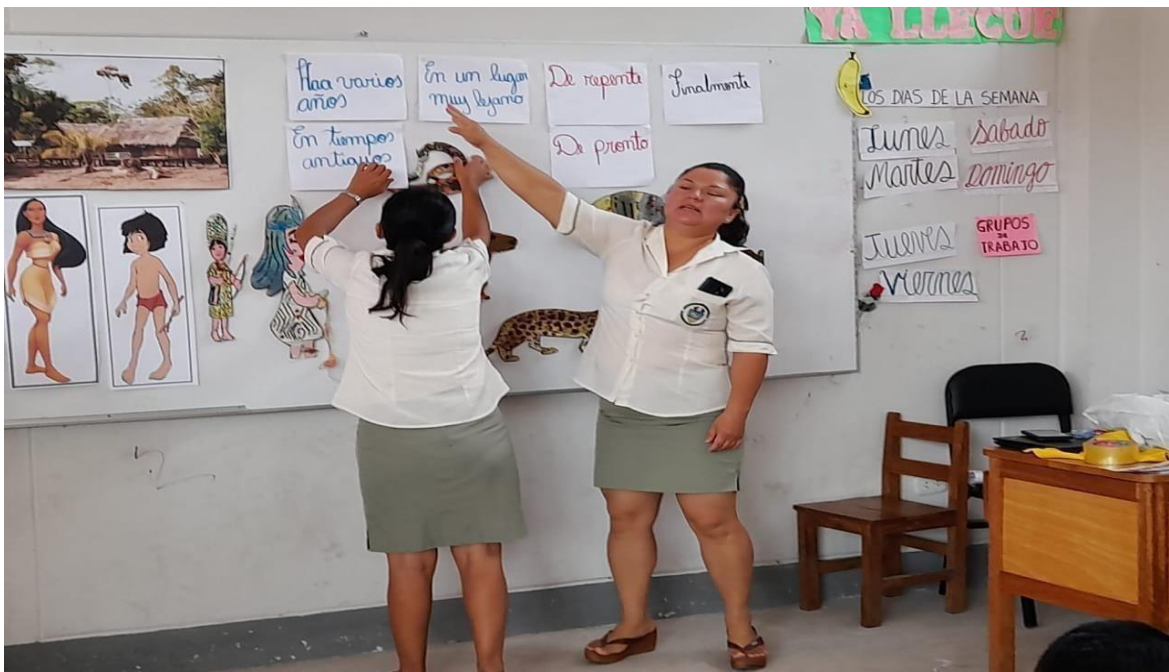
Los estudiantes del segundo grado sacando las letras del tablero “pupi indio” para luego formar, escribir y leer las palabras.

Imagen 17



Los estudiante del segundo grado en grupo forman nuevas palabras encontradas en el “pupi indio”.

Imagen 18



El grupo de investigación (Lizbeth Vásquez Cajas y angélica Alvarado Gargate) explicando el proceso de creación de narraciones haciendo uso del materialdidáctico “las siluetas”.

Imagen 19



Las tesistas Alvarado Gargate, Angélica y Lucero Santos Romero mostrando las imágenes para que los niños creen sus cuentos haciendo uso del material didáctico “divertidado”.

Imagen 20



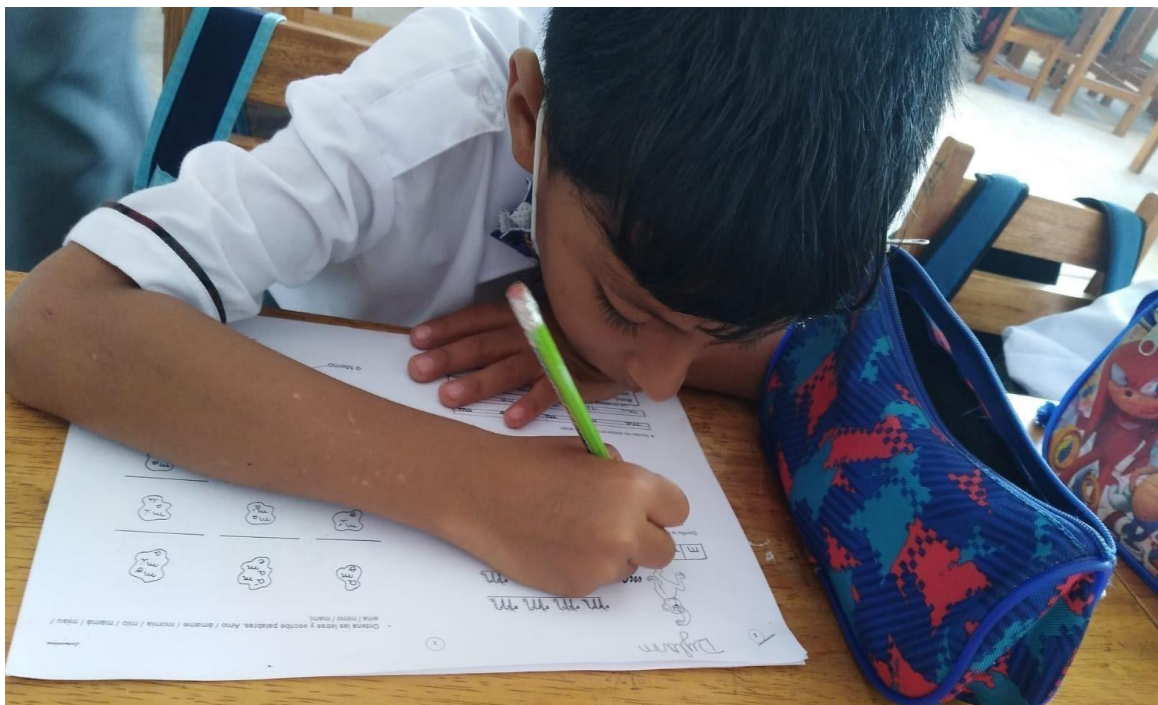
La tesista Guzmán Araujo, Maricarmen con los estudiantes del segundo grado haciendo uso del material didáctico del “divertí dado”.

Imagen 21



Las tesistas Lucero Santos y Maricarmen Guzmán haciendo uso del “divertidado”; así mismo, explicando el procedimiento para que los estudiantes creen su cuento.

Imagen 22



Un estudiante resolviendo su examen de salida como evidencia del trabajo realizado.

The image shows a young girl with dark hair, wearing a white school uniform with a red and green plaid skirt, sitting at a wooden desk. She is focused on writing on a worksheet. She holds a yellow pencil in her right hand and is in the process of writing the letter 'm' on a line. The worksheet contains several exercises for the letter 'm':

- At the top, there are three rows of the letter 'm' for tracing, each with arrows indicating the stroke direction.
- Below that, there are three rows of the letter 'm' for writing practice, each with a large 'm' and a smaller 'm' for reference.
- On the left side, there are three rows of the letter 'm' for tracing, each with a large 'm' and a smaller 'm' for reference.
- On the right side, there is a drawing of a monkey and the word 'mono' written in a stylized font.
- At the bottom, there is a section titled 'Ordena las letras y escribe palabras. Amo / amame / mona / mba / mual / mual / mual / mual'.

The girl is looking down at her work, and the worksheet is placed on a wooden desk.

Anexo 9: Resolución de la aprobación de la tesis



IESPP "JCC"

Resolución Directoral N° 121-2023-DG-IESPP JCC-A

Aucayacu, 24 de julio de 2023.

VISTO:

El informe N° 040-2023-YAE-JUI-IESPP/JCC-A de la Jefatura de Unidad de Investigación donde hace de conocimiento que el Informe final de Investigación (tesis) titulado: **JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DE LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE AUCAYACU – 2021**, presentado por las egresadas ALVARADO GARGATE, Angélica Kristel, GUZMÁN ARAUJO, Maricarmen, SANTOS ROMERO, Florinda Lucero y VÁSQUEZ CAJAS, Danitza Lizbeth de la especialidad de Educación Primaria, promoción 2022, están aptas para la sustentación profesional; con un total de ciento setenta y ocho (178) folios útiles;

CONSIDERANDO:

Que, mediante Resolución Directoral N° 108-2023-DG-IESPP JCC-A, se aprueba el Informe final de Investigación (tesis) titulado: **JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DE LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE AUCAYACU – 2021**;

Que, la Resolución Directoral N° 0592-2010-ED, que aprueba las Normas Nacionales para la Titulación y otorgamiento de duplicado de Diploma de Título en carreras docentes y artísticas en Institutos y Escuelas de Educación Superior Públicos y Privados; en la parte V Disposiciones Específicas para la Obtención del Título Profesional;

Que, la Resolución Directoral N° 0408-2010-ED en lo que corresponde, precisa los Lineamientos para Titulación en los Institutos Superiores de Educación que aplican el Nuevo Diseño Curricular Básico de la Educación Superior; específicamente;

Que, estando a lo estipulado por Normas vigentes y lo dispuesto por el Órgano de Dirección de conformidad con lo establecido por la Ley N° 30512, Ley Institutos y Escuelas de Educación Superior y la Carrera Pública de sus Docentes y su Reglamento D.S. 010-2017-MINEDU y en uso de las facultades conferidas en la Resolución Directoral Regional N° 00256 de fecha 31 de enero de 2023 y demás normas vigentes;

SE RESUELVE:

PRIMERO.- AUTORIZAR la sustentación del Informe final de Investigación (tesis) titulado **JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIA DE LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE AUCAYACU – 2021**; ejecutado por las egresadas de la especialidad de Educación Primaria.

APELLIDOS Y NOMBRES

PROMOCIÓN

- | | |
|--------------------------------------|------|
| • ALVARADO GARGATE, Angélica Kristel | 2022 |
| • GUZMÁN ARAUJO, Maricarmen | 2022 |
| • SANTOS ROMERO, Florinda Lucero | 2022 |
| • VÁSQUEZ CAJAS, Danitza Lizbeth | 2022 |



IESPP "JCC"

SEGUNDO. – NOMINAR como jurado calificador a los docentes:

PRESIDENTE : Prof. Daniel Filomeno Rocano Almeida
SECRETARIO : Mg. Karen del Pilar Serrano Espinoza.
VOCAL : Prof. Yolanda Arratea Espinoza.

TERCERO.- COMUNICAR a los miembros del jurado evaluador e interesadas que la fecha de sustentación es el día jueves 27 de julio de 2023 a partir de las 10:00 a.m. Lugar: Sala de sustentación e Innovación.

CUARTO.- REMITIR presente Resolución Directoral a los nominados y las instancias de la institución para su conocimiento y demás fines.

Regístrese, Comuníquese y Cúmplase,



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
I.E.S.P.P. José Crespo y Castillo
AUCAYACU
Carlos E. López Clemente
DIRECTOR GENERAL

CELO/DG.
TMMT/Sec.