



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

“EL JUEGO DIDÁCTICO PARA MEJORAR LOS HÁBITOS DE LECTURA DE
LOS ESTUDIANTES DE 2DO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 81015”

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTORAS:

Corrales Burgos Estania Deyli

Humbo Blanco Shirley Natalia

ASESOR:

Dr. Víctor Michael Rojas Ríos

LINEA DE INVESTIGACIÓN

Didáctica y Evaluación del Aprendizaje

TRUJILLO – (PERÚ)

2019

Página del Jurado

.....
Dr. Víctor Michael Rojas Ríos

PRESIDENTE

.....
Dra. Amelia Armas Gastañadui

SECRETARIA

.....
Dra. Patricia Moreno Torres

VOCAL

DEDICATORIA

A Dios por sus bendiciones infinitas que ha derramado en mi vida. A mis padres Estuardo y Elsa por su amor infinito y su apoyo incondicional durante toda mi vida.

DEYLI

A Dios, a mis madres Esther e Yta y mis padres Máximo y Eduardo a mi hermana Claudia y mi hija Valentina por todo su amor y su apoyo a lo largo de mi formación personal y profesionalmente.

NATALIA

AGRADECIMIENTO

La vida se encuentra llena de retos, y uno de ellos es la universidad. Tras vernos dentro de ella, nos hemos dado cuenta que más allá de ser un reto, es una base no solo para nuestro entendimiento del campo en que nos hemos visto inmersas, sino para lo que concierne en nuestra vida y para la gran importancia de lo que esto conlleva para nuestro futuro. Así mismo nuestros padres los cuales son la mayor motivación pues el amor recibido, la dedicación y la paciencia con la que cada día se preocupan por nuestros avances es simplemente único y por ello nos sentimos bendecidas.

De tal forma nada de esto podría ser sin la bendición y protección de nuestro maravilloso Padre Celestial pues su amor y su bondad no tienen límites, el cual nos permite sonreír ante todos nuestros triunfos que son el resultado de su ayuda y su amor infinito.

A todos nuestros asesores que a lo largo de nuestra vida universitaria han contribuido con nuestra formación académica, a cada persona que nos brindó un consejo una palabra de aliento y una sonrisa amorosa para que día a día logremos enfrentar con éxito cada obstáculo que se nos presentase y de una manera muy especial a nuestro asesor el Dr. Víctor Michael Rojas Ríos el cual con su guía hemos podido lograr todo el desarrollo de nuestra Tesis.

Las autoras

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, ESTANIA DEYLI CORRALES BURGOS estudiantes del programa de Educación Primaria de la Universidad César Vallejo, identificadas con DNI N° 76395751 con la tesis titulada: “EL JUEGO DIDACTICO PARA LA MEJORA LOS HÁBITOS DE LECTURA DE LOS ESTUDIANTES DE 2DO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA. 81015 TRUJILLO 2018”.

Declaramos bajo juramento que:

1. La tesis es de nuestra autoría.
2. He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto la tesis no ha sido plagiada ni parcial ni totalmente.
3. La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico precio o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, un duplicado, ni copiado y por tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirían en aporte a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude, (datos falseados), plagio, información sin citar a autores autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya se ha publicado), piratería (uso ilegal de información ajeno) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros) asumimos las consecuencia y sanciones que de mi acción se derive, sometiéndome a la normativa vigente de la universidad Cesar Vallejo.

Trujillo 24 de octubre del 2018

ESTANIA DEYLI CORRALES BURGOS

DNI N°76395751

Yo, SHIRLEY NATALIA HUMBO BLANCO estudiantes del programa de Educación Primaria de la Universidad César Vallejo, identificadas con DNI N°70778184 con la tesis titulada: “EL JUEGO DIDACTICO PARA LA MEJORA LOS HÁBITOS DE LECTURA DE LOS ESTUDIANTES DE 2DO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA. 81015 TRUJILLO 2018”.

Declaramos bajo juramento que:

1. La tesis es de nuestra autoría.
2. He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto la tesis no ha sido plagiada ni parcial ni totalmente.
3. La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico precio o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, un duplicado, ni copiado y por tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirían en aporte a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude, (datos falseados), plagio, información sin citar a autores autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya se ha publicado), piratería (uso ilegal de información ajeno) o falsificación (presentar falsamente las ideas de otros) asumimos las consecuencia y sanciones que de mi acción se derive, sometiéndome a la normativa vigente de la universidad Cesar Vallejo.

Trujillo 24 de octubre del 2018

SHIRLEY NATALIA HUMBO BLANCO

DNI N°70778184

Presentación

Señores(as) Miembros del Jurado Calificador

Cumpliendo con las disposiciones vigentes emanadas por el reglamento de grados y títulos de la universidad cesar vallejo, facultad de educación e idiomas, escuela académico profesional de educación primaria, someto a vuestro criterio profesional la evaluación del presente trabajo de investigación titulado: “EL JUEGO DIDACTICO PARA LS MEJORA LOS HABITOS DE LECTURA DE LOS ESTUDIANTES DE 2DO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 81015 TRUJILLO 2018”. Elaborado con el propósito de obtener el Título de Licenciada en Educación Primaria.

El estudio busca evaluar como un taller de juegos el cual está constituido por cuatro dimensiones: recursos, tiempo, metodología, motivación mejora los hábitos de lectura.

El presente estudio tuvo como objetivo determinar si el juego didáctico mejor los hábitos de lectura de los niños de segundo grado de la Institución Educativa N° 81015 Trujillo.

Con la convicción de que se le otorgara el valor justo y mostrando apertura a sus observaciones, le agradezco por anticipado por la sugerencias y apreciaciones que se brinde en la investigación.

Atentamente,
DEYLI Y NATALIA

ÍNDICE

PÁGINAS PRELIMINARES	ii
Página del Jurado.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento	iv
Declaratoria de Autenticidad	v
Presentación.....	vii
Índice	viii
Resumen.....	ix
Abstract.....	x
I. INTRODUCCIÒN	11
1.1. Realidad problemática	11
1.2. Trabajos previos.....	11
1.3. Teorías relacionadas al tema	13
1.4. Formulación al Problema.....	25
1.5. Justificación del estudio.....	25
1.6. Objetivos	26
II. MARCO METODOLÒGICO	
2.1. Diseño	27
2.2. Operacionalización de Variables	28
2.3. Población, muestra y muestreo	29
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	31
2.5. Métodos de análisis de datos.....	32
2.6. Aspectos éticos.....	33
III. RESULTADOS	
IV. DISCUSION	
V. CONCLUSIONES	
VI. RECOMENDACIONES	

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ANEXOS

Anexo 01: Encuesta de los hábitos de lectura

Anexo 02: Ficha técnica de los hábitos de lectura

Anexo 03: Validación a juicio de expertos

Anexo 04: Propuesta para mejorar los hábitos de lectura.

Anexo 05: Evidencias

RESUMEN

El objetivo de la presente investigación fue determinar si el juego didáctico mejora los hábitos de lectura en los estudiantes de 2do grado de la Institución Educativa Carlos Emilio Uceda Meza, Trujillo – 2018.

Este estudio fue de enfoque cuantitativo, de diseño pre experimental. La muestra fue de 22 estudiantes a los cuales se les aplicó una encuesta que fueron sometidos a juicio de expertos para la validez y al estadístico de Alfa de Crombach para la Confiabilidad cuyos resultados fueron 0,81 siendo este el test consiente y adecuado para el estudio.

Luego de procesar los datos y someterlos al estadístico de Rho de Sperman se evidenció una correlación positiva de 1,000 con lo que se concluyó que el juego didáctico mejora los hábitos de lectura en los estudiantes de 2do grado “C” de la Institución educativa Carlos Emilio Uceda Meza – 2018.

Los resultados del T- student (22)=3,424 y $p=0.00 (<0.05)$, muestra que los estudiantes luego (Prom= - 9.68 , Sd:8,08518) obtuvieron mejores resultados que el pre test (Prom=- 1,36364 , Sd:8,08518) basados en estos resultados , la hipótesis nula se rechaza y aceptamos la hipótesis alternativa.

Palabras claves: juego didáctico, hábitos de lectura, recursos, metodología, tiempo y motivación.

ABSTRACT

The aim of this research was to determine whether educational play improves reading habits in second-grade students at the “Carlos Emilio Uceda Meza” School, Trujillo - 2018.

This study was of quantitative approach, and pre-experimental design. The sample consisted of 22 students, who were given a survey which had undergone expert judgment for validity, and Cronbach's-Alpha statistic for reliability, the results were 0.81, this being the appropriate correct test for the study.

After processing the data and submitting it to Rho-Spearman statistics, a positive correlation of 1.000 was obtained, concluding that educational play improves reading habits among students in second-grade "C" of the “Carlos Emilio Uceda Meza” School, 2018.

The results of the Student-T (22) = 3.424 $p = 0.00$ (<0.05), shows that students later (Avg = - 9.68, Sd: 8.08518) outperformed the pretest (Avg = -1.36364, Sd: 8.08518); based on these results, the null-hypothesis was rejected and the alternative-hypothesis accepted.

Keywords: educational play, reading habits, resources, methodology, time and motivation.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad Problemática

Según los estudios realizados a nivel internacional Perú se encuentra en un nivel bajo del promedio aceptable con respecto a otros países en cuanto a la comprensión lectora lo que evidencia que el sistema escolar atraviesa una gran problemática. Ello va depender en gran parte la falta de hábitos de estudio para poder comprender las diferentes lecturas o problemas si hablamos en el área de matemática.

PISA (2016) manifiesta que en lo relacionado a las habilidades lectoras muestran un puntaje bajo nuestros estudiantes a comparación con otros países de América latina todos ellos fueron los resultados de el examen pisa donde participan, en esta área se reporta un moderado progreso sostenido en los últimos 11 años. Entre 2012 y 2015 en la evaluación de PISA, que se realiza a los alumnos de la edad de 15 años, sostiene que el 60% de la población estudiantil en Perú cuenta con un nivel 1 y 2, superando solo a República Dominicana, cuyo porcentaje llega al 80%, y similar a Brasil. A nivel local en la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza en el 2do grado sección “C” de educación primaria. Se observa la falta de interés por la lectura, la pocas estrategias que el docente emplea para lograr la comprensión de textos, la poca implementación de bibliotecas en el aula, la falta de interés los padres hacia sus hijos, con estos problemas planteados pues nos damos cuenta que el estudiantes no toma interés necesario, prefiere dedicarle más tiempo a otras actividades que no favorecen en el desarrollo de su aprendizaje como : mirar televisión, estar en la laptop o computadora, jugando juegos en el celular etc , perdiendo el tiempo en actividades que no son de su vital interés para ellos. Al observar uno de los problemas más resaltantes en la I.E que es los hábitos de lectura tomamos la iniciativa de analizar y buscar una solución de manera creativa y a la vez eficaz, tomando así en cuenta diversas actividades lúdicas de para motivar y mejorar en los estudiantes de segundo grado los hábitos de lectura.

1.2. Trabajos Previos

Toledo (2014), en la tesis “El juego como auxiliar en el aprendizaje” Universidad de San Carlos de Guatemala, es de tipo experimental, se aplicó a la muestra de 120 niños y se utilizó el instrumento recolección de datos presentando la siguiente conclusión: cabe resaltar que si accede a los antecedentes que se han sostenido en la formación del trabajo, se puede dar como finalizado que el trabajo del maestro debe surgir dentro del marco de auténtico interés, que levanta una situación de aprendizaje y que tendrá una gran utilidad

para la vida del estudiantes. La aportación de este trabajo deja en claro la gran importancia de los interés lúdicos para la formación de los niños. Todo este trabajo deja en claro la necesidad de realizar estudios de investigación sobre el juego y la gran importación fundamental en el desarrollo integral y psicológico de niño detallando que los interese lúdicos tendrá que ir de acorde con su edad.

Contando con la ficha técnica que fue elaborada por el Instituto de Estadística y censos (2012) del país de Ecuador donde se confirma que la gran mayoría de la población no cuentan con un buen hábito lector y muchas de las dichas razón por las que no lo hacen es por una gran falta de interés de parte de ellos mismo e incluso por falta de tiempo, de tal modo señala que los niños que varían entre los 16 y 24 años de edad, no poseen hábito lector, de la misma forma nos dice que un 33% de las dichas personas solo optan por leer debido a una obligación académica, y las demás personas, se deciden o prefieren la lectura de periódicos.

Owusu-Acheaw & Larson (2014) realizó una investigación en Ghana para demostrar como los hábitos de lectura afectan en el desempeño académico en estudiantes del politécnico Koforidua. En los resultados se pudo demostrar que de una cantidad de 100 estudiantes encuestados el 62% pudieron reconocer que la lectura es fundamental e importante pues les ayuda mejorar su vocabulario y a expresarse mejor, así mismo el estudio también mostro que un 81.9% que casi nadie de los estudiantes han leído en las dos semanas del periodo académico, y que solo un 18% declaro haber leído un libro. Los resultados también muestran que el 75% de los estudiantes que participaron lee solo para poder dar un examen. Lo muy lamentable fue el resultado de un 3.0% de los estudiantes son los que asisten a una biblioteca a leer textos completos. Muestran que un 62% solo lo hace de información resumida. Y la cusa principal por la cual los estudiantes no leen es por la llama y conocida flojera.

Valencia y Osorio (2011), con su tesis titulada “Estrategias para fomentar el gusto y el hábito de la lectura en primer ciclo de la educación básica” en la Universidad Libre de Bogotá la cual tuvo como objetivo principal la investigación para fomentar el gusto y el hábito de la lectura del texto literario mediante las actividades lúdicas. Muestra que a partir de la aplicación de los talleres se pudo realizar el concepto en la lectura para los niños. La propuesta planteada mostro resultados positivos que pueden ser desarrollados dentro del aula de clases, dejando de lado los métodos tradicionales al momento de enseñar.

Pío, (2013) en la tesis de maestría “El rendimiento de la lectura, los hábitos de estudio y su relación con nivel de aprendizaje” en la universidad Nacional Daniel Alcides Carrión, en un trabajo correlacional descriptivo, sobre un muestrario de 288 alumnos aplicando un test sobre conocimientos presenta la siguiente conclusión: los niños que integran el primer grado en las diversas instituciones de nuestra sociedad tienen un rendimiento en la línea de la acción educativa de la lectura.

Arce (2010), en su tesis titulada "Hábito lector en el nivel de comprensión lectora de los alumnos de 4to de primaria de la Institución Educativa Gerónimo Cafferata del Distrito 17 de Villa María”, en la Universidad San Ignacio de Loyola de Lima Perú mostro que influye de manera muy concreta el nivel de la comprensión lectora de los estudiantes con lo cual se afirmó que los hallazgos hechos en investigaciones anteriores en base a hábitos de lectura y comprensión, se encuentran en el hábito lector. Llegando a la conclusión que el hábito de lectura en los estudiantes influyen muy seriamente en la comprensión lectora, En el año 2003 la Biblioteca Nacional del Perú con la colaboración de la Universidad Nacional de Ingeniería, llevo a cabo una encuesta en 500 hogares de Lima y Callao sobre hábitos lectores, en los cuales se obtuvieron como resultado que el 92% de los estudiantes limeños con estudios completos tiene un pequeño hábito lector. Pues la gran mayoría dijo o señalo que le dan prioridad a la lectura de periódicos, revistas y comentan que no encuentran un estímulo por la lectura ni en la familia ni en sus instituciones educativas. Y no tienen iniciativa propia.

Salazar y Ponce (2015) realizaron una investigación en la ciudad de Trujillo, sobre las prácticas de hábitos de lectura de los niños. La población estuvo, compuesta por alumnos del nivel primario utilizando una muestra de 610 estudiantes de cuatro diferentes centros educativos, a los cuales se les aplicó una Encuesta con 36 preguntas. Donde llegaron a la conclusión que un determinado grupo de alumnos tienen un pensamiento agradable con respecto al libro. Y un 65% tienden a valorar a los libros como objetos de gran utilidad al momento de poder realizar alguna tarea por exigencia de sus padres o maestros solo para obtener una nota aprobatoria. Así mismo comprobaron que los estudiantes prefieren leer en su casa en vez del aula., puesto que un 94% de los estudiantes sostienen no sentirse cómodos al momento de leer.

1.3. Teorías relacionadas al tema

1.3.1. El juego:

Clifford (2014) afirma que es una actividad lúdica, que a través de la recreación permite que el niño desarrolle y refuerce su aprendizaje.

Martín (2013) afirma que el juego desde el nacimiento del niño pasa por diferentes etapas, desarrolla el aprendizaje y la formación integral de él, también le permite desarrollar, practicar los valores. Cuando el niño ingresa a la escuela observamos cambios de conducta en sus actividades que realiza porque comprometen al maestro, colegas y el ambiente, experimentas nuevos roles, el juego motiva al estudiante a la comprensión de la lectura lo cual desarrolla y refuerza su aprendizaje.

1.3.2 Importancia del juego:

Sperling (2015) Es fundamental en la vida del niño el juego, y lamentablemente muchos padres toman desapercibido esto, por eso él nos muestra algunos aspectos que se desarrolla en el niño a través del juego.

Físico: El juego ayuda a reforzar y desarrollar los músculos, ocasionando la liberación de energía en los niños.

Social: interactúa, aprende a socializarse con sus compañeros. Y con su entorno.

Educacional: El enseña al niño a poder descubrir diversas formas, colores tamaños y diversas estructuras.

1.3.3 Características del juego

Se en lista las características del juego en Ministerio de educación (2013) de la siguiente manera:

- Es voluntario
- Es libre
- Es universal e innato
- Implica actividad
- Es una actividad inherente de la infancia
- Favorece la socialización
- Potencia el desarrollo integral
- Se puede evidenciar al niño en qué etapa evolutiva se encuentra.

1.3.4 Clases de juego

A) Juego de imaginación

Tollstoi (2012) dice que muchos de los niños adoptan comportamientos que escuchan en los cuentos infantiles imitando ciertos intereses e incluso dejando su mente libre para poder imitar cualquier tipo de profesión imaginaria como, los bomberos el doctor etc.

B) Juego de construcción:

Son los que tienen mucho más éxito o atracción en los niños, así mismo es uno de los que va a acompañar a la actividad lúdica de los pequeños por mucho más tiempo. Pues esta forma por un grupo de piezas, de formas iguales o diferentes con las cuales realizan diversas combinaciones, para poder elaborar diversas estructuras poniendo en práctica su imaginación al momento de crear.

Juego competitivo:

Si bien es cierto todo juego al momento de ser desarrollado ya sea de manera grupal o individual siempre implica un grado de dificultad tornando la competencia entre los participantes, por ello deben realizarse al aire libre para poder utilizar el ambiente del cual el niño pueda disfrutar. Y sacar el mejor provecho posible (Correr más rápido, saltar más lejos o quien tiene más fuerza)

C) Juegos en sectores:

Son los cuales tienen un ambiente preparado o determinado con los materiales específicos o clasificados con sus características necesarias que diferencian el uno del otro de acuerdo a los criterios que tenga cada sector.

1.3.5 Dimensiones del juego

Caillois (2012) nos dice que las dimensiones del juego se definen de esta manera.

Juego motor

Este juego está asociado con el movimiento del cuerpo, de esta manera el niño ejercita y domina su cuerpo realizando movimiento como, jalar una soga, saltar en un pie, es recomendable que realicen este juego en el aire libre donde el niño pueda realizar sus movimientos sin ninguna dificultad.

Juego cognitivo

Se trata de poner en participación la inteligencia del niño en juegos como: construir una torre, juegos de memoria, armar rompecabezas, crear adivinanzas o trabalenguas.

Juego social

Los juegos sociales tienen el poder de hacer que el niño se interrelacione con sus demás compañeros, sea social con todos, además de respetar reglas, respetar turnos y estar en constante participación los juegos realizados.

Juego emocional

En este juego, todos los niños afloran sus emociones, simulan situaciones para el trabajo individual, aprenden, se puede detectar y expresar emociones y ser capaces de gestionar las emociones negativas.

1.3.6 Los elementos del juego

- **La situación:** Es el ambiente donde se desarrollan los juegos, es de suma importancia porque observamos los factores ambientales que se dan en el lugar.
- **Los materiales:** Se debe realizar distintos materiales para diferentes juegos, para que esta manera sea más creativo y divertido porque no podemos emplear un solo material para todos los juegos a realizar.
- **El objetivo:** Si bien es cierto en todos los juegos tiene un objetivo, al terminar dicha actividad deben llegar a una conclusión y recordar que dificultades tuvieron y en que pueden mejorar.
- **Normas:** Este punto es fundamental porque esto dependerá el desarrollo del juego, la duración de dicha actividad lúdica, las sanciones que pueden llegar a obtener algunos de los participantes si faltan a una regla o norma. Lo cual este punto se dialoga al inicio antes de realizar dicho juego.

1.3.7 Tipos de juegos

1.3.7.1 ¿Qué es el juego didáctico?

Suarez (2015) dice que los niños aprenden de manera lúdica mediante los juegos didácticos, los cuales fomentan la capacidad mental y también la práctica de los conocimientos de manera activa, así mismo nos dice que para un niño es mucho más fácil recordar algo que le parezca divertido o que sea entretenido. De la misma forma nos dice que este tipo de juegos toman más fuerza o son más representativos en la infancia del niño. Pues en esta etapa de la vida del niño es donde más aprende por lo que es muy importante que se aproveche para poder reforzar las capacidades de los niños mediante el juego. De tal forma es una realidad que el niño mediante el juego puede expresar sus emociones de mejor manera como también liberar su energía acumulada lo cual es aceptado por la sociedad.

Si bien es cierto el aprendizaje mediante el juego es muy antiguo, también se sabe que ahora se está recuperando, así mismo más importancia cobra hoy en día en el mundo actual que el niño aprenda todo a través de una pantalla, se debe saber que existen muchas herramientas para que los niños puedan aprender con las nuevas tecnologías, intentar utilizar el juego tradicional en concreto los juegos didácticos. Ya que de esta manera se emplearan los cinco sentidos y no solo dos.

1.3.7.2 Tipos de juegos didácticos

Rivas (2013)

- **Juegos de memoria:** son los cuales fomentan las habilidades visuales o auditivas del cerebro, para la elaboración de este juego se debe utilizar las cartas o fichas.
- **Juegos de rompecabezas:** son utilizados para poder estimular las habilidades cognitivas de los niños, no tiene ninguna variación para poder realizarse pues solo dependen del tamaño, la forma y la cantidad de piezas.
- **Dominó:** Es utilizado para poder estimular la intuición y la relación de causa efecto que tiene el juego en los niños.
- **Juegos de adivinanzas:** estos juegos se utilizan para poder ayudar a desarrollar la lógica y la reflexión en los niños, así mismo son utilizados para poder elevar la velocidad del aprendizaje en los pequeños.
- **Juegos con masas:** sirven para poder estimular las funciones viso. Espaciales en los niños, también ayudan para poder reconocer las diversas texturas,
- **Sopa de letras:** el objetivo más claro que tiene este juego es el de poder ayudar al niño a familiarizarse con las letras, y para que puedan aprender a formar palabras, como también que aumente su caja léxica, y que puedan aprender a corregir sus errores ortográficos. Los cuales pueden al momento de escribir e incluso al momento de hablar.
- **Laberintos:** son utilizados para que el niño pueda ayudar a formar o desarrollar funciones secuenciales, desarrolle sus habilidades motoras y poder establecer la noción de espacio.
- **Juegos con bloques:** estos juegos son los que ayudan al niño a poder aprender a controlar mejor coordinación motora fina, y gruesa. Y poder estimular ciertas partes de su cerebro.

1.3.7.3 Ventajas de los juegos didácticos

Días(2015), deja en claro que la diferencia de los métodos habituales que se utilizan todavía en algunos sistemas de educación no es tan divertido ni ameno con los juegos didácticos ya que tienen grandes fortalezas y ello permite educar de una manera mas positiva. Al realizar las cosas jugando el juego representa un estímulo o motivación extra. Es bueno saber que el interés de cada uno de los estudiantes mejora con el juego didáctico. También es importante resaltar que el juego fortalece las habilidade sociales, impulsa el trabajo en equipo, y poder negociar e respetar en algunas normas, al mismo tiempo todo ello refuerza la autoconfianza en los niños o jóvenes, ya que el solo hecho de poder realizar todo ello permite que se sienta más seguro.

1.3.8. Hábitos de lectura

García (2014) Manifiesta que la practica adquirida por repetición, o costumbre frecuentes hacia la lectura es lo que forma el hábito de lectura. Por otro lado, es el ejemplo que dan los padres a sus hijos, uno de los indicadores de calidad de cualquier sistema de enseñanza es el fomento y creación de hábitos de lectura. Estos son necesarios para que los niños obtengan un buen aprendizaje y garantizar que puede comprender las lecturas

Hábito de lectura: predispone al sujeto a la lectura pues es una capacidad adquirida, pero hay que tener en cuenta, que, tanto en el desarrollo como en la adquisición del hábitos, se presentan en agentes y en factores, ellos dificultan p también favorecen el avance a ellos se les denomina factores intervinientes, que tienes una relación estrecha con los hábitos de lectura.

Salazar (2015) manifiesta que es un precedente de la estructura intencional el hábito de lectura, que permite que la persona lea por motivación, deseo personal la satisfacción que causa la lectura, placer y logro.

Además, Salazar define que para que se dé una formación del habito, depende en muchos casos, de una gran porción de “afectividad, conciencia y voluntad”. **Covey (1989, citado en Salazar, 2015)** precisa que “el hábito es como un cruce entre el conocimiento, capacidad y deseo. El paradigma teórico es el conocimiento, es decir es el por qué y el que hacer, mientras tanto el cómo hacer es la capacidad. Y la motivación es el deseo de querer hacer algo.

Es preciso << determinar que el autor une, de cierta manera, a la definición de hábito de lectura a la variable motivación. Además **Salazar, (2015)** señala, “tanto la capacidad que es saber movilizarse con soltura en el mundo de la lectura, el conocimiento que implica un saber leer y lo otro puede existir sin ocasionar el hábito de lectura, es el querer leer ose ale deseo de hacerlo ello es lo que marca la diferencia entre los no lectores y los lectores habituales. El interés y deseo es el factor más fuerte para que se den hábitos de lectura y nace de asociar esta actividad al placer, al entretenimiento, sensación y satisfacción del logro. Puede que la gran mayoría de las personas tienen libros a su disposición y saben leer, pero es lamentable que no tengan el interés ni el deseo para poder leer debido a esto no se da la lectura. (**Salazar, 2015**). Existen las hipótesis básicas constructivas acerca de la lectura: los lectores que son menos conocedores, los cuales se encuentran dentro de una cultura los cuales son ayudados por los lectores que son más conocedores los cuales para mejorar su aprendizaje en la lectura. (**Santrock, 2013**).

El contexto social en el que se encuentra el niño contribuye a la lectura, como cuanto hincapié tiene la cultura en la lectura, viene desde la familia los cuales no han comprometido a sus hijos con los libros antes que entren a una educación formal, las capacidades de comunicarse de los maestros, la magnitud que tienen para poder dar la oportunidad a sus alumnos la oportunidad de discutir lo que han leído con sus profesores y padres. (Santrock, 2012) Santrock (2012). Estos autores hacen referencia al papel de hábito como al de la motivación en lo respecta la práctica de la lectura. Díaz (2013) nos dice que es muy importante conocer los gustos de los jóvenes y encontrar formas de sorprenderlos, y encontrar diversas formas de que acepten la capacidad de incrementar la fascinación por la lectura que existe en ellos, se refiere al papel fundamental del mediador en la practica de la lectura. Pero este mediador no solo debe lograr que los estudiantes lean. Si es que no se vna a convertir en personas que puedan criticar lo que lean. Pues deben lograr que puedan Hacerlos pensar. Para Caivano (2014), el aspecto más resaltante tiene que ver con el acto de leer que no es lo mismo que decir deseo de leer. No hay aprendizajes duraderos y significativos que no se sustenten en el deseo de aprender. (Citado en Salazar, 2015). Asi mismo, Caivano nos dice que el aprendizaje de la lengua tiene como pilar fundamental el deseo difuso de poder saber, el poder imitar y el poder establecer las relaciones entre los sonidos, signos personas o cosas. Pues nos dice que nombrar al mundo es la primera forma de poder leer, dicha premisa del deseo como chispa que puede encender el interés por poder aprender es considerada válida para todos los aprendizajes y de manera especial para todos los aprendizajes y en especial para el aprendizaje de la lectura y de su mismo ejercicio. (Citado en Salazar, 2015). De manera general los autores mencionados establecen una relación muy estrecha entre los hábitos de lectura, y hasta el momento se puede concluir que lo primero no se puede formar si lo segundo no se a “encendido” en la persona o estudiante, de manera independiente de la edad que pueda tener. Antes de cerrar este caso es muy importante resaltar el caso de Finlandia que según los resultados PISA, donde nos dice que hace más de una década sus estudiantes se encuentran en un nivel más alto del mundo en la comprensión de lectura como señala Salazar, uno de los factores estimulantes más poderosos en los estudiantes Fineses para leer 21 libros por año es el clima de la lectura. Es su motivación que tienen para poder leer puesto que se da de manera voluntaria y no obligatoria (Salazar, 2015).

1.3.9. Dimensiones:

(Según Yubero 2013) define a las dimensiones de la lectura de la siguiente manera:

1.3.10. Tiempo

Los padres deben de motivar a sus hijos, leyendo máximo una hora en casa, con libros de sus intereses lo cual lograra el hábito lector en ellos

1.4.4 Motivación

Se puede decir que el factor más grande y poderoso para generar los hábitos de lectura es la motivación, pues se encontró que los 2 más grande fundamentos que abalan el éxito de los estudiantes en Finlandia es el interés y el compromiso fiel con la lectura ello está respaldado por PISA.

1.3.11. Recursos

Resalta que en el hogar deben existir libros para que los hijos puedan conectarse con la lectura y sepan la importancia de lo que leer y así formen hábitos con los textos, también que exista un espacio solo para los libros es decir tener una pequeña biblioteca en casa.

Petit (2015) afirma que los niños también deben de contar con recursos en la escuela por ejemplo que implementen la biblioteca escolar que ayuda a que el niño se socialice muchos más con los libros de esta manera obtenga un mejor aprendizaje.

. **La Unesco** plantea que uno de los objetivos de la biblioteca escolar es “inculcar y fomentar en los niños el hábito y el placer de la lectura.

1.3.12. Metodología

No podrá adquirir el hábito de la lectura si es estudiante no comprende la lectura y tampoco la domina. El docente debe tener en cuenta que para fomentar el hábito de la lectura se puede utilizar temas variados, distintos tipos de libro, también debe orientar los temas, intercambiar datos del textos con los estudiantes de una manera divertida e informal, sin que se vuelva algo obligado o forzado.

Rodríguez (2014) define la animación a la lectura como la “acción pedagógica que busca crear vínculos entre un material de lectura y un individuo o grupo social, para que uno y otro se apropien de la palabra escrita”. Podemos decir que si se sigue obligando a los estudiantes a leer o hacer un resumen de cada libros, todo exigido se seguirá bajando la cifra de las posibilidades de fomentar un hábitos, pues el hábitos no debe ser condicionando, todos los métodos antiguos en la actualidad se consideran inadecuados para los verdaderos lectores.

1.3.13. Procesos que se deben desarrollar en el hábito de la lectura

Duque, (2013). Nos otorga una lista general con cada uno de los procesos que se deben dar para poder plantear la lectura.

Observa: presta atención necesaria a los diversos fenómenos con la finalidad de poder adquirir y poder conservar la información.

Identifica: recuerda o es capaz de poder identificar alguna información con anterioridad.

Clasifica: agrupa elementos con alguna característica en común. Para de esta manera poder comparar, buscar y que así mismo pueda encontrar algunas semejanzas o diferencias entre los diversos elementos que se pueden dar en la lectura.

Relaciona: Resolver puntos de contacto entre cierto aprendizajes y experiencias pasadas.

Expresa: intercambiar ideas y ciertas emociones que nos puedan dejar e emplear diversas formas de comunicación.

Crea: Hacer algo nuevo, crear algo nunca antes inventado.

1.3.14. Objetivos del hábito de lectura

Tierno, (2015): Los objetivos que presentan los hábitos de lectura son llamados procesos que se encuentran establecidos y se dan a través de la realización de manera correcta para lograr resultados positivos en el proceso oral o escrito que sirven para el fortalecimiento y el crecimiento de un mejor vocabulario para generar capacidades mentales las cuales nos otorgan cierta seguridad, de igual forma desarrollan la creatividad y la imaginación.

1.3.15. El hábito de lectura como condición en los estudios

Reyzábal, (2013). Nos dice que es de forma necesaria para cada uno de los estudiantes el poder aprender que tanto la lectura de diferentes textos es totalmente placentera y que es totalmente importante y que va ayudar a que se escriba con coherencia y de una manera mucho más educada y formal de acuerdo al lugar donde nos encontremos. Nos ayuda mejorar nuestro léxico diario para poder expresarnos ante nuestra sociedad de la misma forma de leer en forma mucho más crítica y comprensiva, la cual ayuda a vivir mejor, libre de convencionalismos los cuales nos van a permitir llegar y explorar más allá de uno mismo, e incluso más allá de nuestra propia cultura, pues nos ayuda a comunicarse plenamente, al mostrar que la lectura es la forma más interesante en el ser humano, pues nos muestra un conocimiento más amplio en cada uno de los estudiantes, para poder leer y mejorar cada una de sus expresiones, esto nos quiere darnos a entender que la lectura es de vital importancia pues va a favorecer en el aprendizaje y la enseñanza de los alumnos además que cambia la forma de vivir y de pensar, pues nos abre la oportunidad de ver un mundo que jamás se ha conocido.

1.3.16. Defectos comunes del estudiante en el hábito de la lectura

Intervida, (2016). Nos dice que es de suma importancia poder detectar a tiempo si los estudiantes cometen errores como los cuales se señala a continuación: también es importante considerar que los errores más frecuentes o comunes en los hábitos de lectura son determinadas normas que no permiten la realización de la manera correcta de la

lectura pues no tienen pasos determinados que le ayuden a entender o interpretar lo que lee.

Dispersión mental. Incapacidad para la atención; esto quiere decir que se interrumpe la lectura con inquietudes externas, que nada tiene que ver con lo que está leyendo, puede ser quizás el entorno que lo rodea los problemas que agobian al niño lo cual no le permite tener una atención debida ni interpretar ni lo que está leyendo.

Inconstancia: Requiere de repetición e insistencia en el trabajo intelectual. La lectura si se da diariamente se vuelve parte de uno y se vuelve insustituible para el lector, quizás el error está que el lector lee una vez cada largo tiempo, la relación entre una y otra lectura es muy largo lo que no permite a que llegue a ser un buen lector, en la persistencia está el éxito

Pasividad: En la lectura la pasividad es dañina, el leer por leer no se puede dar pues es necesario releer, extraer, extractar, subrayar, contrastar, preguntarse sobre lo leído, analizar y volver a responderse todas las preguntas que te puedes hacer sobre la lectura hasta tratar de entender lo que está leyendo e interpretarlo, es necesario estar con la mente activa y despierta.

1.3.17. Hábito de lectura en los niños

Jiménez, (2015) Nos dice que la motivación así como la estimulación temprana en actividades lúdicas van a permitir que desde una temprana edad se desarrollen los hábitos de lectura en los niños. Así mismo este tipo de estimulación se debería dar o realizar en los niños desde que se encuentran en el vientre de la madre. Puesto que permitirá potencializar el desarrollo cognitivo de los estudiantes. Así mismo se menciona que se debe potencializar el desarrollo cognitivo de los estudiantes. También se resalta que debemos enseñar a los niños desde muy pequeños como se debe utilizar de manera correcta el usar y sacar un libro de la biblioteca y como devolverte, deben así también conocer la caratula y las portadas de los libros de esta manera se van familiarizando con los libros. Concluye diciendo que los hábitos de lectura deben ir de la mano con los cursos académicos, lo cual hará que el niño lea por gusto y no por imposición.

Como docentes tenemos el deber de mejorar, retroalimentar la lectura en nuestros niños, de esto depende también el compromiso de los padres para con sus hijos, leer en casa, en familia leer a lo menos una hora diaria, ya sea cuentos, fabulas, etc. lecturas que motiven a sus hijos y no pierdan el entusiasmo o las ganas de seguir leyendo.

1.3.18. Importancia del hábito de lectura

Teixidor (2015). Menciona que es muy importantes el hábito de lectura pues permite el desarrollo personal, es decir forma a la persona, ello va a permitir que se formen a personas más competentes porque los conocimientos crecen día con día. También hace énfasis en que nos permite comunicarnos mejor, tener un buen vocabulario, desarrolla mucho nuestras habilidades sociales esto quiere decir que permite mejorar nuestra relaciones interpersonales. Cabe resaltar que la lectura promueve el desarrollo de habilidades cognitivas fundamentales (comparar, definir, argumentar, observar, caracterizar, etc) esta estimula y satisface la curiosidad intelectual y científica y desarrolla la creatividad por ende es una herramienta extraordinaria de trabajo intelectual , también permite desarrollo de los principales indicadores de creatividad como son: la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y la sensibilidad al ampliar nuestro horizonte lexicológico . Como docente considero que la lectura es la columna vertebral de la educación de los estudiantes, bien dice el refrán analfabeta no es aquella persona que no sabe leer ni escribir analfabeta es la persona que no lee. Sin la lectura quedamos en la ignorancia, actualmente la humanidad se está mecanizando todo lo cibernético y lo moderno y esto hace a que los estudiantes busquen la comodidad, el conformismo y no se esfuerzan en tomarse el tiempo de leer una determinada lectura y no hacerlo un hábito en ellos.

1.3.19. Actores que intervienen en el hábito de la lectura

Los factores principales que intervienen para que los estudiantes generen un hábito o por la lectura son:

- **Los padres:** dentro de los hogares se debe difundir en los pequeños el hábito por la lectura y la motivación para que leer, se debe resaltar que la lectura abre puertas a mundo desconocidos
- **La escuela:** los docentes tienen demasiada influencia en sus estudiantes y es donde se debe tener la manera de poder estimular en los niños las actitudes activas y creativas de la lectura, sin embargo esto se podrá lograr únicamente por medio de la motivación que puedan recibir de parte de los docentes.
- **Medios de comunicación:** Tanto la televisión, la radio y los diversos medios de comunicación estimulan a cada uno de nuestros niños sobre temas específicos que puedan llamar y captar su atención.

1.4. Formulación del problema:

¿De qué manera el juego didáctico mejora los hábitos de lectura de los estudiantes de 2do grado de la Institución Educativa. 81015 Trujillo 2018?

1.5. Justificación del estudio:

El siguiente trabajo se realizara porque hemos observado que en la institución educativa 81015 Carlos Emilio Uceda Meza los niños no le dan el interés debido a la lectura puesto que no comprenden lo que leen, tienen una lectura pasiva e incluso leen por obligación pero no reciben la motivación necesaria para poder generar sus hábitos lectores, así mismo los docentes no generan en los estudiantes una motivación adecuada para que pueda desarrollar sus hábitos de lectura que favorezcan en la comprensión de textos. Por lo tanto el siguiente proyecto será desarrollado a través de la utilización de actividades lúdicas para poder mejorar de manera creativa y divertida los hábitos lectores en los estudiantes de segundo grado de la I. E. Carlos Emilio Uceda Meza Trujillo 2018 generando también en los maestros una nueva idea de poder orientar y poder contribuir con la mejora de la comprensión de lectura de los estudiantes y la vez poder obtener una nueva manera más divertida de leer y poder encontrar las diversas motivaciones en la actividad lúdica para poder generar los hábitos lectores en los estudiantes. En el aspecto teórico como pesquisa se considera a Sperling (2015) quien nos dice que el juego es la actividad lúdicas que permite al niño mejorar y reforzar su aprendizaje ya que es espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación. De la misma forma como pesquisa para los hábitos de la lectura se considera también a García (2014) que manifiesta que el hábito de lectura es una práctica adquirida por repetición, marcada por tendencias y que forma costumbres o prácticas frecuentes de lectura. En el aspecto metodológico se podrá saber de manera mucho más clara si los hábitos de lectura están mejorando de manera progresiva en cada estudiante durante la aplicación de los 10 juegos lúdicos, de la misma forma desde el punto de vista del aspecto práctico el siguiente trabajo contribuirá a mejorar sus hábitos de lectura a través del juego en los estudiantes del segundo grado , Viabilidad cuenta con la autorización del director de la I.E Carlos Emilio Uceda Meza para la realización del proyecto de tesis.

1.6. Hipótesis:

Hi: El juego didáctico si mejora los hábitos de lectura de los estudiantes de 2do grado “C” de educación primaria de la I.E. 81015 Carlos e. Uceda Meza Trujillo 2018”.

Ho: El juego didáctico no mejora en los hábitos de lectura de los estudiantes de 2do grado “C” de educación primaria de la I.E. 81015 Carlos e. Uceda Meza Trujillo 2018”.

1.7. Objetivo general:

- Determinar si el juego didáctico mejora los hábitos de lectura en los estudiantes de 2º grado “C” de la I.E. Carlos E. Uceda Meza Trujillo - 2018.

Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de los hábitos de lectura en los estudiantes de 2 grado.
- Aplicar el juego didáctico para mejorar los hábitos de lectura en los estudiantes de 2 grado
- Aplicar el juego didáctico para la mejorar la dimensión recursos en los estudiantes de 2 grado
- Aplicar el juego didáctico para la mejorar la dimensión tiempo en los estudiantes de 2 grado
- Aplicar el juego didáctico para la mejorar la dimensión metodología en los estudiantes de 2 grado.
- Aplicar el juego didáctico para la mejorar la dimensión motivación en los estudiantes de 2 grado

II. METODO

2.1. Diseño de investigación

El diseño de investigación que se utilizó en este trabajo de investigación es Pre - experimental que tuvo como finalidad mejorar los hábitos de lectura mediante diversas estrategias del juego

GE = 01 ----- X -----O2 Pre Experimental

O1 = PRE TEST

X= ACTIVIDADES LÚDICAS

O2 = POS TEST

Donde

GE: Grupo experimental conformado por los estudiantes de 2 grado "C"

O1: Juego

O2: Hábitos de lectura

2.2. VARIABLES, OPERACIONALIZACIÓN

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	CATEGORIA	INDICADORES	INSTRUMENTOS
HÁBITOS DE LECTURA	<p>García (2014) Manifiesta en sus tesis titulada “hábitos de lectura y comprensión lectora que el hábito de lectura es una práctica adquirida por repetición, marcada por tendencias y que forma costumbres o prácticas frecuentes de lectura.</p>	<p>El hábito de lectura se da a través de una constante continuidad en la lectura de un texto por ello se evaluará a los estudiantes de 2 grado “C” de la I.E Carlos Emilio Uceda Meza mediante una encuesta.</p>	RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Usa materiales para mejorar los hábitos de lectura. • Emplea de manera adecuada los materiales adecuados 	INTERVALO
			TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • Distribuye el tiempo adecuado para cada actividad. • Desarrolla las actividades en el tiempo establecido 	
			METODOLOGÍA	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica de manera adecuada la técnica de la lectura silenciosa. 	

			MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Usa de manera adecuada las técnicas para mejorar los hábitos de lectura. • Demuestra interés para el desarrollo de los juegos asignados. • Cumple con las reglas establecidas para el desarrollo del juego. 	
	Suarez (2015) dice que los niños aprenden de manera lúdica mediante los juegos didácticos los cuales	Se evaluará a los estudiantes de 2 grado “C” de la I.E Carlos Emilio Uceda Meza mediante una lista de cotejo.	SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su personalidad a través del concepto de sí mismo con el contacto de los demás. 	

<p>EL JUEGO DIDÀCTICO</p>	<p>fomentan la capacidad mental y también la práctica de conocimientos de manera activa.</p>			<ul style="list-style-type: none"> • Se integra de manera adecuada con sus compañeros. 	<p>NOMINAL</p>
			<p>MOTORA</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Usa de manera adecuada las técnicas para mejorar los hábitos de lectura. • Se desplaza con seguridad en un ambiente determinado. 	

			EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Regula sus emociones y sentimientos internos. • Asume roles socio-emocionales. 	
			COGNITIVA	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla sus habilidades cognitivas. • Comprende su entorno a través del juego simbólico. 	

2.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

2.3.1 Población

La población estuvo constituida por 123 estudiantes de ambos sexos del segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°81015 Carlos E. Uceda Meza, del distrito de Trujillo Provincia Trujillo periodo 2018 tal como se detalla en el siguiente cuadro.

TABLA N° 1 DISTRIBUCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA POBLACIÓN DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 81015 “CARLOS E. UCEDA MEZA” 2018

SECCIONES	SEXO		NUMERO DE ESTUDIANTES
	F	M	
“A”	13	14	27
“B”	11	13	24
“C”	10	12	22
“D”	13	9	22
“E”	15	13	28
TOTAL	62	61	123

Fuente: Ficha de Matrícula de la I. E. 81015 “Carlos Emilio Uceda Meza”

2.3.2 Muestra

Para elegir el tamaño de muestra se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia conforme se detalla en el siguiente cuadro.

TABLA N° 2 DISTRIBUCIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE LA MUESTRA DEL SEGUNDO GRADO “C” DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 81015 “CARLOS EMILIO UCEDA MEZA” - 2018

SECCIONES	SEXO		NUMERO DE ESTUDIANTES
	F	M	
“C”	10	12	22
TOTAL	10	12	22

Fuente: Ficha de Matrícula de la I. E. 81015 “Carlos Emilio Uceda Meza”

2.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS, VALIDEZ Y CONFIABILIDAD

Técnica:

_ **Observación:** Es la acción de observar o mirar algo o alguien con deliberada atención y detenimiento, la observación permitirá obtener información importante sobre la conducta de los alumnos que tienen hábitos de lectura desfavorables.

_ **Cuestionario** Se utilizara para reunir datos del pre y pos test.

Observación: Es la acción de observar o mirar algo o alguien con deliberada atención y detenimiento, la observación permitirá obtener información importante sobre la conducta de los alumnos que puedan presentar durante el desarrollo de las 15 actividades lúdicas.

Lista de cotejo: Evalúa las dimensiones de la variable independiente (juego) la cual será medida a través de la escala nominal con opciones de respuesta de si o no.

- **Validez:** este trabajo fue validado juicio de expertos y en la parte estadística con la T – STUDENT.

2.5. MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS

Este trabajo de investigación se aplicó y se utilizó la encuesta como instrumento asimismo, la técnica fue la observación mediante la cual se evaluó las diferentes dimensiones de los hábitos de lectura a través de las diferentes actividades lúdica, las cuales se aplicaron en los estudiantes del 2º grado “C” de la Institución Educativa 81015 “Carlos Emilio Uceda Meza” ,para la confiabilidad se utilizó la fórmula de alfa de crombach y la valides a Juicio de experto y mediante el spearman Brown.

2.6.ASPECTOS ÉTICOS

El presente trabajo de investigación fue elaborado teniendo en cuenta los criterios éticos como futuras profesionales de educación, puesto que ponemos como evidencia el trabajo que fue aplicado con honestidad y responsabilidad, la veracidad de los datos sin alterar tu contenido real, dando a conocer información clara y objetiva así mismo teniendo fuentes seguras de la información en la cual se sustenta la investigación.

III.RESULTADOS

RESULTADOS GENERALES PRE Y POST – TEST

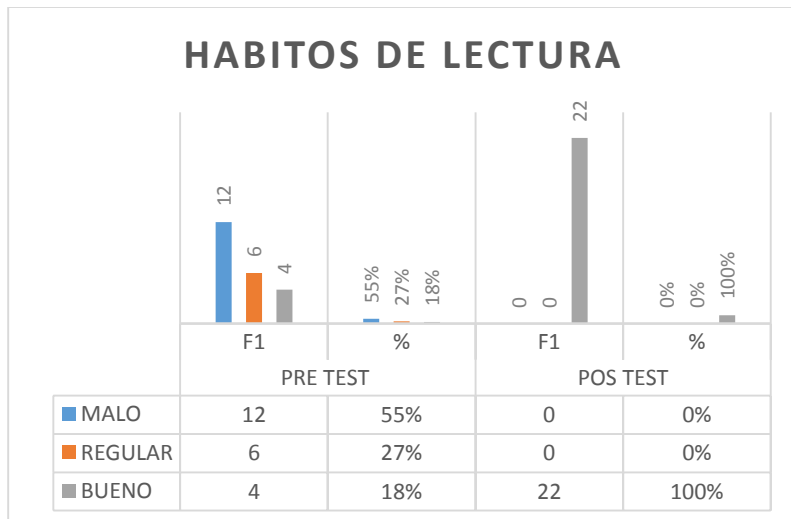
ESTUDIANTES	RESULTADOS DEL PRE TEST										RESULTADOS DEL POS TEST									
	RECURSOS		TIEMPO		METODOLOGIA		MOTIVACION		HABITOS DELECTURA		RECURSOS		TIEMPO		METODOLOGIA		MOTIVACION		HABITOS DELECTURA	
	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA
1	8	MALO	8	REGULAR	8	REGULAR	8	REGULAR	32	REGULAR	10	BUENO	8	REGULAR	8	REGULAR	8	REGULAR	49	BUENO
2	8	MALO	10	BUENO	6	MALO	8	MALO	32	MALO	13	BUENO	13	BUENO	16	BUENO	13	BUENO	55	BUENO
3	8	MALO	8	MALO	10	MALO	10	BUENO	36	MALO	10	BUENO	11	REGULAR	10	BUENO	13	REGULAR	44	BUENO
4	8	REGULAR	8	MALO	8	MALO	8	REGULAR	32	REGULAR	13	REGULAR	10	BUENO	16	BUENO	13	BUENO	52	BUENO
5	8	MALO	10	MALO	8	REGULAR	8	MALO	34	MALO	10	MALO	10	REGULAR	13	BUENO	11	REGULAR	44	BUENO
6	8	REGULAR	10	MALO	8	MALO	10	BUENO	36	MALO	10	BUENO	13	REGULAR	13	REGULAR	10	BUENO	46	BUENO
7	8	MALO	10	BUENO	10	MALO	10	BUENO	38	BUENO	13	BUENO	13	BUENO	13	BUENO	16	BUENO	55	BUENO
8	8	MALO	10	MALO	6	BUENO	11	MALO	35	MALO	10	BUENO	10	BUENO	13	REGULAR	13	REGULAR	46	BUENO
9	6	REGULAR	6	MALO	8	MALO	6	MALO	26	MALO	0		0		0		0	0		
10	10	MALO	8	REGULAR	13	MALO	10	BUENO	41	REGULAR	16	BUENO	16	BUENO	13	BUENO	10	BUENO	55	BUENO
11	11	MALO	6	MALO	6	MALO	10	BUENO	35	MALO	13	BUENO	10	BUENO	13	BUENO	16	BUENO	52	BUENO
12	10	BUENO	10	BUENO	8	REGULAR	13	MALO	41	BUENO	13	BUENO	10	BUENO	13	BUENO	13	BUENO	49	BUENO
13	8	MALO	8	MALO	8	MALO	10	REGULAR	34	MALO	13	REGULAR	10	BUENO	10	BUENO	13	BUENO	46	BUENO
14	8	REGULAR	8	REGULAR	8	MALO	10	BUENO	34	REGULAR	10	REGULAR	13	BUENO	13	REGULAR	13	BUENO	49	BUENO
15	8	MALO	8	MALO	10	BUENO	10	BUENO	36	BUENO	8	MALO	0		0		0	0		
16	8	MALO	8	MALO	6	MALO	13	MALO	35	MALO	16	BUENO	10	BUENO	13	BUENO	16	BUENO	55	BUENO
17	10	BUENO	8	MALO	6	MALO	8	REGULAR	32	MALO	16	BUENO	10	BUENO	16	BUENO	13	BUENO	55	BUENO
18	8	MALO	10	MALO	10	BUENO	10	BUENO	38	REGULAR	13	BUENO	10	BUENO	13	BUENO	13	BUENO	49	BUENO

19	8	MALO	10	BUENO	8	MALO	8	MALO	34	MALO	13	BUENO	10	BUENO	13	BUENO	13	BUENO	49	BUENO
20	8	MALO	6	MALO	6	MALO	8	REGULAR	28	MALO	13	BUENO	13	BUENO	13	BUENO	16	BUENO	55	BUENO
21	8	MALO	8	MALO	8	MALO	8	MALO	32	REGULAR	13	BUENO	10	BUENO	13	BUENO	10	BUENO	46	BUENO
22	8	MALO	10	BUENO	10	BUENO	10	BUENO	38	BUENO	13	BUENO	10	BUENO	10	BUENO	10	BUENO	43	BUENO

FUENTE: ENCUESTA APLICADA EN EL PRE-TEST A LOS ESTUDIANTES DE 2DO GRADO “C”

TABLA GENERAL DE LOS HÀBITOS DE LECTURA

HABITOS DE LECTURA				
CATEGORIA	PRE TEST		POS TEST	
	F1	%	F1	%
MALO	12	55%	0	0%
REGULAR	6	27%	0	0%
BUENO	4	18%	22	100%
TOTAL	22	100%	22	100%

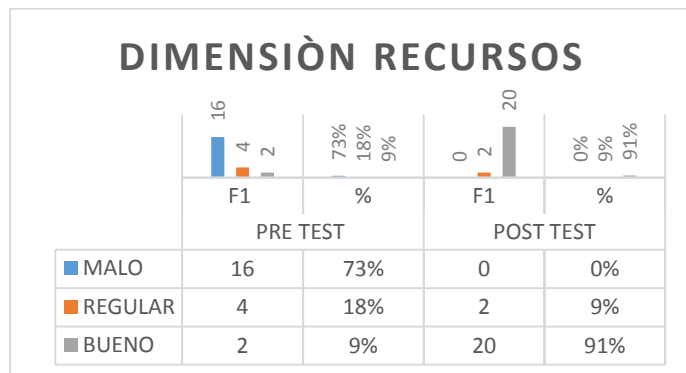


DESCRIPCION: Se muestran las tablas después de la aplicación del post test y la aplicación de los 15 juegos didácticos obtuvimos los los siguientes resultados, en cuanto al del pre- test un 55% de estudiantes se encontraban en el nivel malo , un 27% en el nivel regular y un 18% en el nivel bueno de los hábitos de lectura , por otro lado en los resultados del post- test obtenemos un 0% de los estudiantes que se encuentran en el nivel malo, el 0% en el nivel regular, y el 100% en el nivel bueno de los hábitos de lectura.

4.1. RESULTADOS POR DIMENSIONES:

TABLA 01 DE LA DIMENSION RECURSOS

TABLA 1: RECURSOS					
INTERVALO	NIVELES	EQUIPO EXPERIMENTAL			
		PRE TEST		POST TEST	
		F1	%	F1	%
< 0 -3 >	MALO	16	73%	0	0%
< 4 - 5 >	REGULAR	4	18%	2	9%
< 6 - 8 >	BUENO	2	9%	20	91%
TOTAL		22	100%	22	100%

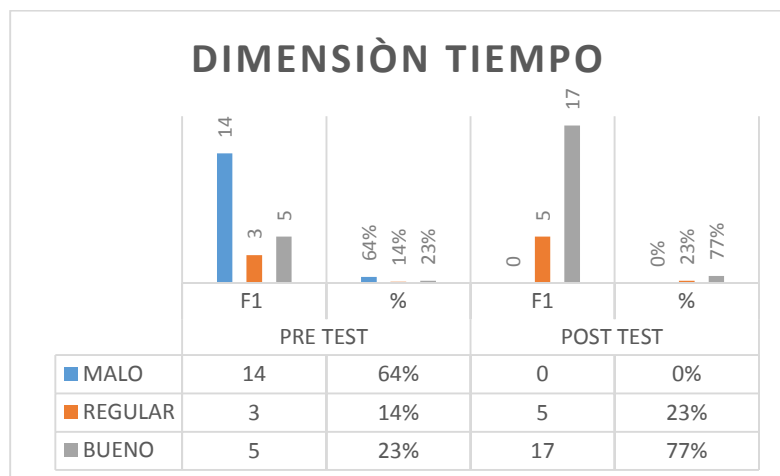


DESCRIPCION: Se muestran las tablas por dimensiones después de la aplicación del pos test y pre test y la aplicación de los 15 juegos didácticos obtuvimos los siguientes resultados, en la dimensión recursos en el nivel malo , un 73% en el nivel regular y un 18% en el nivel bueno 9% , por otro lado en los resultados del post- test obtenemos un 0% de los estudiantes que se encuentran en el nivel malo, el 9% en el nivel regular, y el 91% en el nivel bueno de los hábitos de lectura.

TABLA 02 DE LA DIMENSION TIEMPO

TABLA 2: TIEMPO

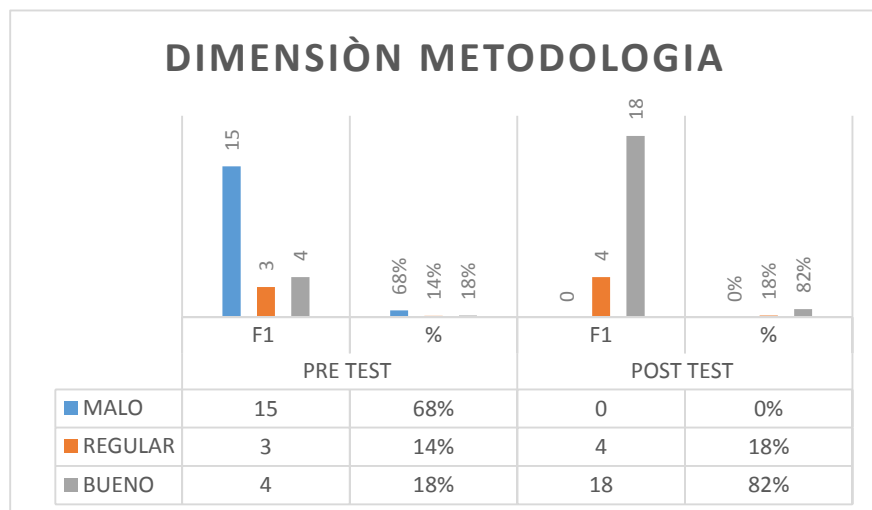
		EQUIPO EXPERIMENTAL			
INTERVALO		PRE TEST		POST TEST	
		F1	%	F1	%
< 0 -3 >	MALO	14	64%	0	0%
< 4- 5 >	REGULAR	3	14%	5	23%
< 6- 8 >	BUENO	5	23%	17	77%
TOTAL		22	100%	22	100%



DESCRIPCION: Se muestran las tablas por dimensiones después de la aplicación del pos test y pre test y la aplicación de los 15 juegos didácticos obtuvimos los siguientes resultados, en la dimensión tiempo en el nivel malo , un 64% en el nivel regular y un 14% en el nivel bueno 23% , por otro lado en los resultados del post- test obtenemos un 0% de los estudiantes que se encuentran en el nivel malo, el 23% en el nivel regular, y el 77% en el nivel bueno de los hábitos de lectura.

TABLA 03 DE LA DIMENSIÓN METODOLOGIA

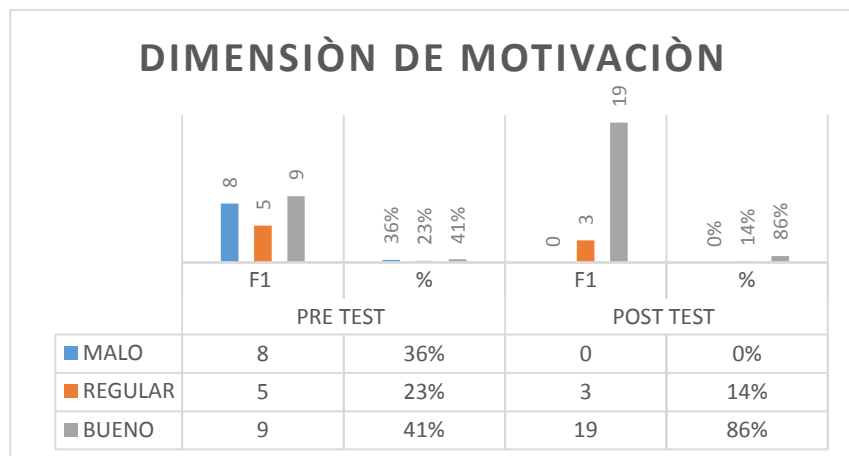
TABLA 3: METODOLOGIA					
INTERVALO	NIVELES	EQUIPO EXPERIMENTAL			
		PRE TEST		POST TEST	
		F1	%	F1	%
< 0 -3 >	MALO	15	68%	0	0%
< 4- 5 >	REGULAR	3	14%	4	18%
< 6- 8 >	BUENO	4	18%	18	82%
TOTAL		22	100%	22	100%



DESCRIPCION: Se muestran las tablas por dimensiones después de la aplicación del pos test y pre test y la aplicación de los 15 juegos didácticos obtuvimos los siguientes resultados, en la dimensión metodología en el nivel malo , un 68% en el nivel regular y un 14% en el nivel bueno 18% , por otro lado en los resultados del post- test obtenemos un 0% de los estudiantes que se encuentran en el nivel malo, el 18% en el nivel regular, y el 82% en el nivel bueno de los hábitos de lectura.

TABLA 04 DE LA DIMENSIÓN MOTIVACIÓN

		EQUIPO EXPERIMENTAL			
INTERVALO		PRE TEST		POST TEST	
		F1	%	F1	%
< 0 -3 >	MALO	8	36%	0	0%
< 4- 5 >	REGULAR	5	23%	3	14%
< 6- 8 >	BUENO	9	41%	19	86%
TOTAL		22	100%	22	100%



DESCRIPCION: Se muestran las tablas por dimensiones después de la aplicación del pos test y pre test y la aplicación de los 15 juegos didácticos obtuvimos los siguientes resultados, en la dimensión motivación en el nivel malo , un 36% en el nivel regular y un 23% en el nivel bueno 41% , por otro lado en los resultados del post- test obtenemos un 0% de los estudiantes que se encuentran en el nivel malo, el 14% en el nivel regular, y el 86% en el nivel bueno de los hábitos de lectura.

4.2. CONSTRATACION DE HIPOTESIS MEDIANTE LA T DE STUDENT

PRUEBAS ESTADISTICAS DE MUESTRAS EMPAREJADAS

		Media	N	Desviación estándar
Par 1	PRERECURSOS	8,4091	22	1,33306
	POSRECURSOS	11,4091	22	4,15943
Par 2	PRETIEMPO	8,5455	22	1,40500
	POSTIEMPO	10,0909	22	3,66332
Par 3	PREMETODOLOGIA	8,1364	22	1,80727
	POSMETODOLOGIA	11,9545	22	4,23677
Par 4	PREMOTIVACION	9,4091	22	1,68068
	POSMOTIVACION	11,7273	22	4,24468

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas					
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	t	gl	Sig. (bilateral)
Par 1	PRERECURSOS - POSRECURSOS	-3,00000	3,75436	,80043	-3,748	21	,001
Par 2	PRETIEMPO - POSTIEMPO	-1,54545	3,52849	,75228	-2,054	21	,053
Par 3	PREMETODOLOGIA - POSMETODOLOGIA	-3,81818	5,06751	1,08040	-3,534	21	,002
Par 4	PREMOTIVACION - POSMOTIVACION	-2,31818	4,02831	,85884	-2,699	21	,013

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	PREHABITOS	34,5000	22	3,62202	,77222
	POSTHABITOS	45,1818	22	15,17716	3,23578

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas					
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar	t	gl	Sig. (bilateral)
Par	PREHABITOS -	-	14,63325	3,11982	-	21	,003
1	POSTHABITOS	10,68182				3,424	

INTERPRETACION DE LA CONTRASTACION DE HIPOTESIS MEDIANTE LA T-STUDENT.

- En las tablas se muestra la contratación de hipótesis donde hemos realizado la prueba T- student con la finalidad de determinar si la aplicación de los juegos didácticos mejoran los hábitos de lectura de los estudiantes de 2ª grado “C” de la I.E. Carlos Emilio Uceda Meza – Trujillo 2018
- Los resultados del T- student (22)=3,424 y $p=0.00 (<0.05)$, muestra que los estudiantes luego (Prom= - 9.68 , Sd:8,08518) obtuvieron mejores resultados que el pre test (Prom=-1,36364 , Sd:8,08518) basados en estos resultados , la hipótesis nula se rechaza y aceptamos la hipótesis alternativa.
- Hi: El juego de reglas si mejora los hábitos de lectura de los estudiantes de 2do grado “C” de educación primaria de la I.E. 81015 Carlos e. Uceda Meza Trujillo 2018”.

IV DISCUSIÒN

Esta investigación tuvo como propósito identificar si el juego didáctico mejora los hábitos de la lectura. Como detalla el autor Toledo (2014), en la tesis “El juego como auxiliar en el aprendizaje” Universidad de San Carlos de Guatemala, es de tipo experimental, se aplicó a la muestra de 120 niños y se utilizó el instrumento recolección de datos presentando la siguiente conclusión: cabe resaltar que si accede a los antecedentes que se han sostenido en la formación del trabajo, se puede dar como finalizado que el trabajo del maestro debe surgir dentro del marco de auténtico interés, que levanta una situación de aprendizaje y que tendrá una gran utilidad para la vida del estudiantes. La aportación de este trabajo deja en claro la gran importancia de los interés lúdicos para la formación de los niños. Todo este trabajo deja en claro la necesidad de realizar estudios de investigación sobre el juego y la gran importación fundamental en el desarrollo integral y psicológico de niño detallando que los interese lúdicos tendrá que ir de acorde con su edad. Sobre todo se pretendió examinar en qué medida cada una de la dimensiones mejora en los niños. A continuación se están discutiendo los principales hallazgos del estudio.

De los resultados obtenidos de esta investigación que el nivel de los hábitos de lectura en los estudiantes de 2 grado arrojó el 70% de los estudiantes tenían malos hábitos de lectura.

Al aplicar el juego didáctico para mejorar los hábitos de lectura de los estudiantes de 2 grado, nos dio como resultados en el pos test que el 100% de los estudiantes respondieron y mejoraron en sus hábitos.

Al aplicar el juego didáctico para la mejorar la dimensión recursos en los estudiantes de 2 grado nos dio como resultado que el 91% de los estudiantes mejoro respectos al pre test que nos arrojó 73%

Al aplicar el juego didáctico para mejorar la dimensión tiempo en los estudiantes de segundo grado en el post test nos arrojó un 77% a diferencia del pre test que nos arrojó 64%

Al aplicar el juego didáctico para mejorar la dimensión metodología en los estudiantes de 2 grado nos arrojó en el post test 82% a diferencia del pres test que nos arrojó 68%

Al aplicar el juego didáctico para la mejora de la dimensión motivación en los estudiantes de 2 grado nos dio como resultados en el post test 86% mientras que en el pre test nos había dado 41%

Es necesario que se continúe investigando sobre el juego didáctico como medio de mejora para los hábitos de lectura. Sería recomendable, para futuras investigaciones, que se tomen en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje y estilos de vida en las que participan los niños y la gran importancia de la labor docentes en ellos.

Al final podemos decir que mejoraron los hábitos de lectura por la relación entre los juegos didácticos, la *t* de student obtuvo de resultado 3,424 por lo tanto se acepta la hipótesis alternativa y se rechaza la hipótesis nula.

V. CONCLUSIONES

- Mejoraron los hábitos de lectura por la relación entre los juegos didácticos, la T de Student obtuvo de resultado 3,424 por lo tanto se acepta la hipótesis y se rechaza la hipótesis nula
- Los juegos didácticos mejoraron el nivel de los hábitos de lectura de los estudiantes del 2º grado obteniendo como resultados de un pre test malo 55 % , 27% regular y 18% bueno , y el post test 0% malo , 0% regular y 100% bueno Tabla N° 01.
- El juego didáctico mejoró la dimensión de recursos en los estudiantes de 2º grado en el pre test 73% malo , 18% regular y 9% bueno , y el post test 0% malo , 9% regular y 91% bueno.
- El juego didáctico mejoró la dimensión tiempo en los estudiantes de 2º grado en el pre test 64% malo, 14% regular y 23% bueno , y el post test 0% malo , 23% regular y 77% bueno.
- El juego didáctico mejoró la dimensión metodología en los estudiantes de 2º grado en el pre test 68% malo ,14% regular y 18% bueno, y el post test 0% malo, 18% regular y 82% bueno.
- El juego didáctico mejoró la dimensión motivación en los estudiantes de 2º grado en el pre test 36% malo , 23% regular y 41% bueno , y el post test 0% malo , 14% regular y 86% bueno.
- En el pre test realizado al grupo experimental nos da como resultado el 55% en el nivel malo, el 27% en el nivel regular, el 18% en el nivel bueno de los hábitos de lectura.
- Al aplicar los juegos didácticos al grupo experimental nos da como resultado dicha evaluación del post test el 0% de los estudiantes en el nivel malo , el 0% en el nivel regular y el 100% en el nivel bueno.
- Luego de ejecutar la aplicación del post test y el desarrollo de los juegos didácticos se puede ver el aumento de los niveles de los hábitos de lectura a un 100%.

VI RECOMENDACIONES

DIRECTORA

- se le da a conocer los resultados de la investigación y se le sugiere que implemente dentro de la institución educativa un taller de lectoaprendo que se encargue de motivar a los alumnos a leer una lectura todos los días para que los alumnos se les haga un hábito.

DOCENTES

- se le da a conocer los resultados de la investigación y se propone que tengan un rincón de lectura y todas las mañanas se lea una historia de interés para los alumnos después de ello puedan hacer un juego en base a la lectura, para que a los niños se les vaya haciendo un hábito.

PADRES DE FAMILIA

- Se le puede sugerir que en casa tengan un espacio donde puedan obtener los niños diferentes lecturas, ya sean libros, recetas, revistas, etc., a fin que los niños tengan acceso a ello y puedan leer. También practicar juntos con ellos dichas lecturas a fin de que el niño vea un modelo a seguir de los padres, esto generara que el niño fome su habito, puesto que va tener algo de tiempo papa e hijo para aprender nuevas cosas, mejorar su vocabulario y fortalecer el lazo familiar

VII. REFERENCIAS

- Alexander, P. A. y Jetton, T. L. (2000). Learning from text: A multidimensional and developmental perspective. En Kamil, M.L., Mosenthal, P.B., Pearson, P.D. y Barr, R. (Eds.), Handbook of Reading Research, vol. 3, pp. 285-310. Mahwah, NJ: LEA.
- Agüero Tenorio, (2015) El hábito de lectura en la comprensión lectora del 6to grado de primaria, Vegueta
- Apaza Aguilar (2014) Hábitos de lectura y comprensión lectora en estudiantes del colegio particular John Venn Euler de la ciudad de Juliaca, 2014.
- Benites de la cruz (2016) Hábitos de lectura y comprensión lectora en los estudiantes del sexto grado de la Institución Educativa N° 36003 - Huancavelica
- Cassany (2011) estrategias de juego de los hábitos de lectura en estudiantes de primaria. Chile
- Caballero Jara (2015) El hábito de lectura y el nivel de comprensión lectora en estudiantes de Informática del Instituto de Educación Superior Tecnológico “La Recoleta”, Yanahuara, Arequipa .
- Cama Nicho (2014) Juegos y materiales didácticos para mejorar la comprensión lectora de los estudiantes del segundo grado de primaria de la Institución Educativa 2032 UGEL 02 Lima 2015
- Carbajal Sánchez, Nancy R. (2010). “Los hábitos de lectura y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños de séptimo año de Educación Básica de la escuela fiscal mixta Mariano Castillo del Cantón”. Tesis presentada para optar el grado académico de Licenciado en Ciencias de la Educación por la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.
- Flores Ayma (2016) Los hábitos de lectura y la comprensión lectora de textos narrativos en los estudiantes del quinto grado de educación primaria de la I.E. Diego Quispe Tito, San Sebastián, Cusco
- Gavidia García (2016) Los juegos didácticos en el desarrollo del área de matemática en niños del 1er grado de primaria de la institución educativa Mercedes Indacochea Lozano de Huacho, 2016.
- Moyles(2005). El juego en la educación infantil y primaria. Madrid- moreto.
- Ministerio de Educación (2017). El Plan Lector en la Educación Primaria. En Diapositivas.

- Ministerio de Educación (2016). La lectura en PISA 2016. pruebas de la evaluación. Peru. Ministerio de Educación. Pág. 33-34.
- Pocco Labra (2015) Juegos didácticos y comprensión lectora en los alumnos de cuarto grado de primaria de la I.E. Mixta de aplicación Fortunato Luciano Herrera - Cusco
- Portocarrero Bazan (2014) La aplicación de los procesos didácticos en la competencia lee diversos tipos de textos, mejora la formación de hábitos de lectura en la I.E. n° 2018 María Victoria Marchena Rodríguez.
- Pressley, M. y Afflerbach, P. (2015). Verbal protocols of reading: The nature of constructively responsive reading. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Seclen Chirinos (2016) ,Buenos hábitos de lectura favorecen el logro de los aprendizajes en los estudiantes del nivel primario de la I.E. 7047 Tacna
- Smith (2000) “El papel del juego en el currículo de preescolar y de la escuela primaria. Barcelona- Paidós.
- Salazar (2015) Animación a la lectura: ¿Cuántos cuentos cuentas tú? / . [et. al.] Madrid: Popular
- Salazar (2015) Cómo desarrollar los valores a partir de la literatura.
- Zarsosa (2013). en su tesis “El Programa de lectura nivel 1 sobre la Aprendizaje de lectura de los niños del 2do grado de educación primaria” en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, – Perú.

ANEXOS

ANEXO 01

ENCUESTA DE HÁBITOS DE LECTURA

NOMBRES Y APELLIDOS:

EDAD: SEXO: M F

RECURSOS

1. ¿Usas materiales para leer?

a) Siempre b) A veces c) Nunca

2. ¿Das uso a los materiales que asigna tu profesor para lectura? (lápiz, resaltador)

a) Siempre b) A veces c) Nunca

TIEMPO

3. ¿Diariamente asignas un tiempo para la lectura?

a) Siempre b) A veces c) Nunca

4. ¿Dedicas más tiempo que lo asignado para la lectura a?

a) Siempre b) A veces c) Nunca

METODOLOGIA

5. ¿Cuándo lees un libro lo haces silencioso o en voz alta?

a) Siempre b) A veces c) Nunca

6. ¿aplicas la técnica del subrayado?

a) Siempre b) A veces c) Nunca

MOTIVACIÓN

7. ¿Prefieres leer libros en tus ratos libres?

a) Siempre b) A veces c) Nunca

8. ¿Visitas con frecuencia el rincón de la lectura?

a) Siempre b) A veces c) Nunca

ANEXO 02

FICHA TÉCNICA DE LA VARIABLE HÀBITOS DE LECTURA

1. DESCRIPCIÓN

Características	Descripción
Nombre del Test	Lista de cotejo de los hábitos de lectura
Objetivo	Determinar si el juego didáctico mejora los hábitos de lectura en los estudiantes de 2° grado “C” de la I.E. Carlos E. Uceda Meza Trujillo - 2018.
Dimensiones que mide	Recurso, Tiempo, Metodología, Motivación.
Total	
de indicadores/ítems	8
Tipo de puntuación	Numérica/opción: siempre- a veces –necesito apoyo
Valor total de la prueba	16
Tipo de administración	Directa Individual
Tiempo de administración	20 minutos
Autoras	Natalia - Deyli
Editor	Sin editor
Fecha última de elaboración	Junio del 2018
Constructo que se evalúa	Dimensiones de los hábitos de lectura
Área de aplicación	Pedagogía
Base teórica	Teoría Hábitos de lectura
Soporte	Lápiz y papel impreso

2. CALIFICACIÓN DIMENSIONAL

Dimensión	Ítems	Total Ítems	Valor total ítems	Escala	Valoración
Recurso	1-2	2	16	MALO	3
				REGULAR	5
				BUENO	8
Tiempo	3-4	2	16	MALO	3
				REGULAR	5
				BUENO	8
Metodología	5-6	2	16	MALO	3
				REGULAR	5
				BUENO	8
Motivación	7-8	2	16	MALO	3
				REGULAR	5
				BUENO	8

3. CALIFICACIÓN GENERAL

Variable	Total, Ítems	Valor de ítems	Escala	Valoración
Hábitos de Lectura	8	16	MALO	3
			REGULAR	5
			BUENO	8

4. VALORACION

DIMENSIONES	INDICADORES	MALO	REGULAR	BUENO
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Usa materiales para mejorar hábitos de lectura. 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Emplea adecuadamente los materiales para mejorar hábitos de lectura. 			
TIEMPO	<ul style="list-style-type: none"> • Distribuye el tiempo adecuado para realizar la actividad. 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla las actividades en el tiempo establecido. 			
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> • Usa de manera adecuada las técnicas para mejorar los hábitos de lectura. 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica de manera adecuada la técnica de la lectura silenciosa 			
MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra interés para el desarrollo de los juegos asignados. 			
	<ul style="list-style-type: none"> • Cumple con las reglas establecidas para el desarrollo del juego. 			

ANEXO 03

**LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LA VARIABLE EL JUEGO DE
REGLAS**

DIMENSIONES	INDICADORES	SI	NO
SOCIAL	<ul style="list-style-type: none">• Desarrolla su personalidad a través del concepto de sí mismo con el contacto de los demás		
	<ul style="list-style-type: none">• Se integra de manera adecuada con sus compañeros.		
COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none">• Desarrolla sus habilidades cognitivas.		
	<ul style="list-style-type: none">• Comprende su entorno a través del juego simbólico.		
EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none">• Regula sus emociones y sentimientos internos.		
	<ul style="list-style-type: none">• Asume roles socio – emocionales.		
MOTORA	<ul style="list-style-type: none">• Adquiere de mayor control de su esquema corporal.		
	<ul style="list-style-type: none">• Se desplaza con seguridad en un ambiente determinado.		

ESCALA	VALORACION
SI	(0-10)
NO	(11-20)

ANEXO 04

CONFIABILIDAD PRUEBA PILOTO: ALFA DE CRONSBACH

N° Encuesta Piloto	Preguntas								TOTAL
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	Sum Fila (t)
1	3	3	3	8	3	8	8	5	41
2	3	3	3	3	8	3	5	5	33
3	3	3	3	5	8	3	3	3	31
4	8	3	3	5	5	5	3	5	37
5	5	3	8	8	8	8	8	8	56
6	8	3	3	8	8	5	5	8	48
7	8	5	3	5	5	5	5	5	41
8	8	3	3	5	5	5	8	8	45
9	5	3	3	5	5	5	5	5	36
10	3	5	3	5	5	3	5	3	32
11	8	3	5	3	5	8	8	5	45
12	8	5	8	8	8	5	8	8	58
13	3	3	3	5	5	5	3	8	35
14	3	8	3	8	8	8	8	8	54
15	8	8	8	8	8	8	8	8	64
Vi	5.83	3.21	4.27	3.50	3.07	3.69	4.29	3.70	107.35
k	8	DESCRIPCION: Se alcanzó un nivel de confiabilidad Bueno con un alfa= 0.81 siendo este test consiente y adecuado para el estudio.							
sum Vi	31.53								
Vt	107.35								
alfa	0.81								

ANEXO 05

SPERMAN BROWN

			test
Rho de Spearman	item1	Coeficiente de correlación	,580*
		Sig. (bilateral)	,023
		N	15
	item2	Coeficiente de correlación	,411
		Sig. (bilateral)	,129
		N	15
	item3	Coeficiente de correlación	,707**
		Sig. (bilateral)	,003
		N	15
	item4	Coeficiente de correlación	,685**
		Sig. (bilateral)	,005
		N	15
	item5	Coeficiente de correlación	,372
		Sig. (bilateral)	,172
		N	15
	item6	Coeficiente de correlación	,742**
		Sig. (bilateral)	,002
		N	15
	item7	Coeficiente de correlación	,769**
		Sig. (bilateral)	,001
		N	15
	item8	Coeficiente de correlación	,776**
		Sig. (bilateral)	,001
		N	15
test	Coeficiente de correlación	1,000	
	Sig. (bilateral)	.	
	N	15	

INTERPRETACIÓN DEL SPEARMAN BROW

En el cuadro se muestra la confiabilidad mediante la técnica del spearman Brown por ítems donde según el autor Elousa Oviden y Bully que nos dice que de 0.40 a más esta en un nivel bueno y es confiable el instrumento de evaluación que fue utilizado para medir los hábitos de lectura de los estudiantes de 2do grado “C” de la I. E. Carlos E. Uceda Meza Trujillo 2018

NOS DIVERTIMOS Y APRENDEMOS CON LOS HABITOS DE LECTURA”

DATOS INFORMATIVOS

- 1.1 **I.E: 81015 Carlos Emilio Uceda Meza**
- 1.2 **Nivel: Primaria**
- 1.3 **Dirección: URB. Monserrate , calle Alemania 13008**
- 1.4 **Investigadores:**
 - **CORRALES BURGOS DEYLI**
 - **HUMBO BLANCO NATALIA**
- 1.5 **Grado y Sección: 2° “ C”**
- 1.6 **Beneficiarios : 2° “C”**
- 1.7 **N° de estudiantes : 22**
- 1.8 **Duración :**
 - 1.8.1. INICIO: 27- 08-18**
 - 1.8.2. TÉRMINO: 16- 12-18**
- 1.9 **Horario de Trabajo: 7:30 – 9:00 a.m.**

II. FUNDAMENTACION

El siguiente trabajo se realizara porque hemos observado que en la institución educativa 81015 Carlos Emilio Uceda Meza los niños no le dan el interés debido a la lectura pues no comprenden lo que leen, tienen una lectura pasiva e incluso leen por obligación pero no reciben la motivación necesaria para poder generar sus hábitos lectores, así mismo los docentes no generan en los estudiantes una motivación adecuada para que pueda desarrollar sus hábitos de lectura que favorece en la comprensión de textos . así mismo el proyecto será desarrollado a través de la utilización de actividades lúdicas para poder mejorar de manera creativa y divertida los hábitos lectores en los estudiantes de segundo grado I.E Carlos Emilio Uceda Meza Trujillo 2018 generando también en los maestros una nueva idea de poder orientar y poder contribuir

con la mejora de la comprensión de lectura de los estudiantes y a la vez poder obtener una nueva manera más divertida de leer y poder encontrar las diversas motivaciones en la actividad lúdicas para poder generar los hábitos lectores en los estudiantes.

III. OBJETIVOS:

3.1 OBJETIVO GENERAL

- **Determinar si el juego didáctico mejora los Hábitos de lectura en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la I.E. 81015 Trujillo – 2018.**

3.2 OBJETIVO ESPECÍFICO

- Identificar el nivel de los hábitos de lectura en los estudiantes de 2 grado.
- Aplicar el juego didáctico para mejorar los hábitos de lectura en los estudiantes de 2 grado
- Aplicar el juego didáctico para la mejorar la dimensión recursos en los estudiantes de 2 grado
- Aplicar el juego didáctico para la mejorar la dimensión tiempo en los estudiantes de 2 grado
- Aplicar el juego didáctico para la mejorar la dimensión metodología en los estudiantes de 2 grado.
- Aplicar el juego didáctico para la mejorar la dimensión motivación en los estudiantes de 2 grado

- **VI. DESCRIPCIÓN**

- Desarrollaremos juegos durante la ejecución de sesiones con el fin de mejorar los hábitos de lectura en los estudiantes de 2° grado “C” de la I.E Carlos Emilio Uceda Meza.

- **V. METAS DE ATENCION**

- Mejorar los hábitos de lectura a través del juego en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la Institución Educativa 81015 Trujillo 2018

VI. RECURSOS Y MATERIALES.

6.1. HUMANOS

- **CORRALES BURGOS DEYLI**
- **HUMBO BLANCO NATALIA**

6.2. MATERIALES

- **Videos**
- **Cuentos gigantes**
- **Lápiz**
- **Laptop**
- **Hoja Bond**
- **Plumones**

6.3. SERVICIOS

- **Fotocopiadora**
- **Impresiones**

VII. EVALUACIÓN

- **Lista de Cotejo**

VIII. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES	MESES				RESPONSABLES
	S	O	N	D	
1. APLICACIÓN DEL PRE TES	x				<p style="text-align: center;">CORRALES BURGOS DEYLI HUMBO BLANCO NATALIA</p>
2. APLICACIÓN DEL PRIMER JUEGO: Adivina mi Personaje	x				
3. APLICACIÓN DEL SEGUNDO JUEGO: “Bola energética”	x				
4. APLICACIÓN DEL TERCER JUEGO: “Carrera de tres pernas”		x			
5. APLICACIÓN DEL CUARTO JUEGO: “El Alfabeto”		X			
6. APLICACIÓN DEL QUINTO JUEGO: “Chepa”		X			
7. APLICACIÓN DEL SEXTO JUEGO: “Globo Viajero”		X			
8. APLICACIÓN DEL SEPTIMO JUEGO: “La Casa se Quema”		X			
9. APLICACIÓN DEL OCTAVO JUEGO: “Cada Quien a su casa”		X			
10. APLICACIÓN DEL NOVENO JUEGO: “Las Vocales”		X			
11. APLICACIÓN DEL NOVENO JUEGO: “Los pañuelos”		X			
12. APLICACIÓN DEL NOVENO JUEGO: “Toca y para”		X			
13. APLICACIÓN DEL NOVENO JUEGO: “El chivo Perdido”		X			
14. APLICACIÓN DEL NOVENO JUEGO: “El Picor”		X			
15. APLICACIÓN DEL NOVENO JUEGO: “El Teléfono Veloz”		X			
16. APLICACIÓN DEL POST TES				X	

JUEGO N° 01

NOMBRE DEL JUEGO: “ADIVINA MI PERSONAJE”	
OBJETIVOS: Desarrollar la expresión oral y Promover los hábitos de lectura	
N° DE PERSONAS: 2 personas	
DURACION: 20 MINUTOS	
DESCRIPCIÓN	<p>Los alumnos se sientan en círculo para escuchar atentamente las reglas del juego.</p> <p>Luego se forman grupos a través de la dinámica el rey manda para poder iniciar el juego.</p> <p>Por cada grupo saldrán dos representantes y de esta manera cada pareja representante recibirá una tira de papel bon con el nombre de uno de los personajes de la lectura. (La lecherita, El León y el Ratón etc.)</p> <p>El estudiante que tiene el cartel en la frente debe adivinar el personaje con la ayuda de su compañero que solo usa las expresiones de “SI o NO”</p> <p>El estudiante que adivine primero ganara dos puntos para su equipo.</p> <p>Al finalizar el juego los estudiantes compartirán sus ideas de cómo se sintieron y que es lo que más les agrado de la actividad desarrollada.</p>
MATERIALES	Lectura, hojas bon

DOCENTE DE PRACTICA: AMELIA ARMAS GASTAÑADUI

LISTA DE COTEJO PARA ADIVINA MI PERSONAJE

INDICADORES		SI	NO
SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su personalidad a través del concepto de sí mismo con el contacto de los demás 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se integra de manera adecuada con sus compañeros. 		
COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla sus habilidades cognitivas. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su entorno a través del juego simbólico. 		
EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Regula sus emociones y sentimientos internos. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Asume roles socio – emocionales. 		
MOTORA	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere de mayor control de su esquema corporal. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza con seguridad en un ambiente determinado. 		

ESCALA	VALORACION
SI	(0-10)
NO	(11-20)

JUEGO N° 02

NOMBRE DEL JUEGO: “BOLA ENERGÉTICA”	
OBJETIVOS: Desarrollar la expresión oral y Promover los hábitos de lectura	
N° DE PERSONAS: 2 personas	
DURACION: 20 MINUTOS	
DESCRIPCIÓN	<p>Se formara un círculo grande con todos los estudiantes. Para poder iniciar el trabajo.</p> <p>Se les indica que deben prestar atención a la lectura que se les leerá pues deben recordar con exactitud los personajes y los valores que se mencionan en la lectura.</p> <p>Cada estudiante recibirá una bola imaginaria muy pesada y cuando la reciba debe contar de la lectura lo que le indique el dirigente de la actividad, así mismo el alumno tiene que hacer los gestos de que la pelota está pesando mucho, gana el que menos tiempo tenga la pelota en sus manos.</p> <p>Se finaliza la actividad con un abrazo grupal</p>
MATERIALES	Música de concentración

DOCENTE DE PRACTICA: AMELIA ARMAS GASTAÑADUI

LISTA DE COTEJO PARA “BOLA ENERGETICA”

INDICADORES		SI	NO
SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su personalidad a través del concepto de sí mismo con el contacto de los demás 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se integra de manera adecuada con sus compañeros. 		
COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla sus habilidades cognitivas. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su entorno a través del juego simbólico. 		
EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Regula sus emociones y sentimientos internos. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Asume roles socio – emocionales. 		
MOTORA	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere de mayor control de su esquema corporal. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza con seguridad en un ambiente determinado. 		

ESCALA	VALORACION
SI	(0-10)
NO	(11-20)

JUEGO N° 03

NOMBRE DEL JUEGO: “_CARRERA DE TRES PIERNAS”	
OBJETIVOS: Desarrollar la comprensión lectora y Promover los hábitos de lectura	
N° DE PERSONAS: 2 personas	
DURACION: 20 MINUTOS	
DESCRIPCIÓN	<p>A través de la dinámica el congelado se forma los grupos de trabajo. Los estudiantes se sentaran en media luna para iniciar.</p> <p>Cada pareja representante de cada grupo será atada una pierna con su pareja con un pañuelo y se deberán colocar en la línea de partida al sonido del silbato deben correr hasta una silla que se encuentra ubicada al otro extremo con un globo, evitando caerse porque serán descalificados al llegar deberán sentarse y romperlo y encontrar la palabra para poder formar el nombre del libro o lectura. El grupo que gane deberá contar un resumen pequeño del libro o lectura adivinado.</p> <p>Al final de la actividad meditamos sobre su desempeño en la actividad y cantamos una canción sobre la amistad y culminamos con un abrazo grupal</p>
MATERIALES	Música, globos, silla, papeles pequeños

DOCENTE DE PRACTICA: AMELIA ARMAS GASTAÑADUI

LISTA DE COTEJO PARA “CARRERA DE TRES PIERNAS”

INDICADORES		SI	NO
SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su personalidad a través del concepto de sí mismo con el contacto de los demás 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se integra de manera adecuada con sus compañeros. 		
COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla sus habilidades cognitivas. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su entorno a través del juego simbólico. 		
EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Regula sus emociones y sentimientos internos. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Asume roles socio – emocionales. 		
MOTORA	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere de mayor control de su esquema corporal. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza con seguridad en un ambiente determinado. 		

ESCALA	VALORACION
SI	(0-10)
NO	(11-20)

JUEGO 04

NOMBRE DEL JUEGO: “CHEPA”	
OBJETIVOS: Desarrollar la expresión oral y Promover los hábitos de lectura	
N° DE PERSONAS: Varias	
DURACION: 30 MINUTOS	
DESCRIPCIÓN	<p>Los alumnos se sientan en círculo para escuchar atentamente las reglas del juego.</p> <p>Se colocan todos los jugadores alrededor del que tiene la pelota y lo tocan con la mano. El jugador central lanza la pelota hacia arriba con las dos manos al mismo tiempo que grita un personaje del cuento, por ejemplo “Pablo”. Todos los jugadores deberán alejarse corriendo de la pelota excepto Pablo, que intentará cogerla lo más rápidamente posible. Si Pablo consigue recoger la pelota antes de que bote en el suelo, la puede lanzar otra vez hacia arriba diciendo un nuevo nombre. En caso de que la coja después de haber botado grita “¡chepa!”, y todos dejan de correr y se quedan dónde están. Pablo deberá tirar la pelota desde donde la recogió, intentando dar a un compañero. Si quiere, puede dar tres pasos para acercarse a él antes de lanzar la pelota. Si la pelota da al compañero y luego cae al suelo, el jugador queda herido. Si, por el contrario, falla el tiro o el jugador consigue coger la pelota que le lanzan, será Pablo el herido. El herido lanza la pelota hacia arriba en la siguiente ronda. Cuando un jugador es herido por segunda vez, se considera “herido grave” y a la tercera “muerto” y deja de jugar. Al finalizar el juego los estudiantes compartirán sus ideas de cómo se sintieron y que es lo que más les agrada de la actividad desarrollada.</p>
MATERIALES	Pelota.

DOCENTE DE PRACTICA: AMELIA ARMAS GASTAÑADUI

LISTA DE COTEJO PARA “CHEPA”

INDICADORES		SI	NO
SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su personalidad a través del concepto de sí mismo con el contacto de los demás 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se integra de manera adecuada con sus compañeros. 		
COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla sus habilidades cognitivas. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su entorno a través del juego simbólico. 		
EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Regula sus emociones y sentimientos internos. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Asume roles socio – emocionales. 		
MOTORA	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere de mayor control de su esquema corporal. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza con seguridad en un ambiente determinado. 		

ESCALA	VALORACION
SI	(0-10)
NO	(11-20)

JUEGO N° 05

NOMBRE DEL JUEGO: EL ALFABETO	
OBJETIVOS: Desarrollar la expresión oral y Promover los hábitos de lectura	
N° DE PERSONAS: 2 personas	
DURACION: 20 MINUTOS	
DESCRIPCIÓN	<p>Se formara un círculo grande con todos los estudiantes. Para poder iniciar el trabajo.</p> <p>Se les indica que deben prestar atención a la lectura que se les leerá pues deben recordar con exactitud los personajes y los valores que se mencionan en la lectura.</p> <p>El maestro sostendrá una bolsa en la cual estarán todos los cartones con letras, el maestro comenzara a describir a un personaje de la lectura, a la cuenta de 3 los representantes de cada grupo correrán donde están la letras para formar el nombre del personaje que creen que esta describiendo el maestro.</p> <p>Ganará el grupo que adivine más personajes.</p> <p>Se finaliza la actividad un abrazo grupal</p>
MATERIALES	Música de concentración

DOCENTE DE PRACTICA: AMELIA ARMAS GASTAÑADUI

LISTA DE COTEJO PARA “EL ALFABETO”

INDICADORES		SI	NO
SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su personalidad a través del concepto de sí mismo con el contacto de los demás 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se integra de manera adecuada con sus compañeros. 		
COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla sus habilidades cognitivas. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su entorno a través del juego simbólico. 		
EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Regula sus emociones y sentimientos internos. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Asume roles socio – emocionales. 		
MOTORA	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere de mayor control de su esquema corporal. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza con seguridad en un ambiente determinado. 		

ESCALA	VALORACION
SI	(0-10)
NO	(11-20)

JUEGO N° 06

NOMBRE DEL JUEGO: EL GLOBO VIAJERO	
OBJETIVOS: Desarrollar la comprensión lectora y Promover los hábitos de lectura	
N° DE PERSONAS: 2 personas	
DURACION: 20 MINUTOS	
DESCRIPCIÓN	Los participantes se dividirán en dos equipos iguales. Se ubicarán en distintos campos separados entre sí por líneas paralelas. Entre ellas se encuentra la zona neutral de aproximadamente metro y medio. Los jugadores de cada equipo se distribuirán en el sector respectivo tratando de cubrirlo y se podrán desplazar en él libremente. Dada la señal de comienzo un jugador cualquiera desde un lugar próximo a la zona neutral, arrojará el globo al aire y lo golpeará tratando de enviarlo al campo contrario. Los adversarios procurarán devolverlo en la misma forma y así continuará el juego enviando el globo de un campo al otro evitando cada equipo que toque el suelo en su campo. Cuando esto ocurra el equipo ganador podrá decir la respuesta sobre la lectura dada por el monitor y si no aciertan no obtendrán el punto. Vence el equipo que en un tiempo determinado se adjudique más tantos.
MATERIALES	Música, globos.

DOCENTE DE PRACTICA: AMELIA ARMAS GASTAÑADUI

LISTA DE COTEJO PARA “GLOBO VIAJERO”

INDICADORES		SI	NO
SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su personalidad a través del concepto de sí mismo con el contacto de los demás 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se integra de manera adecuada con sus compañeros. 		
COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla sus habilidades cognitivas. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su entorno a través del juego simbólico. 		
EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Regula sus emociones y sentimientos internos. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Asume roles socio – emocionales. 		
MOTORA	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere de mayor control de su esquema corporal. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza con seguridad en un ambiente determinado. 		

ESCALA	VALORACION
SI	(0-10)
NO	(11-20)

JUEG N 08

NOMBRE DEL JUEGO: LA CASA SE QUEMA	
OBJETIVOS: Desarrollar la comprensión lectora y Promover los hábitos de lectura	
N° DE PERSONAS: 22 personas	
DURACION: 20 MINUTOS	
DESCRIPCIÓN	Delimitado el terreno de juego, cada participante se coloca en un sitio diferente: una esquina, un rincón, una columna que será su casa. Uno de los participantes permanecerá en el centro, sin tener una casa propia. Cuando un jugador central dice “¡la casa se quema!”, todos deberán cambiar de casa. El jugador central aprovechará entonces para quedarse él con una. El nuevo jugador central deberá repetir el grito para intentar colocarse en una casa.
MATERIALES	Música DE CONCENTRACION

DOCENTE DE PRACTICA: AMELIA ARMAS GASTAÑADUI

LISTA DE COTEJO PARA “LA CASA SE QUEMA”

INDICADORES		SI	NO
SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su personalidad a través del concepto de sí mismo con el contacto de los demás 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se integra de manera adecuada con sus compañeros. 		
COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla sus habilidades cognitivas. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su entorno a través del juego simbólico. 		
EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Regula sus emociones y sentimientos internos. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Asume roles socio – emocionales. 		
MOTORA	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere de mayor control de su esquema corporal. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza con seguridad en un ambiente determinado. 		

ESCALA	VALORACION
SI	(0-10)
NO	(11-20)

JUEGO 09

NOMBRE DEL JUEGO: CADA QUIEN A SU CASA	
OBJETIVOS: Desarrollar la comprensión lectora y Promover los hábitos de lectura	
N° DE PERSONAS: 22 personas	
DURACION: 20 MINUTOS	
DESCRIPCIÓN	Leemos la lectura cuento o historia los jugadores formaran un círculo dándose la mano. El dirigente del juego se coloca en el centro del círculo. Comienza el dirigente gritando: Carla va, por ejemplo, la casa de Ana” inmediatamente los dos jugadores nombrados deben cambiar de lugar corriendo, el jugador que pedio su lugar deberá decir la palabra más resaltante del texto al final de juego se dan un abrazo lugar.
MATERIALES	música de concentración

DOCENTE DE PRACTICA: AMELIA ARMAS GASTAÑADUI

LISTA DE COTEJO PARA “CADA QUIEN A SU CASA”

INDICADORES		SI	NO
SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su personalidad a través del concepto de sí mismo con el contacto de los demás 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se integra de manera adecuada con sus compañeros. 		
COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla sus habilidades cognitivas. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su entorno a través del juego simbólico. 		
EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Regula sus emociones y sentimientos internos. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Asume roles socio – emocionales. 		
MOTORA	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere de mayor control de su esquema corporal. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza con seguridad en un ambiente determinado. 		

ESCALA	VALORACION
SI	(0-10)
NO	(11-20)

JUEGO N 10

NOMBRE DEL JUEGO: LAS VOCALES	
OBJETIVOS: Desarrollar la comprensión lectora y Promover los hábitos de lectura	
N° DE PERSONAS: 2 personas	
DURACION: 20 MINUTOS	
DESCRIPCIÓN	Se divide al grupo en dos equipos, el dirigente podrá dibujar las cinco vocales en un pizarrón como guía, al sonar el silbato enunciara en voz alta una vocal que cada equipo deberá formar con sus cuerpos, extendiendo los brazos, tomándose de la mano, para poder obtener el punto los deberán responder a las preguntas del dirigente. al culminar las actividades deberán decir las fortalezas y debilidad que tuvieron en el juego
MATERIALES	Música de fondo

DOCENTE DE PRACTICA: AMELIA ARMAS GASTAÑADUI

LISTA DE COTEJO PARA “LAS VOCALES”

INDICADORES		SI	NO
SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su personalidad a través del concepto de sí mismo con el contacto de los demás 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se integra de manera adecuada con sus compañeros. 		
COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla sus habilidades cognitivas. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su entorno a través del juego simbólico. 		
EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Regula sus emociones y sentimientos internos. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Asume roles socio – emocionales. 		
MOTORA	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere de mayor control de su esquema corporal. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza con seguridad en un ambiente determinado. 		

ESCALA	VALORACION
SI	(0-10)
NO	(11-20)

JUEGO 11

NOMBRE DEL JUEGO: LOS PAÑUELOS	
OBJETIVOS: Desarrollar la comprensión lectora y Promover los hábitos de lectura	
N° DE PERSONAS: 2 personas	
DURACION: 20 MINUTOS	
DESCRIPCIÓN	<p>Hace falta tener dos pañuelos de diferente color y harina. Al comienzo, se dividen los jugadores en dos equipos y cada equipo recibe un pañuelo. A continuación se separan para que cada equipo explore los alrededores y elija una base donde dejar el pañuelo. Cada equipo fija su base en un lugar lo más escondido posible para evitar que sea encontrada por el equipo contrario. Una vez decidida la base, marcan un círculo de un metro de diámetro con la harina y dejan el pañuelo en el centro. Una vez marcada la base, tres jugadores se quedan como vigilantes, encargados de proteger el pañuelo, y el resto parte para tratar de encontrar la base contraria y conseguir apoderarse del pañuelo del equipo rival. Cuando se encuentran dos jugadores de diferente equipo se produce una pelea de gallos. Los dos se colocan en cuclillas, uno delante del otro, y, dando pequeños botes, intentan derribar al contrario empujándolo con las palmas de las manos. El primero en perder el equilibrio pierde el duelo y debe volver a su base para reiniciar la búsqueda. Si un jugador llega a la base contraria intentará coger el pañuelo y huir con él sin que lo toquen los vigilantes. Pero si éstos son más hábiles y consiguen tocarlo, dicho jugador quedará prisionero y se sentará dentro del círculo, del que no podrá salir hasta que un compañero libre vaya en su rescate. El juego habrá finalizado cuando uno de los equipos consiga robar el pañuelo del rival.</p>
MATERIALES	Música de fondo

DOCENTE DE PRACTICA: AMELIA ARMAS GASTAÑADUI

LISTA DE COTEJO PARA “LOS PAÑUELOS”

INDICADORES		SI	NO
SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su personalidad a través del concepto de sí mismo con el contacto de los demás 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se integra de manera adecuada con sus compañeros. 		
COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla sus habilidades cognitivas. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su entorno a través del juego simbólico. 		
EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Regula sus emociones y sentimientos internos. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Asume roles socio – emocionales. 		
MOTORA	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere de mayor control de su esquema corporal. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza con seguridad en un ambiente determinado. 		

ESCALA	VALORACION
SI	(0-10)
NO	(11-20)

JUEGOS 12

NOMBRE DEL JUEGO: TOCA Y PARA	
OBJETIVOS: Desarrollar la comprensión lectora y Promover los hábitos de lectura	
N° DE PERSONAS: 2 personas	
DURACION: 20 MINUTOS	
DESCRIPCIÓN	Luego de leer un cuento, uno de los jugadores tiene que perseguir a sus compañeros hasta tocar a uno, es decir que lo para. Los demás jugadores intentaran huir de él corriendo para no se tocados. Cuando alguien es tocado por el que para pasa a parar el, y el que pierde tendrá que contar lo más resaltante de la historia, y quien paraba hasta ese momento dejara de hacerlo.
MATERIALES	Música de fondo

DOCENTE DE PRACTICA: AMELIA ARMAS GASTAÑADUI

LISTA DE COTEJO PARA “TOCA Y PARA ”

INDICADORES		SI	NO
SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su personalidad a través del concepto de sí mismo con el contacto de los demás 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se integra de manera adecuada con sus compañeros. 		
COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla sus habilidades cognitivas. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su entorno a través del juego simbólico. 		
EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Regula sus emociones y sentimientos internos. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Asume roles socio – emocionales. 		
MOTORA	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere de mayor control de su esquema corporal. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza con seguridad en un ambiente determinado. 		

ESCALA	VALORACION
SI	(0-10)
NO	(11-20)

JUEGOS 13

NOMBRE DEL JUEGO: CARRERA CON PELOTAS	
OBJETIVOS: Desarrollar la comprensión lectora y Promover los hábitos de lectura	
N° DE PERSONAS: 2 personas	
DURACION: 20 MINUTOS	
DESCRIPCIÓN	Luego de leer el cuento se dividen en dos grupos y se sientan en fila dejando distancia entre cada uno, el primero de la fila deberá pasar la pelota al de atrás y así sucesivamente. Cuando llega al último, este tomara la pelota y se sentara adelante y volverá a pasar la pelota para atrás. el primero que llega a la meta gana dos puntos, pero para obtener los puntos deberán responder a las preguntas del dirigente, al final de la actividad evaluaremos la deficiencia que tuvimos
MATERIALES	Música de fondo

DOCENTE DE PRACTICA: AMELIA ARMAS GASTAÑADUI

LISTA DE COTEJO PARA “CARRERA CON PELOTAS”

INDICADORES		SI	NO
SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su personalidad a través del concepto de sí mismo con el contacto de los demás 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se integra de manera adecuada con sus compañeros. 		
COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla sus habilidades cognitivas. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su entorno a través del juego simbólico. 		
EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Regula sus emociones y sentimientos internos. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Asume roles socio – emocionales. 		
MOTORA	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere de mayor control de su esquema corporal. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza con seguridad en un ambiente determinado. 		

ESCALA	VALORACION
SI	(0-10)
NO	(11-20)

JUEGO 13

NOMBRE DEL JUEGO: EL CHIVO PERDIDO	
OBJETIVOS: Desarrollar la comprensión lectora y Promover los hábitos de lectura	
N° DE PERSONAS: 2 personas	
DURACION: 20 MINUTOS	
DESCRIPCIÓN	Se colocan en el suelo, sentados, un número determinado de chicos. De pie se sitúa la misma cantidad más uno. El coordinador da la señal de inicio con palmadas, entonces los jugadores corren alrededor de la ronda. Cuando se detienen las palmadas, cada uno de los jugadores debe buscar un compañero sentado. El que queda sin compañero es el chivo perdido que vuelve a correr en el siguiente turno con los que estaban sentados.
MATERIALES	Música de fondo

DOCENTE DE PRACTICA: AMELIA ARMAS GASTAÑADUI

LISTA DE COTEJO PARA “EL CHIVITO PERDIDO”

INDICADORES		SI	NO
SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su personalidad a través del concepto de sí mismo con el contacto de los demás 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se integra de manera adecuada con sus compañeros. 		
COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla sus habilidades cognitivas. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su entorno a través del juego simbólico. 		
EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Regula sus emociones y sentimientos internos. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Asume roles socio – emocionales. 		
MOTORA	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere de mayor control de su esquema corporal. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza con seguridad en un ambiente determinado. 		

ESCALA	VALORACION
SI	(0-10)
NO	(11-20)

JUEGO 14

NOMBRE DEL JUEGO: EL PICOR	
OBJETIVOS: Desarrollar la comprensión lectora y Promover los hábitos de lectura	
Nº DE PERSONAS: 2 personas	
DURACION: 20 MINUTOS	
DESCRIPCIÓN	Se ponen los jugadores de pie en círculo. El primero dice: “Me llamo Marta y me pica aquí” mientras se rasca, por ejemplo, la cabeza. El segundo jugador va hacia el primero y dice “Se llama Marta y le pica aquí” mientras le rasca la cabeza, y a continuación añade “Yo me llamo Víctor y me pica aquí” mientras se rasca el brazo, por ejemplo... Cada jugador dice el nombre y rasca a los demás donde dijeron y añade un picor al fin de la lista.
MATERIALES	Música de fondo

DOCENTE DE PRACTICA: AMELIA ARMAS GASTAÑADUI

LISTA DE COTEJO PARA “EL PICOR ”

INDICADORES		SI	NO
SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su personalidad a través del concepto de sí mismo con el contacto de los demás 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se integra de manera adecuada con sus compañeros. 		
COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla sus habilidades cognitivas. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su entorno a través del juego simbólico. 		
EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Regula sus emociones y sentimientos internos. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Asume roles socio – emocionales. 		
MOTORA	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere de mayor control de su esquema corporal. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza con seguridad en un ambiente determinado. 		

ESCALA	VALORACION
SI	(0-10)
NO	(11-20)

JUEGO 15

NOMBRE DEL JUEGO: EL TELEFONO VELOZ	
OBJETIVOS: Desarrollar la comprensión lectora y Promover los hábitos de lectura	
N° DE PERSONAS: 2 personas	
DURACION: 20 MINUTOS	
DESCRIPCIÓN	Cada integrante de cada equipo estará colocado en un puesto de relevo. A los 5 primeros, se les leerá una frase. Una vez que la tienen aprendida y a la orden del coordinador, saldrán corriendo hasta el primer puesto donde transmitirán el mensaje, al oído, a su compañero. Este hará lo mismo en el segundo puesto, así sucesivamente hasta llegar al último. El último deberá llegar al puesto de partida con el mensaje escrito en una hoja. Gana el equipo que llegue primero y mejor escrito tenga el mensaje.
MATERIALES	Música de fondo

DOCENTE DE PRACTICA: AMELIA ARMAS GASTAÑADUI

LISTA DE COTEJO PARA “EL TELEFONO VELOZ”

INDICADORES		SI	NO
SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su personalidad a través del concepto de sí mismo con el contacto de los demás 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se integra de manera adecuada con sus compañeros. 		
COGNITIVO	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla sus habilidades cognitivas. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende su entorno a través del juego simbólico. 		
EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none"> • Regula sus emociones y sentimientos internos. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Asume roles socio – emocionales. 		
MOTORA	<ul style="list-style-type: none"> • Adquiere de mayor control de su esquema corporal. 		
	<ul style="list-style-type: none"> • Se desplaza con seguridad en un ambiente determinado. 		

ESCALA	VALORACION
SI	(0-10)
NO	(11-20)

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Encuesta de hábitos de lectura, diseñado por el Bach. _____, cuyo propósito es medir Los hábitos de lectura, el cual será aplicado a estudiantes de 2º Educación Primaria de la Institución Educativa Pública: 81015 "Carlos E. Ucedo Meza", por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

El Juego Didáctico Para la mejora de los hábitos de lectura de los estudiantes de 2º Grado de la Institución Educativa 81015 Trujillo-2018

Tesis que será presentada a la Facultad de Educación e Idiomas de la Universidad César Vallejo de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciado (a)

en Educación Primaria

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 del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / R = Regular

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y opción de respuesta. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Preguntas				
Nº	Items	E	B	M
1	Usa materiales para leer.		/	/
2	Das uso a los materiales que asigna tu profesor		/	/
3	Dianamente asignas un tiempo para leer		/	/
4	Dedicas más tiempo al lo asignado para la lectura		/	/
5	Cuando lees un libro lo haces silenciosamente		/	/
6	Aplicas la Técnica del subrayado		/	/
7	Preferes leer libros en tus ratos libres		/	/
8	Visitas con frecuencia el rincón de lectura		/	/
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

Evaluated por:

Nombre y Apellido: Etelda Noemi Diaz Ramirez

D.N.I.: 18178641

Firma: [Firma manuscrita]

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Etelda Noemi Díaz Romero, con Documento Nacional de Identidad N° 18178641, de profesión Magister, grado académico Magister, con código de colegiatura _____, labor que ejerzo actualmente como Docente de Tiempo Completo en la Institución 81015 "Carlos E. Ucedo Meza".

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento (cuestionario), denominado Encuesta de hábitos de Lectura, cuyo propósito es medir Hábitos de Lectura, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 2º Educación Primaria, de la Institución Educativa Pública N° 81015 "Carlos Emilio Ucedo Meza".

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

	Deficiente (1)	Aceptable (2)	Bueno (3)	Excelente (4)
Congruencia de Ítems				X
Amplitud de contenido				X
Redacción de los Ítems				X
Claridad y precisión				X
Pertinencia				X

Apreciación total: 20 puntos

En Trujillo, a los 13 días del mes de Junio del 2018

Díaz Romero
 Firma

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Guía de observación para evaluar los hábitos de lectura

OBJETIVO: determinar si los Juegos didácticos mejoran los hábitos de lectura en los estudiantes de 2do grado.

DIRIGIDO A: Estudiantes de 7 años de educación primaria

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

Etelda Noemí Díez Ramírez

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

Magister en Educación

VALORACIÓN:

MUY ALTO

ALTO

MEDIO

BAJO

MUY BAJO

Etelda Noemí Díez Ramírez

FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

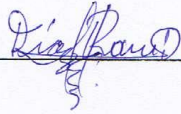
TÍTULO DE LA TESIS: "EL JUEGO DIDACTICO PARA MEJORAR LOS
HÁBITOS DE LECTURA DE LOS ESTUDIANTES DE 2DO DE LA I.E.
81015, TRUJILLO 2018"

VARIABLE	DIMENSIONES	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACIÓN								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES				
			numera	Aves	Siempre	RELACION ENTRE VARIABLE Y DIMENSION	RELACION ENTRE DIMENSION Y INDICADOR	RELACION ENTRE EL INDICADOR Y LOS ITEMS	RELACION ENTRE EL ITEM Y LA OPCION DE RESPUESTA	SI		NO						
HABITOS DE LECTURA	RECURSOS	¿Usas materiales para poder leer?																
		¿Le das uso a los materiales que te asigna el profesor para la lectura?																



	<p>que <u>MOTIVA</u> <u>CION</u> ¿En tus ratos libros te gusta leer? ¿Cump les con las norma s estable cidas en el rincón de lectura ?</p>									
--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

FIRMA DEL EVALUADOR



PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Encuesta de hábitos de lectura, diseñado por el Bach. Los hábitos de Lectura, cuyo propósito es medir Los hábitos de Lectura, el cual será aplicado a estudiantes de 2^o Educación Primaria de la Institución Educativa Pública: 81015 "Carlos E. Ucedo Meza", por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

El Juego didáctico para la mejora de los hábitos de Lectura de los Estudiantes de 2^o Grado de la Institución Educativa 81015 Trujillo 2018.

Tesis que será presentada a la Facultad de Educación e Idiomas de la Universidad César Vallejo de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciado (a)

Educación Primaria

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 del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / R = Regular

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y opción de respuesta. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

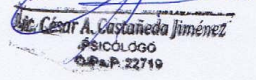
Preguntas				
Nº	Items	E	B	M
1	Usa material para leer.		/	
2	Das uso a los materiales q asigna tu profesor		/	
3	Dianamente asignas un tiempo para la lectura		/	
4	Dedicas más tiempo q lo asignada para la lectura		/	
5	Cuando lees un libro lo haces silencioso o en voz		/	
6	Aplicas la tecnica del subrayado		/	
7	Prepieres leer libros en tus ratos libres?		/	
8	Visitas con frecuencia el rincón de la lectura.		/	
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

Evaluado por:

Nombre y Apellido: César Abel Castañeda Jiménez

D.N.I.: 46033072

Firma: 



CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Castaneda Jiménez César Abel, con Documento Nacional de Identidad N° 46033072, de profesión Psicólogo, grado académico Maestría, con código de colegiatura 22719, labor que ejerzo actualmente como Docente Tiempo Completo, en la Institución Universidad César Vallejo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento (cuestionario), denominado Encuesta de Hábitos de Lectura, cuyo propósito es medir Hábitos de Lectura, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 2.º de educación primaria, de la Institución Educativa Pública N° 81015 Carlos E. Ucdo. Meza.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

	Deficiente (1)	Aceptable (2)	Bueno (3)	Excelente (4)
Congruencia de Ítems				✓
Amplitud de contenido				✓
Redacción de los Ítems				✓
Claridad y precisión				✓
Pertinencia				✓

Apreciación total: (20) puntos

En Trujillo, a los 13 días del mes de Junio del 2018


Lic. César Abel Castaneda Jiménez
PSICÓLOGO
C.P.P. 22719

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Guía de observación para evaluar los hábitos de lectura

OBJETIVO: determinar si los Juegos didácticos mejoran los hábitos de lectura en los estudiantes de 2do grado.

DIRIGIDO A: Estudiantes de 7 años de educación primaria

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

Castañeda Jiménez César Abel

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

Maestría en Administración de Educación

VALORACIÓN:

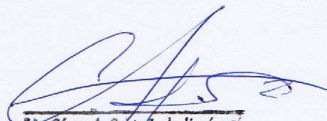
MUY ALTO

ALTO

MEDIO

BAJO

MUY BAJO


Mr. César A. Castañeda Jiménez
PSICÓLOGO
C.P.P. 22719

FIRMA DEL EVALUADOR



<u>MOTIVACION</u>	que lees?									
	¿En tus ratos libres te gusta leer?									
	¿Cumplenes con las normas establecidas en el rincón de lectura?									

FIRMA DEL EVALUADOR

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado Validador:

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar el instrumento que adjunto denominado:

Encuesta de Hábitos de Lectura diseñado por el Bach. _____, cuyo propósito es medir Los hábitos de lectura, el cual será aplicado a estudiantes de 2^{do} grado de la Institución Educativa Pública: 81015 Carlos Emilio Uceda Meza, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

El presente instrumento tiene como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulado:

EL JUEGO DIDÁCTICO PARA LA MEJORA DE LOS HÁBITOS DE LECTURA DE LOS ESTUDIANTES DE 2^{do} GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA B1015 TRUJILLO 2018

Tesis que será presentada a la Facultad de Educación e Idiomas de la Universidad César Vallejo de Trujillo, como requisito para obtener el título de Licenciado (a)

en Educación Primaria

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 del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Coloque en cada casilla la letra correspondiente al aspecto cualitativo que le parece que cumple cada Ítem, según los criterios que a continuación se detallan.

E= Excelente / B= Bueno / R = Regular

Las categorías a evaluar son: Redacción, contenido, congruencia y opción de respuesta. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Preguntas				
Nº	Items	E	B	M
1	¿ Usas materiales para leer?		✓	
2	¿ Das uso a los materiales que asigna tu profesor		✓	
3	¿ Diariamente asignas un tiempo para la lectura		✓	
4	¿ Dedicas más tiempo que lo asignado a la lectura		✓	
5	¿ Cuando lees un libro lo haces silencioso o en voz alta		✓	
6	¿ Aplicas la técnica del subrayado		✓	
7	¿ Prefieres leer libros en tus ratos libres		✓	
8	¿ Visitas con frecuencia el rincón de la lectura		✓	
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

Evaluado por:

Nombre y Apellido: Manuel Angel Pérez Azahuanche

D.N.I.: 12974171

Firma: [Firma manuscrita]

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Manuel Pérez Arzuwanché, con Documento Nacional de Identidad N° 17974171, de profesión Lic. Educación grado académico Doctor en, con código de colegiatura 15/17974171, labor que ejerzo actualmente como Administración de la educación en la Institución Universidad César Vallejo.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento (cuestionario), denominado Encuesta de hábitos de lectura, cuyo propósito es medir los hábitos de lectura, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 2º Educación primaria, de la Institución Educativa Pública N° 81015 - Carlos E. Uceda Meza

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyo en las siguientes apreciaciones.

	Deficiente (1)	Aceptable (2)	Bueno (3)	Excelente (4)
Congruencia de Ítems			✓	
Amplitud de contenido			✓	
Redacción de los Ítems				✓
Claridad y precisión				✓
Pertinencia			✓	

Apreciación total: (7) puntos

En Trujillo, a los 13 días del mes de Junio del 2018

[Firma]
 Firma

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Guía de observación para evaluar los hábitos de lectura

OBJETIVO: determinar si los Juegos didácticos mejoran los hábitos de lectura en los estudiantes de 2do grado.

DIRIGIDO A: Estudiantes de 7 años de educación primaria

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

Pérez Azahuarache Manuel Angel.

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

Doctor en Administración de la educación.

VALORACIÓN:


MUY ALTO

ALTO

MEDIO

BAJO

MUY BAJO


FIRMA DEL EVALUADOR

MATRIZ DE VALIDACIÓN

TÍTULO DE LA TESIS: "EL JUEGO DIDACTICO PARA MEJORAR LOS
HÁBITOS DE LECTURA DE LOS ESTUDIANTES DE 2DO DE LA I.E.
81015, TRUJILLO 2018"

VARIABLE	DIMENSIONES	ITEMS	OPCIÓN DE RESPUESTA			CRITERIOS DE EVALUACION								OBSERVACIONES Y/O RECOMENDACIONES
			numérica	Avances	Siempre	RELACION ENTRE VARIABLE Y DIMENSION	RELACION ENTRE DIMENSION Y EL INDICADOR	RELACION ENTRE EL INDICADOR Y EL ITEM	RELACION ENTRE EL ITEM Y LA OPCION DE RESPUESTA	SI		NO		
HABITOS DE LECTURA	RECURSOS	¿Usas materiales para poder leer?				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
		¿Le das uso a los materiales que te asigna el profesor para la lectura?												



FIRMA DEL EVALUADOR



CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE MENORES N° 81015 "CARLOS EMILIO UCEDA MEZA" que suscribe

HACE CONSTAR:

Que, las alumnas: **Corrales Burgos Estania Deyli** y **Humbo Blanco Shirley Natalia**, internas del X ciclo de la Facultad de Educación E Idiomas de la Escuela Académico Profesional de Educación Primaria de la Universidad Cesar Vallejo aplicaron la tesis denominada "**EL JUEGO DIDACTICO PARA LA MEJORA DE LOS HÁBITOS DE LECTURA DE LOS ESTUDIANTES DE 2DO GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA 81015 TRUJILLO 2018**" por haber realizado el estudio correspondiente en el aula de 2° "C" como grupo experimental y grupo control de esta institución educativa, el mismo que ha permitido visualizar el enfoque de la administración.

Se expide la presente solicitud de las interesadas para los fines que estime conveniente

Trujillo 14 de diciembre del 2018


Sonia Marie Obeso Rodríguez
DIRECTORA

ANEXO 06

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO

“EL JUEGO DIDACTICO PARA LA MEJORA LOS HÁBITOS DE LECTURA DE
LOS ESTUDIANTES DE 2DO GRADO DE LA INSTITUCION EDUCATIVA

LINEA DE INVESTIGACION

Didáctica y Evaluación del Aprendizaje

PROBLEMA

¿De qué manera los juegos didácticos mejoran los hábitos de lectura de los estudiantes de 2do grado de la I.E. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza Trujillo 2018?

FORMULACION DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	JUSTIFICACION	TIPO	POBLACION	TECNICAS
De qué manera los juegos didácticos mejoran los hábitos de lectura de los estudiantes de 2do grado de la I.E. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza Trujillo 2018?	Determinar si el juego didáctico mejora los hábitos de lectura en los estudiantes de 2° grado “C” de la I.E. Carlos E. Uceda Meza Trujillo - 2018.	Hi: El juego didáctico si mejora los hábitos de lectura de los estudiantes de 2do grado de educación primaria de la I.E. 81015 Carlos E. Uceda Meza Trujillo 2018”. Ho: El juego didáctico no	La siguiente investigación se realizara porque hemos observado que en la institución educativa 81015 Carlos Emilio Uceda Meza los niños no le dan el interés debido a la lectura puesto que no comprenden lo que leen, tienen una lectura pasiva e incluso leen por obligación pero no reciben la motivación necesaria para poder generar sus hábitos lectores, así mismo	EXPERIMENTAL DISEÑO PRE- EXPERIMENTAL	La población estuvo constituida por 123 estudiantes de ambos sexos del segundo grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°81015 Carlos E. Uceda Meza, del distrito de Trujillo Provincia Trujillo periodo 2018	HABITOS DE LECTURA OBSERVACIÓN: Es la acción de observar de manera detenida a alguien o algo. Así mismo la observación nos permitirá poder obtener información adecuada y correcta en cuanto a las conductas de los alumnos en cuanto a Hábitos de lectura y poder verificar si tienen hábitos desfavorables. CUESTIONARIO: Se utilizara para obtener los datos del pre y post test.

		<p>mejora en los hábitos de lectura de los estudiantes de 2do grado de educación primaria de la I.E. 81015 Carlos E. Uceda Meza Trujillo 2018</p>	<p>los docentes no generan en los estudiantes una motivación adecuada para que pueda desarrollar sus hábitos de lectura que favorezcan en la comprensión de textos. Por lo tanto el siguiente proyecto será desarrollado a través de la utilización de actividades lúdicas para poder mejorar de manera creativa y divertida los hábitos lectores en los</p>			<p>JUEGO DIDACTICO OBSERVACIÓN: Es la acción de observar de manera detenida a alguien o algo.</p> <p>LISTA DE COTEJO: Evalúa las dimensiones de la variable independiente (El Juego) a través de la escala nominal con opciones de respuestas de SI y NO.</p>
--	--	---	--	--	--	---

			estudiantes de segundo grado			
--	--	--	---------------------------------	--	--	--