



**UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSTGRADO**

**TESIS**

**PROGRAMA JUEGO Y APRENDO PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA  
DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA,  
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN”,  
DE CUTERVO – CAJAMARCA, 2016.**

**PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRA  
EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**AUTOR**

**Br. ALVARADO BERRÍOS MARIA ELENA**

**ASESOR**

**MG. MANUEL RAMOS DE LA CRUZ**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN  
GESTIÓN Y CALIDAD EDUCATIVA**

**CHICLAYO – PERÚ**

**2016**

**PÁGINA DEL JURADO**

.....  
Mg. Jackeline Margot Saldaña Millán  
Presidente

.....  
Mg. Juan Manuel Anton Pérez.  
Secretario

.....  
Dr. Manuel Ramos de la Cruz  
Vocal

## DECLARACIÓN JURADA

Yo, MARIA ELENA ALVARADO BERRIOS egresado (a) del Programa de Maestría (x) Doctorado () Maestría en Administración de la Educación de la Universidad César Vallejo SAC. Chiclayo, identificada con DNI N° 44689830

DECLARO BAJO JURAMENTO QUE:

Soy autor (a) de la tesis titulada **PROGRAMA JUEGO Y APRENDO PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA DE LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA, DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN”, DE CUTERVO – CAJAMARCA, 2016.**

1. , la misma que presento para optar el grado de: Maestro en Administración de la Educación.
2. La tesis presentada es auténtica, siguiendo un adecuado proceso de investigación, para la cual se han respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas.
3. La tesis presentada no atenta contra derechos de terceros.
4. La tesis no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
5. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falsificados, ni duplicados, ni copiados.

Por lo expuesto, mediante la presente asumo frente a LA UNIVERSIDAD cualquier responsabilidad que pudiera derivarse por la autoría, originalidad y veracidad del contenido de la tesis, así como por los derechos sobre la obra y/o invención presentada. En consecuencia, me hago responsable frente a LA UNIVERSIDAD y frente a terceros, de cualquier daño que pudiera ocasionar a LA UNIVERSIDAD o a terceros, por el incumplimiento de lo declarado o que pudiera encontrar causa en la tesis presentada, asumiendo todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse de ello. Así mismo, por la presente me comprometo a asumir además todas las cargas pecuniarias que pudieran derivarse para LA UNIVERSIDAD en favor de terceros con motivo de acciones, reclamaciones o conflictos derivados del incumplimiento de lo declarado o las que encontrar en causa en el contenido de la tesis.

De identificarse algún tipo de falsificación o que el trabajo de investigación haya sido publicado anteriormente; asumo las consecuencias y sanciones que de mi acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo S.A.C. Chiclayo; por lo que, LA UNIVERSIDAD podrá suspender el grado y denunciar tal hecho ante las autoridades competentes, ello conforme a la Ley 27444 del Procedimiento Administrativo General.

Chiclayo, 18 de diciembre de 2017

Firma: \_\_\_\_\_

Nombres y apellidos: MARIA ELENA ALVARADO BERRIOS

DNI: N° 44689830

## **DEDICATORIA**

A mi querida madre Leoniza, a mi amado hijo Ronald Abel y a mi respetada madrina Clemencia Del Carmen, por darme seguridad y confianza ante grandes retos personales y profesionales.

María Elena

## **AGRADECIMIENTO**

Al personal administrativo y docente de la Universidad César Vallejo, por su dedicación a la formación permanente del magisterio peruano, especialmente cajamarquino, mediante estudios de post grado. De manera particular, al Mg. Manuel Ramos De La Cruz, por saber conducirnos mediante su apoyo técnico a la terminación de esta tesis y lograr obtener el Grado de Maestría en la mención, Administración de la educación.

María Elena

## PRESENTACIÓN

La tesis, “Aplicación del Programa juego y aprendo para mejorar la lectoescritura de los estudiantes de segundo Grado de Educación Primaria, de la I. E. “Nuestra Señora de la Asunción”, del distrito y provincia de Cutervo (Cajamarca), durante el año 2016”, realizada entre los meses de agosto y diciembre, por su condición de investigación cuasi experimental, con dos grupos (experimental y control) y una muestra de 64 niños y niñas, ha permitido demostrar, primero que el programa juego y aprendo, además de propiciar entretenimiento y goce, condiciona progresivamente operaciones mentales como la motivación, integración, creatividad, comunicación y participación individual y grupal de los alumnos y, en segundo lugar, influye positivamente en el desarrollo de la capacidad de lectoescritura, porque combina intencionalmente actividades motrices y mentales, es decir, es un trabajo que fusiona práctica, teoría y práctica activando operaciones neuromotrices básicas, lo que es más, haciendo lo que más les gusta a los niños: jugando.

La verificación estadística de los resultados ha sido mediante la técnica “t” estudiantes, la cual, utilizando la media aritmética y la desviación estándar, aprueba la hipótesis alternativa de trabajo, siguiendo rigurosamente los cronogramas y las actividades de resultados efectivos, en el logro del primer paso positivo que necesariamente tiene que dominar todo escolar para su paso por la escuela: aprender a escribir y leer bien y de manera entretenida.

Por esta razón, dejamos el poder a la comisión evaluadora para su revisión, aprobación y difusión bajo la responsabilidad de la autora y el asesor del estudio, quienes garantizamos que está bajo las normas del Protocolo de Grados y Post Grado de la Universidad César Vallejo.

La autora

## ÍNDICE

	Pág.
DEDICATORIA	i
AGRADECIMIENTO	ii
PRESENTACIÓN	iii
ÍNDICE	iv
ÍNDICE DE TABLAS	vi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	vii
RESUMEN	viii
ABSTRAC	ix
INTRODUCCIÓN	x
<b>CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b>	
1.1. Planteamiento del problema	13
1.2. Formulación del problema	15
1.3. Justificación	15
1.4. Antecedentes	17
1.5. Objetivos	23
1.5.1. Objetivo general	23
1.5.2. Objetivos específicos	23
<b>CAPITULO II: MARCO TEÓRICO</b>	
2.1. Teorías que sustentan el trabajo de investigación	25
2.1.1. Teoría psicolingüística de Goodman	25
2.1.2. Teoría del Juego de Piaget	26
2.1.3. Teoría Sociocultural de Vigotsky	28
2.1.4. Programa de juegos escolares	30
2.1.5. Los juegos escolares	33
2.2. La lectoescritura	39
2.3. Marco Conceptual	44
<b>CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO</b>	
3.1. Hipótesis	47
3.2. Variables	47
3.2.1. Variable independiente. Programa juego y aprendo	47
3.2.2. Variable dependiente: Lectoescritura	47
3.2.3. Operacionalización de variables	48

3.3.	Metodológico	49
3.3.1.	Tipo de estudio	50
3.3.2	Diseño de investigación	50
3.4.	Población y muestra	50
3.5.	Métodos de investigación	51
3.6.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	52
3.7.	Métodos de análisis de datos	52
	<b>CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN</b>	
4.1.	Descripción de resultados	56
4.2.	Discusión de resultados	67
4.3.	Contrastación de la Hipótesis	69
	<b>CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS</b>	
	Conclusiones	72
	Sugerencias	73
	<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	74
	<b>ANEXOS</b>	77



## ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
<b>TABLA 1:</b> Población de estudio.	51
<b>TABLA 2:</b> Muestra de estudio	52
<b>TABLA 3:</b> Validación de instrumentos.	53
<b>TABLA 4:</b> Nivel de lectoescritura de los estudiantes del grupo experimental, según el pre test.	56
<b>TABLA 5:</b> Nivel de lectoescritura de los estudiantes del grupo de control, según el pre test.	57
<b>TABLA 6:</b> Nivel de lectoescritura de los estudiantes del grupo experimental, según el post test.	58
<b>TABLA 7:</b> Función motivadora de los juegos, en los estudiantes del grupo experimental, según la ficha de observación.	59
<b>TABLA 8:</b> Función recreativa de los juegos, de los estudiantes del grupo experimental, según la ficha de observación.	60
<b>TABLA 9:</b> Función cognitiva del juego, en los estudiantes, según la ficha de observación.	61
<b>TABLA 10:</b> Función integradora del juego, de los estudiantes del grupo experimental, según la ficha de observación.	62
<b>TABLA 11:</b> Nivel de lectoescritura de los estudiantes del grupo control, según el post test.	64
<b>TABLA 12:</b> Estadígrafos sobre la lectoescritura del pre test y post test del grupo experimental de los estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción”, de la provincia de Cutervo - Cajamarca, durante el año 2 016.	64
<b>TABLA 13:</b> Estadígrafos sobre la lectoescritura del pre test y post test del grupo control de los estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción”, de la provincia de Cutervo - Cajamarca, durante el año 2 016.	68
<b>TABLA 14:</b> Comparación de los estadígrafos sobre la	

lectoescritura del post test del grupo de experimento y grupo de control de los estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción”, de la provincia de Cutervo - Cajamarca, durante el año 2 016.

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

	Pág.
<b>GRÁFICO 1:</b> Nivel de lectoescritura de los estudiantes del grupo experimental, según el pre test.	56
<b>GRÁFICO 2:</b> Nivel de lectoescritura de los estudiantes del grupo de control, según el pre test.	57
<b>GRÁFICO 3:</b> Función motivadora de los juegos, en los estudiantes del grupo experimental, según la ficha de observación.	58
<b>GRÁFICO 4:</b> Función recreativa de los juegos, de los estudiantes del grupo experimental, según la ficha de observación.	59
<b>GRÁFICO 5:</b> Función cognitiva del juego, en los estudiantes, según la ficha de observación.	61
<b>GRÁFICO 6:</b> Función integradora del juego, de los estudiantes del grupo experimental, según la ficha de observación.	63
<b>GRÁFICO 7:</b> Nivel de lectoescritura de los estudiantes del grupo experimental, según el post test.	64
<b>GRÁFICO 8:</b> Nivel de lectoescritura de los estudiantes del grupo control, según el post test.	65

## RESUMEN

El presente estudio, “Aplicación del Programa juego y aprendo en la lectoescritura de los estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción” de Cutervo, 2016. Se realizó con el objetivo de validar el “Programa juego y aprendo”, que consiste en la cronogramación de diversas actividades lúdicas de recreación y entretenimiento, adaptadas como medios motivadores de lectura y escritura de textos. El problema de investigación se formuló de la siguiente manera: ¿Cómo influye el Programa juego y aprendo en la lectoescritura de los estudiantes del Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción” de la provincia de Cutervo, Cajamarca, durante el año 2016? La investigación es aplicada, con diseño cuasi experimental. La muestra de estudio estuvo conformada por 64 estudiantes distribuidos en grupo experimental y de control. Los instrumentos de recojo de información lo constituyeron una ficha de observación y un test de conocimientos. Para interpretar los resultados, los datos se procesaron mediante el método estadístico, de igual modo, la verificación de hipótesis a través de la técnica “t” student.

Se determinó que el “Programa juego y aprendo”, influye positivamente en el aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes.

Palabras claves. Programa juego y aprendo y lectoescritura.

## **ABSTRACT**

The present study, "Application of the Game Program and I learn in the reading and writing of the Second Degree students of Primary Education, of the Educational Institution" Our Lady of the Assumption "of Cutervo, 2016. It was carried out with the objective of validating the" Program I play and I learn ", which consists of the chronogramming of various recreational and entertainment activities, adapted as motivating means of reading and writing texts. The research problem was formulated in the following way: How the Game Program influences and I learn in the reading and writing of the students of the Second Degree of Primary Education, of the Educational Institution "Our Lady of the Assumption" of the province of Cutervo, Cajamarca , during the year 2 016. The research is applicative, with quasi-experimental design. The study sample consisted of 64 students distributed in experimental and control group. The information collection tools were an observation card and a knowledge test. To interpret the results, the data were processed using the statistical method, likewise, the verification of hypotheses through the "t" student technique.

It was shown that the "Play and Learn Program" positively influences the learning of the students' literacy.

Keywords. I play and learn, and reading and writing.

## INTRODUCCIÓN

La tesis, “Aplicación del Programa juego y aprendo en la lectoescritura de los estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción” de Cutervo, 2016”, tiene como problema principal el bajo nivel de aprendizaje en lectoescritura de los niños y niñas, manifiesto en deletreo, silabeo, regresiones, vocalizaciones, inapropiada entonación en la lectura, así como dificultades para escribir letras, palabras y oraciones de los estudiantes que cursan los primeros ciclos de Educación Primaria y Secundaria, reflejándose en el bajo nivel de logro de las capacidades de comprensión de textos escritos, revelados por estudios internacionales y nacionales.

Enunciado de problema de investigación: ¿Cómo influye el Programa juego y aprendo en la lectoescritura de los estudiantes del Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción”, de la provincia de Cutervo, durante el año 2016?, cuyo objetivo principal es determinar la influencia de juegos escolares programados, considerados estimulantes o motivadores de la práctica de la lectura y escritura, como operaciones neuromotrices que se activan mediante relaciones interpersonales.

El objeto de estudio es el proceso de enseñanza aprendizaje del área de comunicación y el campo de acción el programa de juegos y la práctica de la lectoescritura.

La investigación es cuantitativo-aplicativa, con diseño casi experimental, por lo que la primera actividad del proceso fue la aplicación del pre test de conocimientos, aplicado con el objetivo de determinar el nivel de aprendizaje de los alumnos. Posteriormente se aplicó la ficha de observación del programa propuesto y, finalmente el post test.

Métodos empleados: el analítico-sintético en la identificación de los antecedentes de estudio, teorías, conceptos, clasificación de datos y relaciones entre variables; inductivo-deductivo, en la identificación de la problemática local, nacional y mundial, formulación del problema, objetivos, hipótesis, indicadores e instrumentos de recojo de datos y análisis estadístico; histórico que ayudó a secuenciar cronológicamente los antecedentes, las tendencias del problema educativo y los procesos a seguir; sistémico necesario en secuenciación de los

procesos de investigación, elaboración de la tesis, conclusiones y sugerencias; Interpretativo en la significación de los resultados y las sugerencias; estadístico que permitió el procesamiento de los datos en tablas y gráficos, entre otras funciones.

La tesis se compone de los siguientes capítulos:

Capítulo I. Problema de investigación. Contiene el planteamiento de la problemática, enunciado del problema, justificación del estudio, antecedentes y formulación de los objetivos.

Capítulo II. Marco teórico. Comprende los fundamentos teóricos de la investigación y el marco conceptual de las variables de estudio.

Capítulo III. Marco metodológico. Considera las hipótesis de estudio, definición de las variables, operacionalización, metodología o tipo y diseño de investigación, población y muestra de estudio, métodos de investigación, técnicas e instrumentos de recojo de datos y técnicas e instrumentos estadísticos.

Capítulo IV. Resultados y discusión. Contiene la descripción e interpretación de los datos, discusión de resultados, prueba de hipótesis, conclusiones y sugerencias.

# **CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**



# CAPÍTULO I

## PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1. Planteamiento del problema

Las limitaciones de los sistemas educativos formales, de manera especial del nuestro, tienen su origen en la deficiente mediación de los procesos de codificación y decodificación de mensajes de todas las áreas o campos del conocimiento, por su puesto, sin excluir los inapropiados canales de comunicación que pueden estar sumando fuerzas a este problema educativo. En otras palabras, están fallando los mecanismos, estrategias metodológicas y recursos de lectura y escritura de textos escritos y orales básicamente y, en esto, los mediadores, es decir, el docente, los pares, padres de familia y los demás actores, tienen gran responsabilidad, llegando al extremo de creer que la lectura y escritura es solamente tarea del docente, especialmente del área de comunicación. Sin embargo, todos saben que la lectura es la puerta principal de entrada al conocimiento, experiencias, pensamientos o la cultura de la humanidad, que está fuera de las mentes, guardados en recursos físicos (libros, revistas, crónicas, cartas, informes, pergaminos, etc.), creados por los hombres, a modo de almacenes de cultura.

El problema educativo de esta tesis es el deficiente aprendizaje de lectoescritura de los estudiantes, al empezar los estudios básicos, especialmente en el III ciclo de Educación Básica Regular, manifiesto en delecteo, silabeo, regresiones, entonación inapropiada, discordancia e incoherencia de los conceptos, incomprensión de los mensajes, etc., lo cual conlleva al desinterés y fobia por la lectura y, por su puesto, bajos calificativos en las evaluaciones, lo más crítico, abandono de los estudios.

Los temas centrales de este estudio son la lectoescritura y los juegos relacionados con el aprendizaje de esta competencia, también el programa de los juegos.

En el contexto mundial, existen estudios sobre lectoescritura, sobre todo, en el logro de los niveles de aprendizajes de decodificación o comprensión lectora. La prueba PISA, por ejemplo, informa que los países con mayores logros en lectura (V y IV nivel) son Singapur, Corea, China Taipei, Japón Finlandia, entre otros, pero al mismo tiempo, denuncia que los países con más bajos niveles de lectura son Indonesia, Perú, Colombia y otros (PISA, 2012). Por otro lado, según (Gutiérrez & Montes, s.f.), los países con mayor hábito lector permanente del mundo son Japón, con más de 90% de pobladores, Alemania con 67% y Corea con 65%. Este mismo estudio informa que los países latinoamericanos tienen el menor hábito lector del mundo, por ejemplo México se ubica en el penúltimo lugar de los 108 países estudiados con un promedio de dos personas cada 100 con hábitos lectores constantes. Estas referencias estadísticas constituyen un buen testimonio para inferir las causas estructurales de este problema, que no deja de ser prioritario en los trabajos de investigación científico.

En el ámbito nacional, los datos que difunde la prueba PISA, es un referente del bajo nivel de lectura literal e inferencial de textos escritos del sistema educativo peruano, Perú ocupa los últimos lugares de la escala valorativa. Este informe se ha convertido en la causa principal de la reforma educativa y la implementación de programas costosos, cuyos efectos no son trascendentes en más de una década de ensayos y tanteos. El problema de la lectoescritura es didáctico y pedagógico, mientras que las reformas son políticas educativas manejadas por intereses externos. Lo más crítico es que esta dificultad tiene efectos directos en el aprendizaje de otras ciencias o áreas escolares, como la Matemática, Ciencias naturales, Ciencias sociales, arte, etc., porque todas pasan por la lectura de textos. Otra evidencia importante de esta brecha educativa, es la evaluación censal de estudiantes (ECE), que se aplica en el mes de noviembre, hace más de 10 años. Al respecto la ECE 2015, informa que cerca de 50 de cada 100 estudiantes de segundo grado de Educación Primaria comprenden lo que leen en el nivel satisfactorio.

En la localidad, es decir para la UGEL Cutervo, según la ECE 2015, el 37.7% de niños y niñas logran nivel satisfactorio de lectura. Este problema no es diferente en los alumnos de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción”, razón por la cual se utilizó como unidad de estudio de esta investigación, al realizarse el estudio cuasi experimental, el pre test demostró que no son muchos los que leen con fluidez, sino la mayoría, como veremos más adelante.

## **1.2. Formulación del Problema**

¿Cómo influye el Programa juego y aprendo en la lectoescritura de los estudiantes del Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción” de la provincia de Cutervo, Cajamarca, durante el año 2 016?

## **1.3. Justificación**

Este estudio por ser cuasi experimental ayudó a descubrir dos resultados. Uno el bajo nivel de lectura de los niños y niñas que cursan el segundo grado de primaria y el otro, el efecto de las estrategias lúdicas en la mejora de la capacidad de lectoescritura. Es decir, aplicando juegos los pequeños despiertan la curiosidad de buscar el mensaje de los textos, sobre todo de fábulas, cuentos y mitos.

**Justificación práctica.** Valiéndose del interés que tienen los niños por el juego y por escuchar fábulas, cuentos y otros textos narrativos, se ha logrado aplicar el programa de juegos para despertar el interés por los contenidos de los textos narrativos. En el experimento, los alumnos leyeron textos y los convirtieron en juegos o jugaban y luego escribían el texto referente al juego. Los niños valoraron los textos y leían, primero con cierto control e insistencia y luego voluntariamente. Por esto, esta tesis reconoce como medio o estrategia para leer, los juegos. Es más, promueve la comunicación oral, gestual y escrita.

**Justificación metodológica.** La investigación es de tipo cuasi experimental, con dos grupos de estudio, uno de experimento y otro de control. En el

proceso de trabajo se programaron juegos y a su vez lecturas, o viceversa. Por lo tanto, el juego se convierte en una buena estrategia metodológica en este estudio, porque la mayoría de niños y niñas mejoraron su interés por la lectura, siempre y cuando ésta contenga o se traduzca en juego.

Esta tesis, es importante porque proporciona a los maestros una estrategia que ayuda a desarrollar la comunicación oral, escrita y gestual, además artística o lúdica, que puede servir para mejorar este problema crónico de la educación en esta institución educativa, como de otras.

**Justificación pedagógica.** En el aspecto pedagógico, esta investigación contribuye a estimular y proponer alternativas de desarrollo de la formación del perfil lector y comunicativo aplicando secuencias lógicas, orientados por el programa de juegos. Esto hace que los pequeños permanezcan activos y concentrados en los juegos y la búsqueda de los mensajes que contiene los juegos, como de escribirlos después. Otro elemento interesante es la vivencia de hechos, el entretenimiento y la comunicación, como elementos estructurales básicos de la formación del niño.

**Justificación social.** En el plano social, este trabajo de investigación atiende en el sentido interpsicológico o social en la comunicación, los pensamientos, deseos, ideas por medio del juego o haciendo lo que más les gusta a los pequeños. Ayuda a poner en práctica valores, formas de convivencia, lo intrapsicológico, concepciones sociales e individuales, y hacen del aula y la escuela un centro atractivo.

**Justificación filosófica.** El estudio es importante porque clarifica el pensamiento de la lectura y escritura no como tarea exclusiva de los profesores en el área de Comunicación, sino que es función de todas las áreas y de diferentes acores; porque mediante la relación de actividades lúdicas y lectoescritura, los niños y niñas superan conflictos, miedos, fobias y se motivan por a leer y escribir textos. Finalmente, demuestra que ambas categorías: lectura y escritura tienen que fusionarse a su vez.

## **1.4. Antecedentes**

### **A nivel internacional**

Balanta y Díaz (2015), en la tesis, Aplicación de estrategias lúdicas en el fortalecimiento de la lectura y escritura de los estudiantes de 3° grado de la I. E. “Carlos Holguín Mallarino”, concluyen que es bajo el nivel de aprendizaje de lectura y escritura de los alumnos, debido a problemas arrastrados de los grados anteriores o que desde el inicio no se han proporcionado las estrategias previas para asegurar buenos desempeños, demostrando que no están en condiciones de leer con fluidez, peor comprender el texto. Sin embargo, al aplicar estrategias lúdicas como leer cuentos, narrar tradiciones, leer y escribir, etc., lograron mayor participación e intervención en la lectura, así como leer mejor, porque mostraron interés, acción o participación, por lo que consideramos que esta estrategia fue motivadora y recreativa para los alumnos y puede ser aplicada también por los padres de familia.

Se evidencia que las actividades lúdicas generan reacción permanente de los estudiantes y desarrolla las capacidades e interés por la lectura.

Reátegui y Vásquez (2014) en la tesis, “Influencia del diseño y ejecución del Plan lector en los hábitos lectores, de los alumnos de Quinto Grado de Educación Primaria, de las instituciones educativas públicas de Punchana”, concluyen que el diseño y ejecución del Plan lector, elaborado con textos seleccionados por los estudiantes, de acuerdo a sus intereses, influye positivamente en los hábitos lectores y en la actitud lectora de la mayoría de alumnos (56%) y mejora el nivel de aprendizaje de las áreas de estudios del grupo experimental.

Según este estudio, si se planifica y ejecuta el plan lector, con textos seleccionados por los niños y niñas, además se utiliza estrategias didácticas activas, mejora el hábito y la actitud lectora de la mayoría de estudiantes.

Matesanz (2013) en la tesis, La práctica de la lectura en estudiantes de Educación primaria, concluye que la práctica de la lectura constituye un factor importante en el desarrollo de la competencia lectora y comprensión de textos escritos; también cumple rol esencial en la relación entre el lector y texto. El desarrollo de la competencia lectora favorece el desarrollo personal y el conocimiento y la intervención del alumno en la sociedad. Relaciona escuela y trabajo, formación constante y el actuar permanente. Por ello, la lectura tiene que verse como una competencia transversal, con efectos en todas las demás áreas de estudios. Esto implica, que la enseñanza aprendizaje de la lingüística y la gramática son fundamentales para el desarrollo integral del hombre. Por esto, lograr un buen nivel de logro de aprendizaje de la lectura es asegurar el logro de los objetivos educativos de la Educación Básica. Las variables implicadas en la competencia lectora son codificación, decodificación, motivación, conocimiento gramatical, comprensión lectora, hábito lector. Es tarea del maestro, despertar el interés y motivación por la lectura permanente, estableciendo los prerrequisitos básicos en los estudiantes, desde lo anímico hasta la lectura fluida, comprensiva y reflexiva. Otro factor dominante es la adecuada selección de los textos de lectura y las medidas definitivas de avance de cada estudiante y, de esta manera, identificar las limitaciones y los avances. Finalmente este estudio aclara las lagunas que tienen los niños y niñas y de nosotros mismos en la enseñanza de la lectura.

Esta tesis enfatiza la necesidad de utilizar estrategias didácticas para desarrollar, primero la lectura y luego la comprensión lectora, así mismo para motivar la lectura y desarrollar los hábitos sobre ésta.

(Duarte, 2012), en la tesis, Influencia de la enseñanza y práctica de la lectura en desarrollo del comportamiento lector de los alumnos de Primer y Segundo Grado de Educación Primaria, concluye que la práctica de la lectura influye en comportamiento lector, sin embargo los profesores dedican limitado tiempo y no utilizan estrategias didácticas apropiadas que ayuden a despertar el interés por la lectura. Los docentes, justifican esta deficiencia responsabilizando a los educandos que no tienen gusto por la lectura. Es

muy débil el pensamiento y actuación colectiva de las maestras, así como no es posible que éstas intercambien experiencias. Entonces, un factor del bajo comportamiento lector es limitada práctica lectora, las mismas que son insuficientes para influir en el comportamiento lector de los pequeños. Por otro lado, la mayoría de estudiantes aprobados muestran bajo dominio cognitivo de la lectura, o sea son promovidos con serias dificultades en la lectura, porque las limitaciones lectoras de los alumnos no son trabajadas a tiempo. De igual modo, las bibliotecas instaladas en las aulas disponen de los textos suficientes, ni se han seleccionado antes de dejar a disposición de los lectores. Por lo tanto, los niños leen de manera esporádica y manifiestan que en el aula no se estimula la lectura, porque la docente se preocupa mayormente en actividades rutinarias y el trabajo lo hacen de manera individual.

Este estudio revela que las posibilidades de motivar el desarrollo del comportamiento positivo por la lectura, es imperceptible en actitudes personales y colectivas de los profesores, por lo tanto, son mínimas las condiciones para promover el comportamiento positivo hacia la lectura de los educandos.

Criollo (2012) en la tesis, influencia del rincón del cuento en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes de la Institución Educativa Diez de Agosto, del Cantón Santa Isabel, de la Universidad de Azuay del Ecuador, concluye que, el rincón del cuento influye significativamente en la práctica de lectoescritura de los niños y niñas.

Este trabajo deja entrever que el interés por establecer los vínculos entre la programación de lecturas recreativas y la lectoescritura de los niños y niñas es preocupación de los sistemas educativos que no han logrado controlar con éxito la lectoescritura.

(Cotom, 2012), en la tesis, “Relación entre psicomotricidad y la lectoescritura de los estudiantes del Colegio Villa Educativa”, concluye que la psicomotricidad está relacionada positivamente con la lectoescritura de los

estudiantes, porque los niños y niñas del grupo experimental aumentan su nivel promedio de dominio de la lectoescritura así mismo, la mayoría (77%) de estudiantes manifiestan cierto nivel de madurez de la práctica de lectura y escritura. La resolución de problemas, ejercicios y otras tareas permanentes motivan el logro de los aprendizajes y los estados emocionales, intelectuales y familiares de los educandos. En síntesis, las actividades psicomotrices estimulan los aprendizajes, el comportamiento lector, el rendimiento escolar de otras áreas escolares.

Cotom reporta que la relación positiva entre las capacidades psicomotrices y la lectoescritura de los alumnos, ahí donde los maestros programan actividades psicomotrices que motivan operaciones cognitivas y emocionales de los pequeños en la escuela y el aula.

En la tesis, “Influencia de la lectura y escritura en el aprendizaje escolar de los alumnos de 5° Grado de la Institución Educativa Básica “Pedro Bouguer” de la Parroquia Yaruquí, Cantón Quito, Pichincha”, concluye que donde los profesores dan poca importancia a lectoescritura los aprendizajes escolares son bajo, cuando se trata de aprender conocimientos abstractos de las áreas de estudios. De igual modo, si los materiales escolares no son motivadores o las estrategias didácticas de lectura no son apropiadas para relacionar causa y efecto. La falta de motivación y dinámicas participativas pueden generar complicadas limitaciones de la lectoescritura y comprensión de textos (Alcívar, 2013).

De manera similar, este autor da relevancia a los eventos motivadores y las estrategias didácticas participativas como procesos básicos para el dominio de la lectoescritura en las diversas áreas académicas.

Núñez (2011) en la tesis, “El inicio de la lectura de los estudiantes de primer grado de Educación Primaria”, concluye que la mayoría de estudiantes evaluados manifiestan que tienen dificultades para escribir palabras por cuenta propia, lo que no ocurre con el dibujo. Los niños y niñas están acostumbrados a copiar de la pizarra las palabras y la silabeoan o



escribir por su fonología. O sea, la mayoría de estudiantes al terminar el primer grado de estudios primarios aprenden a escribir relacionando fonema y grafema con las letras de sus nombres. La lectura de cuentos, además de facilitar la comprensión del mensaje, permite que el estudiante incursiones en el dibujo.

Es decir, las lecturas recreativas como los cuentos ayudan a escribir y decodificar textos escritos.

### **A nivel nacional**

Vásquez (2014) en la tesis, “Influencia del programa aprendemos jugando la decodificación de textos narrativos, de los estudiantes de 2° grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Lord Byron”, llega a la conclusión según la cual el nivel de comprensión de textos narrativos es mayor en el post test del grupo de experimento, a diferencia del pre test, donde los aprendizajes eran similares en ambos grupos.

Fiestas y Ugaz (2013) en la Tesis, “Influencia del programa L.E.A.O. en la lectura y escritura para mejorar la práctica de lectura y escritura de los estudiantes del Segundo Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10030 de “Naylamp”, llegan a concluir que el programa LEAO influye significativamente en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura, adaptada como propuesta pedagógica y didáctica.

La citada evidencia que sí es posible elevar significativamente las habilidades de lectoescritura haciendo uso de programas o estrategias metodológicas, tal como se demuestra en este estudio de la referencia.

Díaz y Silva (2012) en la tesis, “Aplicación de un programa de juegos recreativos para superar los problemas de lectoescritura de los estudiantes de tercer Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 11024, “Capitán FAP José Abelardo Quiñones”, concluye que la aplicación del

programa de juegos recreativos desarrolla significativamente las capacidades de lectoescritura de los alumnos del grupo de experimento.

De igual modo, este estudio parte de la tesis que la relación de los juegos recreativos, mejoran la práctica de la lectura y escritura si se sigue un programa riguroso de trabajo escolar centrado en actividades lúdicas. Se demuestra que el niño aprende mejor jugando.

Guzmán (2008) en la tesis, “Desarrollo de estrategias didácticas activas en la comprensión lectora de los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria, de la Institución Educativa “Sagrado Corazón”, provincia de Jaén”, informa que las estrategias didácticas activas y la lectura permanente, centradas en la inferencia, formulación de hipótesis, predicción de hechos, lectura rápida y lectura crítica desarrolla el hábito lector y mejora el nivel de comprensión lectora de los educandos, porque, al término del experimento, la mayoría de estudiantes, sí elaboran significados después de leer el texto.

Esta investigación corrobora la importancia y necesidad de la aplicación programada de estrategias didácticas que ayuden a fortalecer el desarrollo de la competencia lectura comprensiva de textos, porque si mejora la lectoescritura también mejora la capacidad de comprensión en los estudiantes.

### **A nivel Local**

López (2007) en la tesis, “Aplicación de técnicas y estrategias activas para mejorar las capacidades de lectoescritura en los alumnos del Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa N° 10605, de Saucepampa, de la provincia de Santa Cruz, llega a concluir que la utilización de técnicas y estrategias de participación activa desarrolla el aprendizaje significativo de las capacidades de lectoescritura.

Este trabajo se relaciona con la investigación acción y las experiencias directas en el desarrollo intencionado de las capacidades y destrezas de la lectoescritura, incluyendo actividades permanentes de los niños y niñas.

## **1.5. Objetivos**

### **1.5.1. General**

Determinar la influencia del “Programa juego y aprendo” en la lectoescritura de los estudiantes del Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción” de la provincia de Cutervo – Cajamarca, 2016.

### **1.5.2. Específicos.**

- Diagnosticar el nivel de lectoescritura de los estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria, a través del pretest.
- Diseñar el Programa Juego y Aprendo en la lectoescritura de los estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria.
- Aplicar el Programa Juego y Aprendo en la lectoescritura de los estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria.
- Comparar los resultados del Programa Juego y aprendo en el fortalecimiento de la capacidad de lectoescritura de los estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria, a través del pre y post tes.

## **CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO**

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Teorías que sustentan el trabajo de investigación**

##### **2.1.1. Teoría psicolingüística de Goodman**

Según Goodman, citado por Dubois (1991), la lectura y escritura consiste en una serie de procesos predictivos, electivos y autocorrectivos de los estudiantes durante el acto lector, considerando una serie de experiencias anticipadas, como la interacción con los textos, práctica de lectura permanente, construcción de significados, práctica de adivinaciones, lecturas seleccionadas, uso del lenguaje gestual o mímico, relación de las letras o grafías con sus sonidos y ciertas situaciones que presenta el autor, basado en la tesis que todo acto o hecho se puede codificar o escribir su mensaje.

Los sistemas neuropsicológicos se desarrollan de manera integrada entre la teoría y la práctica, por ello, el procesamiento de la lectura y la escritura tienen que verse como una actividad convergente y divergente, pero necesariamente complementarias. Sólo de esta manera, ayuda a afrontar las exigencias de las circunstancias externas del medio y la cultura y las necesidades internas o mentales, que exigen los retos de la vida moderna y post moderna.

Los logros de la lectoescritura son complicados pero fundamentales para comprender la cultura de los pueblos y se consiguen de manera intencionada, programada, planificada en todas las etapas, modalidades, niveles y ciclos de la educación. El reto es tener buenos lectores con capacidades, habilidades y destrezas, además objetivos y metas, bien determinados, pero de manera progresiva.

Diversos trabajos psicolingüísticos demuestran que, independientemente a la enseñanza aprendizaje de contenidos,

experiencias y teorías de cada una de áreas académicas, es fundamental aplicar estrategias didácticas que motiven la lectura permanente e incentiven la participación activa de los alumnos en clase. Para lograrlo es necesario considerar las capacidades interpersonales e intrapersonales de los alumnos. Esto implica que los mediadores deben descubrir primero las prioridades, intereses y capacidades previas y futuras sobre el acto de escribir y leer.

En síntesis, este estudio se basa en la teoría psicolingüística de Goodman, quien propone que la enseñanza de la lectoescritura debe ir más allá del simple acto de repetir letras y sonidos, sino relacionarlas con las situaciones presentes de los lectores, en este caso de los niños y niñas del III ciclo de estudios, donde el juego es la esencia de su quehacer diario.

### **2.1.2. Teoría del Juego de Piaget**

Para Piaget, el juego está presente en todos los estilos y formas de vivir, actuar, pensar e imaginarse del ser humano, sobre todo en la etapa de la infancia. Nada hace el niño sin relacionarlo con las actividades lúdicas. De este modo, éstas permiten los mecanismos de asimilación, equilibración y acomodación de los elementos o la realidad que se aprende cotidianamente, inclusive en las etapas posteriores de la vida.

Respecto al aprendizaje de los infantes, el chupar el dedo pulgar, apenas nace, luego coger las cosas o elementos y después arrojarlos o recogerlos cuando otros lo arrojan, más adelante, es un referente de los progresos lúdicos de los pequeños, activando los mecanismos de acomodación o ubicación estructural, tanto de las capacidades perceptivas y de los movimientos de las cosas o elementos que nos rodean y la asimilación de los conceptos de las cosas con las cuales interactúa el individuo. La etapa sensorio-motriz que pasa el ser humano, relaciona la asimilación de la realidad con la intervención de los esquemas sensorio-motores bajo dos condiciones: la asimilación como

función reproductora o repetición o imitación activa de las cosas reales y la asimilación mental o abstracta de los objetos a raíz de las percepciones sensoriales o incorporación de una acción real mediante conceptos. Así cada cosa es asimilada como algo que le sirve para chupar, agarrar, arrojar, recibir, etc.

Bajo los principios de asimilación, acomodación y equilibración que sustenta Piaget, el juego infantil, se define como el resultado de la participación y asimilación de aquello que genera vivencias, imaginación y creatividad, en la satisfacción de sus emociones y sentimientos de coger, agarrar, arrojar, recibir, balancear, etc., no por el sencillo acto de lograrlo sino por la satisfacción emocional que le produce, mejor dicho por la satisfacción funcional de sus actos y esfuerzos personales.

Según Piaget, los juegos se clasifican en:

- a) Juegos de ejercicio. En tanto permanezcan los mecanismos de acomodación sensomotora, que transcurre entre los dos y cuatro años de edad, o antes del pensamiento simbólico, cumple un rol importante las ficciones imaginarias, mediante las cuales las cosas se convierten en símbolos lúdicos o juguetes. La razón es que las cosas las tiene en su mente como imágenes a las cuales le da vida o existencia concreta. Es decir, a través de la imitación el niño es capaz de representar mentalmente la realidad mediante el llamado objeto simbólico, es decir por medio de la imitación empieza a construir imágenes simbólicas. Por ejemplo, convierte un palo en caballo o sustituye a éste en cualquier cosa que cabalga. Está listo para entrar en el segundo tipo de juegos: el simbólico.
- b) Juego simbólico. Es el paso de lo concreto a lo abstracto, iniciado ya en el juego sensoriomotriz. De este modo, este juego es ya una forma del típica del pensamiento de los niños y niñas demás de dos años de edad, que se logra a través de la asimilación y acomodación de las cosas concretas. Esto no implica renuncia al juego sensoriomotriz, sino el paso a una etapa superior del pensamiento, según el cual se

da significado abstracto a las cosas u objetos con las cuales actúa o ha actuado antes. Mediante la vida interpsicológica o la socialización del ser humano, se debilita el juego simbólico y da paso a los juegos reglados y otros más complejos.

- c) Juego reglado. Después del juego sensoriomotriz y del juego simbólico, éste último hasta es el preferido hasta los cuatro de edad. Luego de éstos, claro sin eliminar a los anteriores, aparece del juego sometido a reglas u orden secuencial de pasos que tiene cada actividad lúdica. Este pasa primero, por la etapa infantil y la segunda etapa con la educación primaria. Las reglas sustituyen a los símbolos, no en su totalidad, y son relevantes las competencias lúdicas, sobre todo cumpliendo las reglas o procesos secuenciales de cada juego y los acuerdos de los jugadores a lo largo de su ejecución. De este modo, la regla resulta la razón de la organización de los jugadores o las actividades lúdicas. Estas reglas norman las condiciones de la organización de los participantes de los grupos de juego y la selección de éstos pasa a ser un condicionante del juego, donde algunos estudiantes pasan a ser preferidos y otros excluidos, en base a las capacidades competitivas. Se busca asegurar la victoria deseada, a veces promovida por el propio colegio.

### **2.1.3. Teoría sociocultural de Vygotsky**

Según esta teoría los procesos psicológicos superiores, es decir, la motivación, imaginación, pensamiento, comunicación, etc., son procesos que se logran primero en la vida social o interpersonal que entabla el ser humano en su vida cotidiana, con el afán de atender los intereses del contexto social y personal. Los inicios de estos procesos empiezan muy temprano, por ejemplo, al señalar el niño con el dedo, que no es más un acto social de querer agarrar las cosas de su interés. Acá inicia, también la expresión de un deseo, sentimiento con el cual va interiorizando esta acción, conocida como representación de señalar, la cual es una forma de interrelacionarse con su entorno. Así, el niño transita, primero del acto social o interpersonal al intrapersonal o individual. En palabras de



Vygotsky, en el desarrollo del ser humano, toda función psicológica superior aparece en escena dos veces, antes en lo social y después a nivel personal. O sea, primero entre individuos y luego al interior de sí mismo. La lógica que va de lo social a lo personal es aplicable a todo tipo de aprendizaje y actividad humana, es decir, también a los procesos de atención, memoria lógica, asimilación de conceptos, formación de representaciones y aprendizaje de todo tipo, especialmente los que van de los saberes reales a los potenciales., aunque en este juego, la zona de desarrollo próximo (ZDP) es crucial, porque permite transitar de lo que niño o niña ya sabe o puede resolver de manera independiente de la ayuda de los demás hacia lo que quiere aprender. Esta zona está delimitada como un proceso netamente social y consiste en la ayuda, apoyo, guía que necesita el aprendiz, ya sea del maestro, otro adulto o de sus pares. En estas condiciones, la zona de desarrollo surge como la vía o camino para lograr el crecimiento individual a costa de lo social. Así, la distancia entre el saber real y el potencial está ocupada por la zona de desarrollo próximo, sin la cual no se logra desarrollar el pensamiento, aprender lo complejo o resolver situaciones también complejas, excepto que lo que quiere aprender sea simple o superficial, porque lo otro, se logra por mediación o de la ayuda de otro compañero más capaz. (De Zubiría, 1996)

El mayor aporte de esta teoría es que el aprendizaje, por ende el desarrollo, es un proceso social, no individual como proponen los constructivistas, sobre todo los seguidores de Piaget. Pero esto no es mera teoría, sino productos de experimentos y experiencias de diversas investigaciones que demuestran que por encima de lo individual está la interacción con los demás o el trabajo social. Sin duda, está demostrado que el estudiante aprende mejor si lo hace mediante trabajo cooperativo, solidarios, colaborativo entre pares u otros mediadores.

Vygotsky establece algunos principios:

- ✓ Tanto el aprendizaje como el desarrollo, como procesos mentales, se logra por interacción social colaborativa, cooperativa y solidaria y que no son enseñados, sino desarrollados
- ✓ La zona de desarrollo próximo, es el medio necesario para el diseño de realidades propias de un grupo, en el transcurso de las cuales, se brinda o recibe los apoyos a modo de andamio o de manera progresiva, ayudas que se van retirando cuando ya no son necesarias.
- ✓ Los maestros tienen que tener cuidado y son responsables directos, de los aprendizajes del contexto o entorno del niño y, después, de aquellos que están distantes. Pero ese contexto debe ser significativo cuando se aplique a una realidad determinada.

#### **2.1.4. Programa de juegos escolares**

Se llama programa a la organización de un conjunto actividades, tareas, recursos factibles de realizar, hecho a modo de propuesta o alternativa para resolver un determinado obstáculo, programa, dificultad e incertidumbre, siguiendo una secuencia lógica de pasos rigurosos, con participación social e individual de los sujetos. Un programa tiene carácter interdisciplinario, si es compatible a dos o más áreas de estudios.

Según, Martí (2003), programa es un plan o proyecto establecido que define los objetivos, orden o el horario de una actividad o trabajo. Conjunto de disciplinas que deben enseñarse en las diferentes etapas de escolaridad, de acuerdo con lo establecido.

Los programas, según su objeto de estudio, pueden ser:

- a) Adaptativo, cuando en la enseñanza lo programado es modificado durante su implantación para adecuarlo a las necesidades de los estudiantes.
- b) De ampliación, cuando está dirigido a los educandos que han adquirido los objetivos mínimos de conocimientos fijados por el docente y se quiere optar por aprendizajes más complejos según las capacidades de éstos, desarrollando actividades más llamativas.

- c) Programas diferenciados. Son aquellos que han sido elaborados para un determinado estudiante o un grupo concreto, pudiendo ser de carácter monográfico o hacer referencia a una materia y curso académico completo.
- d) Programas lineales, son aquellos que se utilizan en la enseñanza programada, que lleva a los aprendices a lograr los objetivos establecidos a través de una serie de pasos o ítems relacionados entre sí, proporcionando nuevos conocimientos de forma gradual.
- e) Programas ramificados. Es la técnica que emplea los ítems de elección múltiple para establecer si se han adquirido los conocimientos correspondientes a cada paso del aprendizaje.

Según la temporalidad, los programas se clasifican en:

- a) Programa de corto plazo. Son aquellos cuya duración remonta los 4 años. Se hace con fines de establecer lineamientos de política institucional. Ejemplo, el Diseño Curricular Nacional (DCN), los Proyectos Educativos Institucionales (PEI) y otros.
- b) Programa de mediano plazo. Pertenecen a esta clase, los documentos planificados con actividades a realizarse en el plazo de dos a cuatros años de duración. Ejemplo, los programas curriculares de centro (PCC), programas ambientales, programas de salud escolar, proyectos de innovación pedagógica, etc.
- c) Programación de largo plazo. Planifican tareas que deben realizarse en menos de dos años. Son programas operativos sujetos modificación, adaptación o renovación, de acuerdo a los resultados de la evaluación de su ejecución. Ejemplo, el Plan anual de trabajo (PAT), programación curricular anual, unidades didácticas, programas experimentales, programas de capacitación, sesiones de aprendizaje, entre otros.

Por su ámbito, la programación, también llamada, planificación puede ser:

- a) Nacional. Su propósito es ofrecer un programa global a integral del sistema educativo sobre el cual se formula una política educativa nacional en correspondencia con las políticas de desarrollo socio-

económico. Es decir, propone objetivos generales, metas y estrategias a nivel nacional que sirvan de referencia para la planificación de menor ámbito.

- b) Regional. Es un tipo de planificación que ejecuta las políticas educativas nacionales, adecuándolas a un contexto geográfico o a espacios específicos. Se toma en cuenta las características de cada región para articular los planes y programas diversificados.
- c) Local. Su naturaleza es eminentemente operativa y concreta. Es la que realiza cada institución educativa, UGEL, Instituto pedagógico, Tecnológico, Universidades.

Entre estos ámbitos se exige una articulación flexible, eficaz y bidireccional para afrontar el proceso de planificación regional y nacional.

Para diseñar un programa, el prioritario determinar el problema o los problemas que se quieren atender y en base a éste se establecen los componentes y los pasos a seguir.

De manera general se consideran los siguientes componentes:

- 1) Identificación del problema o estado de la situación real. Éste es el producto de un diagnóstico situacional, mediante entrevistas, encuestas, observación estructurada, test de conocimientos, test socio métricos, etc., o por el análisis FODA.
- 2) Determinación de la modelación del programa. Se refiere al diseño de un esquema base hecho teniendo en cuenta las teorías que lo sustentan, las estrategias y recursos que se utilizarán, los productos y su utilidad.
- 3) Determinación de objetivos y metas de trabajo. Éstos servirán de guía y orientación desde el inicio hasta el final, lo cual obliga una evaluación permanente y, a su vez, realizar las adaptaciones, modificaciones del programa.
- 4) Selección y programación de estrategias y recursos que sirvan de ayuda para superar los obstáculos en el logro de los objetivos y metas programadas. Implica realizar jornadas de capacitación

teóricas y prácticas sobre las actividades programadas, sobre todo realización de talleres de apoyo permanentes.

- 5) Ejecución del programa cumpliendo los pasos de manera rigurosa y lógica, además utilizando los recursos y las estrategias establecidas.
- 6) Evaluación del programa de manera periódica en la búsqueda del logro de los objetivos y actividades, según las capacidades, indicadores y temas establecidos.
- 7) Difusión de los productos o resultados.

#### **2.1.5. Los juegos escolares**

“Juego proviene del latín *jocus* o *iocus*: gracia, donaire, chanza. Acción de jugar, diversión. Recreación basada en diferentes combinaciones de cálculo o en la causalidad” (Ediciones científicas, 2009, p. 329).

De manera general, acerca del juego, Martí (2003) afirma que es la: “Actividad física o mental que practica el individuo para divertirse o entretenerse” (p.264).

El juego es una forma de actividad lúdica, junto a la danza, narración de cuentos, dramatización, deporte, entre otras. De este modo, en palabras de Mendoza (2011), “La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar), emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento. (...) la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos”. (p. 4, 5)

Es decir, ejecutamos actividades lúdicas cuando realizamos actividades de narración de cuentos, dejando que los niños y las niñas den rienda suelta a su imaginación y expresen sus emociones de acuerdo a lo que se está narrando. Otra forma lúdica, en el trabajo de la escuela,

es la realización de actividades de dramatización, donde los niños y niñas interpreten diversos roles dando márgenes amplios de libertad para su expresión y comunicación. De igual modo, la danza, el deporte, son también actividades de la dimensión lúdica siempre y cuando prime la expresión libre de emociones, donde exista alegría entre los participantes, donde ellos se sientan contentos de compartir esa actividad con otras personas.

En ese sentido, en un ambiente escolar, podemos realizar actividades lúdicas cuando generamos espacios no solo para jugar, sino también para escuchar música.

Por su parte, el juego educativo es aquel que contribuye al desarrollo físico o mental del niño a la vez que constituye un entretenimiento. Puede ser introducido en un programa educativo para contribuir a la consecución de objetivos de éste. Es decir, el juego tiene un papel muy importante en el desarrollo cognitivo del niño y, muy a menudo, un valor educativo para éste. El trabajo que realiza el niño en el grupo puede resultar muy entretenido para el niño o niña.

El niño se siente liberado de sus obligaciones cuando practica algún juego. Sin embargo, frecuentemente tiene que seguir algunas reglas o establecer él mismo, con lo que sin darse cuenta, se está preparando para las actividades cívicas, productivas, políticas, sociales que deberá realizar en la vida posterior. (Martí, 2003)

Los juegos relacionados con la lectoescritura son específicos y están orientados a combinar dos tareas: jugar y leer y escribir o leer y escribir y jugar, a modo de escenificaciones de los textos que leen y escribe. En este sentido, los juegos se convierten en estrategias escolares intencionalmente programadas para ser ejecutados en tiempos definidos, según la cronogramación considerada por el programa, con el objetivo de hacer entretenida la lectoescritura durante la sesión de aprendizaje.

### **A. Características de los juegos.**

- ✓ Es una actividad libre, en el sentido que tiene que ser a voluntad del jugador;
- ✓ Se organiza en base a reglas propias o las que establece el jugador;
- ✓ Es una forma de explorar, conocer y vivenciar la realidad social y cultural;
- ✓ Ayuda la afirmación psicológica del individuo;
- ✓ Es un buen medio para la socialización o incorporación del individuo al grupo;
- ✓ Tiene función integradora respetando las fortalezas y debilidades de los que juegan;
- ✓ Se puede realizar con materiales o no.
- ✓ Los juegos reglados, deben realizarse respetando las reglas dadas;
- ✓ No tiene ambiente definidos;
- ✓ Pueden adaptarse a situaciones especiales. En educación, al aprendizaje, rehabilitación, etc.;
- ✓ Es relajante y motivador.
- ✓ Lo practican los seres humanos de diferente edad.
- ✓ Tiene carácter universal. O sea, que lo practican personas de diferente cultura, estatus, condición, edad, etc.
- ✓ Es histórico. Viene practicándose desde la aparición de la humanidad, en momentos de óseo y ha evolucionado en su forma, contenido y propósitos;
- ✓ Es físico y mental.

### **B. Funciones de los juegos**

- ✓ Diferencia las fortalezas y limitaciones de las personas involucradas en el juego;
- ✓ Ayuda a explorar el mundo de los adultos, estén o no presentes;

- ✓ Estimula el desarrollo de las funciones psicológicas superiores: motivación, imaginación, memoria, pensamiento, comunicación.
- ✓ Mantiene activo e interesado a niños, adultos a ancianos;
- ✓ Diferencia las tareas de niños, adultos y ancianos; así como de varones y mujeres;
- ✓ Preparar o motivar tareas o acciones complejas.
- ✓ Promueve la creatividad individual y social.
- ✓ Estimula las operaciones mentales de raciocinio, pensamiento, imaginación;
- ✓ Potencia la memoria de largo plazo;
- ✓ Fortalece las habilidades comunicativas y críticas de manera libre y autónoma.

**C. Propiedades del Programa juego y aprendo.** Para la ejecución de este programa, se incluyen las siguientes características:

- 1) **Contextualización.** Es decir, las actividades y objetivos están adaptados a la realidad de los estudiantes y de la institución educativa, tratando de darle carácter vivencial y entretenido a las tareas que realicen los niños y niñas, en el marco de las normas de convivencia de esta institución.
- 2) **Integral.** Busca desarrollar las capacidades cognitivas, cognoscitivas, actitudinales, emocionales y afectivas de los alumnos, atendiendo la programación curricular del área de Comunicación y del año lectivo.
- 3) **Flexible.** Surge de las condiciones propias de cada institución educativa y permite su ajuste en el proceso de la aplicación adaptándose a la realidad personal, laboral y social de los estudiantes, docentes y directivos.
- 4) **Significativo.** Brinda una información o contenido coherente claro y organizado, orientado a la formación integral del estudiante partiendo de sus necesidades e intereses aplicables a su vida cotidiana. El aprendizaje de la lectoescritura servirá o beneficiará a otras áreas académicas.



- 5) **Motivador.** Despierta, estimula y direcciona voluntariamente el comportamiento del estudiante frente al proceso enseñanza - aprendizaje a través de la actividad lúdica.
- 6) **Abierto.** Se adecua a las transformaciones, permitiendo la modificación de los contenidos.
- 7) **Recreativo.** Proporciona entretenimiento y diversión sin dejar de cumplir con su papel educativo.
- 8) **Evaluable.** Permite la revisión continua del proceso y sus logros a través de seguimientos que permitan medir el grado de dificultad y mediante la crítica constructiva modificar las estrategias que no cumplan con los aprendizajes esperados.
- 9) **Pertinente.** Las actividades lúdicas son aplicables en función a las características y a la realidad de los estudiantes.
- 10) **Libre.** En el sentido de promover y utilizar juegos en los que los alumnos no se vean presionados para que participen, sino que lo hagan de manera voluntaria. Para ello, el docente desarrollará un clima ambiental de seguridad, confianza, respeto, tolerancia, ayuda estímulo individualizado y colectivo, propiciando el actuar autónomo en el marco de las orientaciones y limitaciones de las tareas escolares.

#### **D. Dimensiones del Programa de juegos.**

Las actividades lúdicas son importantes porque activan las dimensiones físicas y mentales de las personas. De ahí la importancia del viejo slogan griego: mente sana en cuerpo sano o viceversa.

Las dimensiones comprometidas en el programa juego y aprendo son:

- 1) **Dimensión cognitiva.** Sin duda, los juegos programados están orientados intencionalmente a la activación de la capacidad mental porque no existe juego al margen de las funciones neuropsicológicas. Por esto, los productos de los juegos programados son la creatividad, imaginación, pensamiento,

motivación, reflexión y valoración de lo que hace y se tiene que realizar como tareas complementarias.

- 2) **Dimensión recreativa.** En realidad, no existe juego que no sea entretenido y divertido para los jugadores, inclusive para los observan. Esta es su naturaleza. Lo importante de estos juegos es que, además, cumplen un rol educativo: aprender a leer y escribir.
- 3) **Dimensión integradora.** Los juegos imbrican el desarrollo cognitivo o mental, cognoscitivo o aprendizaje de conocimientos, actitudinal, en el sentido que permitirá valorar lo que es, hace, piensa y convive, bajo la guía de sus pares y docente, inclusive sus padres.
- 4) **Dimensión motivadora.** La función de los juegos es mantener interesado y activo al alumno, lo cual permitirá exteriorizar su comportamiento personal y social, tanto en el juego, como en el proceso de aprendizaje.

**E. Propósitos del Programa de juegos.** Los propósitos de la ejecución del programa juego y aprendo, son específicos:

- 1) Realizar juegos educativos guiados, para mantenerlos motivados, entretenidos y divertidos durante la sesión de aprendizaje. Por ello, los juegos son seleccionados y estructurados de acuerdo a los objetivos de la clase;
- 2) Relacionar las actividades lúdicas con la práctica de la lectoescritura de textos escritos, así mismo comprender los mensajes.
- 3) Desarrollar las capacidades, habilidades y destrezas mentales y motrices relacionadas con la lectoescritura de los estudiantes.

**F. Pasos de la estrategia del juego.**

Gálvez (2013), sostiene:

El juego es una de las extraordinarias estrategias cuya influencia es decisiva en el desarrollo del niño porque facilita la internacionalización y construcción de los procesos psicológicos superiores, libera al niño de las coacciones formalistas a que se ve

sometido y, en formación de un conjunto de reglas y contenidos, la repercusión del verdadero sentido de la palabra, etc. (p. 427)

Según este autor los pasos de la estrategia del juego son:

- 1) Preparación y organización. Consiste en organizar a los estudiantes, instruir y sugerir el cumplimiento de las reglas, definir los roles y forma de intervención, distribuir instrumentos, realizar demostraciones previas y delimitar el escenario.
- 2) Ejecución del juego. Consiste en realizar la actividad en el marco de sus reglas y uso de materiales, donde el profesor es guía o mediador, en el cumplimiento de los objetivos, desempeño, participación de juego.
- 3) Finalización. Se realiza paulatinamente sin causar daño a los participantes. De hacia lo más lento, con respiraciones aeróbicas prolongadas, con juegos de relajación, pequeños desplazamientos o movimientos musculares caminando o sentados.
- 4) Evaluación. Será de tipo diagnóstica para determinar las condiciones biospicasociales de cada alumno, de proceso para valorar los roles e intervenciones de los participantes y de salida con el objetivo de seguir las reglas de relajación y velando el bienestar del estudiante.
- 5) Metacognición. Es la reflexión individual sobre el juego, determinando lo que aprendieron, las fortalezas y debilidades y los compromisos de mejorarlos.

## **2.2 La lectoescritura**

“Leer, del latín legere, lectum: leer. Recorrer la vita lo escrito para enterarse de ello. Interpretar un texto” (Ediciones científicas, 2009, p. 346).

Según Martí (2003), la lectura consiste en leer, es decir, interpretar en voz alta o mentalmente un texto escrito. Manera de interpretar un acontecimiento o una situación. Versión o interpretación que se hace de un texto” (p. 274).

## **A. Tipos de lectura.**

- 1) Lectura corrida. La que se hace rápidamente para poder extraer una idea general de lo que se recoge en un escrito.
- 2) Lectura expresiva. La que se hace en voz alta tratando de dar más realismo y expresividad a lo que se lee, mediante el uso de gestos y adecuando la entonación a las diferentes situaciones.
- 3) Lectura interpretativa. La que se hace detenidamente para poder captar todo lo que se expresa en un texto sin pasar por alto detalles.
- 4) Lectura reflexiva. La que se hace razonadamente expresando nuestras apreciaciones de aceptación o rechazo.
- 5) Lectura silenciosa. La que se hace en voz baja, mejor sin expresar sonidos.
- 6) Lectura regresiva. Ocurre cuando el lector repite la lectura de la palabra, la oración o párrafo porque perdió concentración o entendió algún concepto.

Por su parte, la escritura es un sustantivo, derivado del verbo escribir, donde escribir, es la como la capacidad de representar las palabras, pensamientos, ideas, imaginaciones, deseos, sentimientos, emociones, experiencias o conocimientos utilizando letras u otros signos trazados en papel u otra superficie. De este modo, la escritura es el texto codificado con letras, palabras, oraciones, párrafos, bajo normas gramaticales, sintácticas, morfológicas, semánticas e inclusive sometido a las normas APA (Asociación de psicología americana), con el objetivo de emitir mensajes e información diversos.

Todo texto escrito tiene su mensaje, el cual depende de la intención u objetivo comunicativo del escritor o del autor.

## **B. Tipos de textos.**

Por su origen.

- ✓ Textos primarios. Es creación uno o más autores, producto de sus imaginaciones (narraciones), vivencias (descriptivos), investigaciones

(científicos o explicativos y argumentativos), experiencias (explicativos), interpretaciones (interpretativos), pensamientos críticos (ensayos), creencias (religiosos), deseos (solicitudes), etc.

- ✓ Textos de recopilación. Cuando uno o más escritores recopilan ideas, pensamientos, experiencias, interpretación, creaciones de textos primarios.
- ✓ Textos traducidos. Son aquellos que habiendo escrito en determinado idioma, son traducidos a otros idiomas.

Por su contenido.

- ✓ Descriptivo. Describir es caracterizar con detalle los hechos, fenómenos y procesos naturales y culturales trascendentes.
- ✓ Narrativo. Narrar es contar hechos, fenómenos o procesos ficticios o reales, imaginativos existentes en la naturaleza, la sociedad y el pensamiento. Pertenecen a estos textos los cuentos, fábulas, novelas, etc.
- ✓ Informativo. Son los que detallan sucesos, hechos o fenómenos observables o no, por ejemplo noticias, informe de logros o limitaciones.
- ✓ Argumentativo. Se caracterizan por explicar hechos, fenómenos o procesos utilizando sustentos o fundamentos científicos o de otro tipo. Pertenecen los textos históricos, artículos científicos, tesis.
- ✓ Ensayo. Son textos de opinión sobre una determinada realidad observable o no. Expresan el punto de vista del autor.

La fusión de la escritura y la lectura conforman la lectoescritura, a la cual definimos como la capacidad de leer y escribir al mismo tiempo. Son dos procesos neuropsicológicos diferentes, hasta opuesto, pero necesariamente complementarios o convergentes, dado que solamente escribir no tiene sentido, como tampoco lo es solo escribir.

### **C. Problemas de lectoescritura**

Como se ha dicho, la lectoescritura son procesos de naturaleza concatenada. Son inseparables y funcionan concatenadamente, porque escribir es una operación de naturaleza neuromotriz o física controlada

por el cerebro, mientras que leer es básicamente mental, intelectual o neuropsicológica. Su naturaleza neuropsicológica y neuromotriz la convierte en inseparables y desligables en el proceso de comprensión de los mensajes escritos.

El problema de la lectoescritura surge justamente cuando el docente separa o da mayor importancia a la lectura o escritura en la escuela, afectando el aprendizaje de otras áreas nacen los problemas del sistema educativo, con efectos en matemática, ciencias, ciencias sociales, arte, etc. Al que no lee ni escribe o simplemente lee o escribe se llama analfabeto.

Las principales limitaciones de la lectoescritura son:

- Deficiente lectura fluida, generada por delecteo, silabeo, regresiones, vocalizaciones y otras.
- Lectura lenta.
- Bajo nivel de comprensión de textos escritos.
- Escaso hábito lector.
- Escaso conocimientos de técnicas de lectura.
- Limitado conocimiento de técnicas de comprensión lectora.
- Necesidad de utilizar señalizadores (dedo, lápiz, etc.)
- Lectura expresiva o en voz alta o vocalizando.
- Problemas de aprendizajes (dislalia, dislexia, discalculia, disgrafia y otros) desatendidos por las autoridades.
- Limitaciones expresivas u orales de los estudiantes.
- Limitaciones en el manejo de la gramática, como prerrequisito para la lectura y comprensión de textos escritos.
- Bajo nivel de desarrollo de operaciones neuropsicológicas relacionadas con la lectura y escritura.
- Bajo nivel de dominio de teorías, conocimientos relacionados con la lectura y escritura.

#### D. Dimensiones de la lectoescritura.

La lectoescritura tienen las siguientes dimensiones:

- a) **Escritura correcta de palabras.** Es una operación compleja de carácter neuromotrices, mediante la cual se coordina la actividad cerebral y motriz a su vez. El desarrollo de esta operación requiere de técnicas apropiadas, persistencia en el tiempo o práctica permanente. Comprende a su vez tres procesos:
- ✓ **Dominio grafo-motriz.** El grafo-motricidad es una propiedad o logro de la coordinación motora fina, a través de la cual el estudiante logra trazar, graficar, diseñar dibujos o repasar plantillas de figuras, dibujos, diagramas u otros. Su contribución es el dominio la caligrafía o escritura correcta de letras o palabras.
  - ✓ **La ortografía.** Consiste en escribir correctamente las palabras, oraciones, párrafos o textos, aplicando textualmente las reglas o normas gramaticales, sintácticas, morfológicas y ortográficas. Es decir, utilizar letras mayúsculas y minúsculas según los casos, tildar palabras, usar signos de puntuación donde corresponden, además, enlaces o cromatizadores de manera adecuada, en la elaboración de textos.
  - ✓ **La comunicación de textos.** Consiste en utilizar en forma apropiada las palabras o conceptos en la expresión oral o hablada y en la redacción escrita de documentos. Es convertir la comunicación oral o escrita en instrumentos para describir, narrar, explicar, argumentar e interpretar ideas, pensamientos, conocimientos, experiencias, etc.
- b) **Conciencia fonológica y gráfica.** Consiste en la capacidad, habilidad o destreza del individuo para reconocer, diferenciar, cohesionar grafías o letras y con su respectivo sonido en las palabras, conceptos o términos que utiliza en la comunicación expresiva o escrita. Es decir, establecer la concordancia entre la grafía y el fonema.
- c) **Dominio de vocabulario.** Consiste en identificar, comprender y utilizar el significado de cada palabra o concepto en el momento de

la comunicación oral o escrita. Es crucial, porque a mayor dominio de vocabulario, mayor capacidad de producción de textos orales o escritos. Es más, mensajes precisos y claros.

**c) Lectura fluida.** Consiste en leer una velocidad apropiada, según el grado, ciclo y nivel de estudio del educando. También, leer respetando las reglas gramaticales, reglar ortográficas, signos de puntuación y sin cometer silabeos, deletreos, regresiones, vocalizaciones, etc.

**d) Comprensión lectora.** Además de leer y escribir bien, el estudiante o lector debe comprender literal, inferencial y críticamente el mensaje del texto. Para ello, se tiene que hacer uso de la memoria, el recuerdo la representación gráfica de la realidad.

### 2.3 Marco Conceptual

- 1) **Actividad lúdica.** Dimensión humana que proporciona momentos de entretenimiento, goce, disfrute emocional, recreación en el juego, danza, narración de cuentos, recitación de poemas, canto, etc.
- 2) **Aprender.** Consiste en asimilar, apropiarse o posesionarse de conocimientos, experiencias, información, actitudes y otros aportes culturales de la humanidad, según los intereses de los individuos.
- 3) **Comprensión crítica.** Es la capacidad de determinar los pros y contras del mensaje contenido en el texto. Conlleva a opinar, cuestionar, proponer alternativas.
- 4) **Comprensión inferencial.** Es la comprensión deductiva de los mensajes contenidos en el texto escrito. Es extraer ideas, pensamientos e intenciones del autor al margen que esté implícitos, sino de lo que quiere decir.
- 5) **Comprensión literal.** Llamada también textual, porque la comprensión o interpretación del texto se realiza en base a datos registrados que se leen en el documento.
- 6) **Escribir.** Consiste en codificar mensajes utilizando códigos, que pueden ser letras, signos, símbolos u otros, a fin de dar sentido al código utilizado.



- 7) **Juego y aprendo.** Consiste en relacionar los juegos y los aprendizajes al mismo tiempo. Por ejemplo, realizar el juego del gato y el ratón y escribirlo de manera sistemática.
- 8) **Jugar.** Es la actividad que proporciona entretenimiento realizando juegos individuales o grupales, previo cumplimiento de las reglas de éstos.
- 9) **Leer con fluidez.** Es leer respetando grafías, fonemas, signos, símbolos, reglas de puntuación y ortográficas contenidas en el texto que puede ser un libro, revista, periódico, carta, informe etc.
- 10) **Leer.** Es la capacidad de identificar los códigos, letras, sílabas, palabras contenidas en el texto, utilizando la observación visual táctil o gestual y pronunciarlos fonéticamente o gestualmente.
- 11) **Logro de aprendizaje.** Es el resultado positivo del estudiante, respecto al aprendizaje propuesto, en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- 12) **Neuromotriz.** Implica la fusión de la actividad cerebral o mental y los movimientos necesarios para realizar las representaciones de gráficos, dibujos, letras, palabras, etc.
- 13) **Problema de lectoescritura.** Es la capacidad humana de relacionar dialécticamente el acto de leer y escribir al mismo tiempo signos, símbolos, palabras, oraciones, párrafos o textos diversos.
- 14) **Problema educativo.** Es toda realidad que representa un obstáculo, limitación, incertidumbre en el proceso de enseñanza aprendizaje o que dificulta el logro de los aprendizajes previstos.
- 15) **Programa.** Consiste en un conjunto de actividades y recursos programados, los cuales se realizarán en un determinado espacio y tiempo, cuyos objetivos lo determinan el tipo de programa.

# **CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO**

## CAPITULO III. MARCO METODOLÓGICO

### 3.1 Hipótesis

La aplicación del Programa juego y aprendo influye significativamente en la lectoescritura de los estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción”, de la provincia de Cutervo - Cajamarca, durante el año 2 016.

### 3.2 Variables

#### 3.2.1 Variable independiente. Programa juego y aprendo

**Definición conceptual.** El programa juego y aprendo consiste en un conjunto de actividades recreativas programados, como estrategias de aprendizaje, para generar entretenimiento y motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectura y escritura de textos de los estudiantes.

**Definición operacional.** Consiste en la realización de diversos juegos programados para motivar la práctica de capacidades:

- ✓ Cognitivas
- ✓ Recreativas
- ✓ Integradoras
- ✓ Motivadoras.

#### 3.2.2 Variable dependiente: Lectoescritura

**Definición conceptual.** Consiste en la capacidad de escribir y leer correctamente textos escritos, a través de la representación de ideas, pensamientos, imaginaciones y deseos de los estudiantes.

**Definición operacional.** Es la secuencia de actividades ligadas a la práctica de la lectura fluida y escritura apropiada de los alumnos, teniendo en cuenta el dominio de la:

- ✓ Grafo motricidad fina

- ✓ Ortografía
- ✓ Fonología
- ✓ Vocabulario
- ✓ Fluidez
- ✓ Composición.

### 3.2.3 Operacionalización variables

#### Variable independiente

Variable	Dimensión	Indicadores	Valor			Instrumento
			Sí	A-V	NO	
Programa juego y aprendo	Capacidad motivadora	Participa en forma espontánea.	Sí	A-V	NO	Ficha de observación
		Participa de manera personal	Sí	A-V	NO	
		Participa de modo grupal	Sí	A-V	NO	
	Capacidad recreativa	Disfruta las actividades que realiza	Sí	A-V	NO	
		Muestra coordinación motora fina	Sí	A-V	NO	
		Manifiesta alegría dentro del grupo	Sí	A-V	NO	
	Capacidad cognitiva	Demuestra imaginación personal	Sí	A-V	NO	
		Domina la memoria a largo plazo	Sí	A-V	NO	
		Reflexiona sobre el juego	Sí	A-V	NO	
	Capacidad integradora	Muestra satisfacción en el juego	Sí	A-V	NO	
		Muestra actitud solidaria con los demás	Sí	A-V	NO	
		Respeto las diferencias de sus compañeros	Sí	A-V	NO	

## Variable dependiente

Variable		Dimensión	Indicadores	Instru- mento
Lectoescritura	Capacidad lectora	Capacidad fonética	Identifica grafemas del lenguaje oral	Test de conocimientos
			Escribe el grafema por su fonema	
			Escribe palabras por su fonema.	
		Dominio de vocabulario	Pronuncia correctamente las grafías	
			Usa palabras apropiadas en su expresión escrita.	
			Identifica el significado de las palabras	
		Lectura fluida	Lee en voz alta si silabear	
			Lee sin cometer regresiones.	
			No silabea cuando lee palabras	
			Autorregula sus errores lectores	
		Comprensión lectora	Comprende literalmente el texto	
			Comprende inferencias del texto	
	Comprende críticamente el mensaje			
	Capacidad escritora	Dominio grafo motriz fina	Escribe el grafema en forma correcta	
			Realiza trazos sobre líneas punteadas	
			Escribe palabras en forma correcta	
		Dominio de la ortografía	Identifica el acento de la palabra	
			Usa la regla de las mayúsculas	
			Usas reglas de puntuación	
		Capacidad de redacción	Escribe oraciones gramaticales cortas	
Usa enlaces de conceptos				
Escribe oraciones extensas				

## 3.3 Metodología

### 3.3.1 Tipo de Estudio

La investigación es cuantitativa de nivel aplicativo cuasi experimental con dos grupos intactos, donde el “Programa juego y aprendo” constituye la causa y la lectoescritura el consecuente. Es decir, la variable dependiente es la que sufre los efectos al término del tratamiento.

### 3.3.2. Diseño de Estudio

Esta tesis tiene diseño cuasi experimental, con dos grupos de trabajo: experimental y de control, sin observación de variables intervinientes.

GRUPO	Pre test	Tratamiento	Post test	Diferencia
G.E.	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>	D <sub>1</sub> : O <sub>2</sub> - O <sub>1</sub>
G.C.	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>	D <sub>2</sub> : O <sub>4</sub> - O <sub>3</sub>

#### Donde:

G. E. = Grupo experimental (aula de 2º grado "A")

G. C. = Grupo control (aula de 2º grado "C")

X = Variable independiente (Programa de juego Y aprendo).

O<sub>1</sub> y O<sub>3</sub> = Información de pre test de ambos grupos.

O<sub>2</sub> y O<sub>4</sub> = Información del post test de ambos grupos.

D<sub>1</sub> = Diferencia de promedio del post y pre test, grupo experimental

D<sub>2</sub> = Diferencia de promedio del post test y pre test, grupo control

### 3.4 Población y muestra

**Población de estudio.** La población la conformaron 95 estudiantes de segundo grado de Educación Primaria, representa el 100% de estudiantes, distribuido en tres secciones "A", "B" y "C", de la I.E. "Nuestra Señora de la Asunción".

Tabla 1: Población de estudio.

Grado y sección	Número de estudiantes	Porcentaje
Segundo grado "A"	32	34%
Segundo grado "B"	31	32%
Segundo grado "C"	32	34%
TOTAL	95	100%

FUENTE: Nómica de matrícula de estudiantes 2016.

**Muestra de estudio.** La muestra la constituyeron 32 estudiantes de segundo grado de Educación Primaria, que representa el 34% de alumnos.

Tabla 2: Muestra de estudio.

Grado y sección	Grupo	Número de estudiantes	Porcentaje
Segundo grado "A"	Experimental	32	34%
Segundo grado "C"	Control	32	34%
TOTAL		64	68%

FUENTE: Tabla N° 01

Los grupos se determinaron mediante la técnica del azar simple.

### 3.5 Métodos de investigación

- 1) **Método analítico-sintético.** Este método permitió la clasificación de antecedentes, teorías fundamentales, clasificación de la información, discusión de resultados y elaboración de las conclusiones.
- 2) **Método sistémico.** Ayudó a consolidar el diseño de la tesis, redacción de conclusiones en base a la relación del problema de investigación, objetivos, hipótesis, variables e indicadores.
- 3) **Método histórico.** Permitted identificar y valorar los antecedentes de estudio, las tendencias del problema educativo, los aportes de la APA, los informes estadísticos de las evaluaciones internacionales, nacionales y locales, entre otros aspectos.
- 4) **Método interpretativo.** Necesario en inferencia de los significados, ideas principales, mensajes considerando los datos y resultados estadísticos sistematizados en tablas y gráficos.
- 5) **Método estadístico.** Su aporte es el procesamiento estadístico de los datos en tablas y gráficos estadísticos, determinación de las medidas de tendencia central, medidas de dispersión y coeficiente de variación en la verificación de la hipótesis.

### 3.6 Técnicas y procedimientos de recolección de datos

- 1) **Ficha de observación estructurada.** Se aplicó una ficha de observación estructurada de 12 ítems de alternativa cerrada, con el objetivo de conocer las actitudes, conocimientos, ventajas de la aplicación del programa juego y aprendo.
- 2) **Test de conocimientos.** Consiste en un cuestionario estructurado con alternativas, sobre el aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes. El test ha sido validado a través de la técnica juicio de expertos. Para ello se solicitó su apreciación de los docentes (tabla N° 03).

Tabla N° 3: Validación de instrumentos.

<b>NOMBRE DE VALIDADORES</b>	<b>RESULTADO</b>
<b>Mag. BERTA SALVADOR GUERRERO</b>	EXELENTE
<b>Dr. MIGUEL ANGEL VASQUEZ CASTRO</b>	EXELENTE
<b>Mag. JACKELINE BENITES MESTANZA</b>	EXELENTE

- 3) **Fichaje.** Se utilizaron fichas textuales, bibliográficas y resumen para recoger información, conocimientos, teorías y principios sobre los juegos y la lectoescritura, para el marco teórico, antecedentes y la descripción de la problemática.

### 3.7 Métodos de análisis de datos.

- 1) **Tabulación de datos.** Los datos ordenaron y distribuyeron en frecuencias absolutas y porcentuales, mediante tablas de doble entrada, con el propósito de interpretar los resultados.
- 2) **Gráficos.** Los gráficos han servido para representar mejor las frecuencias que reflejan los resultados del estudio.



- 3) **Medidas de tendencia central.** A través de la media aritmética se logró establecer los niveles promedio del logro de aprendizajes de la lectoescritura de los alumnos.
- 4) **Medidas de dispersión.** La determinación de la variabilidad de los valores según la media aritmética se ha logrado mediante la medida de desviación estándar. Y, de esta con la media aritmética se obtiene el coeficiente de variación, con lo cual se reconoce el tipo de grupos de estudio.
- 5) **“t” de student.** Esta técnica ha contribuido en la verificación de la hipótesis de trabajo, mediante la cual se valida la hipótesis alternativa. Los resultados finales están avalados ética y estadísticamente por procedimientos rigurosos aplicados desde la recolección de los datos y el procesamiento de la información. Por lo que, garantizamos que las conclusiones finales son verdaderas, verificables y demostrables por el método científico.

Estadística de Prueba “t” de students.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Fuente: (Hernández, 2006, 461)

Donde:

$\bar{x}_1$  = Media aritmética del post test;

$\bar{x}_2$  = Media aritmética del pre test;

$S_1^2$  = Desviación estándar del post test;

$S_2^2$  = Desviación estándar del pre test.

$n_1$  y  $n_2$  = Tamaño de la muestra del post test y del pre test.

# **CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

## CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 4.1 Descripción de Resultados

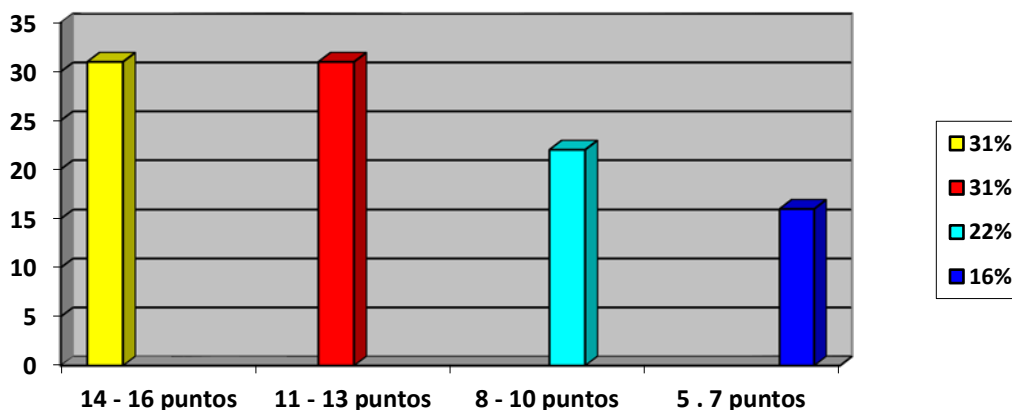
4.1.1. Determinar el nivel de aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes del Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción” de la provincia de Cutervo, Cajamarca, durante el año 2016.

Tabla N° 4: Nivel de lectoescritura de los estudiantes del grupo experimental, según el pre test.

Puntajes	$X_i$	F	%	%a↓	$f(X_i)$	$f(X_i - \bar{x})^2$
14 – 16	15	10	31	31	150	136.9
11 – 13	12	10	31	62	120	4.9
08 – 10	09	7	22	84	63	37.03
05 - 07	06	5	16	100	30	140.45
		32	100		363	319.28

Fuente. Pre test de conocimientos, aplicado en agosto del 2016.

Gráfico N° 1: Nivel de lectoescritura de los estudiantes del grupo experimental, según el pre test.



Fuente. Pre test de conocimientos, aplicado en agosto del 2016.

### Interpretación.

En la tabla N° 4 y gráfico N° 1, sobre el nivel de lectoescritura, se observa:

- ✓ El 31% de estudiantes tienen notas entre 14 y 16 puntos;
- ✓ El 31% de alumnos, tiene calificaciones entre 11 y 13 puntos;
- ✓ El 22% de educando tienen sus notas entre 08 y 10 puntos; y
- ✓ El 16% de niños y niñas tiene sus notas entre 05 y 07 puntos.
- ✓ El promedio es 11.3 puntos y la desviación estándar 3.2 valores respecto a la media aritmética.

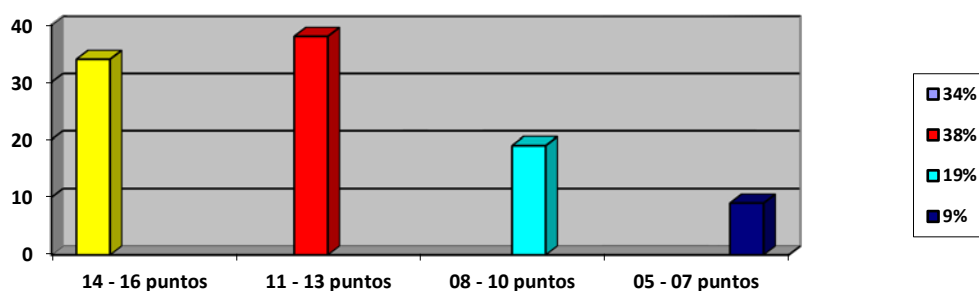
En conclusión, el 62% de estudiantes, tiene calificaciones entre 11 y 16 puntos, con promedio de 11.3 puntos. El grupo es heterogéneo.

Tabla N° 5: Nivel de lectoescritura de los estudiantes del grupo de control, según el pre test.

Puntajes	$X_i$	F	%	% <sub>a</sub> ↓	$f(X_i)$	$f(X_i - \bar{x})^2$
14 – 16	15	11	34	34	165	105.71
11 – 13	12	12	38	72	144	0.12
08 – 10	09	06	19	91	54	50.46
05 - 07	06	03	9	100	18	104.43
		32	100		381	260.72

Fuente. Pre test de conocimientos, aplicado en agosto del 2016.

Gráfico N° 2: Nivel de lectoescritura de los estudiantes del grupo Control, según el pre test.



Fuente. Pre test de conocimientos. Cutervo, agosto del 2016.

### **Interpretación.**

La tabla N° 5 y gráfico N° 2, con relación al nivel de lectoescritura, se observa que:

- ✓ El 34% de estudiante, tienen notas entre 14 y 16 puntos;
- ✓ El 38% de alumnos, tienen calificativos entre 11 y 13 puntos;
- ✓ El 19% de niños y niñas, obtienen notas entre 08 y 10 puntos; y
- ✓ El 9% de educandos, entre 05 y 07 puntos.
- ✓ El promedio es 11.9 puntos y la desviación estándar, 2.8 valores.

En conclusión, el 72% de estudiantes tienen calificativos entre 11 y 16 puntos (72%) y promedio de 11.9 puntos. El grupo es homogéneo.

- 4.1.2.** Diseñar el programa “Juego y aprendo” de los estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción” de la provincia de Cutervo, Cajamarca, durante el año 2016, según la ficha de observación.

El programa “Juego y Aprendo” contiene una fundamentación la cual se sustenta en las teorías de Piaget, de Vygotsky y la teoría psicolingüística de Goodman, centrándose en la motivación, recreación, la gradualidad de los aprendizajes, la pertinencia, la libertad y la significatividad. Pretende desarrollar las competencias y capacidades de lectoescritura en estudiantes de segundo grado de educación primaria.

El programa contiene 06 sesiones: 1. Construimos un juego, 2. Jugamos con tarjetas, 3. Diferenciando textos, 4. Leemos para jugar, 5. Escribimos una descripción, 6. Leemos para preparar una receta.

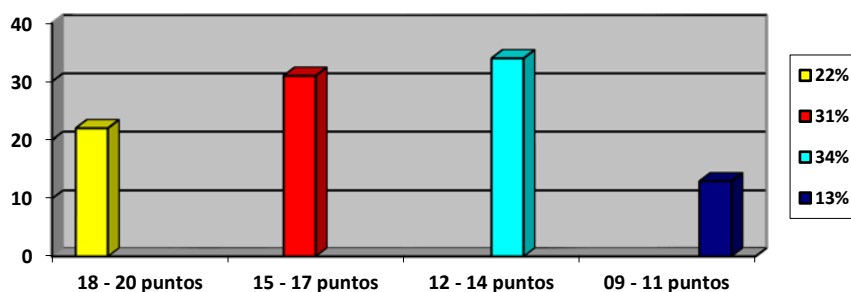
- 4.1.3.** Resultados de la aplicación del programa juego y aprendo de los estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción” de la provincia de Cutervo, Cajamarca, durante el año 2016, según la ficha de observación.

Tabla N° 6: Nivel de lectoescritura de los estudiantes del grupo experimental, según el post test.

Puntajes	$X_i$	F	%	% <sub>a↓</sub>	$f(X_i)$	$f(X_i - \bar{x})^2$
18 - 20	19	07	22	22	133	119.4
15 - 17	16	10	31	53	160	12.77
12 - 14	13	11	34	87	143	38.46
09 - 11	10	04	13	100	40	94.87
			100		476	265.5

Fuente. Post test de conocimientos, aplicado en diciembre del 2016.

Gráfico N° 3: Nivel de lectoescritura de los estudiantes del grupo experimental, según el post test.



Fuente. Post test de conocimientos, aplicado en diciembre del 2016.

### Interpretación.

La tabla N° 6 y gráfico N° 3, en cuanto al nivel de lectoescritura, dejan entrever:

- ✓ El 22% de alumnos tienen notas entre 18 y 20 puntos;
- ✓ El 31% de estudiantes tiene calificaciones entre 15 y 17 puntos;
- ✓ El 34% de educandos tiene notas entre 12 y 14 puntos; y
- ✓ El 13% de niños y niñas obtienen puntajes entre 09 y 11 puntos.
- ✓ El promedio es 14.87 puntos y la desviación estándar, 2.88 valores.

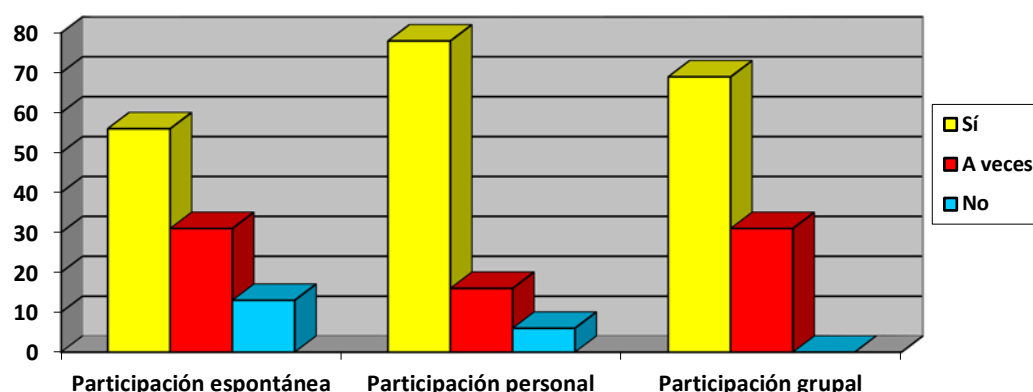
Por lo tanto, el 53% de estudiantes, del grupo experimental, tenían calificaciones entre 15 y 20 puntos y mejoró el promedio (14.87 puntos). Esto se debería a la influencia del programa juego y aprendo.

Tabla N° 7: Función motivadora de los juegos, en los estudiantes del grupo experimental, según la ficha de observación.

Indicador	Sí		A veces		No		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Participa en forma espontánea.	18	56	10	31	04	13	32	100
Participa de manera personal	25	78	05	16	02	6	32	100
Participa de modo grupal	22	69	10	31	00	00	32	100

Fuente. Ficha de observación de los estudiantes, aplicada en noviembre del 2016.

Gráfico N° 4: Función motivadora de los juegos, de los estudiantes del grupo experimental, según la ficha de observación.



Fuente. Ficha de observación de los estudiantes, aplicada en noviembre del 2016.

### Interpretación.

En la tabla N° 7 y gráfico N° 4, respecto a la función motivadora de los juegos, se observa que:

- ✓ El 56% de alumnos sí participa espontáneamente en los juegos, el 31%, a veces y el 13%, no participa espontáneamente.
- ✓ El 78% de niños y niñas, sí tiene interés por participar personalmente de los juegos, el 16%, a veces y el 6%, no muestra interés personal.
- ✓ El 69% de educandos sí muestra interés grupal por participar en el juego y el 31%, lo tienen interés.

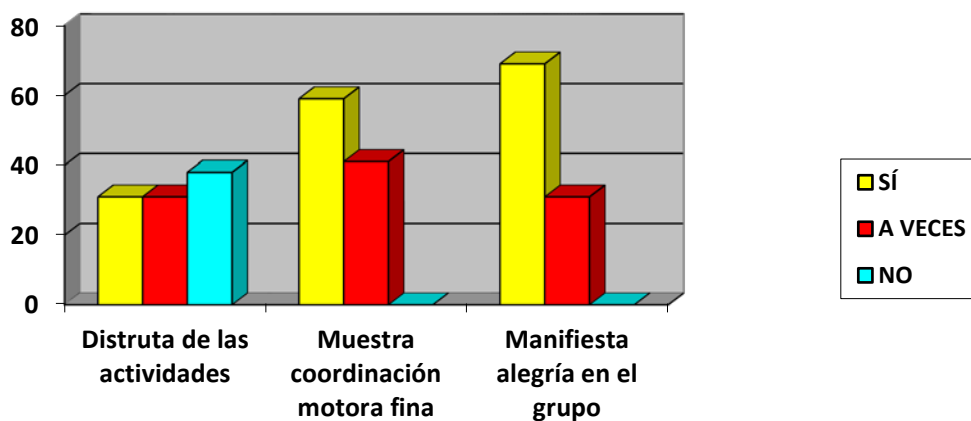
En síntesis, según la ficha de observación, los juegos programados sí tienen condiciones motivadoras para los estudiantes.

Tabla N° 8: Función recreativa de los juegos, de los estudiantes del grupo experimental, según la ficha de observación.

Indicador	Sí		A veces		No		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Disfruta las actividades que realiza	10	31	10	31	12	38	32	100
Muestra coordinación motora fina	19	59	13	41	00	00	32	100
Manifiesta alegría dentro del grupo	22	69	10	31	00	00	32	100

Fuente. Ficha de observación de los estudiantes, aplicada en noviembre del 2016.

Gráfico N° 5: Función recreativa de los juegos, de los estudiantes del grupo experimental, según la ficha de observación.



Fuente. Ficha de observación de los estudiantes, aplicada en noviembre del 2016.

### Interpretación.

Según los datos, en cuanto a las condiciones creativas de los juegos, se evidencia que:

- ✓ El 31% de educandos disfrutaban las actividades del juego, el 31%, a veces y el 38%, no disfruta de las actividades del juego;
- ✓ El 59% de alumnos sí activa sus coordinación motora fina y el 41%, no;



- ✓ El 69% de estudiantes, sí siente alegría en el grupo y el 31%, a veces.

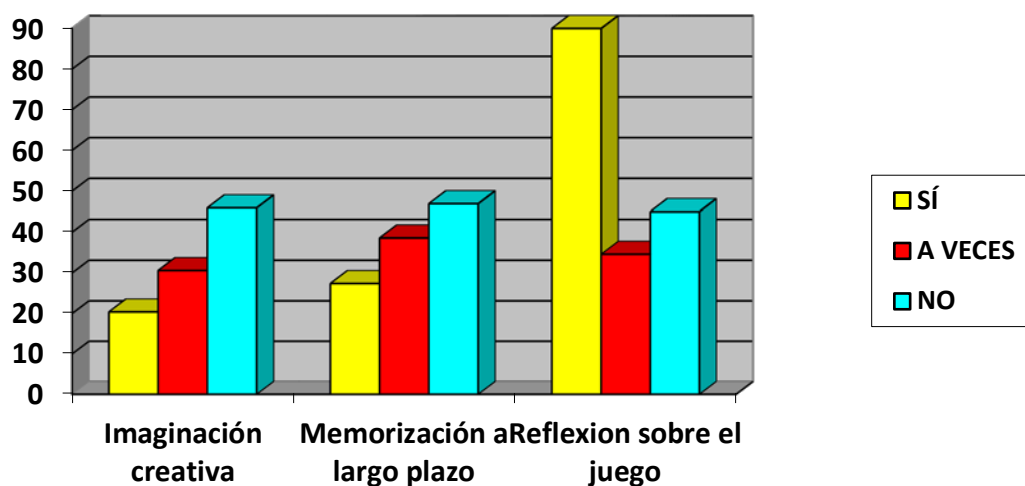
Por lo tanto, la mayoría de alumnos demuestra que los juegos sí tienen condiciones recreativas.

Tabla N° 9: Función cognitiva del juego, en los estudiantes del grupo experimental, según la ficha de observación.

Indicador	Sí		A veces		No		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Demuestra imaginación personal	20	62	08	25	04	13	32	100
Domina la memoria a largo plazo	25	78	06	19	01	3	32	100
Reflexiona sobre el juego	23	72	09	28	00	00	32	100

Fuente. Ficha de observación de los estudiantes, aplicada en noviembre del 2016.

Gráfico N° 6: Función cognitiva del juego, en los estudiantes, según la ficha de observación.



Fuente. Ficha de observación de los estudiantes, aplicada en noviembre del 2016.

### Interpretación.

- ✓ El 62% de alumnos sí demuestra imaginación personal, el 25%, a veces y el 13, no demuestra esta capacidad;

- ✓ El 78% de niños y niñas, sí domina la memoria a largo plazo, el 19%, a veces y el 3%, no domina esta capacidad;
- ✓ El 72% de estudiantes sí reflexiona sobre el juego y el 28%, no reflexiona.

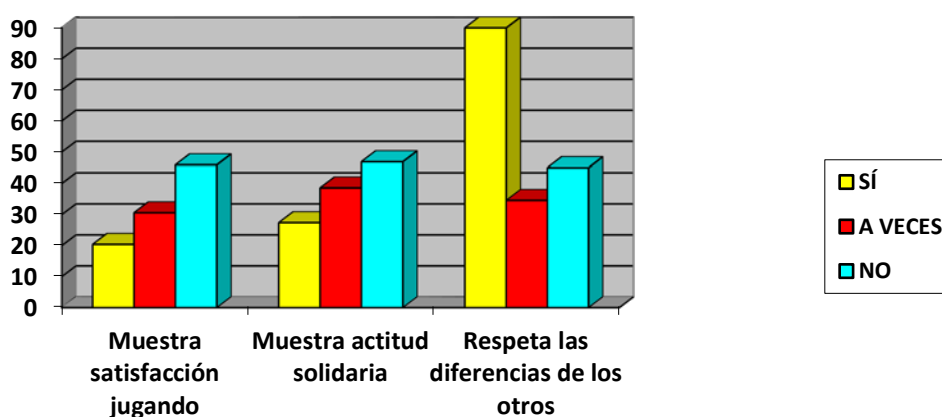
Se infiere que, la mayoría de juegos programados activan la función cognitiva en los estudiantes.

Tabla N° 10: Función integradora del juego, de los estudiantes del grupo experimental, según la ficha de observación.

Indicador	Sí		A veces		No		Total	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Muestra satisfacción jugando	30	94	02	6	00	00	32	100
Muestra actitud solidaria con los demás	26	82	03	9	03	9	32	100
Respeto las diferencias de sus compañeros	30	94	02	6	00	00	32	100

Fuente. Ficha de observación de los estudiantes, aplicada en noviembre del 2016.

Gráfico N° 7: Función integradora del juego, de los estudiantes del grupo experimental, según la ficha de observación.



Fuente. Ficha de observación de los estudiantes, aplicada en noviembre del 2016.

### Interpretación.

- ✓ El 94% de estudiantes muestra satisfacción jugando y el 6%, a veces;

- ✓ El 82% de alumnos muestra actitud solidaria con los demás , el 9%, a veces y el 9%, no muestra ser solidario con sus compañeros;
- ✓ El 94% de niños y niñas, sí respeta la diferencia de los otros y el 6%, a veces respeta.

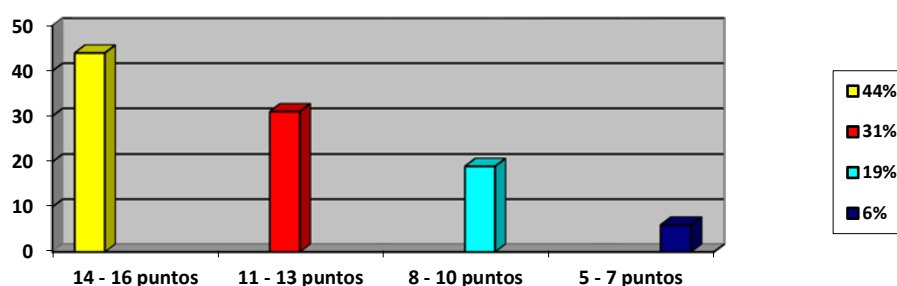
Se infiere que, la mayoría de niños y niñas demuestran que los juegos tienen función integradora.

Tabla N° 11: Nivel de lectoescritura de los estudiantes del grupo control, según el post test.

Puntajes	$X_i$	F	%	%a↓	$f(X_i)$	$f(X_i - \bar{x})^2$
14 – 16	15	14	44	44	210	94.64
11 – 13	12	10	31	75	120	1.6
08 – 10	09	6	19	94	54	69.36
05 - 07	06	2	6	100	12	81.92
		32	100		396	247.52

Fuente. Post test de conocimientos. Cutervo, diciembre del 2016.

Gráfico N° 8: Nivel de lectoescritura de los estudiantes del grupo control, según el post test.



Fuente. Post test de conocimientos, aplicado en diciembre del 2016.

### Interpretación.

En los estadísticos, sobre el nivel de lectoescritura, se observa que:

- ✓ El 44% de estudiantes tienen notas entre 14 y 16 puntos;
- ✓ El 31% de alumnos obtiene calificaciones entre 11 y 13;
- ✓ El 19% de niños y niñas, tiene notas entre 08 y 10 puntos.

- ✓ El 9%, de educandos obtienen notas entre 05 y 07 puntos.
- ✓ El promedio es 12.4 puntos y la desviación estándar, 2.78 valores respecto al promedio.

En conclusión, el 75% de alumnos tienen notas entre 11 y 16 puntos, con promedio de 12.4 puntos.

**4.1.4.** Comparación de los resultados del pre y post test del grupo experimental y de control de los estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción” de la provincia de Cutervo, Cajamarca, durante el año 2 016.

Tabla N° 12: Estadígrafos sobre la lectoescritura del pre test y post test del grupo experimental de los estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción”, de la provincia de Cutervo - Cajamarca, durante el año 2 016.

Pre test sobre lectoescritura			Post test sobre lectoescritura		
Media aritmética ( $\bar{x}$ )	Desviación estándar (S)	Coefficiente de variación (CV)	Media aritmética ( $\bar{Y}$ )	Desviación estándar (S)	Coefficiente de variación (CV)
11.3	3.16	28%	14.87	2.88	19%

Fuente. Tablas 4 y gráfico 1

**Interpretación.**

En la tabla N° 12, respecto a los estadígrafos del grupo experimental sobre la lectoescritura, del pre test y post test, se observa que:

- ✓ La media aritmética del pre test, es 11.3 puntos, mientras que en post test, es de 14.87 puntos. Hubo un avance de 3.57 puntos a favor del experimento.
- ✓ La variabilidad o desviación estándar respecto a la media aritmética, del pre test es 3.16 valores y del post test es 2.88 valores.

- ✓ El coeficiente de variación es de 28% y 19% con relación a la media aritmética, demostrando que el grupo es homogéneo, tanto antes y después del tratamiento, sin embargo mejora al terminar el experimento.

En conclusión, al terminar el experimento mejoró el promedio, variación de los valores y el coeficiente de variación de los estudiantes. Esto se debería a la influencia del programa juego y aprendo.

Tabla N° 13: Estadígrafos sobre la lectoescritura del pre test y post test del grupo control de los estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción”, de la provincia de Cutervo - Cajamarca, durante el año 2 016.

Pre test sobre lectoescritura			Post test sobre lectoescritura		
Media aritmética ( $\bar{x}$ )	Desviación estándar (S)	Coeficiente de variación (CV)	Media aritmética ( $\bar{Y}$ )	Desviación estándar (S)	Coeficiente de variación (CV)
11.9	2.85	24%	12.4	2.78	22.4%

Fuente. Tabla 11 y gráfico 8.

### Interpretación.

En la tabla N° 13, respecto a los estadígrafos del grupo de control sobre la lectoescritura, del pre test y post test, se observa que:

- ✓ La media aritmética del pre test, es 11.9 puntos, mientras que en post test, es de 12.4 puntos. Hubo tan solo un avance de 0,5 puntos a favor.
- ✓ La variabilidad o desviación estándar respecto a la media aritmética, del pre test es 2.85 valores y del post test es 2.78 valores.

- ✓ El coeficiente de variación es de 24% y 22,4% con relación a la media aritmética, demostrando que el grupo se mantiene homogéneo.

En conclusión, el grupo de control nos muestra solamente un incremento en promedio de medio punto. Esto se debería a que en este grupo de estudiantes, no se aplicó el programa juego y aprendo.

Tabla N° 14: Comparación de los estadígrafos sobre la lectoescritura del post test del grupo de experimento y grupo de control de los estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción”, de la provincia de Cutervo - Cajamarca, durante el año 2 016.

Grupo	Post test sobre lectoescritura		
	Media aritmética ( $\bar{Y}$ )	Desviación estándar (S)	Coeficiente de variación (CV)
Experimental	14.87	2.88	19%
Control	12.4	2.78	22.4%

Fuente. Tabla 12 y 13.

### Interpretación.

En la tabla N° 14, respecto a los estadígrafos sobre la lectoescritura, del post test, se observa que:

- ✓ La media aritmética del grupo experimental, es 14.87 puntos; mientras que del grupo de control, es 12.4 puntos. Hubo un avance de 2,47 puntos a favor del grupo de experimento.
- ✓ La variabilidad o desviación estándar respecto a la media aritmética, del grupo experimental es 2.88 valores y del grupo de control es 2.78 valores.

- ✓ El coeficiente de variación del grupo experimental es de 19% y del grupo de control es 22.4%, demostrando que el grupo experimental es más homogéneo que el grupo de control.

En conclusión, al comparar los estadígrafos del post test del grupo experimental con respecto del grupo de control sobre lectoescritura, mejoró el promedio, variación de los valores y el coeficiente de variación de los estudiantes. Esto se debería a la influencia del programa juego y aprendo en el grupo experimental, más no en el grupo de control.

#### **4.2. Discusión de resultados**

Los resultados obtenidos, producto del análisis e interpretación de datos estadísticos, registrados antes y después del experimento y distribuidos en tablas y representados en gráficos estadísticos, confirman que se lograron los objetivos propuestos, por el “Programa juego y aprendo”, mediante la práctica de actividades lúdicas motivadoras, creativas e integradoras influyen positivamente en el aprendizaje de las capacidades de lectoescritura, como escribir grafías y palabras escuchando fonemas, leer con fluidez y comprender mensajes, de los estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción” de la provincia de Cutervo, Cajamarca, durante el año 2016. En cuanto a la mejora del nivel de aprendizaje, la tesis determina que por efecto del programa propuesto, mejoraron los calificativos pasando de 11.3 puntos de promedio del pre test a 14.78 puntos de promedio en el post test, cuya diferencia es 3.5 puntos a favor del experimento, con lo cual se valida el programa diseñado y ejecutado y se sugiere su aplicación.

El trabajo tiene relación con el soporte teórico de las teorías que lo fundamentan, porque en el marco de la teoría socio-cultural de Vygotsky, donde existe juego, alegría, satisfacción, goce, hay necesariamente relaciones interpsicológicas o sociales, como también de tipo intrapsicológicas, por las cuales transita el aprendizaje, vinculando los saberes reales con los saberes potenciales, gracias a la mediación de los

pares, otras personas, recursos, etc. De igual modo la teoría del juego de Piaget, al considerar que nada hace el niño sin relacionarlo con las actividades lúdicas, las cuales ayudan para que sucedan los mecanismos de asimilación, equilibración y acomodación de los elementos o realidad que se aprende cotidianamente, en este caso la lectoescritura.

Los resultados obtenidos mediante el análisis e interpretación de tablas y gráficos estadísticos, tanto antes y después del experimento, demuestran que la aplicación del “Programa juego y aprendo”, aplicado como estrategia motivadora de los aprendizajes, influye positivamente en el desarrollo de las capacidades de lectoescritura de los estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción” de la provincia de Cutervo, Cajamarca, durante el año 2016, porque los calificativos obtenidos y la media aritmética del post test son mayores a los obtenidos en el pre test, tanto del grupo experimental como de control. Esto se debería a la influencia positiva de la aplicación del “Programa juego a aprendo”, dado que condiciona el desarrollo de las funciones motivadoras, recreativas, cognitivas e integradoras de la mayoría de niños y niñas, tal cual sustenta la teoría del juego al considerar que éste está asociado a todas las formas de actuar, convivir e imaginación del ser humano y en todo proceso de adaptación, equilibración y acomodación mental y la teoría psicolingüística de Goodman, para la cual todo hecho que ocurre al rededor del niño y la cultura es codificable, según las necesidades internas del individuo.

Además, estos resultados tienen similitud con los hallazgos de Núñez (2011), cuando concluye que la mayoría de estudiantes evaluados muestran dificultades al escribir por cuenta propia, pero mejora cuando son motivados con dibujos y la lectura de cuentos. Criollo (2012) sostiene que el rincón del cuento del salón de clase influye positivamente en la lectoescritura de los niños y niñas, sobre todo cuando leen y dibujan lo que entienden de las lecturas. (Cotom, 2012), concluye que el incentivo emocional mediante actividades lúdicas o psicomotrices de los docentes, brinda seguridad y



motiva la escritura o el trazo de gráficos de los educandos. Alcívar (2013), sostiene que los profesores dan poca importancia a las actividades neuromotriz y no motivan la participación dinámica de los niños y niñas antes de escribir o leer. Reátegui y Vásquez (2014) concluyen que el Plan lector que incluye textos de interés de los estudiantes, desarrollan los hábitos y las actitudes lectoras de los estudiantes. Balanta y Díaz (2015), concluyen que la aplicación de estrategias lúdicas como leer cuentos, narrar tradiciones y otras, fortalece la capacidad de lectoescritura y participativa de los escolares. Guzmán (2008) dice que las estrategias didácticas de inferir, formular hipótesis, predecir hechos, lectura veloz y lectura recreativa mejoran la comprensión lectora de textos. Díaz y Silva (2012) afirman que la aplicación del programa de juegos recreativos desarrolla las capacidades de lectura y escritura de los alumnos. Vásquez (2014), dice que el programa aprendemos jugando influye significativamente en la decodificación de textos narrativos de los educandos. Finalmente, López (2007) sostiene que la aplicación de técnicas y estrategias activas mejora las capacidades de lectoescritura en los alumnos del Segundo Grado de Educación Primaria.

#### **4.3. Contrastación de la Hipótesis**

H<sub>i</sub>: La aplicación del Programa juego y aprendo sí influye positivamente en la Lectoescritura de los estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción”, de la provincia de Cutervo - Cajamarca, durante el año 2 016.

H<sub>o</sub>: La aplicación del Programa juego y aprendo no influye positivamente en la Lectoescritura de los estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción”, de la provincia de Cutervo - Cajamarca, durante el año 2 016.

H<sub>i</sub>: PJA > LE

H<sub>o</sub>: PJA < LE

Dónde:

**H<sub>i</sub>** : Hipótesis alternativa  
**H<sub>o</sub>** : Hipótesis negativa  
 PJA : Programa juego y aprendo.  
 LE : Lecto-escritura

Reemplazamos la fórmula:

$$\text{"t"} = \frac{14.87 - 11.3}{\sqrt{\frac{(3.16)^2}{32} + \frac{(2.88)^2}{32}}}$$

**t = 6.24945**

Valor t de cálculo= **6.24945**

Grado de libertad:

$$\text{Gl} = (N_1 + N_2) - 2 = (32 + 32) - 2$$

**Gl = 62**

Nivel de Confianza:

$$\alpha = 0.05$$

**t<sub>t</sub> = 1.71691**

Tabla N° 14: Valores encontrados:

<b>Grado de Libertad</b>	<b>Nivel de confianza</b>	<b>Valor de t</b>
GL	0.05	t
60	1.71691	6.24945

Tabla N° 12. Comparación de valores.

**Decisión.** Se acepta la hipótesis alternativa (H<sub>i</sub>: PJA > LE), porque el valor calculado, mediante la "t" student es de 6.24945, valor que resulta mayor que el de la tabla, en un nivel de confianza de 0.05, representado en 1.71691. Esta diferencia estaría condicionada por la influencia del

programa juego y aprendo en la lectoescritura de los alumnos del grupo experimental.

## **CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS**

### **CONCLUSIONES**

El procesamiento, análisis e interpretación de los resultados, permite inferir las siguientes conclusiones finales:

La aplicación del “Programa juego y aprendo”, utilizado como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza del área de Comunicación, influye significativamente en el aprendizaje de la lectura y escritura de textos, de los estudiantes del Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción” de la provincia de Cutervo, Cajamarca, durante el año 2 016. Esto se evidencia en la tabla 4 y gráfico 1.

El nivel de aprendizaje de lectoescritura del post test (14.87 puntos) es superior en 3.57 puntos, respecto al promedio del pre test (11.3 puntos), de los estudiantes del grupo experimental y mayor en 2.47 puntos con relación al promedio del post test (12.4 puntos) del grupo de control, de los estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción” de Cutervo, Cajamarca, durante el año 2016. Se evidencia en las tablas 12, 13 y 14.

Se valida el diseño y aplicación del “Programa juego y aprendo” en la lectoescritura, porque desarrolla las funciones psicológicas superiores motivacionales que generan participación espontánea, personal y grupal; recreativas que propician comodidad y disfrute de las actividades, coordinación motora fina y alegría y placen del juego; cognitiva capaz de propiciar la imaginación personal, memoria a largo plazo y reflexión de los juegos; integradora capaz de motivar satisfacción en el juego, actitud solidaria y respeto a las diferencias personales de los estudiantes de Segundo Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción” de Cutervo, Cajamarca, durante el año 2016.

## SUGERENCIAS

Recomendamos a las autoridades y docentes de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción” de Cutervo, aplicar el “Programa juego y aprendo”, en la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes del III ciclo de Educación Primaria, porque desarrolla las funciones psicológicas superiores de motivación, imaginación, reflexión y valoración del ser humano, fundamentales en los procesos de enseñanza aprendizaje de las capacidades de leer y escribir textos, del área de comunicación.

Sugerimos a los docentes de las instituciones educativas de Educación Primaria de la localidad y región, aplicar el “Programa juego y aprendo”, en la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura de textos, porque desarrollan las funciones psicológicas superiores relacionadas con la motivación, imaginación, pensamiento reflexivo, comunicación y otras de carácter neuromotriz de los estudiantes.

A las autoridades y funcionarios de la Unidad de Gestión Educativa Local y Dirección Regional de Educación, recomendamos programar jornadas de capacitación sobre dominio de estrategias didácticas para la lectoescritura e incluyan el “Programa juego y aprendo” de esta tesis, porque se ha desmotado que influye positivamente en los aprendizajes de la lectoescritura de los niños y niñas de segundo grado de Educación primaria.

A las autoridades y docentes de la Universidad César Vallejo, sugerimos que continúen ofertando estudios de postgrado en la provincia de Cutervo, porque constituye una gran oportunidad para mejorar nuestro profesionalismo y, sobre todo, nuestra labor docente en el aula, relacionando la práctica profesional y la investigación educativa aplicada u otras.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcívar, L. D. (2013). *Repositorio Digital Universidad Técnica de Ambato*. Obtenido de <http://repo.uta.edu.ec/handle/123456789/5815>
- Cotom, E. L. (2012). Universidad Rafael Landívar. Obtenido de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2012/05/09/Cotom-Loreny.pdf>
- Criollo (2012) Tesis, Influencia del rincón del cuento en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes de la Institución Educativa Diez de Agosto, del Cantón Santa Isabel, de la Universidad de Azuay del Ecuador. Ambato-Ecuador 2012.
- De Zubiría, M. (1996). Teoría de las seis lecturas. Cómo enseñar a leer y escribir ensayos. Tomo II. Santa fe de Bogotá, Colombia: Fondo de publicaciones Bernardo Herrera Merino.
- Díaz y Silva, D. Y. (2012). Tesis "Aplicación de un programa de juegos creativos para superar los problemas de Lecto- escritura en los estudiantes del Tercer Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 11024 CAP.FAP.José Abelardo Quiñones Gonzales - Chiclayo". Chiclayo.
- Duarte, C. R. (2012). Biblioteca Digital Universidad de Alcalá. Obtenido de <https://dspace.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/15281/Tesis%20Doctoral.%20Rosemary%20Duarte%20CunhaB.pdf?sequence=1>
- Ediciones científicas. (2009). Diccionario etimológico. (Tercera edición mejorada). Lima: Editorial ediciones científicas, S.A.
- Gálvez, J. (2013). Métodos y técnicas de aprendizaje. Teoría y práctica. (Quinta Edición). Cota: Ediciones Valeria.
- García, J. (martes de marzo de 2011). Paradigma Sociocultural. Obtenido de <http://psicologiaeducativamaestria.blogspot.pe/>
- Gutierrez, A. (2000). La importancia de la lectura y su problemática en el contexto educativo universitario .El caso de la Universidad Juárez autónoma de Tabasco (México). Revista Iberoamericana de la educación., 13.
- Gutiérrez, V. A., & Montes, d. O. (s.f.). Revista Iberoamericana de Educación. Obtenido de [rieoei.org/deloslectores/632Gutierrez.PDF](http://rieoei.org/deloslectores/632Gutierrez.PDF)

- Guzman, M. (2008). Tesis "Desarrollo de estrategias didácticas para la comprensión lectora en los estudiantes del Primer Grado de Educación Secundaria de la Institución Educativa "Sagrado Corazón"de Jaén". Jaén.
- López, E. (2007). Tesis "Aplicación de técnicas y estrategias para mejorar capacidades de la Lectoescritura en los alumnos del Segundo Grado de la Institución Educativa N° 10605 de Saucepampa,Santa Cruz año 2007". Santa Cruz.
- Martí, I. (2003). Diccionario enciclopédico de Educación. Barcelona: Grupo Editorial ceac S.A.
- Matesanz (2013) Tesis "La práctica de la lectura en estudiantes de Educación primaria". Obtenido de <http://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/1474/1/TFG-B.97.pdf>
- Mendoza, M. (2011). Recreo. Apuntes sobre la lúdica y el juego en las escuelas y su relación con el desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad y la identidad cultural. (Primera edición). Lima: HETAGRÁFICA Y SERVICIOS SAC.
- MINEDU (2015). Diseño Curricular Nacional Modificado. Lima: Ministerio de Educación.
- Núñez (2011) Tesis, "El inicio de la lectura de los estudiantes de primer grado de Educación Primaria". Obtenido de [La-ensenanza-de-la-lectura-y-escritura-en-el-primer-grado-de-Primaria 2011](#).
- Ochoa, L. R. (Mayo de 2016). Centro de Información Biblioteca Norma Gracia de Sánchez. Obtenido de [biblioteca.unav2.edu.mx/recursos/tesis/imagenes/TESIS%20REYNA%20OCHOA.pdf](http://biblioteca.unav2.edu.mx/recursos/tesis/imagenes/TESIS%20REYNA%20OCHOA.pdf)
- PUCP. (1998). Estadística aplicada a la educación. Segunda Unidad. (Tercera Edición). Lima: Centro de investigaciones y servicios educativos de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Reátegui y Vásquez (2014) Tesis "Influencia del diseño y ejecución del Plan lector en los hábitos lectores, de los alumnos de Quinto Grado de Educación Primaria, de las instituciones educativas públicas de Punchana". IQUITOS – 2014.

Requena, M. (2003). Metodología del Juego. Varona -España: Secretaría General Varona.

Ugaz, F. Y. (2013). Tesis "Influencia del programa L.E.A.O. para mejorar la lectoescritura en los estudiantes del Segundo Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 10030 "Naylamp"de Chiclayo – 2012 Chiclayo.



## ANEXOS

### ANEXO 01

#### ENCUESTA PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE LA I.I.E.E. "NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN"

#### (PRE-POST TEST)

APELLIDOS Y

NOMBRES.....

Grado: Segundo

Sección:..... Fecha: .....

Estimada docente: Presento a usted este cuestionario el cual contiene doce ítems con el propósito de mejorar la lectoescritura .Solicito que responda con veracidad.

Agradezco la información que me proporcionen ya que es importante para tomar decisiones que contribuirán a mejorar la lectoescritura mediante el Programa "JUEGO Y APRENDO".

#### Instrucciones:

Las preguntas constan de 4 opciones de respuesta:

Bajo (nunca)

Medio (a veces)

Alto (casi siempre)

Muy alto (siempre)

Marca con claridad la opción elegida con un "X", recuerda no se deben marcar dos opciones:

N°	DIMENSIONES	ÍTEMES	Siempre	Casi Siempre	A veces	Nunca
1	MOTIVADOR	• Participa activamente en el desarrollo de sesiones que favorecen la lectoescritura.				
2		• Realiza actividades que despierten el interés de sus estudiantes.				
3		• Orienta el comportamiento del estudiante.				

4	<b>RECREATIVO</b>	• Desarrolla la imaginación para producir tipos de textos.				
5		• Estimula la expresión corporal.				
6		• Discrimina la fantasía de la realidad.				
7	<b>COGNITIVO</b>	• Desarrolla las estructuras mentales (Imaginación y creatividad).				
8		• Estimula la atención y la memoria.				
9		• Desarrolla el pensamiento abstracto.				
10	<b>INTEGRAL</b>	• Desarrolla los conocimientos, actitudes y destrezas.				
11		• Atiende todos los ámbitos de la problemática				
12		• Incentiva la participación individual y grupal.				

Escala general:

<b>LITERAL</b>	<b>NÚMÉRICA</b>
Bajo (nunca)	0-10
Medio(a veces)	11-13
Alto(casi siempre)	14-17
Muy alto(siempre)	18-20

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN


Quien suscribe, Mag. BERTA SALVADOR GUERRERO,  
con documento de identidad N° 08888496, de profesión DOCENTE  
con Grado de MAGISTER, ejerciendo actualmente como DOCENTE,  
en la Institución EDUCATIVA ROSA FLORES DE OLIVA.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el  
Instrumento (Encuesta), a los efectos de su aplicación a los docentes de la I. E.  
"NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN" DE COTRUVO.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes  
apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Fecha: 13 DE SETIEMBRE DEL 2016

  
Firma  
DNI n° 08888496

  
Berta Salvador Guerrero  
MAG. EN EDUCACIÓN

Chota....., de agosto de 2016

Señor Dr. Miguel Ángel Vásquez Castro

Es grato dirigirme a Usted para manifestarle mi saludo cordial. Dada su experiencia profesional y méritos académicos y personales, le solicito su inapreciable colaboración como experto para la validación de contenido de los ítems que conforman los instrumentos (anexos), que serán aplicados a una muestra seleccionada que tiene como finalidad recoger información directa para la investigación titulada: **PROGRAMA “JUEGO Y APRENDO” PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN” DE CUTERVO – CAJAMARCA 2016** para obtener el grado académico de Magister en Administración de la Educación.

Para efectuar la validación del instrumento, Usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional que corresponda al instrumento.

Se le agradece cualquier sugerencia relativa a la redacción, el contenido, la pertinencia y congruencia u otro aspecto que considere relevante para mejorar el mismo.

Muy atentamente,

ALVARADO BERRÍOS, MARÍA ELENA

Email: .....

## JUICIO DE EXPERTO SOBRE ENCUESTA QUE SERÁ APLICADA A LOS ELEMENTOS DE LA MUESTRA

### INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla un aspa correspondiente al aspecto cualitativo de cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia con los indicadores, dimensiones y variables de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o mejora de cada pregunta.

PREGUNTAS	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		Esencial	Útil pero no Esencial	No importante	OBSERVACIONES (Por favor, indique si debe eliminarse o modificarse algún ítem)
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No				
1.	X		X			X	X		X					LOS ITEMS SON LOS ADECUADOS
2.	X		X			X	X		X					PARA EL INSTRUMENTO.
3.	X		X			X	X		X					
4.	X		X			X	X		X					
5.	X		X			X	X		X					
6.	X		X			X	X		X					
7.	X		X			X	X		X					
8.	X		X			X	X		X					
9.	X		X			X	X		X					
10.	X		X			X	X		X					
11.	X		X			X	X		X					
12.	X		X			X	X		X					

Muchas gracias por su apoyo.

Grado Académico: Doctor

Nombre y Apellido: Miguel Ángel Vásquez Castro

Firma:

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO  
Dr. Miguel Ángel Vásquez Castro  
DOCENTE EN EL POSGRADO

DNI N° 03700347

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, Miguel Ángel Vásquez Castro, con documento de identidad N° 03700347, de profesión Docente con Grado de Doctor , ejerciendo actualmente como Jefe de Gestión Pedagógica, en la Institución Unidad de Gestión Educativa Local Celendín.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento (Encuesta), a los efectos de su aplicación a los docentes de la I. E. “NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN” DE CUTERVO – CAJAMARCA 2016

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems	----	----	----	X
Amplitud de contenido	----	----	----	X
Redacción de los Ítems	----	----	----	X
Claridad y precisión	----	----	----	X
Pertinencia	----	----	----	X

Fecha: 19 de Junio del 2016

 UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO  
*Miguel Ángel Vásquez Castro*  
Dr. Miguel Ángel Vásquez Castro  
DOCENTE ESCUELA POSTGRADO  
DNI N° 03700347

Chota....., de agosto de 2016

Señora Magister Jackeline Benites Mestanza.

Es grato dirigirme a Usted para manifestarle mi saludo cordial. Dada su experiencia profesional y méritos académicos y personales, le solicito su inapreciable colaboración como experto para la validación de contenido de los ítems que conforman los instrumentos (anexos), que serán aplicados a una muestra seleccionada que tiene como finalidad recoger información directa para la investigación titulada: **PROGRAMA “JUEGO Y APRENDO” PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN” DE CUTERVO – CAJAMARCA 2016** para obtener el grado académico de Magister en Administración de la Educación.

Para efectuar la validación del instrumento, Usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional que corresponda al instrumento.

Se le agradece cualquier sugerencia relativa a la redacción, el contenido, la pertinencia y congruencia u otro aspecto que considere relevante para mejorar el mismo.

Muy atentamente,

ALVARADO BERRÍOS, MARÍA ELENA

Email: .....

## JUICIO DE EXPERTO SOBRE ENCUESTA QUE SERÁ APLICADA A LOS ELEMENTOS DE LA MUESTRA

### INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla un aspa correspondiente al aspecto cualitativo de cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia con los indicadores, dimensiones y variables de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o mejora de cada pregunta.

PREGUNTAS	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		Esencial	Útil pero no Esencial	No importante	OBSERVACIONES  (Por favor, indique si debe eliminarse o modificarse algún ítem)
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No				
13.	X		X			X	X		X					LOS ITEMS SON LOS ADECUADOS
14.	X		X			X	X		X					PARA EL INSTRUMENTO.
15.	X		X			X	X		X					
16.	X		X			X	X		X					
17.	X		X			X	X		X					
18.	X		X			X	X		X					
19.	X		X			X	X		X					
20.	X		X			X	X		X					
21.	X		X			X	X		X					
22.	X		X			X	X		X					
23.	X		X			X	X		X					
24.	X		X			X	X		X					

Muchas gracias por su apoyo.

Grado Académico: Magister

Nombre y Apellido: Jackeline Benites Mestanza.

Firma:

  
 Firma  
 DNI n° 4.670.3005



### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN


Quien suscribe, Jackeline Benites Mestanza, con documento de identidad N° 16705005, de profesión Docente con Grado de Magíster, ejerciendo actualmente como Docente, en la Institución Educativa Miguel Grau Seminario.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento (Encuesta), a los efectos de su aplicación a los docentes de la I. E. "NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN" DE CUTERVO – CAJAMARCA 2016

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems	----	----	----	X
Amplitud de contenido	----	----	----	X
Redacción de los Ítems	----	----	----	X
Claridad y precisión	----	----	----	X
Pertinencia	----	----	----	X

Fecha: 19 de Junio del 2016

  
Firma  
DNI n° 16.705.005

ANEXO 02

TEST PARA MEDIR EL NIVEL DE LECTOESCRITURA

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: \_\_\_\_\_

Grado: 2° Sección: \_\_\_\_\_

1) Une con una línea la palabra con su dibujo :

Tortuga



2) Lee la oración y marca su dibujo:

Ana lava los platos después de almorzar.



3) Marca la palabra correcta para completar la oración :

Luis \_\_\_\_\_ las tareas.

come

juega

hace

➤ Lee la oración y marca con X la respuesta correcta :

Juan subió al árbol para ver un nido de pájaros.

4) ¿Para qué Juan subió al árbol?

Para coger pajaritos.

Para atrapar un pajarito.

Para ver un nido.

➤ Lee la historia y responde las preguntas:

Había una vez una vaca que vivía con su hijito.

Un día, un señor se llevó a la vaca a un establo más grande y el hijito se quedó solo.

La vaca se sentía muy triste. Se escapó del nuevo establo y volvió con su hijito.



5) ¿Por qué la vaca se escapó del nuevo establo?

---

---

---

6) ¿De qué trata principalmente esta historia?

- De una vaca que vivía con su hijito.
- De un señor que tenía muchas vacas.
- De un establo que era muy grande.

➤ **Lee esta nota:**

Estimados papás:

Mañana los niños deben venir bien abrigados. Saldremos a hacer un trabajo al campo, Deben recoger a sus hijos de la escuela a las dos de la tarde.

La profesora.

7) ¿Por qué mañana los niños deben venir bien abrigados?

---

8) Según la nota, ¿Qué deben hacer los papás mañana a las dos de la tarde?

---

9) ¿Quién escribió la nota?

---

10) Escribe una oración para cada imagen:



---



---

### CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

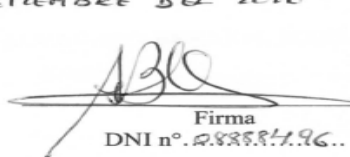
Quien suscribe, Mag. Berta Salvador Guerrero,  
con documento de identidad N° 08888496, de profesión DOCENTE  
con Grado de MAGISTER, ejerciendo actualmente como DOCENTE,  
en la Institución EDUCATIVA ROSA FLORES DE OLIVA.

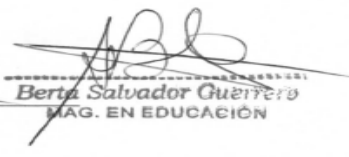
Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el  
Instrumento (Encuesta), a los efectos de su aplicación a los docentes de la I. E.  
"NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN" DE COTERVO.

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes  
apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido			X	
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Fecha: 13 DE SETIEMBRE DE 2016

  
Firma  
DNI n° 08888496

  
Berta Salvador Guerrero  
MAG. EN EDUCACIÓN

Chota....., de agosto de 2016

Señor Dr. Miguel Ángel Vásquez Castro

Es grato dirigirme a Usted para manifestarle mi saludo cordial. Dada su experiencia profesional y méritos académicos y personales, le solicito su inapreciable colaboración como experto para la validación de contenido de los ítems que conforman los instrumentos (anexos), que serán aplicados a una muestra seleccionada que tiene como finalidad recoger información directa para la investigación titulada: **PROGRAMA “JUEGO Y APRENDO” PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN” DE CUTERVO – CAJAMARCA 2016** para obtener el grado académico de Magister en Administración de la Educación.

Para efectuar la validación del instrumento, Usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional que corresponda al instrumento.

Se le agradece cualquier sugerencia relativa a la redacción, el contenido, la pertinencia y congruencia u otro aspecto que considere relevante para mejorar el mismo.

Muy atentamente,

ALVARADO BERRÍOS, MARÍA ELENA

Email: .....

## JUICIO DE EXPERTO SOBRE ENCUESTA QUE SERÁ APLICADA A LOS ELEMENTOS DE LA MUESTRA

### INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla un aspa correspondiente al aspecto cualitativo de cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia con los indicadores, dimensiones y variables de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o mejora de cada pregunta.

PREGUNTAS	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		Esencial	Útil pero no Esencial	No importante	OBSERVACIONES (Por favor, indique si debe eliminarse o modificarse algún ítem)
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No				
1.	X		X			X	X		X					LOS ITEMS SON LOS ADECUADOS
2.	X		X			X	X		X					PARA EL INSTRUMENTO.
3.	X		X			X	X		X					
4.	X		X			X	X		X					
5.	X		X			X	X		X					
6.	X		X			X	X		X					
7.	X		X			X	X		X					
8.	X		X			X	X		X					
9.	X		X			X	X		X					
10.	X		X			X	X		X					
11.	X		X			X	X		X					
12.	X		X			X	X		X					

Muchas gracias por su apoyo.

Grado Académico: Doctor

Nombre y Apellido: Miguel Ángel Vásquez Castro

Firma:

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO  
Escuela de Posgrado  
DNI N° 03700347

DNI N° 03700347

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Quien suscribe, Miguel Ángel Vásquez Castro, con documento de identidad N° 03700347, de profesión Docente con Grado de Doctor , ejerciendo actualmente como Jefe de Gestión Pedagógica, en la Institución Unidad de Gestión Educativa Local Celendín.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento (Encuesta), a los efectos de su aplicación a los docentes de la I. E. “NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN” DE CUTERVO – CAJAMARCA 2016

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems	----	----	----	X
Amplitud de contenido	----	----	----	X
Redacción de los Ítems	----	----	----	X
Claridad y precisión	----	----	----	X
Pertinencia	----	----	----	X

Fecha: 19 de Junio del 2016

 UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO  
*Miguel Ángel Vásquez Castro*  
Dr. Miguel Ángel Vásquez Castro  
DOCENTE ESCUELA POSTGRADO  
DNI N° 03700347

Chota....., de agosto de 2016



Señora Magister Jackeline Benites Mestanza.

Es grato dirigirme a Usted para manifestarle mi saludo cordial. Dada su experiencia profesional y méritos académicos y personales, le solicito su inapreciable colaboración como experto para la validación de contenido de los ítems que conforman los instrumentos (anexos), que serán aplicados a una muestra seleccionada que tiene como finalidad recoger información directa para la investigación titulada: **PROGRAMA “JUEGO Y APRENDO” PARA MEJORAR LA LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN” DE CUTERVO – CAJAMARCA 2016** para obtener el grado académico de Magister en Administración de la Educación.

Para efectuar la validación del instrumento, Usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional que corresponda al instrumento.

Se le agradece cualquier sugerencia relativa a la redacción, el contenido, la pertinencia y congruencia u otro aspecto que considere relevante para mejorar el mismo.

Muy atentamente,

ALVARADO BERRÍOS, MARÍA ELENA

Email: .....

## JUICIO DE EXPERTO SOBRE ENCUESTA QUE SERÁ APLICADA A LOS ELEMENTOS DE LA MUESTRA

### INSTRUCCIONES:

Coloque en cada casilla un aspa correspondiente al aspecto cualitativo de cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que a continuación se detallan.

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y pertinencia con los indicadores, dimensiones y variables de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o mejora de cada pregunta.

PREGUNTAS	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado con el nivel del informante		Mide lo que pretende		Esencial	Útil pero no Esencial	No importante	OBSERVACIONES (Por favor, indique si debe eliminarse o modificarse algún ítem)
	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No	Sí	No				
13.	X		X			X	X		X					LOS ITEMS SON LOS ADECUADOS
14.	X		X			X	X		X					PARA EL INSTRUMENTO.
15.	X		X			X	X		X					
16.	X		X			X	X		X					
17.	X		X			X	X		X					
18.	X		X			X	X		X					
19.	X		X			X	X		X					
20.	X		X			X	X		X					
21.	X		X			X	X		X					
22.	X		X			X	X		X					
23.	X		X			X	X		X					
24.	X		X			X	X		X					

Muchas gracias por su apoyo.

Grado Académico: Magister

Nombre y Apellido: Jackeline Benites Mestanza.

Firma:

  
 Firma  
 DNI n° 4.630.4003

## CONSTANCIA DE VALIDACIÓN


Quien suscribe, Jackeline Benites Mestanza, con documento de identidad N° 16705005, de profesión Docente con Grado de Magíster , ejerciendo actualmente como Docente, en la Institución Educativa Miguel Grau Seminario.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento (Encuesta), a los efectos de su aplicación a los docentes de la I. E. "NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN" DE CUTERVO – CAJAMARCA 2016

Luego de hacer las observaciones pertinentes, puedo formular las siguientes apreciaciones.

	DEFICIENTE	ACEPTABLE	BUENO	EXCELENTE
Congruencia de Ítems	----	----	----	X
Amplitud de contenido	----	----	----	X
Redacción de los Ítems	----	----	----	X
Claridad y precisión	----	----	----	X
Pertinencia	----	----	----	X

Fecha: 19 de Junio del 2016

  
Firma  
DNI n° ... 1.6.70.5005

## ANEXO 04

### PROGRAMA JUEGO Y APRENDO

#### I. DATOS GENERALES

- 1.1. TITULO : “JUEGO Y APRENDO”
- 1.2. INSTITUCIÓN EDUCATIVA :”NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN”  
CUTERVO
- 1.3. DIRECTORA : Hna. Flor de María Meza Llanca.
- 1.4. NIVEL : Educación Primaria.
- 1.5. GRADO : Segundo Grado.
- 1.6. POBLACIÓN : Sección “C”
- 1.7. TURNO : Mañana.
- 1.8. DURACIÓN : 04 SEMANAS
- 1.9. HORAS SEMANALES : 10
- 1.10. INVESTIGADORA : Br. María Elena Alvarado Berríos.

#### II. FUNDAMENTACIÓN

Las estrategias que proponemos en este apartado tienen como intención favorecer la enseñanza aprendizaje de la lectoescritura, atendiendo las necesidades de los y las estudiantes y eliminando las carencias que actualmente afectan a la sociedad con respecto a este tópico. Cada una de ellas cuenta con una secuencia didáctica que permitirá al docente elegir y organizar los contenidos didácticos adecuados a trabajar tomando en cuenta el desarrollo individual de cada alumno.

En este programa se presentan herramientas que sirven de guía para orientar la enseñanza aprendizaje, para desarrollar las habilidades de lectura, escritura, audición y expresión oral básicas en el aprendizaje de la lengua. La metodología se sustenta en la teoría de Piaget con respecto al desarrollo cognitivo, así como en el trabajo de Vygotsky con respecto a la Zona de Desarrollo Próximo (ZDN), y el papel del contexto, en la cual el docente sirve como conductor para el desarrollo del aprendizaje.

Se toman en cuenta también los procesos por los cuales atraviesa el estudiante para lograr el aprendizaje de la lengua: desarrollo de la lateralidad, percepción visual, espacial, auditiva, evolución afectiva y la coordinación perceptiva motriz.

Las estrategias están diseñadas, además involucrando el carácter lúdico y apegado al enfoque comunicativo funcional en la educación primaria, de este modo además de facilitar el aprendizaje, cumplen una función motivadora, placentera y práctica.

Permiten la correlación de contenidos, la práctica de valores, el desarrollo y aplicación de nuevos conocimientos, cumplen con un enfoque constructivista, social, al permitir al alumno participar de forma activa y participativa en la adquisición del conocimiento. Además son flexibles ya que permiten variantes en su aplicación, siempre y cuando se cumpla el objetivo para el cual fueron diseñadas.

### **III. OBJETIVOS:**

#### **3.1. General:**

- Diseñar y aplicar el programa “**JUEGO Y APRENDO**” para favorecer y facilitar la enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura de manera significativa, tanto para el maestro como para el estudiante.

#### **3.2. Específicos:**

- Despertar el interés por la lectura y escritura en los estudiantes a través del juego.
- Practicar las habilidades básicas de la lectura (fonética, vocabulario, fluidez y comprensión) a través del juego.
- Practicar las habilidades básicas de la escritura (grafo motricidad, ortografía y composición) a través del juego.
- Implementar una gama de estrategias metodológicas basadas en el juego como fuente motivadora para mejorar la lectoescritura.

### **IV. CARACTERÍSTICAS DEL PROGRAMA:**

**A. Motivador y recreativo**, despierta, estimula y direcciona voluntariamente el comportamiento del estudiante frente al proceso enseñanza - aprendizaje a través

de la actividad lúdica, proporcionando entretenimiento y diversión sin dejar de cumplir con su papel educativo.

**B. Gradual y continuo**, porque desarrolla de manera dosificada, capacidades y actitudes en un proceso de aprendizaje, que va de lo simple a lo complejo, de lo concreto a lo abstracto en función del desarrollo y maduración de los estudiantes.

**C. Pertinente**, porque los juegos son aplicables en función a las características y a la realidad de los estudiantes.

**D. Libre**, El desarrollo del trabajo con los niños y niñas se realizará en un ambiente de confianza, libertad y respeto para cada uno de los alumnos, de manera de que se expresen con claridad y autonomía al momento de que tengan que leer un texto frente a sus compañeros, así como también cuando tengan que producir un texto y exponerlo.

**E. Evaluable:** Permite la revisión continua del proceso y sus logros a través de seguimientos que permitan medir el grado de dificultad y mediante la crítica constructiva modificar las estrategias que no cumplan con los aprendizajes esperados.

**F. Significativo:** Brinda una información o contenido coherente claro y organizado, orientado a la formación integral del estudiante partiendo de sus necesidades e intereses aplicables a su vida cotidiana.

## **V. BENEFICIARIOS:**

Estudiantes del segundo grado "C" de educación primaria de la Institución Educativa "NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCIÓN" Cutervo.

## VI. COMPETENCIAS Y CAPACIDADES

### Lectoescritura

COMPETENCIAS	CAPACIDADES
<b>Comprende textos escritos.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se apropia del sistema de escritura.</li><li>• Toma decisiones estratégicas según su propósito de lectura.</li><li>• Identifica información en diversos tipos de textos según su propósito.</li><li>• Reorganiza la información de diversos tipos de texto.</li><li>• Infiere el significado del texto.</li><li>• Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto del texto.</li></ul>
<b>Produce textos escritos.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se apropia del sistema de escritura.</li><li>• Planifica la producción de diversos tipos de texto.</li><li>• Textualiza experiencias, ideas, sentimientos, empleando las convenciones del lenguaje escrito.</li><li>• Reflexiona sobre el proceso de producción de su texto para mejorar su práctica como escritor.</li></ul>

## VII. PROPUESTA METODOLÓGICA DEL PROGRAMA.

Las sesiones del Programa “Juego y aprendo” son activas participativas.

Para desarrollar el programa se necesita de un espacio físico destinado exclusivamente para ese fin y de los materiales adecuados.

Se ha seleccionado las competencias, capacidades, de las rutas del aprendizaje determinando los respectivos logros de aprendizaje.

Las sesiones del programa tienen una perspectiva constructivista. Las fases planteadas en las sesiones son las siguientes:

**Momento de la Asamblea:** En este momento el docente agrupa a los niños y niñas en un mismo espacio, con el fin de saludarlos, contarles una historia, recordar normas, entre otras cosas; es un momento para compartir en grupo en la cual los niños dan sus opiniones expresándose de manera adecuada.

**Momento de la Expresividad Motriz:** Los niños reconocen el espacio. Realizan la actividad guiada o espontánea según la planificación, teniendo en cuenta que sea una experiencia vivencial.

**Momento de la relajación:** es el momento donde se propicia la tranquilidad y el reposo en un espacio acogedor para que el cuerpo se reestructure y se normalice la respiración.

**Momento de la Verbalización:** es el momento en el cual se realiza un diálogo con los niños sobre sus juegos, construcciones y actividades vividas en la sesión, expresan sus estados de ánimo y sentimientos.

**Momento de la expresividad plástica:** se invita al grupo a realizar construcciones o dibujos según sus experiencias motrices.

## **VIII. MEDIOS Y MATERIALES**

8.1. Equipo de Audio.

8.2. Material didáctico.

8.3. Multimedia.

8.4. Retroproyector.

8.5. Papelotes.

8.6. Plumones.

8.7. Aula de la I.E.

8.8. Patio de la I.E.



## **IX.- FACTORES DE ÉXITO**

Lograr el 100% de lo programado.

## **X. FACTORES DE RIESGO**

10.1. Inasistencia de los actores educativos a los diferentes eventos.

10.2. No contar con los medios económicos suficientes

10.3. Dificultad en el apoyo del personal docente y comunidad

## **XI. EVALUACIÓN**

Será procesual durante el desarrollo del PROGRAMA DE JUEGOS, por los directivos, docentes de la Institución Educativa, los capacitadores, los investigadores y por los mismos estudiantes; con el propósito de ir mejorando la aplicación del mismo. Entonces se infiere que habrá una autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.

Se elaborará un informe evaluativo y se elevará a la Dirección de la Institución Educativa.

**XII. CRONOGRAMA:**

<b>N° DE SESIÓN</b>	<b>NOMBRE DE LA SESIÓN</b>	<b>AGOSTO</b>			
		<b>Semana 1</b>	<b>Semana 2</b>	<b>Semana 3</b>	<b>Semana 4</b>
<b>01</b>	<b>“Construimos un juego”</b>	<b>X</b>			
<b>02</b>	<b>“Jugamos con tarjetas”</b>	<b>X</b>			
<b>03</b>	<b>“Diferenciando textos”</b>		<b>X</b>		
<b>04</b>	<b>“Leemos para jugar”</b>		<b>X</b>		
<b>05</b>	<b>“Escribimos una descripción”</b>			<b>X</b>	
<b>06</b>	<b>“Leemos para preparar una receta”</b>				<b>X</b>

## SESIONES DE APRENDIZAJE

### SESIÓN N° 01

**Nombre de la sesión:** “Construimos un juego”

**Aprendizajes esperados:**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES
<ul style="list-style-type: none"><li>• Produce textos escritos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se apropia del sistema de escritura.</li><li>• Planifica la producción de diversos textos.</li><li>• Textualiza experiencias, ideas, sentimientos, empleando las convenciones del lenguaje escrito.</li></ul>

#### **Propósito:**

“Que los niños y niñas fabriquen su material didáctico, se inicien en la interrogación de textos, asocien, asocie textos e imágenes y cuyo juego compartirán con sus compañeros y familiares”

#### **Materiales:**

- ✓ Tarjetas con imágenes
- ✓ Colores
- ✓ Tijeras

#### **Momentos de la sesión**

##### **1. Momento de la asamblea:**

- ✓ La docente saluda a los niños
- ✓ Dialogamos con los niños a través de preguntas

¿Les gusta jugar?, ¿Cuál es su juego favorito? , ¿Qué materiales utilizan para jugar?, ¿Les gustaría construir un juego?

- ✓ **Se comunica el propósito:** Hoy construirán un juego para compartir con sus compañeros y familiares.
- ✓ Recordamos las normas de convivencia, que se deben respetar para el desarrollo de la sesión y se anotaran en tarjetas, las cuales serán pegadas en un lugar.

Respetar la opinión de mis compañeros

Levantar la mano para participar

Cuidar los materiales

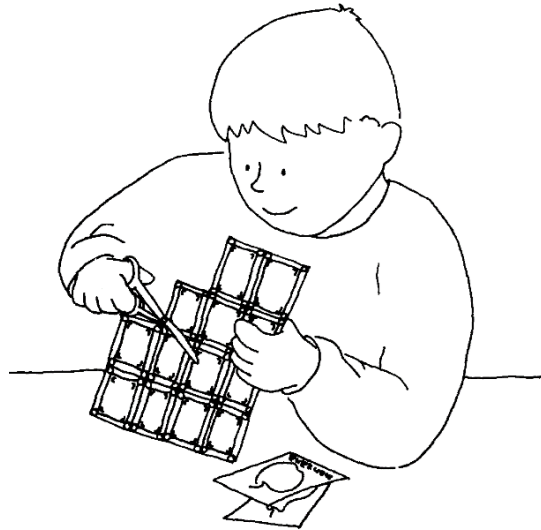
Compartir los materiales con mis compañeros

## 2. Momento de la expresividad motriz

- ✓ Se forman grupos de cinco integrantes
- ✓ Se integrara una plantilla con imágenes y el nombre de cada imagen
- ✓ Los estudiantes leen lo que dice cada tarjeta

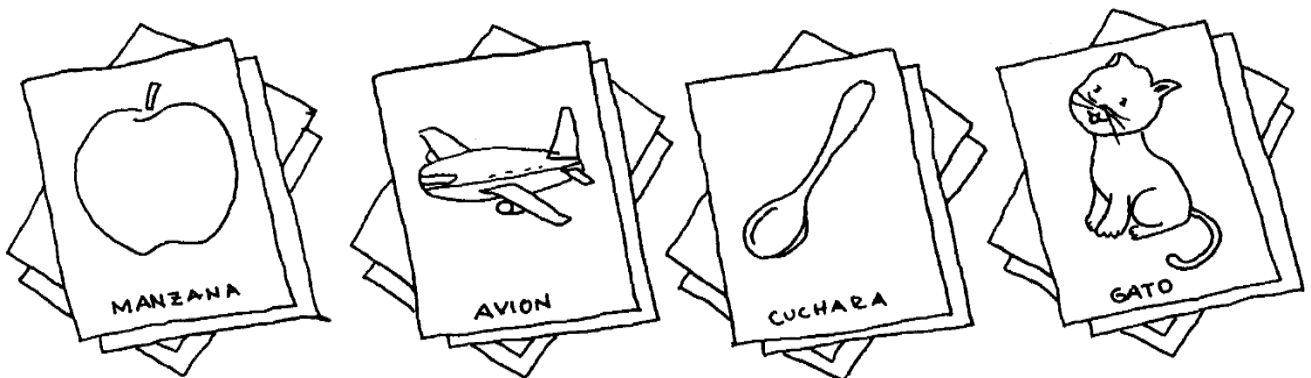


- ✓ Los estudiantes deberán recortar las tarjetas y luego deberán colorearlas.



- ✓ La docente pedirá que agrupen las tarjetas según sean medios de transporte, animales, alimentos, objetos de la casa.
- ✓ Cada grupo elabora un sobre y escribirán un nombre al juego, colocaran las tarjetas dentro del sobre.

### **3. Momento de la relajación :**



- ✓ Realizamos una dinámica de relajación
- ✓ Pedimos a los estudiantes que se sienten formando un círculo, para poder realizar la dinámica.
- ✓ Los estudiantes se relajarán.

#### **4. Momento de la verbalización :**

- ✓ Dialogamos con los estudiantes :
- ¿Les gusto la actividad realizada?
- ¿Para qué nos puede servir este juego?
- ¿Cómo podríamos jugar con las tarjetas?
- ¿Qué aprendieron hoy en la sesión?

#### **5. Momento de La expresividad plástica:**

- ✓ Entrega tarjetas en blanco
- ✓ La docente pide a los estudiantes que dibujen en cada tarjeta y le escriban un nombre, luego lo coloreen
- ✓ Los estudiantes muestran sus tarjetas a sus compañeros y leen los nombres de cada imagen
- ✓ Luego colocaran sus tarjetas hechas en el sobre del grupo que le corresponde
- ✓ La docente agradece a los estudiantes y menciona que la próxima sesión jugaran con sus tarjetas elaboradas

## SESIÓN N° 02

**Nombre de la sesión:**

**“Jugamos con tarjetas”**

**Aprendizajes esperados:**

<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CAPACIDADES</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprende textos escritos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Toma decisiones estratégicas según su propósito de lectura</li><li>• Identifica información en diversos tipos de textos según su propósito</li><li>• Infiere el significado del texto</li></ul>

### **Propósito:**

“En esta sesión los niños y niñas jugaran con sus tarjetas léxicas, de tal manera que leerán lo que dice en cada tarjeta y lo compartirán con sus compañeros”

### **Materiales:**

- ✓ Tarjetas léxicas
- ✓ Cartulina
- ✓ Plumones
- ✓ Stickers

### **Momentos de la sesión:**

#### **1. Momento de la asamblea:**

- ✓ La docente saluda a los estudiantes.
- ✓ Se dialoga sobre la sesión anterior

¿Qué realizamos la sesión anterior?

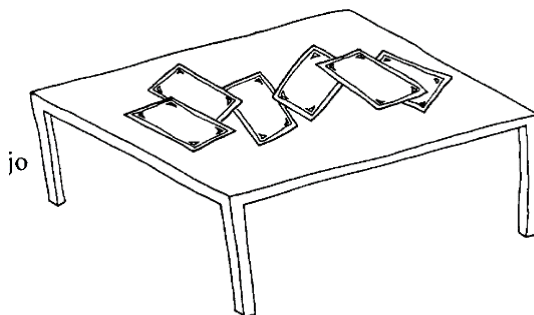
¿Cómo lo hicieron?

¿Para qué servirá lo que hemos hecho?

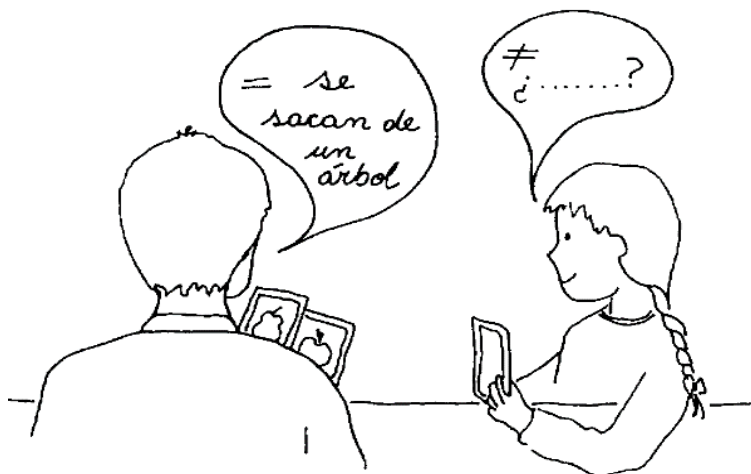
¿Qué juegos haríamos con las tarjetas?

## **2. Momento de la expresividad motriz:**

- ✓ Los estudiantes se agrupan de acuerdo al grupo que formaron en la sesión.
- ✓ La docente da las indicaciones para comenzar con el juego.
- ✓ Las tarjetas se colocan en las mesas de los grupos y cada integrante cojera dos tarjetas, tendrá que leerlas y mostrarlas a sus compañeros.
- ✓ Luego se coloca las tarjetas sobre sus mesas, con el dibujo hacia abajo.




- ✓ Cada integrante cojera dos tarjetas por turnos, las observa cuenta a los demás del grupo en que se parecen y en que se diferencian.




- ✓ Luego de haber participado todos los integrantes de cada grupo, elegirán su representante.
- ✓ El estudiante elegido deber cojer dos tarjetas al azar y realizar la misma actividad a todos sus compañeros del salón.
- ✓ Los integrantes de su grupo escribirán las diferencias y semejanzas de las imágenes de las tarjetas que menciona el representante de su grupo.
- ✓ Lo mismo realizarán todos los grupos.






PAJARO

*Se parecen en* \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_




ABEJA

*Se diferenciam en* \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



TORTA

*Se parecen en* \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_



PLATANO

*Se diferenciam en* \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**3. Momento de la relajación:**

- ✓ Los estudiantes dejan sus trabajos terminados y los pegan en el aula.
- ✓ La docente realiza ejercicios de relajación.

**4. Momento de la verbalización :**

- ✓ La docente pide a un integrante de cada grupo para leer sus trabajos y a compartirlos con todos su compañeros.
- ✓ Dialogamos:

¿Qué aprendieron hoy?

¿Fue divertido?

¿Fue sencillo leer lo que decía cada tarjeta?

¿Por qué será importante leer?

## **5. Momento de La expresividad plástica:**

- ✓ La docente entrega hojas en blanco a cada estudiante, en la cual tendrán de dibujos lo que más les gusto de la sesión.

## SESIÓN N° 03

**Nombre de la sesión:**

**“Diferenciando textos”**

**Aprendizajes esperados:**

<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CAPACIDADES</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprende textos escritos</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identifica información en diversos tipos de textos según su propósito</li><li>• Infiere el significado del texto</li></ul>

### **Propósito:**

“En esta sesión los niños y niñas favorecerán su lectura, permitiendo que conozcan y diferencien textos de la vida diaria”

### **Materiales:**

- ✓ Cuentos
- ✓ Revistas
- ✓ Recetarios
- ✓ Afiches
- ✓ Libro de textos lúdicos
- ✓ Fichas de trabajo

### **Momentos de la sesión:**

#### **6. Momento de la asamblea:**

- ✓ Saludo a los estudiantes.
- ✓ Dialogamos

¿Saben leer?

¿Qué es lo que más les gusta leer?

¿Todo lo que leemos tratara de lo mismo?

¿Por qué los textos son diferentes?

¿Qué textos conocen?

- ✓ La docente comunica el propósito: “Hoy conocerán diferentes tipos de textos, los leerán y compartirán con sus compañeros ”

## **7. Momento de la expresividad motriz :**

- ✓ La docente agrupa a los estudiantes en grupos de cinco integrantes.
- ✓ A cada grupo se entrega diferentes textos de la vida diaria (cuentos, revistas, afiches, recetarios, textos lúdicos )
- ✓ Se preguntara a cada grupo que texto les ha tocado y como es.
- ✓ Luego se entrega una ficha a cada grupo para que completen.

<p>1. Elegimos un texto y lo observamos con atención.</p> <p>– ¿Cómo se llama este tipo de texto?</p> <p>.....</p> <p>2. Descubrimos sus características:</p> <p>– ¿Cuántas páginas tiene?</p> <p>.....</p> <p>– ¿Para qué sirve?</p> <p>.....</p> <p>– ¿Para quiénes fue escrito?</p> <p>.....</p> <p>– ¿Dónde se consigue el texto?</p> <p>.....</p> <p>– ¿Qué información contiene?</p> <p>.....</p>
---

- ✓ Luego de haber desarrollado la ficha, un integrante de cada grupo, muestra el texto de su grupo y lee lo que han contestado en cada ficha.
- ✓ La docente y los estudiantes escuchan atentos y se aclararan algunos errores cometidos en el desarrollo de su ficha.

## **8. Momento de la relajación :**

- ✓ Luego de haber expuesto sus trabajos.
- ✓ La docente realiza con los estudiantes ejercicios de relajación.

## **9. Momento de la verbalización :**

- ✓ La docente pide a los estudiantes que observen todos los textos exhibidos.
- ✓ Pregunta:

¿Qué les ha parecido la sesión?

¿Se divirtieron con las actividades hechas?

¿Qué aprendieron hoy?

¿Para qué les servirá la sesión de hoy?

- ✓ La docente dialoga sobre la diversidad de textos que tenemos en nuestra vida diaria

## **10. Momento de La expresividad plástica :**

- ✓ La docente pide a cada grupo que dibujen en un papelote algo relacionado al texto que les ha tocado a cada grupo.

## SESIÓN N° 04

**Nombre de la sesión:**

**“Leemos para jugar”**

**Aprendizajes esperados:**

<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CAPACIDADES</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Comprende textos escritos.</b></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se apropia del sistema de escritura.</li><li>• Toma decisiones estratégicas según su propósito de lectura.</li><li>• Infiere el significado del texto.</li><li>• Reflexiona sobre la forma, contenido y contexto del texto.</li></ul>

**Propósito:**

En esta sesión los niños y las niñas se familiarizarán con diversos tipos de textos e identificarán el propósito de cada texto.

**Materiales:**

- ✓ Fichas de trabajo.
- ✓ Tarjetas de cartulina.
- ✓ Lápices.
- ✓ Tijeras.

**Momentos de la sesión**

### **1. Momento de la asamblea:**

**Antes de la lectura**

- ✓ Observa que las preguntas de anticipación están orientadas a indagar si los niños y niñas son capaces de identificar las partes del texto: materiales e indicaciones. Así también, deberán deducir el propósito del texto a partir de las imágenes, estructura y su experiencia previa con textos semejantes (anexo 01)

- ✓ Esta será una ocasión propicia para que observes varios aspectos:
  - ✓ La familiaridad con diversos tipos de textos
  - ✓ La comprensión de un texto a través de la ejecución de los materiales
  - ✓ El nivel de organización de los integrantes del grupo
  - ✓ El respeto por las reglas de juego.

## **2. Momento de la expresividad motriz :**

### **TEXTO 01: (Juguemos Memoria)**

#### **Durante la lectura**

- ✓ Se leerá las instrucciones junto con los niños y niñas; si tienen dificultad, se hará las siguientes preguntas :
  - ¿Qué hacemos con los papelitos?
  - ¿Qué debemos escribir en ellos?

#### **Después de la lectura**

- ✓ Finalmente se plantea un conjunto de actividades que dan la posibilidad a los estudiantes de ordenar la secuencia del juego que se han realizado. Para ello los niños y las niñas deben establecer los pasos que siguieron para realizar el juego, recortando y ordenando las imágenes.
- ✓ Notaras que la secuencia que deben organizar los estudiantes en el juego debe ser exacta: las indicaciones tienen un orden que no puede ser alterado, pues en caso contrario no se puede jugar.
- ✓ Se les pide que expliquen la secuencia del juego luego de haber pegado las imágenes.
- ✓ Prevé situaciones donde los niños y las niñas hagan uso de instructivos para realizar juegos y actividades de expresión artística. Esto les permitirá reflexionar sobre el uso social de la lectura (anexo 02)

## **TEXTO 02: (Mensaje De Mamá)**

### **Antes de la lectura**

- ✓ Espera que los niños y niñas lean solos desde sus posibilidades. No los apures

### **Durante la lectura**

- ✓ Los niños y niñas y realizan las preguntas que se encuentran en la actividad
- ✓ Escucha con atención sus respuestas y regístralas en la ficha
- ✓ Orienta la observación de los niños y niñas hacia la ubicación del destinatario, emisor y la educación del propósito del mensaje
- ✓ Recapitula con los niños y niñas, al terminar la lectura, como es un mensaje. Ayúdalos a identificar y mencionar que estos textos tienen destinatario, emisor y un mensaje.

### **Después de la lectura**

- ✓ Establece con los niños y las niñas la utilidad de los mensajes o notas en la vida diaria
- ✓ Pregúntales si les sería útil a ellos escribir mensajes. ¿A quién le podríamos escribir?

### **3. Momento de la relajación :**

- ✓ Después de haber realizado sus actividades los estudiantes van con a docente al patio del colegio, donde se realizarán ejercicios de relajación.

### **4. Momento de la verbalización :**

- ✓ Pregunta:

¿Qué les ha parecido la sesión?

¿Se divirtieron con las actividades hechas?

¿Qué aprendieron hoy?

¿Para qué les servirá la sesión de hoy?

- ✓ La docente dialoga sobre la diversidad de textos que tenemos y que cada texto tiene un propósito.



## **5. Momento de La expresividad plástica :**

- ✓ La docente pide a los estudiantes que escriban un mensaje a un compañero, para luego leerlos en el aula.

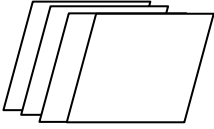
**LEEMOS PARA JUGAR**

Antes de la lectura:


Actividad 1: Lee el título .Luego, observa las imágenes y la estructura del texto.

**JUGUEMOS MEMORIA**

**Materiales:**



tarjetas



lápiz


**Instrucciones:**

- Escriban estas palabras en sus tarjetas.

Fátima	playa	Rabito
<b>playa</b>	RABITO	FATIMA

- Volteen las tarjetas.


Jueguen en grupo



Recuerda que son dos tarjetas iguales de cada palabra.

Actividad 2: Marca la respuesta correcta con una "X".

- **¿Qué partes tiene este texto?**
  - Inicio, problema y final.
  - Materiales e instrucciones.
  - Estrofas y versos.
- **¿Para qué se habrá escrito?**
  - Para contarnos una historia de juegos.
  - Para darnos instrucciones de un juego.
  - Para invitarnos a jugar "Memoria"

**Durante la lectura:**

**Actividad 3:** Lean el texto “Juguemos Memoria” en silencio.

**Actividad 4:** Lean en voz alta el texto con sus compañeros y compañeras de grupo.

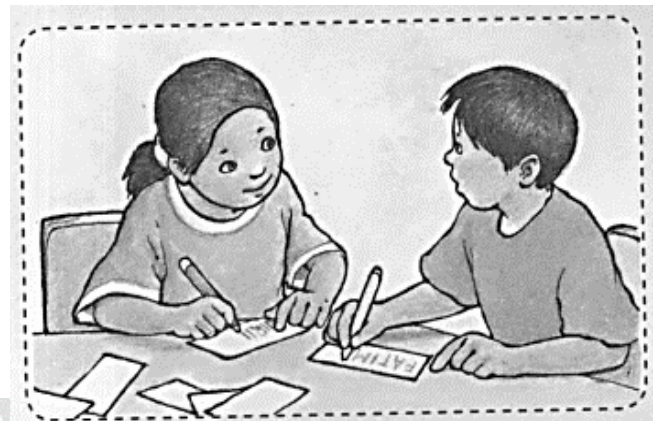
**Actividad 5:** Jueguen Memoria.

- Jueguen por turnos a descubrir dónde están las dos palabras iguales.
- Si encuentras dos palabras iguales, te llevas las tarjetas. Si no son iguales, las devuelves a su lugar.
- Gana el que reúne mayor cantidad de tarjetas.

**Después de la lectura:**

**Actividad 6:** ¿Qué hiciste para jugar “Memoria”?

Recorta las imágenes y pégalas según la secuencia del juego.



ANEXO 02

**Un Mensaje De Mamá**

**Actividad 1:** Lee el mensaje que escribió la mamá de Dina.

Dina:

Te iré a recoger a la salida de la escuela.

Me esperas.

Mamá



**Actividad 2:** Conversamos:

- ¿Quién escribió el mensaje?
- ¿A quién va dirigido el mensaje?
- ¿Qué debe hacer Dina a la salida de la escuela?
- ¿Para qué sirven los mensajes?

## SESIÓN N° 05

**Nombre de la sesión:**

**“Escribimos una descripción”**

**Aprendizajes esperados:**

<b>COMPETENCIAS</b>	<b>CAPACIDADES</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Produce textos escritos.</b></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se apropia del sistema de escritura.</li><li>• Planifica la producción de diversos tipos de texto.</li><li>• Textualiza experiencias, ideas, sentimientos, empleando las convenciones del lenguaje escrito.</li><li>• Reflexiona sobre el proceso de producción de su texto para mejorar su práctica como escritor.</li></ul>

**Propósito:**

En esta sesión los estudiantes escribirán un texto descriptivo, el cual lo compartirán con sus compañeros.

**Materiales:**

- ✓ Cuaderno de comunicación.
- ✓ Imágenes.
- ✓ Lápices.
- ✓ Fichas de trabajo.

**Momentos de la sesión:**

### **1. Momento de la asamblea:**

- ✓ La docente saluda a los estudiantes.
- ✓ La docente hace entrega una ficha de trabajo(Anexo 01)
- ✓ La docente pide a los estudiantes que observen y lean las actividades de la ficha; las imágenes de los útiles de aseo que los niños y niñas van a describir.

Si hay objetos que desconocen, orientalos para que los conozcan y dialoguen sobre su utilidad.

- ✓ Se presenta imágenes de personas usando los útiles de aseo personal, para generar dialogo y debate de la importancia de su empleo en nuestra higiene diaria. También puedes preguntar a los estudiantes con que se asean diariamente. Pueden hacer un listado y dibujar.
- ✓ Se organiza las parejas teniendo en cuenta juntar a aquellos que tienen diferentes niveles de aprendizaje con respecto de la capacidad, así como también que exista entre ellos una relación de confianza.

## **2. Momento de la expresividad motriz :**

### **Planificación:**

- ✓ Presenta las imágenes de anexo. Dile que elijan un objeto y lo describan utilizando las preguntas:
  - ¿Cómo se llama?
  - ¿Cómo es?
  - ¿Para qué sirve?
  - ¿Dónde se coloca en cosa?
- ✓ Pide que resuelvan las demás preguntas marcando con una “x” comparte algunas respuestas de los niños con los demás.

### **Textualización:**

- ✓ Al desarrollar el anexo, diles que describan el útil de aseo que escogieron. Dales algunas sugerencias o pasa por algunos lugares y pide a los niños que te digan en voz alta que escribirán

### **Revisión:**

- ✓ Los niños y niñas se agrupan en parejas. La docente lee con ellos las indicaciones para ayudarles a comprender. Se explica que lo más importante en la descripción de un objeto es que se diga de forma detallada como es: tamaño, color, forma, grosor, colores, olor, textura, utilidad, etc.
- ✓ Los estudiantes en su primer borrador, tachen o escriban con otro color que quieren cambiar o aumentar.

## **Reescritura**

- ✓ Diles que escriban en una hoja la versión final. Recuérdales que en esta versión debe incluir los cambios o correcciones que hicieron.

### **3. Momento de la relajación :**

- ✓ Luego de haber realizado su versión final.
- ✓ La docente realiza con los estudiantes ejercicios de relajación.

### **4. Momento de la verbalización :**

- ✓ Reflexiona con los estudiantes sobre la importancia de escribir con sentido, utilizando las convenciones gramaticales, para que las personas que lean sus textos los puedan entender.

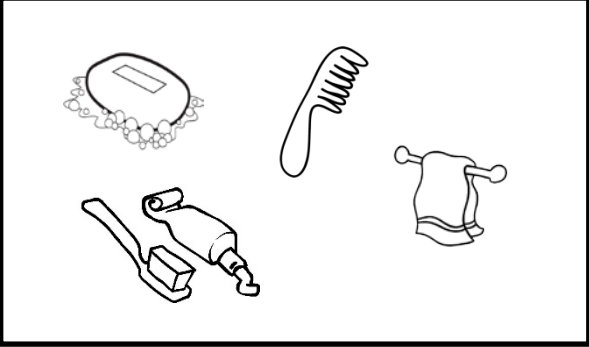
### **5. Momento de La expresividad plástica :**

- ✓ La docente pide a los estudiantes que en casa con ayuda de sus padres realicen una descripción de ellos.

## ANEXO 01

### LIMPIOS Y SANOS

**Actividad 01:** Elige uno de los útiles de aseo que usas. Responde a las preguntas.

	<p>¿Cómo se llama?</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	
<p>¿Cómo es?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>		<p>¿Dónde se coloca en casa?</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>
	<p>¿Para qué sirve?</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	

**Actividad 02:** Marca con una "X"

➤ ¿Para quién escribiré?

- Para la profesora.
- Para mis compañeros.
- Para mi familia.



➤ ¿Qué voy a describir?

Útil de aseo.

Juguete

Útil escolar

**Actividad 03:** Describo el útil de aseo que escogí.

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
---

**Actividad 04:** Revisa tu texto.

En mi descripción	SI	NO
¿Puse el título?		
¿Usé adjetivos para decir cómo es el objeto?		

**Actividad 05:** Escribe la versión final de tu descripción.

## SESIÓN N° 06

**Nombre de la sesión:** “Leemos para preparar una receta”

**Aprendizajes esperados:**

COMPETENCIAS	CAPACIDADES
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Comprende textos escritos.</b></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Se apropia del sistema de escritura.</li><li>• Toma decisiones estratégicas según su propósito de lectura.</li><li>• Identifica información en diversos tipos de textos según su propósito.</li><li>• Infiere el significado del texto.</li></ul>

**Propósito:**

En esta sesión los estudiantes leerán una receta y la prepararán siguiendo los procedimientos.

**Materiales:**

- ✓ Texto con receta.
- ✓ Ingredientes.

**Momentos de la sesión:**

### **1. Momento de la asamblea:**

- ✓ La docente saluda a los estudiantes.
- ✓ Nos organizamos con los estudiantes para conseguir los ingredientes y utensilios necesarios para preparar la receta. Se pregunta si los estudiantes conocen los alimentos (ingredientes) de la receta.

## **2. Momento de la expresividad motriz:**

### **Antes de la lectura**

- ✓ Orienta la lectura de la receta. Leen el título y las imágenes. Pregúntales si conocen todos los ingredientes, que comida podrían preparar, etc.(Anexo 01)
- ✓ Realiza preguntas de anticipación; por ejemplo:
  - ¿Qué tipo de texto?
  - ¿De qué tratará?
  - ¿Cómo se dieron cuenta?

### **Durante de la lectura**

- ✓ Solicita que lean en silencio la receta. Luego, léela en voz alta con tus estudiantes.
- ✓ Pregúntales:
  - ¿Qué partes tiene la receta? Si no saben, vuelve al texto y señala las partes. Por ejemplo: título, ingredientes y preparación.
  - ✓ Diles que señalen el proceso de preparación de la receta con sus propias palabras. Hazles preguntas de comprensión del texto, por ejemplo:
    - ¿Qué ingredientes se necesitan?
    - ¿Qué es lo primero que se debe hacer?
    - ¿Y luego, que se hace?
    - ¿Alguna vez has comido papa a la huancaína?
    - ¿Te gusto su sabor porque?
- ✓ Se les entrega hojas impresas con el esquema de la receta(Anexo 02)

### **Después de la lectura**

- ✓ Pide que te expliquen porque es importante seguir los pasos de una receta
  - ¿Qué pasa si no la hacemos?
- ✓ Refuerza vocabulario
- ✓ Póngase todos de acuerdo para preparar la receta
- ✓ Se entrega una hoja impresa para desarrollar. (Anexo 03)

### **3. Momento de la relajación :**

- ✓ Luego de haber realizado su versión final.
- ✓ La docente realiza con los estudiantes ejercicios de relajación.

### **4. Momento de la verbalización :**

**Después:**

- ✓ Se explica el uso de la “y” cuando quieren enlazar dos palabras .Por ejemplo:  
“Sazona con sal y pimienta”.

### **5. Momento de La expresividad plástica :**

- ✓ La docente pide a los niños que busquen recetas en otros libros, revistas, periódicos o internet, para compartirlas en clase.

## ANEXO 01

### SHURUMBO

(PARA CUATRO PERSONAS)



#### INGREDIENTES:

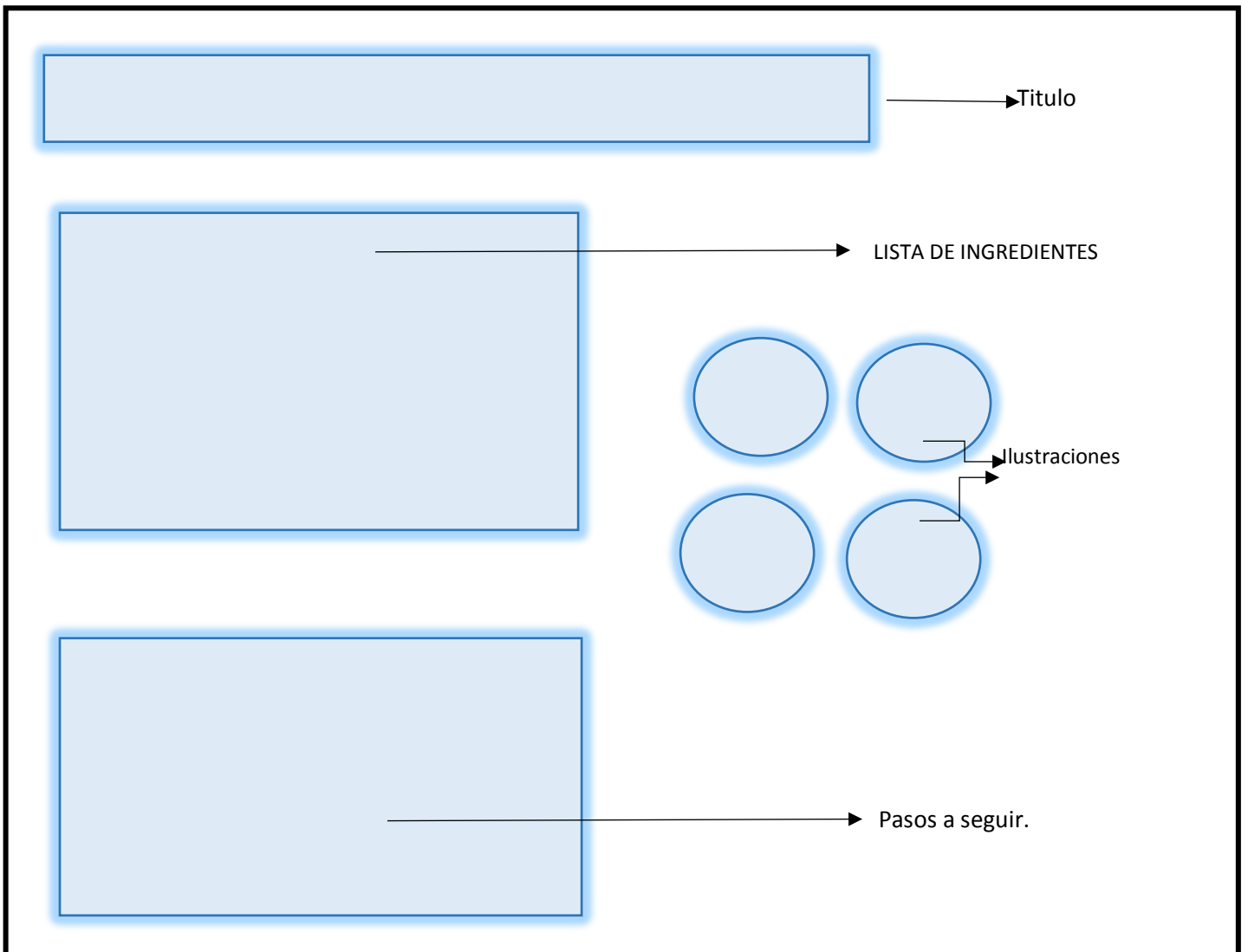
- 3 papas grandes peladas y picadas.
- 6 guineos verdes.
- 1 taza de arveja seca cocida.
- Trozos de carne de chanco frita.
- Sal, comino, orégano, al gusto.
- 6 tazas de agua.



#### PREPARACIÓN:

1. Poner a hervir el agua en una olla grande.
2. Añadir la carne, dejar hervir unos minutos.
3. Agregar la papa picada en trozos, la arveja cocida y el guineo picado en cuadritos.
4. Dejar hervir 30 minutos hasta que tome espesor.
5. Sazonar con sal, comino al gusto.
6. Antes de servir agregar orégano.

**ANEXO 02**  
**ESQUEMA DE LA RECETA**



## ANEXO 03

***Después de la lectura:***

- ***Responde:***

***¿Cuáles son los ingredientes para el Shurumbo?***

-----  
-----

***1. Después de tener todos los ingredientes ¿Cuál es el siguiente paso?***

-----

***2. ¿Cuántas partes tiene la receta?***

-----

***3. La receta que acabas de leer es :***

***a) una ensalada      b) un postre      c) una sopa***

***4. ¿Qué tipo de texto es:***

***a) lúdico                  b)descriptivo                  c) instructivo***