



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE EDUCACIÓN E IDIOMAS

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA

“EL JUEGO DE REGLAS MEJORA LOS HÁBITOS DE
LECTURA DE LOS ESTUDIANTES DE 2DO DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 81015-2018”

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

AUTORAS:

Pinedo Anhuaman Milagritos Estefanía

Sandoval Mendoza Yarumi Lisset

ASESOR:

Dr. Víctor Michael Rojas Ríos

LINEA DE INVESTIGACIÓN

Didáctica y Evaluación del Aprendizaje

TRUJILLO – PERÚ

2018

PÁGINA DEL JURADO

Dr. Víctor Michael Rojas Ríos

PRESIDENTE

Dra. Amelia Armas Gastañaduí

SECRETARIA

Dra. Patricia Moreno Torres

VOCAL

DEDICATORIA

Mi tesis la dedico a mi Dios que es mi guía y mi fortaleza por el cual estoy avanzando y logrando varios objetivos y metas en mi vida profesional y demás aspectos.

A mis padres que son el impulso y la fuerza para seguir adelante en cada paso que doy hacia el futuro y son mis motores para cada logro en mi vida.

MARIA JESUS ANHUAMAN CUADRA

JOSE LUIS PINEDO CERVANTES

Milagritos

Esta tesis la dedico a Dios porque gracias a él eh logrado culminar mi carrera, a mis padres, por ser los principales promotores de mis sueños, por confiar, creer en mí y en mis expectativas, por el apoyo incondicional en la parte moral, y económica para poder llegar hacer una gran profesional.

ARMANDO SANDOVAL VALDIVIA

SONIA MENDOZA DELGADO

Yarumi

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.

A todos nuestros asesores que a lo largo de nuestra vida universitaria han contribuido con nuestra formación académica en especial a nuestro asesor el Dr. Víctor Michael Rojas Ríos el cual con su guía hemos podido lograr todo el desarrollo de nuestra Tesis.

MILAGROS Y YARUMI

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Yo, Yarumi Sandoval Mendoza, estudiante del programa de Educación Primaria de la escuela de Educación Primaria de la Universidad Cesar Vallejo, identificadas con el DNI N. 77323987 con la tesis titulada:

- “EL JUEGO DE REGLAS MEJORA LOS HÁBITOS DE LECTURA DE LOS ESTUDIANTES DE 2DO DE LA I.E. 81015, TRUJILLO 2018”

Declaro bajo juramento que:

- 1.- La Tesis es de mi autoridad
- 2.- He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo 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 previo o título profesional.
- 4.- Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, un duplicado, ni copiado y por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aporte a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude, (datos falseados), plagio, información sin citar a autores autoplagio (presenta como nuevo algún trabajo de investigación propio ya que ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajeno) o falsificación que de mi acción se deriven, sometiéndonos a la normatividad vigente de la Universidad Cesar Vallejo.

Trujillo, 03 de diciembre del 2018

DNI N. 77323987

Yo, Milagritos Pinedo Anhumàn, estudiante del programa de Educación Primaria de la escuela de Educación Primaria de la Universidad Cesar Vallejo, identificadas con el DNI N. 72445750 con la tesis titulada:

- “EL JUEGO DE REGLAS MEJORA LOS HÁBITOS DE LECTURA DE LOS ESTUDIANTES DE 2DO DE LA I.E. 81015, TRUJILLO 2018”

Declaro bajo juramento que:

- 1.- La Tesis es de mi autoridad
- 2.- He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por lo 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 previo o título profesional.
- 4.- Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, un duplicado, ni copiado y por lo tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aporte a la realidad investigada.

De identificarse la falta de fraude, (datos falseados), plagio, información sin citar a autores autoplagio (presenta como nuevo algún trabajo de investigación propio ya que ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajeno) o falsificación que de mi acción se deriven, sometiéndonos a la normatividad vigente de la Universidad Cesar Vallejo.

Trujillo, 03 de diciembre del 2018

DNI N. 72445750

PRESENTACIÓN

Señores 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 DE REGLAS MEJORA LOS HÁBITOS DE LECTURA DE LOS ESTUDIANTES DE 2DO DE LA I.E. 81015, TRUJILLO 2018” , elaborado con el propósito de obtener el título profesional de Licenciada en Educación Primaria.

El estudio busca evaluar como los juegos de reglas el cual está constituido por diferentes dimensiones como sociales, motor, cognitivo y emocional.

El presente estudio tuvo como objetivo general Determinar si el juego de reglas mejora los hábitos de lectura en los estudiantes de 2° grado “D” de la I.E. Carlos E. Uceda Meza Trujillo - 2018.

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

Atentamente

Pinedo Anhuaman Milagritos

Sandoval Mendoza Yarumi

ÍNDICE

PÁGINAS preliminares	ii
Página del Jurado	ii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Declaratoria de Autenticidad.....	vi
Presentación	iii
Índice.....	vii
Resumen.....	viii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN	12
1.1. Realidad problemática.....	12
1.2. Trabajos previos	13
1.3. Teorías relacionadas al tema	15
1.4. Formulación al Problema	24
1.5. Justificación del estudio	25
1.6. Hipótesis.....	25
1.7. Objetivos	25
II. MÉTODO	
2.1. Diseño de investigación	26
2.2. Variables, operacionalización	28
2.3. Población y muestra	31
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	32
2.5. Métodos de análisis de datos.....	33
2.6. Aspectos éticos.....	33
III.RESULTADOS	
IV.DISCUSION	
V.CONCLUSIONES	
VI.RECOMENDACIONES	
REFERENCIAS	
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

Anexo 06: Matriz de consistencia

Anexo 07: Constancia de validación de la aplicación de los juegos de regla

RESUMEN

El presente trabajo de investigación titulado “El juego de reglas mejora los hábitos de lectura de los estudiantes de 2do de la I.E 81015, Trujillo”, la investigación consiste en mejorar los hábitos en los estudiantes del 2do grado, después de la aplicación de las actividades lúdicas.

El principal objetivo de esta investigación es determinar si los “juegos de reglas” mejora los hábitos de lectura de los estudiantes del 2do grado de la I.E “Carlos Emilio Uceda Meza” por lo cual se aplicó una investigación de tipo Experimental, con el diseño pre experimental con la muestra de 22 estudiantes empleando como técnica la encuesta y el instrumento el cuestionario que contiene 8 ítems, los cuales se dividieron tomando en cuenta las 4 dimensiones (Recursos, tiempo, metodología, motivación) las cuales están relacionadas con los hábitos de lectura, con este instrumento obtuve resultados en cuanto al hábito lector (malo, regular malo) así como en pre y post test.

Al analizar los resultados del cuestionario aplicado a los estudiantes de la I.E “Carlos Emilio Uceda Meza” se afirma la hipótesis que: “Los juegos de reglas” mejoran los hábitos de lectura, con un porcentaje del 100% (22 estudiantes) estos resultados demuestran que dichas actividades lúdicas fueron satisfactorios para mejorar los hábitos de lectura en los estudiantes del 2do grado.

Este trabajo de investigación como resultado dio que la variable hábitos de lectura mejoro significativamente en la prueba T – STUDENT = 5,617 y $p=0.00 (<0.05)$ con los juegos de reglas, por otra parte, el coeficiente de correlación de Spearman es = 0.40 lo cual indica que la correlación es buena, se concluye que los juegos de reglas mejoro los hábitos de lectura de los estudiantes de 2do grado “D” de la I.E “Carlos Emilio Uceda Meza”.

Palabras claves: Hábitos de lectura, juegos, Recursos, tiempo, metodología, motivación.

ABSTRACT

The present research work, entitled, "Play improves reading habits of second-grade students of I.E 81015 School, Trujillo", consists of improving the habits in second-grade students, after the application of play-activities.

The main objective of this research is to determine if "rule/games" improve reading habits of second-grade students at "Carlos Emilio Uceda Meza" School for which research of experimental-type was applied, with pre-experimental design with a sample of 22 students using as survey-technique and a questionnaire of 8 items, divided taking into account the four dimensions (Resources, time, methodology, motivation) related to reading habits, this instrument gave results of bad or regular/bad reading habits in both pre- and post-tests.

Analysis of results of the questionnaire applied to students at "Carlos Emilio Uceda Meza" School affirms the hypothesis that "Rule/games" improve reading habits in 100% (22) of students, these results demonstrate that these recreational activities were satisfactory for improving reading habits in second-grade students.

These results showed that variable reading habits improved significantly in T – STUDENT-test = 5.617 and $p=0.00$ (<0.05) with rule-games, but the Spearman-correlation coefficient is = 0.40, indicating that correlation is good. It is concluded that rule-games improved the reading habits of second-grade "D" students of the "Carlos Emilio Uceda Meza" School.

Keywords: Reading habits, Rule/games, time, methodology, motivation.

I. INTRODUCCIÓN

1.1. REALIDAD PROBLEMÁTICA

Según los estudios realizados a nivel internacional el Perú se encuentra en un nivel bajo, a comparación de otros países, lo cual nos damos cuenta que el Perú está atravesando por un gran problema. 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 referente a las habilidades lectoras que si bien nuestros estudiantes obtuvieron bajos resultados en los últimos 11 años. Entre 2012 y 2015 en la evaluación de PISA, que se realiza a los estudiantes de 15 años de edad, 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 nacional, el Ministerio de Educación (2013) reporta que en la Evaluación Censal Escolar ECE 2012 en la prueba de comunicación, el 19,8% de los niños y niñas del 2° Grado de Primaria, se ubicó por debajo del Nivel 1 (En Inicio); el 49,3%, el 2 se ubicó en el Nivel 1 (En Proceso); y el 30,9%, se ubicó en el Nivel 2 (Satisfactorio) dejando así ver que la lectura tiene que ir de la mano con los hábitos lectores para así poder entender lo que el niño lee.

A nivel local en el 2do grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 81015 Carlos Emilio Uceda Meza se observó la falta de interés por las lecturas, la falta de estrategias de parte del docente, y la poca implementación de libros en la biblioteca en el aula perdiendo el tiempo en actividades que no son de su vital interés para ellos como mirar televisión, escuchar música, mirar videos en la Tablet. etc. Al observar uno de los problemas más resaltantes en la I.E fue 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 los hábitos de lectura en los estudiantes de segundo grado.

1.2. TRABAJOS PREVIOS A NIVEL INTERNACIONAL

Toledo (2014), en la tesis “El juego como auxiliar en el aprendizaje” Universidad de San Carlos de Guatemala, es de tipo experimental, se aplicó la muestra de 120 niños y utilizó el instrumento recolección de datos, presentando la siguiente conclusión: “que el trabajo del educando debe desarrollarse dentro del marco de su auténtico interés, que despierte una verdadera situación de aprendizaje y que permanezca como algo que tendrá variada utilidad en el transcurso de la vida del hombre. El aporte de este trabajo está basada en la necesidades que pueda brindarle al niño, relacionado con sus intereses lúdicos para su formación integral, esta tesis muestra la necesidad de realizar estudios sobre el juego y la importancia que tiene en el desarrollo cognitivo y social en el niño.

Bruner (2016), en su trabajo de investigación “el juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje” aplico la muestra de 140 niños utilizando el instrumento de recolección de datos, concluyó diciendo que el juego en los niños tiene la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno del niño permite desarrollar sus capacidades, fortalezas individuales mediante el juego.

Méndez Rocha , Pamela (2011), En su tesis titulada “Los juegos de reglas como estrategia pedagógica para desarrollar el habito lector en los niños y niñas” su objetico es analizar e identificar si existen hábitos lectores que influyan en el desarrollo del juego , contaron con la muestra de 90 alumnos de primaria pertenecientes a un colegio de educación y primaria de la Comarca del Altiplano (Jumilla) en la región de Murcia España), los instrumentos utilizados para medirla fueron la sub prueba de expresión figurada forma A del pensamiento creativo de Torrance, el cuestionario de hábitos lectores , llegaron a la conclusión que los juegos de reglas son fundamentales como elementos socializadores que enseñan a los niños a respetar reglas , socializar con sus compañeros y considerar opiniones o acciones de los compañeros de juego.

A NIVEL NACIONAL:

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 estudio descriptivo correlacionar, sobre una muestra de 288 estudiantes aplicando un test de 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.

Gonzales (2012), elaboró un trabajo de investigación titulado: Las Estrategias del subrayado en la Comprensión Lectora en los niños y niñas del 2º grado de la I.E. N° 7240 Jesús De Nazaret Villa El Salvador, Lima-Perú; tesis elaborada para obtener el grado de Magister en educación en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima Perú. Su objetivo general fue: Determinar la influencia que ejerce la comprensión lectora en el dominio de la estrategia del subrayado en los niños y niñas del 2º grado de la I.E. N° 7240 “Jesús de Nazaret” Villa El Salvador, en este trabajo de investigación se aplicó el tipo de investigación descriptiva explicativa, y utilizó el diseño experimental transversal, aplicó 2 instrumentos uno para cada variable: 1er instrumento una prueba de aplicación, para identificar si los alumnos dominan la estrategia del subrayado, 2do instrumento para identificar el nivel literal en que se encuentran los alumnos de 2do grado de primaria.

Mendoza, y Rivera (2012), realizaron un trabajo de investigación titulada: Influencia del programa “Mis Lecturas Preferidas” en el desarrollo del nivel de comprensión lectora de los estudiantes del 2do grado de educación primaria de la institución educativa N° 71011 “San Luis Gonzaga” Ayaviri – Melgar– Puno 2011. En la Universidad César Vallejo Sede Ayaviri - Puno, su objetivo general fue determinar la Influencia del programa “Mis Lecturas Preferidas” en el desarrollo del nivel comprensión lectora de los estudiantes del 2do grado de educación primaria de la I.E.P. N° 71011 “San Luis Gonzaga” Ayaviri – MelgarPuno2011. El tipo de diseño de investigación que aplicaron fue experimental con un “Pre Test y Post Test” con dos grupos (experimental y control), cuyos resultados se evidencian a través de tablas y figuras, tal como lo recomienda las normas estadísticas. Trabajaron con una población de 31 estudiantes de la I.E. se ha logrado incrementar el nivel de la comprensión lectora, gracias a la aplicación del programa “Mis Lecturas Preferidas”, los resultados fueron obtenidos a través de la aplicación de las pruebas de evaluación.

A NIVEL LOCAL

Sandoval (2013) aplicó un programa para mejorar la comprensión de lectura en relación con el juego de reglas en niños que cursan el 3er grado de primaria de nivel socioeconómico medio y bajo. El grupo de estudio estuvo conformado por 30 niños del nivel socio-económico medio (15 del grupo experimental y 15 del grupo control) y 30

niños del nivel socio-económico bajo (15 del grupo experimental y 15 del grupo control de ambos sexos y con una categoría intelectual , cuyas edades fluctuaban entre 7 a 8 años Los instrumentos utilizados para recolectar la información fueron e Test de Complejidad Lingüística Progresiva Los resultados evidencian que no existían diferencias en el nivel de comprensión de lectura y el juego de reglas entre los niveles socio-económicos medio y bajo. Concluyó diciendo que no existían diferencias en el nivel de comprensión de lectura en relación con el juego de reglas entre los niveles socio-económicos medio y bajo.

Pacheco (2015) estudió la relación entre el juego de reglas y el rendimiento escolar en estudiantes del segundo grado de educación primaria. El método utilizado es el descriptivo correlacional. La muestra fue de 196 estudiantes de una institución educativa estatal del distrito de San Martín de Porres – Lima. Utilizó el test de Comprensión de Lectura de Violeta Tapia. Concluyó diciendo que existía relación entre las variables sujetas a estudio.

Orozco (2016) realizó una investigación sobre la relación que existe entre los hábitos de lectura y el rendimiento escolar, la muestra estuvo constituida por 290 alumnos de 2do grado de siete instituciones educativas estatales del distrito de Pueblo Libre, el diseño fue transversal correlacional. Se utilizó la Prueba ACL. Concluyó que existe una relación directa entre las variables; el promedio general de los estudiantes es bueno. En cuanto a la comprensión lectora, que el 31 % de los estudiantes alcanza un nivel de comprensión normal, el 26 % moderadamente bajo, el 19 % bajo, el 7,6 % muy bajo, el 14 % moderadamente alto y solo un 0,3 % un nivel alto.

1.3. TEORÍAS RELACIONADAS AL TEMA

1.3.1. EL JUEGO

Clifford (2014) Afirma que el juego es una actividad lúdica que ayuda al aprendizaje del niño y refuerza sus músculos.

Martín (2013) Afirma que el juego desde el nacimiento pasa por diferentes etapas que el juego desde el nacimiento del niño pasa por diferentes etapas desarrolla su formación integral, refuerza su aprendizaje, desarrolla el aprendizaje, permite, practicar los valores. Cuando el niño ingresa a la escuela, nos damos cuenta de muchos cambios que realiza, porque Involucran al docente, compañeros y el ambiente, aprende a representar roles que

nunca antes había experimentado, el juego motiva hacia a la comprensión lectora, desarrolla y refuerza su aprendizaje.

1.3.2 Importancia del juego:

Sperling (2015) Él tiene un papel muy fundamental dentro la vida del niño, y muchos de los padres no se dan cuenta o toman por desapercibido esto, por lo tanto, él nos dice algunos aspectos acerca del juego

Físico: Ayuda a reforzar los músculos y a la liberación de energía en el niño.

Social: interactúa con los demás y con su entorno.

Educacional: El juego permite en el niño, a que pueda diferenciar las formas, tamaños, colores etc.

1.3.3 Características del juego

El Ministerio de educación (2013), enumera las características del juego libre en los sectores de la siguiente manera:

- Es libre y voluntario
- Es universal e innato
- Implica actividad
- Es una actividad inherente de la infancia
- Favorece la socialización
- Potencia el desarrollo integral
- Muestra la etapa evolutiva en la que se encuentra el niño

1.3.4 Clases de juego

Juego de reglas

Según la teoría de Piaget los juegos de reglas se inician como rituales en la que crea el mismo niño, en un momento de su vida él mismo construye e instruye los hábitos de lectura, hábitos de higiene, su alimentación etc.

Las reglas ayudan al niño a que sea más ordenado y que clasifique los juguetes por tamaño, forma o color lo cual permite que el niño sea más hábil y diestro en su coordinación y sobre todo más capaz de comprender y practicar un orden.

Se dice que con el juego el niño se adapta a la realidad que existe dentro la escuela y la familia, se desenvuelve de una manera más activa, vivencia las actividades lúdicas realizadas hasta modificar la realidad con hechos y acciones propias.

La finalidad de cada juego es interactuar, socializarse con los demás, hacer nuevos amigos, realizando juegos como: la escuelita, la casita, el tráfico, etc., lo cual esto permite tener una convivencia basada en respeto y armonía.

Beneficios de los juegos de reglas

- ✓ Impulsar el cumplimiento de las normas o reglas del juego
- ✓ Facilitar el dialogo en grupos, buscando los roles que puedan tener cada uno de los integrantes.
- ✓ La creación de los juegos permite la convivencia de los estudiantes.
- ✓ Ofrecen la oportunidad de elaborar sus propios juegos.
- ✓ Posibilita el cambio de roles dentro del juego.

Características

- ✓ Pone en práctica el valor de la responsabilidad.
- ✓ Observa las relaciones interpersonales.
- ✓ Crea las normas sociales.
- ✓ Desarrolla la creatividad.
- ✓ Aplica la memoria comprensiva.
- ✓ Crece la capacidad comunicativa y expresiva.
- ✓ Fortalece las relaciones personales

Es impresionante la finalidad que tiene la importancia del juego de reglas en la vida del niño, lo integra en los aspectos cognitivo, afectivo y social y motor, debido a que las reglas son propuestas por los mismos niños, poniendo en práctica las acciones y las normas establecidas.

Pone en práctica las sensorias motoras y simbólicas, con la existencia de las normas para conseguir el placer que posee el juego. |

Funciones del educador en los juegos de reglas.

- ✓ Observador del comportamiento o actitud que tiene el estudiante frente al desarrollo de las actividades lúdicas.
- ✓ Facilita el juego, a través de los materiales y el contexto del lugar (espacio y tiempo).
- ✓ Evaluador acerca de las deficiencias de los estudiantes durante el juego.
- ✓ Favorece la creatividad, al desarrollo de diversos juegos.
- ✓ Permite que los estudiantes valoren dicha actividad.
- ✓ Permite la participación de los estudiantes, involucrando a todos en el juego.
- ✓ Ayuda a la cumplir las reglas para ejecutar la actividad de manera correcta
- ✓ Motiva a los estudiantes la posibilidad de ganar en cada juego
- ✓ Establecer los momentos adecuados para poner en práctica el desarrollo de cada juego.
- ✓ Crea el espacio adecuado que permita realizar dichas actividades lúdicas.

1.3.5 Dimensiones del juego

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

Juego motor

Este juego está asociado con el movimiento del cuerpo, lo cual desarrolla y domina su cuerpo a través de movimiento como: saltar en un pie, saltar una soga, es recomendable realizar estas actividades en el aire libre para así evitar alguna dificultad.

Juego cognitivo

Este juego pone en participación la inteligencia del niño, en juego como, por ejemplo: memoria rápida, armar una torre, armar un rompecabezas etc.

Juego social

Este juego permite la socialización del niño con los demás, respetando reglas, turnos y la motivación que el posee en el desarrollo de los demás juegos.

Juego emocional

En este juego podemos saber las emociones del niño, si se sienten alegres, felices, triste, nos ayuda a detectar las expresiones y emociones de cada uno de ellos.

1.3.6 Los elementos del juego

- La situación: Es el lugar donde se realiza los juegos, es de suma importancia este elemento porque así podemos observar los factores que se puedan dar en ese ambiente.
- Los materiales: Se debe emplear materiales para los diversos juegos que se realizará, de esta manera, el juego sea más creativo y divertido.
- 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 muy importante dentro del juego, las reglas se realizan antes de realizar el juego, en él se aplican las sanciones del participante si faltan a algunas de las reglas, la duración del juego etc.

1.3.7 Tipos de juegos

El juego es una actividad de esparcimiento donde su única finalidad es divertir a los participantes y a la vez tiene un rol educativo, si bien es cierto el niño aprende jugando. Es porque eso que les presentamos los siguientes tipos de juegos:

- Juegos tradicionales

Estos juegos se dan de generación en generación, los materiales requeridos son del contexto del lugar.

- Juegos populares

Los juegos populares no están institucionalizados, sino que su práctica se limita al esparcimiento y la diversión. .

- Videojuegos

Este juego requiere de una pantalla gráfica, utilizando elementos como: mouse, teclado etc.

- Juegos de roles:

En este juego se logra la improvisación y la imaginación de los participantes, al realizar e intercambiar roles donde ellos tiene que actuar e interpretar escenas sin ningún tipo de guion.

1.3.8. HÁBITOS DE LECTURA

García (2014) Manifiesta que el hábito de lectura es una práctica adquirida por repetición, marcada por tendencias y que forma costumbres o prácticas frecuentes de lectura. Por otro lado, es el ejemplo que dan los padres a sus hijos, en ellos depende fomentar el hábito lector y hacer que puede comprender las lecturas

Hábito de lectura: Es una práctica donde la persona de manera inconsciente ha adquirido la competencia lectora.

Salazar (2015). Define que el habito lector es una motivación personal donde a leer se siente la sensación de satisfacción, placer y entendimiento. Sin embargo, también se refiere que la formación del hábito requiere, de “conciencia, voluntad y afectividad.” Covey (2011, citado en Salazar, 2015) define el “hábito como una intersección de conocimiento, capacidad y deseo.

Para Caivano (2014), el primer aspecto para fomentar el hábito lector es el deseo de leer y no leer por imposición, lo cual de esta manera se pueden obtener aprendizajes duraderos.). En general, los autores mencionados establecen una relación estrecha entre hábito de lectura y motivación hacia la lectura, se puede concluir hasta el momento, que lo primero no se forma si lo segundo no se ha “encendido” en el individuo, independientemente de la edad que éste tenga. Al respecto, es interesante, antes de cerrar este punto, mencionar el caso de Finlandia, país en que según las pruebas PISA, desde hace más de una década sus estudiantes tienen un nivel muy alto en lo que es comprensión lectora, motiva ver y escuchar a los padres y profesores acerca de nombre y hechos de libros leídos, de tal manera que esto ayuda a obtener un habito lector en el estudiante. (Salazar, 2015).

1.3.9. Dimensiones:

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

1.3.10 Recursos

Debe resaltar que en casa debe existir libros, donde los niños se familiaricen con los libros, y sepan la importancia y su uso, debe existir un espacio en casa para los libros, es decir tener una pequeña biblioteca en casa.

1.3.11. Tiempo

Los padres de familia tanto como los docentes deben motivar a los niños como mínimo una hora diaria en lo que es lectura, leyendo libros de su interés logrando así el hábito lector.

1.3.12. Metodología

Es importante saber que, si el estudiante no domina, no comprende lo que lee no podrá adquirir el hábito lector, para fomentar el hábito en ellos es recomendable brindarles libros de su mayor interés, diversos libros como cuentos, fabulas, historias, que llamen la atención de ellos, que se sientan motivados y atraídos.

Rodríguez (2014) Define la animación entre un material educativo y la lectura, estos van de la mano para lograr un hábito lector en el estudiante”.

1.3.13. Motivación

La motivación en la lectura se manifiesta por el deseo de leer y este es “el factor más poderoso para generar hábitos de lectura” . Esto está respaldado por los resultados obtenidos de la evaluación PISA, donde se encontró que dos razones que sustentan el éxito de los estudiantes de Finlandia en el área de lectura son el compromiso de los estudiantes con la lectura y el interés por la misma .Varios autores afirman que esta motivación es inculcada por la actitud que los padres, docentes y demás adultos que rodean al niño, tengan hacia la lectura despiertan el hábito lector en ellos a través de la motivación.

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.

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.

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

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

El hábito de lectura como condición en los estudios

Reyzábal, (2013). Nos dice que es fundamental leer libros pues es de esta manera ayuda al estudiante a mejorar su léxico, relacionarse con los demás, conocer más allá de sus costumbres, su cultura es suma importancia ya que favorece la enseñanza aprendizaje de los estudiantes además que cambia la forma de vivir y de pensar, pues nos abre la oportunidad de ver un mundo que jamás se ha conocido.

Defectos comunes del estudiante en el hábito de la lectura

Intervida, (2016). Señala que es primordial detectar si el estudiante comete errores como los que se dan a continuación: A si mismo considero que los errores más comunes en el hábito de lectura son una serie normas que no permite la realización correcta de la lectura pues no cuenta con pasos que le ayude a entender la lectura e interpretarla:

Dispersión mental. Esto quiere decir que, si el estudiante está leyendo y es distraído por problemas de sus entornos, o porque se acordó de los problemas que lo agobian podría esto bloquear al estudiante y no lograr concentrarse en la lectura.

Inconstancia: El trabajo intelectual requiere repetición e insistencia. La lectura se da diariamente, muchas de las personas leen después de un largo tiempo, lo cual así no se podrá obtener el hábito lector.

Pasividad: El leer por leer no se puede dar, pues es necesario analizar, redactar, extraer, subrayar, resaltar utilizar todas las técnicas de la lectura silenciosa, preguntarse a sí mismo, sobre de que trata etc., para así lograr entender lo que está leyendo.

Hábito de lectura en los niños

Jiménez, (2015). Comenta que la motivación hacia la lectura debe realizarse desde que los niños son pequeños a través de la estimulación temprana, actividades lúdicas desarrolla y obtienen el habito lector que la motivación y la estimulación temprana de actividades lúdicas permiten que desde temprana edad se desarrollen los hábitos de lectura en los vientre de la madre, y ya cuando tenga unos años más se le enseña a como abrir y cerrar un libros, a leer las páginas de entrada, y las portadas , a como saca un libro

de la biblioteca, y como debemos entregarlos. La lectura y las áreas de la escuela van de la mano con la única finalidad de que logren el hábito lector en el niño.

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.

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 las relaciones interpersonales puede comparar, definir, argumentar, observar etc. despierta la creatividad, a es la columna vertebral de la educación de los estudiantes bien dice el refrán analfabeto 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 habito en ellos.

Actores que intervienen en el hábito de la lectura

Los principales actores que intervienen para que el niño tenga el hábito por la lectura son:

- Los padres: En el hogar se debe infundir a nuestros niños el hábito por la lectura y la motivación para leer, pues la lectura abre puertas a mundos desconocidos.
- La escuela: Los docentes tienen mucha influencia sobre los niños y es así que ellos tienen la obligación 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.

Formulación del problema:

¿De qué manera el juego de reglas mejora los hábitos de lectura de los estudiantes de 2do grado de la I.E. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza Trujillo 2018?

1.4. 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 Piaget (2008) los juegos de reglas se inician como los rituales que cada niño crea para sí mismo; es decir, esas situaciones o acciones infantiles que en determinados momentos de la vida diaria él construye e instituye a 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 15 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 de reglas en los estudiantes del segundo grado D , Viabilidad cuenta con la autorización del director de la I.E Carlos Emilio Uceda Meza para la realización del proyecto de tesis.

1.5. Hipótesis:

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

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

1.6. Objetivo general:

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

1.7 Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de los hábitos de lectura en los estudiantes de 2 grado a través de un pre y post test.
- Aplicar el juego de reglas para mejorar los hábitos de lectura en los estudiantes de 2 grado “D”.
- Aplicar el juego de reglas para la mejorar la dimensión recursos en los estudiantes de 2 grado “D”.
- Aplicar el juego de reglas para la mejorar la dimensión tiempo en los estudiantes de 2 grado “D”.
- Aplicar el juego de reglas para la mejorar la dimensión metodología en los estudiantes de 2 grado “D”.
- Aplicar el juego de reglas para la mejorar la dimensión motivación en los estudiantes de 2 grado “D”.

II. MÉTODO

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 actividades lúdicas.

GE = O1 ----- X -----O2 Pre -Experimental

O1= Pre test

x= Actividades lúdicas

O2= Post test

Donde

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

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 “D” de la I.E Carlos Emilio Uceda Meza mediante una lista de cotejo y 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. • Usa de manera adecuada las técnicas para mejorar los hábitos de lectura. 	

			MOTIVACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra interés para el desarrollo de los juegos asignados. • Cumple con las reglas establecidas para el desarrollo del juego. 	
EL JUEGO DE REGLAS	<p>El juego de reglas se inician como los rituales que cada niño crea para sí mismo; es decir, esas situaciones o acciones infantiles que en determinados momentos de su vida diaria.</p> <p>Piaget (2008).</p>	<p>Se evaluará a los estudiantes de 2 grado de la I.E Carlos Emilio Uceda Meza mediante una lista de cotejo.</p>	SOCIAL	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrolla su personalidad a través del concepto de sí mismo con el contacto de los demás. • Se integra de manera adecuada con sus compañeros. 	NOMINAL
			MOTORA	<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

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”

2.3.1 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 “D” DE EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 81015 “CARLOS EMILIO UCEDA MEZA” - 2018

SECCIONES	SEXO		NUMERO DE ESTUDIANTES
	F	M	
2° “D”	10	12	22
TOTAL	10	12	22

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

2.2. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS VALIDEZ Y CONFIABILIDAD.

HABITOS DE LECTURA

TÉCNICA

- **ENCUESTA:** Es una técnica que nos sirve para recoger información de dicho estudio.

INSTRUMENTO

- **CUESTIONARIO:** Se utilizara para reunir datos para el pre y post test.

EL JUEGO DE REGLAS

TÉCNICA:

- **OBSERVACIÓN:** Es la acción de observar o mirar algo o alguien con deliberada atención y detenimiento, la observación permitirá obtener información importante sobre las actividades lúdicas que realizaremos en aula.

INSTRUMENTO

- **LISTA DE COTEJO:** Evalúa las dimensiones de la variable independiente (El Juego) la cual será medida a través de la escala nominal con opciones de respuestas de SI y NO.

2.3. MÉTODOS DE ANÁLISIS DE DATOS

En la tesis se utilizó el instrumento “La encuesta “aplicándose la técnica de la observación mediante el cual evaluó las dimensiones de los hábitos de lectura a través de las actividades lúdicas, las cuales fueron aplicadas a los estudiantes de 2° “D” en la I.E 81015 Carlos Emilio Uceda Meza. Para la confiabilidad se utilizó la fórmula el alfa de cronsbash y la validez juicio de expertos y el sperman Brown.

ALFA DE CRONSBASH

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

SPERMAN BROWN

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

2.4. ASPECTOS ÉTICOS.

La siguiente investigación corresponde a nuestra autoría dejando en constancia a los autores sobre la información teórica

El presente estudio de investigación se elaboró teniendo en presente los criterios éticos como futura profesional en Educación puesto que se pone en evidencia el trabajo que sea aplicado con honestidad responsabilidad la veracidad de los datos sin alterar su contenido real dando a conocer información objetiva, teniendo así fuentes seguras de información para el sustento de investigación.

III. RESULTADOS

3.1 RESULTADOS GENERALES PRE – TEST

ESTUDIANTES	RESULTADOS DEL PRE TEST									
	RECURSOS		TIEMPO		METODOLOGIA		MOTIVACION		HABITOS DELECTURA	
	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA
1.	6	MALO	11	MALO	6	BUENO	13	MALO	36	MALO
2.	6	MALO	6	REGULAR	13	BUENO	10	MALO	35	REGULAR
3.	6	MALO	8	MALO	11	BUENO	6	MALO	31	REGULAR
4.	11	BUENO	8	MALO	8	BUENO	6	BUENO	33	MALO
5.	8	MALO	8	MALO	10	MALO	16	REGULAR	42	MALO
6.	11	BUENO	8	MALO	8	MALO	10	BUENO	37	MALO
7.	13	BUENO	8	MALO	6	BUENO	13	BUENO	40	REGULAR
8.	6	MALO	8	MALO	10	BUENO	16	MALO	40	MALO
9.	11	BUENO	8	MALO	8	BUENO	10	BUENO	37	MALO
10.	8	MALO	8	MALO	8	BUENO	8	MALO	32	MALO
11.	11	BUENO	13	MALO	13	BUENO	13	BUENO	50	BUENO
12.	11	BUENO	11	MALO	13	BUENO	16	BUENO	51	MALO
13.	6	MALO	11	MALO	8	BUENO	11	MALO	36	MALO
14.	11	MALO	8	MALO	10	BUENO	16	MALO	45	BUENO
15.	6	MALO	6	REGULAR	16	BUENO	13	MALO	41	REGULAR
16.	10	MALO	6	REGULAR	16	BUENO	8	REGULAR	40	MALO
17.	11	BUENO	6	REGULAR	16	BUENO	11	BUENO	44	MALO
18.	11	BUENO	8	MALO	10	BUENO	16	BUENO	45	REGULAR
19.	13	BUENO	8	MALO	13	REGULAR	11	BUENO	45	BUENO
20.	8	MALO	6	REGULAR	6	BUENO	6	MALO	26	MALO
21.	8	MALO	11	MALO	8	REGULAR	16	REGULAR	43	MALO
22.	8	MALO	10	MALO	8	MALO	6	REGULAR	32	MALO

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

3.2 RESULTADOS GENERALES DEL POS – TEST

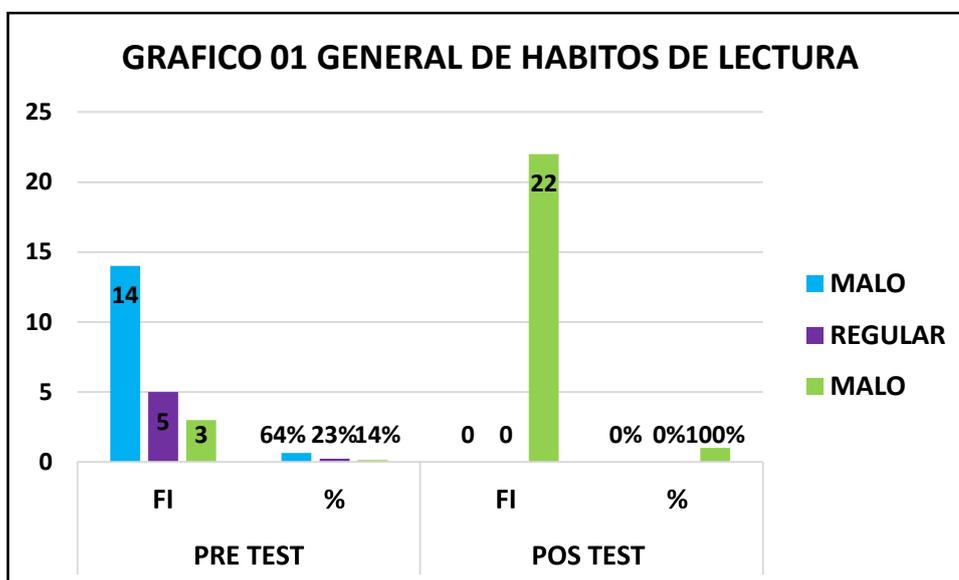
ESTUDIANTES	RESULTADOS DEL POST TES									
	RECURSOS		TIEMPO		METODOLOGIA		MOTIVACION		HABITOS DELECTURA	
	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA	PUNTAJE	ESCALA
1.	8	BUENO	13	BUENO	11	REGULAR	16	BUENO	48	BUENO
2.	13	BUENO	8	BUENO	16	BUENO	16	BUENO	53	BUENO
3.	16	BUENO	13	BUENO	13	BUENO	13	REGULAR	55	BUENO
4.	13	BUENO	8	BUENO	10	BUENO	13	REGULAR	44	BUENO
5.	10	BUENO	11	BUENO	10	BUENO	11	REGULAR	42	BUENO
6.	13	BUENO	13	BUENO	13	REGULAR	16	BUENO	55	BUENO
7.	13	BUENO	13	BUENO	13	BUENO	13	REGULAR	52	BUENO
8.	13	BUENO	16	MALO	16	BUENO	8	REGULAR	53	BUENO
9.	10	REGULAR	10	BUENO	13	REGULAR	10	BUENO	43	BUENO
10.	8	REGULAR	13	BUENO	10	BUENO	10	REGULAR	41	BUENO
11.	13	BUENO	13	BUENO	13	BUENO	13	REGULAR	52	BUENO
12.	10	BUENO	11	REGULAR	13	REGULAR	13	REGULAR	47	BUENO
13.	11	BUENO	16	BUENO	13	BUENO	10	REGULAR	50	BUENO
14.	13	BUENO	13	BUENO	13	BUENO	16	REGULAR	55	BUENO
15.	10	BUENO	10	REGULAR	10	BUENO	10	BUENO	40	BUENO
16.	10	BUENO	10	REGULAR	10	BUENO	10	REGULAR	40	BUENO
17.	16	BUENO	16	BUENO	10	BUENO	13	BUENO	55	BUENO
18.	13	REGULAR	11	REGULAR	13	BUENO	16	BUENO	53	BUENO
19	13	BUENO	11	REGULAR	13	REGULAR	16	REGULAR	53	BUENO
20	13	BUENO	13	BUENO	13	REGULAR	16	REGULAR	55	BUENO
21	10	REGULAR	11	REGULAR	16	BUENO	16	MALO	53	BUENO
22	8	REGULAR	10	REGULAR	11	BUENO	6	MALO	35	BUENO

FUENTE: ENCUESTA APLICADA EN EL POST -TEST A LOS ESTUDIANTES DE 2 “D

TABLA GENERAL 01 DE LOS HABITOS DE LECTURA PRE –TEST Y POST TEST

CATEGORIA	HABITOS DE LECTURA			
	PRE TEST		POS TEST	
	FI	%	FI	%
MALO	14	64%	0	0%
REGULAR	5	23%	0	0%
BUENO	3	14%	22	100%
TOTAL	22	100%	22	100%

FUENTE: TABLA 01



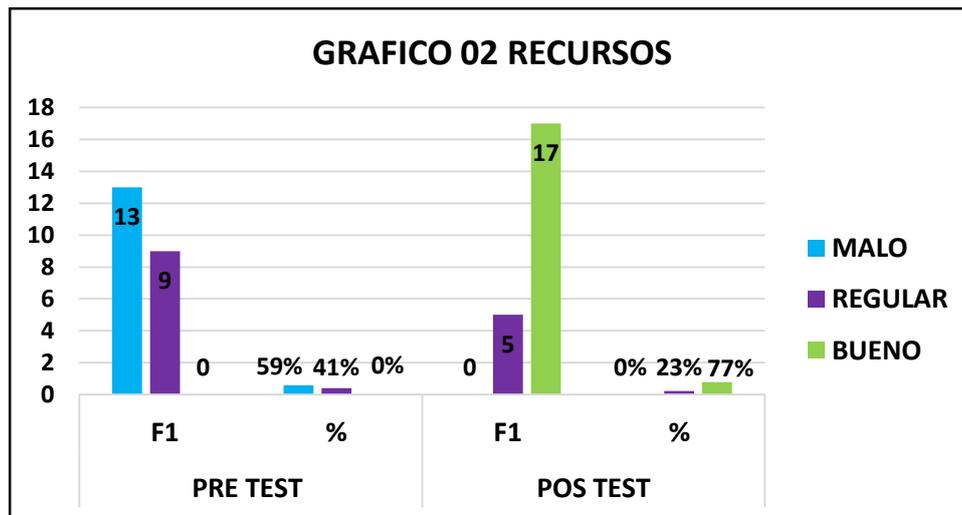
FUENTE: GRAFICO 01 HABITOS DE LECTURA

DESCRIPCION: Se observa que después de aplicación de los 15 juegos obtuvimos los siguientes resultados, en cuanto a los resultados del pre- test un 64% de estudiantes se encuentran en el nivel malo , un 23% en el nivel regular y un 14% 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.

**RESULTADOS POR DIMENSIONES: TABLA 02 DE LA DIMENSION RECURSOS
PRE Y POS TEST**

INTERVALOS	NIVELES	GRUPO EXPERIMENTAL			
		PRE TEST		POS TEST	
		F1	%	F1	%
3	MALO	13	59%	0	0%
5	REGULAR	9	41%	5	23%
8	BUENO	0	0%	17	77%
TOTAL		22	100%	22	100%

FUENTE: TABLA N° 02



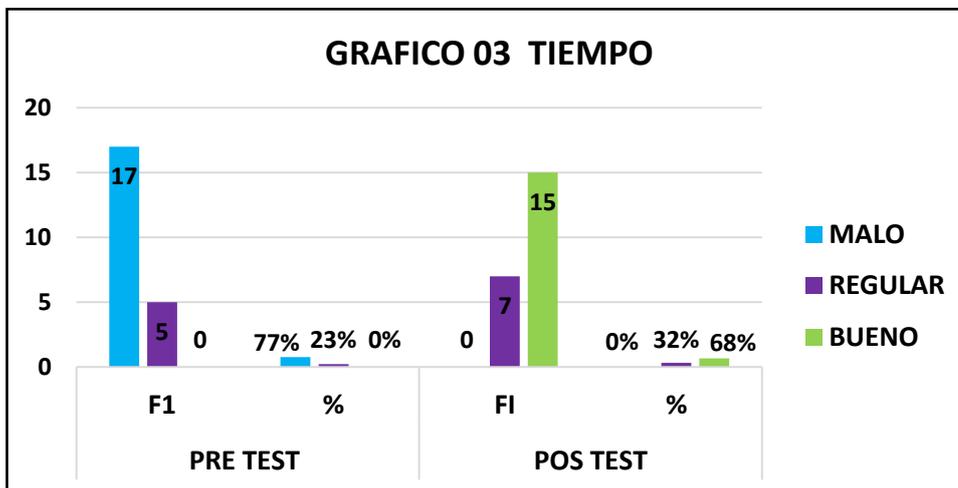
FUENTE: GRAFICO 02 RECURSOS

DESCRIPCION: En cuanto a los resultados del pre- test y pos test a nivel de dimensiones en el grafico número 01 de la dimensión recursos en los resultados obtenidos del pre test un 59% de estudiantes se encuentran en el nivel malo , un 41% en el nivel regular y un 0% 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 23% en el nivel regular, y el 77% en el nivel bueno de los hábitos de lectura.

TABLA 03 DE LA DIMENSION TIEMPO PRE Y POST TEST

INTERVALOS	NIVELES	GRUPO EXPERIMENTAL			
		PRE TEST		POS TEST	
		F1	%	FI	%
3	MALO	<u>17</u>	<u>77%</u>	0	0%
5	REGULAR	<u>5</u>	<u>23%</u>	7	32%
8	BUENO	<u>0</u>	<u>0%</u>	15	68%
TOTAL		22	100.0%	22	100%

FUENTE: TABLA N° 03



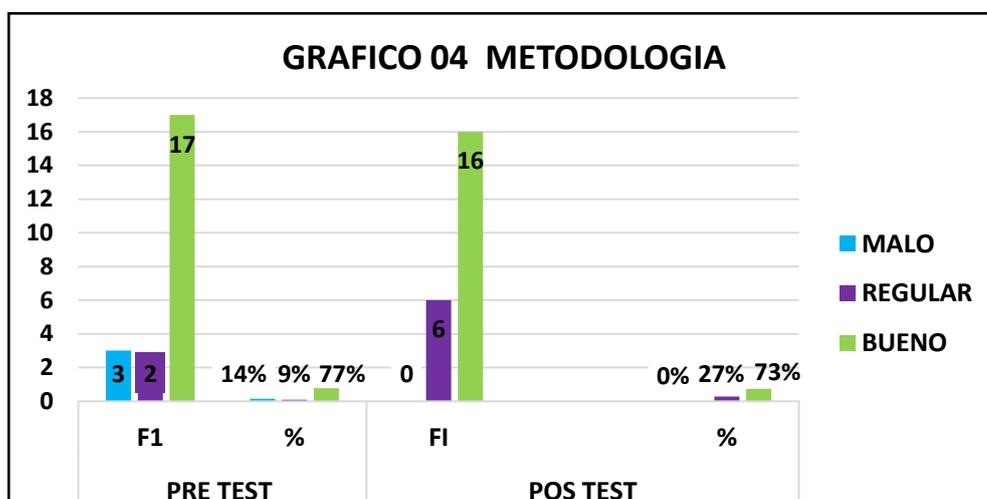
FUENTE: GRAFICO 03 TIEMPO

DESCRIPCION: En cuanto a los resultados del pre- test y pos test a nivel de dimensiones en el grafico número 02 de la dimensión tiempo en los resultados obtenidos del pre test un 77% de estudiantes se encuentran en el nivel malo , un 23% en el nivel regular y un 0% 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 32% en el nivel regular, y el 68% en el nivel bueno de los hábitos de lectura.

TABLA 04 DE LA DIMENSION METODOLOGIA PRE Y POST TEST

INTERVALOS	NIVELES	GRUPO EXPERIMENTAL			
		PRE TEST		POS TEST	
		F1	%	FI	%
3	MALO	3	14%	0	0%
5	REGULAR	2	9%	6	27%
8	BUENO	17	77%	16	73%
TOTAL		22	100%	22	100%

FUENTE: TABLA 04



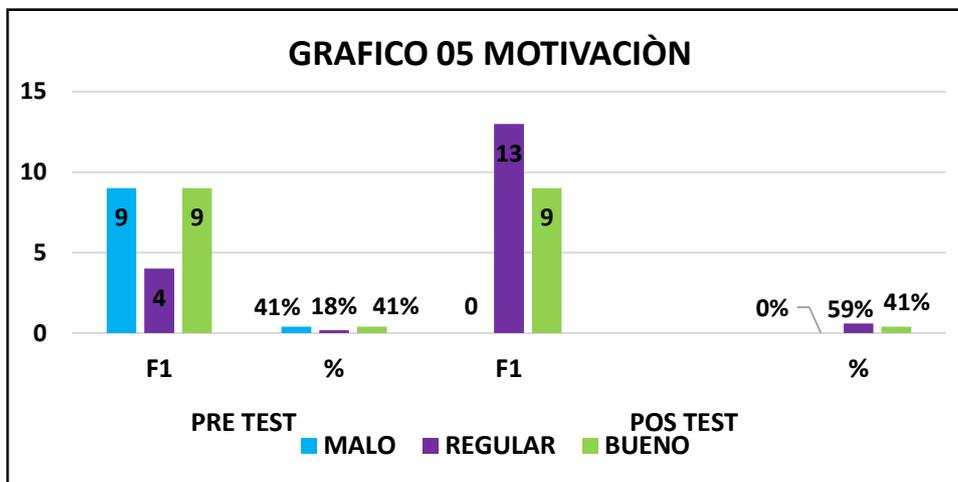
FUENTE: GRAFICO 02 METODOLOGIA

DESCRIPCION: En cuanto a los resultados del pre- test y pos test a nivel de dimensiones en el grafico número 03 de la dimensión metodología en los resultados obtenidos del pre test un 14% de estudiantes se encuentran en el nivel malo , un 9% en el nivel regular y un 77% 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 27% en el nivel regular, y el 73% en el nivel bueno de los hábitos de lectura.

TABLA 05 DE LA DIMENSION MOTIVACION PRE Y POST TEST

INTERVALOS	NIVELES	GRUPO EXPERIMENTAL			
		PRE TEST		POS TEST	
		F1	%	F1	%
3	MALO	9	41%	0	0%
5	REGULAR	4	18%	13	59%
8	BUENO	9	41%	9	41%
TOTAL		22	100%	22	100%

FUENTE: TABLA 05



FUENTE: GRAFICO 05 MOTIVACION

DESCRIPCION: En cuanto a los resultados del pre- test y pos test a nivel de dimensiones en el grafico número 04 de la dimensión motivación en los resultados obtenidos del pre test un 41% de estudiantes se encuentran en el nivel malo , un 18% en el nivel regular y un 41% 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 59% en el nivel regular, y el 41% en el nivel bueno de los hábitos de lectura.

3.3 CONTRASTACION DE HIPOTESIS

ESTADÍSTICAS DE MUESTRAS EMPAREJADAS

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Pre-recursos	9,0909	22	2,42819	,51769
	Post- recursos	11,6818	22	2,31735	,49406
Par 2	Pre-tiempo	8,4091	22	1,96781	,41954
	Post -tiempo	11,9545	22	2,27779	,48563
Par 3	Pre-metodología	10,2273	22	3,23569	,68985
	Post- metodología	12,4091	22	1,96781	,41954
Par 4	Pre-motivación	11,4091	22	3,67306	,78310
	Post motivación	12,7727	22	3,03836	,64778

ESTADÍSTICAS DE MUESTRAS EMPAREJADAS

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 5	Pre-Hábitos	39,1364	22	6,31925	1,34727
	Post -hábitos	48,8182	22	6,23077	1,32840

PRUEBA DE MUESTRAS EMPAREJADAS

		Diferencias emparejadas			t	gl	Sig. (bilatera l)
		Media	Desviación estándar	Media de error estándar			
Par 1	Pre-recursos –	-2,59091	2,88937	,61602	-4,206	21	,000
	Post recursos						
Par 2	Pre tiempo	-3,54545	2,73822	,58379	-6,073	21	,000
	Post tiempo						
Par 3	Pre- Metodología	-2,18182	4,07824	,86948	-2,509	21	,020
	Post -metodología						

Par 4	Pre-Motivación	-1,36364	4,27112	,91060	-1,498	21	,149
	Post motivación						
Par 5	Pre habitos	-9,68182	8,08518	1,72377	-5,617	21	,000
	Post habitos						

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 con la aplicación de los juegos de reglas si se aumenta el nivel de los hábitos de lectura en los estudiantes de 2º grado “D” de la I.E Carlos Emilio Uceda Meza – Trujillo 2018.
- Los resultados del T- student (22)=5,617 y $p=0.00 (<0.05)$, muestra que los estudiantes en el post test después de la aplicación de los juegos de reglas (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 “D” de educación primaria de la I.E. 81015 Carlos e. Uceda Meza Trujillo 2018”.

IV. DISCUSIÓN

El presente trabajo es un estudio pre- experimental sobre la aplicación de los juegos de reglas para mejorar los hábitos lectores en los estudiantes de 2° grado “D” de la I.E Carlos Emilio Uceda Meza – Trujillo 2018.

Para llegar a esta parte tuvimos en cuenta los antecedentes, objetivos, marco teórico y los resultados del pre y post test en consecuencia afirmo:

Luego de aplicar los juegos de reglas, se aprecia que los hábitos lectores en los estudiantes han mejorado significativamente produciendo la lectura diaria tanto en el aula como en casa.

Tabla N° 01 según el pre y pos test evaluado , el cual indica en el grupo de estudiantes en el pre- test la mayoría , es decir que el 64% (14 estudiantes) presentan un nivel malo , el 23% (5 estudiantes) presentan un nivel regular , y el 14%(3 estudiantes) presentan un nivel bueno , mientras el post test , todos los estudiantes 100% (22 estudiantes) presentan un nivel bueno . Estos resultados nos indican que hubo un incremento total en el nivel después de haber aplicado los juegos de reglas en los estudiantes de 2° grado “D” de la I.E Carlos Emilio Uceda Meza. Por lo cual de acuerdo a los resultados obtenidos se dice que los juegos de reglas después de ser aplicados promueven el hábito lector en los estudiantes lo que permite coincidir con lo propuesto Méndez Rocha , Pamela (2011), En su tesis titulada “Los juegos de reglas como estrategia pedagógica para desarrollar el hábito lector en los niños y niñas” su objetivo es analizar e identificar si existen hábitos lectores que influyan en el desarrollo del juego ,llegaron a la conclusión que los juegos de reglas son fundamentales como elementos socializadores que enseñan a los niños a respetar reglas , socializar con sus compañeros y considerar opiniones o acciones de los compañeros de juego. Esto se

comprueba mediante la T de students = -5,617 que acepta nuestra hipótesis alternativa

Por lo que es importante afirmar nuestra coincidencia, donde se pone de manifiesto que la aplicación de los juegos de reglas es pertinente y significativo para promover el hábito lector en el aula y fuera de él, logrando así un buen vocabulario y léxico a la hora de leer e interpretar diversos textos.

Asimismo los resultados satisfactorios de la aplicación de los juegos de reglas son conscientes con las conclusiones de Méndez Rocha, Pamela (2011), En su tesis titulada “Los juegos de reglas como estrategia pedagógica para desarrollar el hábito lector en los niños y niñas”, llegaron a la conclusión que los juegos de reglas son fundamentales como elementos socializadores que enseñan a los niños a respetar reglas, socializar con sus compañeros y considerar opiniones o acciones de los compañeros de juego.

Al comparar los resultados se aprecia la mejora significativa para los hábitos lectores donde el pos test (0%) de los estudiantes presenta un nivel malo, (0%) en el nivel regular y el (100%) en el nivel bueno de los hábitos lectores. Los resultados obtenidos nos permiten afirmar que la aplicación de los juegos de reglas promovió el hábito lector en los estudiantes.

(Según Yubero 2013) nos define a las dimensiones (recursos, tiempo, metodología u motivación) nos dieron los siguientes resultados en el pre y post test.

Tabla N° 02 según el pre y pos test evaluado mediante la dimensión recursos, el cual indica en el grupo de estudiantes en el pre- test la mayoría, es decir que el 59% (13 estudiantes) presentan un nivel malo, el 41% (9 estudiantes) presentan un nivel regular, y el 0% (0 estudiantes) presentan un nivel bueno, mientras el post test, 0% (0 estudiantes) presentan un nivel malo, 23% (5 estudiantes) nivel regular 77% (17 estudiantes) presentan un nivel bueno.

Tabla N° 03 según el pre y pos test evaluado mediante la dimensión tiempo , el cual indica en el grupo de estudiantes en el pre- test el 77% (17 estudiantes) presentan un nivel malo , el 23% (15 estudiantes) presentan un nivel regular , y el 0%(0 estudiantes) presentan un nivel bueno , mientras el post test , 0% (0 estudiantes) presentan un nivel malo , 32% (7 estudiantes) nivel regular , 68% (15 estudiantes) presentan un nivel bueno .

Tabla N° 04 según el pre y pos test evaluado mediante la dimensión metodología el cual indica en el grupo de estudiantes en el pre- test el 14% (3 estudiantes) presentan un nivel malo , el 9% (2 estudiantes) presentan un nivel regular , y el 77% (17 estudiantes) presentan un nivel bueno , mientras el post test , 0% (0 estudiantes) presentan un nivel malo , 27% (6 estudiantes) nivel regular , 73% (16 estudiantes) presentan un nivel bueno .

Tabla N° 04 según el pre y pos test evaluado mediante la dimensión motivación el cual indica en el grupo de estudiantes en el pre- test el 41% (9 estudiantes) presentan un nivel malo , el 18% (4 estudiantes) presentan un nivel regular , y el 41% (9 estudiantes) presentan un nivel bueno , mientras el post test , 0% (0 estudiantes) presentan un nivel malo , 59% (15 estudiantes) nivel regular , 41% (19estudiantes) presentan un nivel bueno .

Estos datos también se ven resaltados por Isabel Solé que nos dice que hay que enseñar a “leer” como indicadores semánticos, títulos, subtítulos, epígrafes, negritas esquemas, ilustraciones etc. Todo ello permite fomentar en los estudiantes los hábitos de la lectura.

V. CONCLUSIONES

- Los juegos de reglas mejoro el nivel de los hábitos de lectura en los estudiantes de 2 grado a través de un pre test 64 % malo , 23% regular y 14% bueno , y el post test 0% malo , 0% regular y 100% bueno , T- student = 5,617 y $p=0.00 (<0.05)$.
- El juego de reglas mejoro la dimensión recursos en los estudiantes de 2 grado “D” en el pre test 59% malo, 41% regular y 0% bueno, y el pos test 0% malo, 23% regular y 77% bueno.
- El juego de reglas mejoro la dimensión tiempo en los estudiantes de 2 grado “D” en el pre test 77% malo, 23% regular y 0% bueno, y el pos test 0% malo, 32% regular y 68% bueno.
- El juego de reglas mejoro la dimensión metodología en los estudiantes de 2 grado “D” en el pre test 14% malo, 9% regular y 77% bueno, y el pos test 0% malo, 27% regular y 73% bueno.
- El juego de reglas mejoro la dimensión motivación en los estudiantes de 2 grado “D” en el pre test 41% malo, 18% regular y 41% bueno, y el pos test 0% malo, 59% regular y 41% bueno.
- En el pre test realizado al grupo experimental el 64% en el nivel malo, el 23% en el nivel regular, el 14% en el nivel bueno de los hábitos de lectura.
- Al aplicar los juegos de reglas en el grupo experimental la 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 la aplicación del post test y el desarrollo de los juegos de reglas aumento el nivel de los hábitos de lectura a un 100%.

VI. RECOMENDACIONES

DIRECTORA

- Se le sugiere que en base a los resultados obtenidos en relación al nivel bueno de los hábitos de lectura con los juegos de reglas, por lo cual se sesgo la información y se aplique un programa integral de lecturas con el fin de sensibilizar a los estudiantes y motivándoles a que practiquen y se les haga un habito lector en ellos.

DOCENTES

- Se le sugiere, dado que la mayoría de estudiantes conviven de manera satisfactoria en el aula, continuar reforzando el buen clima escolar con talleres de lectura, comprensión de textos, juegos de reglas y paseos debidamente organizados.

PADRES DE FAMILIA

- Se le sugiere reforzar más el habito lector en casa ya que le servirá al estudiante reforzar su vocabulario y su léxico al expresarse ante sus profesores y compañeros, por otro lado darle una hora diaria para que el niño pueda entender y comprender lo que trata de decir la lectura o texto que el este leyendo.
- El presente trabajo de investigación cumplirá servir como marco teórico referencial a futuros estudios debido a la escasez de investigaciones relacionadas a las dos variables estudiadas en nuestro trabajo de investigación.

REFERENCIAS

- Abecedario de la animación a la lectura / Equipo Peonza. Madrid: Asociación Española de Amigos del Libro Infantil y Juvenil, 2013
- Bruner (2016), en su trabajo de investigación “el juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje.
- Becerra Hosorio , (2010) Claves para una educación de calidad. Buenos Aires.
- Cassany (2011) estrategias de juego de los hábitos de lectura en estudiantes de primaria. Chile
- 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.
- Caivano (2014) en su tesis titulada “Fomentar el hábito lector en los estudiantes de 3 de primaria”. Brasil
- Cabrera (2009) bases psicopedagógicas del juego de reglas, Madrid- España.
- Cañete (2008) “Juego y vida “. Edit. Fondo educativo interamericano.
- Díaz (2013) Animación y libros: ferias y exposiciones creativas en torno al libro / J. Villegas; X.C. Iglesias (coord.). Madrid: C.C.S.
- Díaz (2014). Pistas para la lectura y actividades en torno a cada libro
- García (2010) ABCdario de la animación a la lectura / Equipo Peonza. Madrid: Asociación Española de Amigos del Libro Infantil y Juvenil, 1995
- Huizinga (19972) “El juego como elemento de la lectura”. San Pablo.
- Intervida(2016)Cómo leer un libro: una guía clásica para mejorar la lectura
- Intervida(2015) En el libro “Cómo leer y por qué”
- López (2005) en su tesis titulada “Influencia de los juegos de reglas en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños de la residencia San Felipe del distrito de villa María del triunfo- Lima.
- Moore (2000). El juego en la educación. edit. Herder – Barcelona.
- Moyles(2005). El juego en la educación infantil y primaria. Madrid- morito.

- 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. Perú. Ministerio de Educación. Pág. 33-34.
- Neira Piñeiro, María del Rosario (2016). “Hábitos de lectura de los alumnos de educación primaria: Análisis de la situación en un centro escolar Asturiano”. Universidad de Oviedo. En la ponencia que presentó en el I 71 Congreso Internacional Virtual de Educación Lectora – CIVEL. Pág. 10- 11.
- Navarro. (2002) “El juego motor en el ámbito de la teoría del juego, deporte y educación. ICEPS- LAS PALMAS.
- Rezabal (2013) En el libro “Cuentos para hablar en la escuela”
- Smith (2000) “El papel del juego en el currículo de preescolar y de la escuela primaria. Barcelona- Paidós.
- Soler (1980) “Juego de reglas para la educación primaria”. Brasil. edit. Sprint
- 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.
- Santrock (2013) Cómo hacer a un niño lector / M. Gómez del Manzano. Madrid: Narcea.
- Sandoval (2013) aplicó un programa para mejorar la comprensión de lectura en relación con el juego de reglas en niños que cursan el 3er grado de primaria de nivel socioeconómico medio y bajo. Perú- Lima
- Trigueros (2002) Nuevos significados del juego de reglas en el desarrollo curricular de la educación primaria de Granada. Tesis doctoral. Universidad de granada.
- Zarzosa (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.
- Anais Parker (2005) “Reading ability depends on different factors: reading habits in the family, the family language, the choice of pedagogical method”
- José Antonio Millan (2004) conducted an investigation entitled: "Early registration and access to the public library will encourage your child's reading habits." Spain.

ANEXOS

ANEXO 01

CUESTIONARIO DE LOS HABITOS DE LECTURA

NOMBRES Y APELLIDOS:

EDAD:

SEXO:

M

F

RECURSOS:

1. ¿Usas materiales para poder leer? (Lápiz, resaltadores, bicolor, colores etc.)

a) Siempre

b) A veces

c) Nunca

2. ¿Le das uso a los materiales que te asigna el profesor para la lectura? (lápiz, resaltador)

a) Siempre

b) A veces

c) Nunca

TIEMPO:

3. ¿Tienes un determinado dedicado a la lectura?

a) Siempre

b) A veces

c) Nunca

4. ¿Demoras más del tiempo asignado cuando practicas la lectura?

G

a) Siempre

b) A veces

c) Nunca

METODOLOGIA:

5. ¿Cuándo lees un texto lees en tu mente o en alta voz?

a) Siempre

b) A veces

c) Nunca

6. ¿Subrayas los textos que lees?

a) Siempre

b) A veces

c) Nunca

MOTIVACIÓN:

7. ¿En tus ratos libres te gusta leer?

a) Siempre

b) A veces

c) Nunca

8. ¿Cumples con las normas establecidas en el rincón de lectura?

a) Siempre

b) A veces

c) Nunca

ANEXO 02

FICHA TÉCNICA DE LA VARIABLE HÁBITOS DE LECTURA

1. DESCRIPCIÓN

Características	Descripción
Nombre del Test	Lista de cotejo de los hábitos de lectura
Objetivo	Determinar si el juego de regla mejora los hábitos de lectura en los estudiantes de 2° grado “D” de la I.E. Carlos Emilio 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	Milagros - Yarumi
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. 			

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 03: VALIDEZ A JUICIO DE EXPERTOS



SIEMPRE NACIONAL DE EVALUACIÓN
ACREDITACIÓN Y CERTIFICACIÓN
DE LA CALIDAD EDUCATIVA

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Jonatan A. Mendoza Ibañez, con Documento Nacional de Identidad N° 43571986, de profesión docente, grado académico Doctor en Educación, con código de colegiatura 1543571986, labor que ejerzo actualmente como Docente nombrado, en la Institución G.U.E. "José F. Sánchez Camión".

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento (cuestionario), denominado _____, cuyo propósito es medir _____, a los efectos de su aplicación a estudiantes de _____, de la Institución Educativa Pública N° _____.

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: 10 puntos

En Trujillo, a los 09 días del mes de julio del 2018

Firma

EMOCIONAL	Regula sus emociones y sentimientos internos.		X	
	Asume roles socio- emocionales.		X	
COGNITIVA	Desarrolla sus habilidades cognitivas.		X	
	Comprende su entorno a través del juego simbólico.		X	

Evaluado por:

Nombre y Apellido: Dr. Jonatan A. Mendoza Ibañez

D.N.I.: 43571986 Firma: 

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:

cuestionario de los hábitos de lectura . diseñado por el
Bach. _____, cuyo propósito es medir
 y mejorar los hábitos de lectura el cual será aplicado a estudiantes de
 2º grado "D" de la Institución Educativa Pública: 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 de reglas mejora los hábitos de lectura en
 los estudiantes de 3º grado D

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: Recursos, tiempo, metodología y motivación y opción de respuesta. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Preguntas				
Nº	Ítems	M	R	B
1	¿Usas materiales para poder leer?			
2	¿Le das uso a los materiales que te asigna el profesor para la lectura?			
3	¿Tienes un determinado ^{tiempo} dedicado a la lectura?			
4	¿Demoras más del tiempo asignado cuando practicas la lectura?			
5	¿Cuándo lees un texto lo ^{lo haces} lees en tu mente o en alta voz?			
6	¿Subrayas los textos que lees?			
7	¿En tus ratos libros te gusta leer?			
8	¿Cumples con las normas establecidas en el rincón de lectura?			

Evaluado por:

Nombre y Apellido: Félix Ronald Moreno Fernández
 D.N.I.: 41642846 Firma: [Firma]

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Félix Ronald Moreno Fernández, con Documento Nacional de Identidad N° 41642846, de profesión docente, grado académico bachiller en educación, con código de colegiatura _____, labor que ejerzo actualmente como profesor de aula, en la Institución N° 81015 "Carlos E. Uceda Meza".

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento (cuestionario), denominado Guía de observación para evaluar hábitos de lectura cuyo propósito es medir hábitos de lectura, a los efectos de su aplicación a estudiantes de 2do grado, de la Institución Educativa Pública N° 81015.

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: (19) puntos

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


Firma

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

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

OBJETIVO: Determinar si los Juegos de reglas 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:

MORENO FERNANDEZ FELIX RONALD

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

BACHILLER EN EDUCACION

VALORACIÓN:

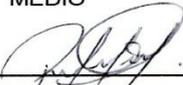
MUY ALTO

~~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 EVALUACIÓN				OBSERVACIONES
			M	R	B	RELACIÓN ENTRE VARIABLE Y DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE DIMENSIÓN Y EL ITEM		
						SÍ	NO	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?								

		¿Tienes un tiempo determinado dedicado a la lectura?								
	TIEMPO	¿Demoras más del tiempo asignado cuando practicas la lectura?								
	METODOLOGIA	¿Cuándo lees un texto lees en tu mente o en alta voz?								
		¿Subrayas los textos que lees?								

	MOTIVACION	¿En tus ratos libres te gusta leer?																			
		¿Cumples con las normas estableci das en el rincón de lectura?																			

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:

Cuestionario de los hábitos de lectura . diseñado por el Bach. _____, cuyo propósito es medir y mejorar los hábitos de lectura, el cual será aplicado a estudiantes de 2do grado "D" de la Institución Educativa Pública: Dr. 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:

Dr. El juego de reglas mejora los hábitos de lectura de los estudiantes del 2do grado "D"

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: Recursos, tiempo, metodología y motivación y opción de respuesta. En la casilla de observaciones puede sugerir el cambio o correspondencia.

Preguntas		M	R	B
Nº	Ítems			
1	¿Usas materiales para poder leer?			
2	¿Le das uso a los materiales que te asigna el profesor para la lectura?			
3	¿Tienes un determinado ^{tiempo} dedicado a la lectura?			
4	¿Demoras más del tiempo asignado cuando practicas la lectura?			
5	¿Cuándo lees un texto lo lees ^{lo haces} en tu mente o en alta voz?			
6	¿Subrayas los textos que lees?			
7	¿En tus ratos libres te gusta leer?			
8	¿Cumples con las normas establecidas en el rincón de lectura?			

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

Yo, Fabiola Caceres Urbina, con Documento Nacional de Identidad N° 17815826, de profesión docente, grado académico Mg., con código de colegiatura 07 17815826 labor que ejerzo actualmente como docente de aula, en la Institución "José Alaya Balandra".

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el Instrumento (cuestionario), denominado Cuestionario de los hábitos de lectura cuyo propósito es medir mejorar através de los juegos los H.L., a los efectos de su aplicación a estudiantes de 2do grado de primaria, de la Institución Educativa Pública N° "Carlos Emilio Uceda Ortega"

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: (19) puntos

En Trujillo, a los 12 días del mes de Septiembre del 2018


Firma

MATRIZ DE VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

NOMBRE DEL INSTRUMENTO: Guía de observación para evaluar la autonomía

OBJETIVO: Identificar el nivel de autonomía de los estudiantes del aula de 5 años, de la I.E. N° 1679 "San Juan Bautista", Trujillo-2016.

DIRIGIDO A: Estudiantes de 5 años del nivel inicial.

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EVALUADOR:

Fabiola Cardena Urbina

GRADO ACADÉMICO DEL EVALUADOR:

Mg en educación primaria

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 EVALUACIÓN				OBSERVACIONES
			M	R	B	RELACIÓN ENTRE VARIABLE Y DIMENSIÓN		RELACIÓN ENTRE DIMENSIÓN Y EL ITEM		
						SÍ	NO	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?								

		¿Tienes un tiempo determinado dedicado a la lectura?							
	TIEMPO	¿Demoras más del tiempo asignado cuando practicas la lectura?							
	METODOLOGIA	¿Cuándo lees un texto lees en tu mente o en alta voz?							
		¿Subrayas los textos que lees?							

	MOTIVACION	¿En tus ratos libres te gusta leer?																				
		¿Cumples con las normas estableci das en el rincón de lectura?																				

ANEXO 03

CONFIABILIDAD PRUEBA PILOTO: ALFA DE CRONSBACH

N° Encuesta Piloto	Preguntas								TOTAL
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	Sum Fila (t)
1	3	5	3	5	3	5	3	5	32
2	5	3	5	5	3	3	3	5	32
3	3	8	5	3	8	5	5	5	42
4	5	3	3	5	5	3	8	5	37
5	5	8	5	5	5	3	3	5	39
6	3	5	5	8	8	8	8	8	53
7	5	3	5	5	5	5	5	8	41
8	8	8	8	8	8	8	8	8	64
9	5	3	3	3	5	3	3	8	33
10	5	5	8	8	5	8	8	8	55
11	8	5	3	3	3	3	8	5	38
12	5	8	8	5	8	8	8	8	58
13	8	8	8	3	5	8	8	5	53
14	3	5	3	5	5	5	8	5	39
15	8	8	5	5	8	8	8	8	58
VI	3.64	4.52	3.98	3.07	3.69	4.98	5.21	2.40	115.64
K	8								
SUM VI	31.49								
VT	115.64								
ALFA	0.83								

Su fórmula estadística es la siguiente:

$$\alpha = \frac{K}{K - 1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_T^2} \right]$$

Rangos	Magnitud
0,81 a 1,00	Muy Alta
0,61 a 0,80	Alta
0,41 a 0,60	Moderada
0,21 a 0,40	Baja
0,01 a 0,20	Muy Baja

Fuente: Ruiz 2000, p. 70

INTERPRETACION: Se alcanzó un nivel de confiabilidad MUY ALTA con un alfa de = 0.83 siendo este cuestionario consiente y adecuado para el estudio.

ANEXO 03

SPERMAN BROWN

			TEST
Rho de Spearman	item1	Coeficiente de correlación	,350
		Sig. (bilateral)	,201
		N	15
	item2	Coeficiente de correlación	,685**
		Sig. (bilateral)	,005
		N	15
	item3	Coeficiente de correlación	,782**
		Sig. (bilateral)	,001
		N	15
	item4	Coeficiente de correlación	,400
		Sig. (bilateral)	,140
		N	15
	item5	Coeficiente de correlación	,809**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	15
	item6	Coeficiente de correlación	,858**
		Sig. (bilateral)	,000
		N	15
	item7	Coeficiente de correlación	,656**
		Sig. (bilateral)	,008
		N	15
	item8	Coeficiente de correlación	,605*
		Sig. (bilateral)	,017
		N	15
test	Coeficiente de correlación	1,000	
	Sig. (bilateral)	.	
	N	15	

$$r_s = 1 - \frac{6 \sum d_i^2}{n(n^2 - 1)}$$

ESCALA DE VALORACIÓN PARA INTERPRETAR LA CORRELACIÓN EN LA VALIDACIÓN

r_{it}	Nivel de discriminación
0.40 a más	Muy Bueno
0.30 - 0.39	Bueno
0.20 - 0.29	Deficiente
0 - 0.19	Insuficiente

Fuente: Flores Olvera, 2011

INTERPRETACION: Se alcanzó un nivel de validez por cada ítems con un sperman Brown de = 0.40 MUY BUENO siendo este cuestionario consiente y adecuado para el estudio.

ANEXO 04

“NOS DIVERTIMOS Y APRENDEMOS CON LOS HABITOS DE LECTURA”

DATOS INFORMATIVOS

3.4 I.E: 81015 Carlos Emilio Uceda Meza

3.5 Nivel: Primaria

3.6 Dirección: URB. Monserrate , calle Alemania 13008

3.7 Investigadores:

- PINEDO ANHUAMAN MILAGRITOS
- SANDOVAL MENDOZA YARUMI

3.8 Grado y Sección: 2° “ D”

3.9 Beneficiarios : 2° “ D”

3.10 N° de estudiantes : 22

3.11 Duración :

1.8.1. INICIO: 27- 08-18

1.8.2. TÉRMINO: 16- 12-18

3.12 Horario de Trabajo: 9:00 – 11:00 a.m.

4 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 de reglas mejora los Hábitos de lectura en los estudiantes de 2° grado de educación primaria de la I.E. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza Trujillo – 2018.

3.2 OBJETIVO ESPECÍFICO

- Identificar el nivel de los hábitos de lectura en los estudiantes de 2 grado.
- Aplicar el juego de reglas para mejorar los hábitos de lectura en los estudiantes de 2 grado “D”.
- Aplicar el juego de reglas para la mejorar la dimensión recursos en los estudiantes de 2 grado “D”.
- Aplicar el juego de reglas para la mejorar la dimensión tiempo en los estudiantes de 2 grado “D”.
- Aplicar el juego de reglas para la mejorar la dimensión metodología en los estudiantes de 2 grado “D”.
- Aplicar el juego de reglas para la mejorar la dimensión motivación en los estudiantes de 2 grado “D”.
- Proponer actividades lúdicas que puedan ayudar en la mejora de los hábitos de lectura de los estudiantes de 2 grado “D”.

VI. DESCRIPCIÓN

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

• V. METAS DE ATENCION

- Mejorar los hábitos de lectura a través del juego de reglas en los estudiantes de 2° grado “D” de la I.E 81015 Carlos Emilio Uceda Meza.

VI. RECURSOS Y MATERIALES

6.1. HUMANOS

- PINEDO ANHUAMAN MILAGRITOS
- SANDOVAL MENDOZA YARUMI

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. APLICACION DEL PRE TEST	X				<p>PINEDO ANHUAMAN MILAGRITOS</p> <p>SANDOVAL MENDOZA YARUMI</p>
2. EJECUCION DEL 1 JUEGO : TWISTER DE LECTURAS	x				
3. EJECUCION DEL JUEGO 2 CHARADA DE PALABRAS		x			
4. EJECUCION DEL JUEGO 3 : MEMORIA RAPIDA		x			
5. EJECUCION DEL JUEGO 4 : AVIÓN DE LECTURAS		x			
6. EJECUCION DEL JUEGO 5: TELEFONO SIN HILOS		X			
7. EJECUCION DEL JUEGO 6 : EL SEMAFORO		X			
8. EJECUCION DEL JUEGO 7: TRES EN RAYA DE LECTURAS		x			
9. EJECUCION DL JUEGO 8 : GLOBO DE LECTURAS		X			
10. EJECUCION DEL JUEGO 9: ROMPECABEZAS		X			
11. EJECUCION DEL JUEGO 10 :PUPIFABULAS		X			
12. EJECUCION DEL JUEGO 11: CIRCULO MUSICAL DE LECTURAS		X			
13. EJECUCION DEL JUEGO 12 : LA PELOTA PREGUNTONA DE FABULAS		X			
14. EJECUCION DEL JUEGO 13 : CORRE Y GANA		X			
15. EJECUCION DEL JUEGO 14: ADIVINA ADIVINADOR		X			
16. EJECUCION DEL JUEGO 15 : JUGANDO CON LA SECUENCIA DE FABULAS MUSICALES		X			
17. EJECUCION DEL JUEGO 16: JUGANDO CON LAS PALABRAS MUSICALES		X			
18. APLICACIÓN DEL POS TEST		X			

DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES PARA LA VARIABLE EL JUEGO



JUEGO N° 01

NOMBRE DEL JUEGO: TWISTER DE LECTURAS

OBJETIVOS: PROMOVER LOS HÁBITOS DE LECTURA Y LA COMPRENSIÓN LECTORA

N° DE PERSONAS: GRUPO DE 5

DURACION: 15 MINUTOS

DESCRIPCIÓN

Se forman grupos de 5, cada grupo leerá una fábula y a medida de que la docente le explique las reglas del juego el niño tiene que captar, analizar los hechos de la fábula.

Lo cual una vez culminada de leer comenzara el desarrollo del juego a través de una cartilla donde el niño tendrá que realizar movimientos indicados por la docente. Si no cumple las reglas del juego serán suspendidos, por otro lado el equipo ganador tendrá una recompensa por parte de la docente.

MATERIALES

Imágenes, papel sabana , cartilla y fabulas

Dra. Amelia Armas Gastañadui

LISTA DE COTEJO DEL JUEGO: TWISTER DE LECTURAS

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. 		



Leyenda: foto del juego” twister de lecturas”

JUEGO N° 02

NOMBRE DEL JUEGO: CHARADA DE PALABRAS

OBJETIVOS: DESARROLLAR LA EXPRESIÓN ORAL Y PROMOVER LOS HÁBITOS DE LECTURA

N° DE PERSONAS: 5 A 8 PERSONAS

DURACION: 10 MINUTOS

DESCRIPCIÓN

Se forman grupos de 5 o 8 integrantes cada grupo y se elegirá a dos representantes por grupos.

Un alumno tratará de realizar la mayor cantidad de mímicas relacionadas con el título del libro que será mostrado por la docente encargada del juego. Y el grupo ayudara al otro niño a adivinar el título del libro. (la caperucita roja, Aladino, La Lecherita, el león y el ratón)

El equipo que acierta deberá contar en un breve resumen el cuento o la historia adivinada para poder ganar los 3 puntos que estarán en juego.

Los demás grupos deben estar atentos para poder aportar algo que no se haya contado de la historia.

MATERIALES

TARJETAS CON LOS NOMBRES DE LOS CUENTOS

Dra. Amelia Armas Gastañadui

LISTA DE COTEJO DEL JUEGO: CHARADA DE PALABRAS

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. 		



Leyenda: foto del juego” charada de palabras”

JUEGO N° 03

NOMBRE DEL JUEGO: MEMORIA RAPIDA

OBJETIVOS: DESARROLLAR MEMORIA Y LENGUAJE EN LA LECTURA.

N° DE PERSONAS: 2 PERSONAS

DURACION: 15 MINUTOS

DESCRIPCIÓN

En grupo de 2 integrantes los niños con ayuda de las docentes adivinaran las frases pegadas en los platos de tecnopor.

Una vez encontrada una parte de la frase debe encontrar la segunda parte que falta para completarla al momento que completa la frase debe decir memoria rápida fuerte y absolutamente el punto es para esa pareja que diga la frase correctamente.

Finalmente culminada el juego se dan un apretón de manos como muestra de afecto y compañerismo.

MATERIALES

PLATOS, CARTULINAS, PLUMONES Y FABULAS.

Dra. Amelia Armas Gastañadui

LISTA DE COTEJO DEL JUEGO: MEMORIA RAPIDA

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. 		



Leyenda: Foto del juego “memoria rápida”

JUEGO N° 04

NOMBRE DEL JUEGO: AVION DE LECTURAS

OBJETIVOS: DESARROLLAR MEMORIA Y LENGUAJE EN LA LECTURA.

N° DE PERSONAS: 2 PERSONAS

DURACION: 15 MINUTOS

DESCRIPCIÓN

En grupo de 2 integrantes escuchan las indicaciones del docente y reglas para el desarrollo del juego

El juego consta en que el niño lanzara el dado y las imágenes de lecturas estarán pegadas en sentido contrario en el avión dibujado en el piso, lo cual tendrá que ir saltando de acuerdo a la cantidad que salió en el dado.

Una vez situado en la imagen que ha llegado el niño tendrá que decir los hechos más importantes de la lectura o fabula que salió.

Finalmente todos los participantes cuentan que tal les pareció el juego y se dan un autoabrazo.

MATERIALES

IMÁGENES, AVIÓN DIBUJADO, FABULAS, LECTURAS Y DADO.

Dra. Amelia Armas Gastañadui

LISTA DE COTEJO DEL JUEGO: AVION DE LECTURAS

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. 		



Leyenda: Foto del juego “Avión de lecturas”

JUEGO N° 05

NOMBRE DEL JUEGO: TELÉFONOS SIN HILOS

OBJETIVOS: PROMUEVE LOS HÁBITOS DE LECTURA, LENGUAJE, MEMORIA.

N° DE PERSONAS: GRUPO DE 5

DURACION: 15 MINUTOS

DESCRIPCIÓN

Se forman 4 grupos con 6 participantes cada uno para así luego ponerlos en filas y escuchan las reglas del juego, la docente debe escoger pequeñas frases de lecturas leídas por los estudiantes. Este les enseña al primer estudiante de cada fila la frase (ya sea diciéndosela al oído o mostrándosela escrita), y le pide que la retenga en la memoria.

Al dar una señal, cada uno debe decir a su compañero de atrás la frase. El mensaje ha de pasar de oído a oído hasta el último de la fila. Cuando la última persona oiga el mensaje, se levanta y lo dice en voz alta. El participante que diga primero la frase correcta ganará un punto para su fila.

Luego de la primera ronda, otro mensaje se comienza de atrás hacia adelante. También se puede desordenar la disposición de los alumnos en la fila.

El grupo ganador recibirá una recompensa por parte de la docente.

MATERIALES

PAPEL DE COLOR, GOMA – TIJERA, LAPTOP.

Dra. Amelia Armas Gastañadui

LISTA DE COTEJO DEL JUEGO: TELEFONO SIN HILOS

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. 		



Leyenda: Foto del juego teléfonos sin hilos

JUEGO N° 06

NOMBRE DEL JUEGO: EL SEMÁFORO

OBJETIVOS: PROMUEVE EL HÁBITO LECTOR Y DESARROLLA LA VELOCIDAD.

N° DE PERSONAS: 4 A 6 PERSONAS.

DURACION: 10 MINUTOS

DESCRIPCIÓN

Se forman 6 grupos de 4 integrantes cada uno y escuchan las reglas del juego a realizar.

Un estudiante tendrá el nombre de semáforo y realizara la función del semáforo. El jugador “semáforo” se ubica en la línea de llegada, mientras que el resto de los compañeros lo hace en el otro extremo, en la línea de partida. El juego consiste en llegar a la línea de fondo, respetando las leyes del tránsito. Cuando el “semáforo” esté de espalda es “luz verde” y todos pueden correr y avanzar. Si está de frente es “luz roja” y hay que detenerse el estudiante que llegue hasta el semáforo o esté cerca de él le dará un sobre donde habrán hechos más resaltantes de las lecturas y su grupo tendrá que adivinar de lectura es ese hecho.

El grupo que no adivine le daremos otra oportunidad de jugar y si no adivina en esta pasaremos a otro grupo.

Por último los grupos ganadores recibirán un abrazo por parte de sus compañeros y las docentes. Y los grupos que no ganaron recibirán palabras motivadoras de parte de cada líder de grupo y las docentes.

MATERIALES

FRASES, IMÁGENES, LECTURAS.

Dra. Amelia Armas Gastañadui

LISTA DE COTEJO DEL JUEGO: EL SEMAFORO

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. 		



Leyenda: Foto del juego “el semáforo”

JUEGO N° 07

NOMBRE DEL JUEGO: TRES EN RAYA DE LECTURAS

OBJETIVOS: Desarrollar la comprensión lectora y Promover los hábitos de lectura

N° DE PERSONAS: GRUPOS DE 4 CON 6 INTEGRANTES

DURACION: 20 minutos

DESCRIPCIÓN

Dos alumnos juegan al tres en raya en la pizarra, con círculos y cruces.

Se forman dos grupos y se les dan nombres relacionados con el libro leído (granja, agua, pienso, tierra, etc.)

Un representante de cada equipo sale a la pizarra y juega: en cada raya escribe una palabra que aparezca en el libro leído. Cada representante, con una tiza de distinto color intenta conseguir tres palabras en raya. El ganador suma tres puntos.

El equipo ganador debe formar una frase con sentido con las tres palabras en raya. Participara todo el grupo las palabras no podrán cambiarse de orden.

El otro equipo formara otra frase siguiendo el orden indicado por el animador y el equipo contrario juzgara si las frases tienen sentido y gana el equipo que consigue más puntos.

MATERIALES

FABULAS, TIZAS DE COLORES, CINTAS DE COLORES

Dra. Amelia Armas Gastañadui

LISTA DE COTEJO DEL JUEGO: TRES EN RAYA DE LECTURAS

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. 		



Leyenda: Foto del juego “Tres en raya de lecturas”

JUEGO N° 08

NOMBRE DEL JUEGO: GLOBO DE LECTURAS

OBJETIVOS: MEMORIA – COMPRENSION LECTORA- RAPIDEZ

N° DE PERSONAS: TODOS LOS ESTUDIANTES

DURACION: 20 MINUTOS

DESCRIPCIÓN

Se forman todos en círculo y la docente le da el globo al niño que está en su derecha para que así siga corriendo de uno en uno pero antes de esto la docente les lee una fábula para que así en el juego al momento que pasa el globo al ritmo de la música, luego cuando llegue a parar la música y el niño que quede tiene que responder preguntas hechas por la docente.

MATERIALES

GLOBO, FABULAS, LAPTOP, CANCIONES,

Dra. Amelia Armas Gastañadui

LISTA DE COTEJO DEL JUEGO: GLOBO DE LECTURAS

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. 		



Leyenda: Foto del juego “Globo de lecturas”

JUEGO N° 09

NOMBRE DEL JUEGO: ROMPECABEZAS

OBJETIVOS: PROMUEVE LOS HÁBITOS DE LECTURA, LENGUAJE, MEMORIA.

N° DE PERSONAS: 4 GRUPOS DE 6

DURACION: 20 MINUTOS

DESCRIPCIÓN

Se forman 4 grupos de 6 participantes, cada grupo se colocan en un círculo, el docente se le entrega un rompecabezas, lo cual el grupo se le da unos minutos para que puedan terminarlo una vez terminado el grupo ganador tendrá que decir que imagen apareció en el rompecabezas y de que cuento pertenece.

Cada participantes hablará de los hechos más impactantes del cuento, de esta manera obtendrán el punto

Al finalizar el juego los dos grupos se dan un apretón de mano, como una muestra de afecto.

MATERIALES

ROMPECABEZAS GIGANTES, IMÁGENES.

Dra. Amelia Armas Gastañadui

LISTA DE COTEJO DEL JUEGO: ROMPECABEZAS

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. 		



Leyenda: Foto del juego “Rompecabezas”

JUEGO N° 10

NOMBRE DEL JUEGO: PUPIFÁBULAS

OBJETIVOS: PROMUEVE LOS HÁBITOS DE LECTURA, LENGUAJE, MEMORIA.

N° DE PERSONAS: 4 GRUPOS DE 6 INTEGRANTES

DURACION: 20 MINUTOS

DESCRIPCIÓN

Se forman 4 grupos de 6 estudiantes, a cada grupo se le muestra un pupiletras donde tienen que encontrar los títulos de fábulas que ellos ya han leído. En cada título que encuentre, tendrá que decir los personajes de la fábula el docente anota con una tiza los puntos que van obteniendo el grupo que encuentre más títulos es el grupo ganador

Al finalizar el juego todos realizan un círculo y se abrazan mutuamente.

MATERIALES

PUPILETRAS, TIZAS

Dra. Amelia Armas Gastañadui

LISTA DE COTEJO DEL JUEGO: PUPIFABULAS

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. 		



Leyenda: Foto del juego “Pupifabulas”

JUEGO N° 11

NOMBRE DEL JUEGO: CIRCULO MUSICAL DE LECTURAS.

OBJETIVOS: DESARROLLA LA ATENCIÓN , COMPRENSIÓN Y EL HABITO LECTOR

N° DE PERSONAS: TODOS LOS ESTUDIANTES

DURACION: 20 MINUTOS

DESCRIPCIÓN

Colocar en el suelo los 11 círculos de colores , luego se forman en dos grupos de 11 integrantes cada uno , pero antes la docente le da las reglas del juego que se tiene que cumplir : El juego consiste en que empezara un grupo luego la docente los sentara en media luna para que les lea una fábula al momento que culmina la lectura los estudiantes comenzaran a caminar por el patio al ritmo de una canción , cuando la canción pare ellos deberán pararse sobre los círculos que están puestos en el suelo , algunos de los círculos debajo de ellos tendrán pegado un sobre donde habrán hechos más resaltantes de la fábula que han escuchado y ellos deberán completar estos hechos ya que estarán incompletos.

El equipo que consiga acertar y completar todos los hechos será el ganador y sus amigos y la docente le darán un fuerte abrazo y los felicitaran.

MATERIALES

CIRCULOS DE COLORES, MÚSICA, FABULA.

Dra. Amelia Armas Gastañadui

LISTA DE COTEJO DEL JUEGO: CIRCULO MUSICAL DE LECTURAS

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. 		



Leyenda: Foto del juego “circulo musical de lecturas.”

JUEGO N° 12

NOMBRE DEL JUEGO: LA PELOTA PREGUNTONA DE FÁBULAS

OBJETIVOS: DESARROLLA LA ATENCIÓN , COMPRENSIÓN Y EL HABITO LECTOR

N° DE PERSONAS: TODOS LOS ESTUDIANTES

DURACION: 20 MINUTOS

DESCRIPCIÓN

Todos los estudiantes hacen un círculo para poder jugar: el juego consiste en que va a ir pasando la pelota por cada niño al ritmo de una canción cuando la canción pare al niño que se quedó con la pelota se le hará preguntas como por ejemplo: ¿Tienes un tiempo dedicado a la lectura? ¿Cuándo lees tu libro lees en tu mente o en voz alta? Preguntas referente a su hábito lector. Por ultimo terminara el juego dándonos un abrazo todos en grupo.

MATERIALES

PELOTA , LAPTOP, MUSICA

Dra. Amelia Armas Gastañadui

LISTA DE COTEJO DEL JUEGO: LA PELOTA PREGUNTONA DE FABULAS

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. 		



Leyenda: Foto del juego “La pelota preguntona”

JUEGO N° 13

NOMBRE DEL JUEGO: CORRE Y GANA CON FABULAS

OBJETIVOS: DESARROLLA LA ATENCIÓN , COMPRENSIÓN Y EL HABITO LECTOR

N° DE PERSONAS: 2 GRUPOS DE 11 ESTUDIANTES

DURACION: 20 MINUTOS

DESCRIPCIÓN

Se forman 2 grupos de 11, se sientan en el piso formando un círculo, escuchan atentamente la fábula que será leída por la docente, lo cual ella enumerará a cada estudiante, cuando la docente diga un número inmediatamente salen corriendo los estudiantes con los números asignado, dando la vuelta a su círculo y sentarse en su sitio, el que llega último es aquel que responde las preguntas que la docente realizará.

Quien responde correctamente se lleva el punto, al finalizar se dan un abrazo todos.

MATERIALES

FÁBULAS

Dra. Amelia Armas Gastañadui

LISTA DE COTEJO DEL JUEGO: CORRE Y GANA CON FABULAS

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. 		



Leyenda: Foto del juego “Corre y gana con fabulas”

JUEGO N° 14

NOMBRE DEL JUEGO: ADIVINA ADIVINADOR

OBJETIVOS: DESARROLLA LA ATENCIÓN , COMPRENSIÓN Y EL HABITO LECTOR

N° DE PERSONAS: 2 FILAS DE 11 ESTUDINATES

DURACION: 20 MINUTOS

DESCRIPCIÓN

Se forman 2 filas de 11 estudiantes, de manera vertical, al compás de la música el primer estudiante tomara una letra y la pondrá en la pizarra, y enseguida pasa el segundo participante donde colocara la segunda letra, y así sucesivamente hasta ordenar y completar las palabras, lo cual estas será algunos títulos de fabulas, libros o cuentos.

El equipo que realice rápidamente la palabra es el ganador. Al final ambos equipos se dan un apretón con muestra de afecto.

MATERIALES

LETRAS, PARLANTE, CANCIÓN.

Dra. Amelia Armas Gastañadui

LISTA DE COTEJO DEL JUEGO: ADIVINA ADIVINADOR

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. 		



Leyenda: Foto del juego “Adivina adivinador”

JUEGO N° 15

NOMBRE DEL JUEGO: JUGANDO CON LA SECUENCIA DE FABULAS MUSICALES

OBJETIVOS: DESARROLLA LA ATENCIÓN , COMPRENSIÓN Y EL HABITO LECTOR

N° DE PERSONAS: TODOS LOS ESTUDIANTES

DURACION: 20 MINUTOS

DESCRIPCIÓN

Se forman 2 filas de 11 estudiantes cada una, luego observan imágenes que están pegadas en la pizarra, al compás de la música los estudiantes de cada fila tendrán que buscar las imágenes de acuerdo a los hechos más impactantes y al encontrarlo correr a pegarlo según la secuencia de dicha fabula, al finalizar el juego, todos los estudiantes dialogan y expresan sus estrategias de cómo lo realizaron.

MATERIALES

Imágenes, fabulas, canción y parlante.

Dra. Amelia Armas Gastañadui

**LISTA DE COTEJO DEL JUEGO: JUAGANDO CON LA SECUENCIA DE
FABULAS MUSICALES**

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. 		



Leyenda: Foto del juego “jugando con la secuencia de fabulas musicales”

JUEGO N° 16

NOMBRE DEL JUEGO: JUGANDO CON LAS PALABRAS MUSICALES

OBJETIVOS: DESARROLLA LA ATENCIÓN , COMPRENSIÓN Y EL HABITO LECTOR

N° DE PERSONAS: TODOS LOS ESTUDIANTES

DURACION: 20 MINUTOS

DESCRIPCIÓN

Se forman en círculo y se sientan en el piso y escuchan atentamente la docente las reglas del juego. El juego consiste en que la docente dará a cada estudiante una palabra donde en cada palabra estará un número y estarán en un sobre luego al ritmo de la canción va pasando la pelota y cuando pare la canción al niño o niña que le toque saldrá al frente y abrirá su sobre y dirá que palabra tiene y dirá un numero al azar y así saldrá el número y dirá la palabra que tiene y así se va formando el título de la fábula y dirán un hecho importante sobre esa fabula.

Al terminar el juego todos dira que dificultades tuvieron y nos daremos un abrazo grupal.

MATERIALES

PARLANTE, AUDIO, TRAJETAS, IMPRESIONES

Dra. Amelia Armas Gastañadui

LISTA DE COTEJO DEL JUEGO: JUGANDO CON LAS PALABRAS MUSICALES

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. 		



Leyenda: Foto del juego “Jugando con las palabras musicales”

ANEXO 05

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO

“EL JUEGO DE REGLAS MEJORA LOS HÁBITOS DE LECTURA DE
LOS ESTUDIANTES DE 2DO DE LA I.E. 81015, TRUJILLO 2018”

LINEA DE INVESTIGACION

Didáctica y Evaluación del Aprendizaje

PROBLEMA

¿De qué manera el juego de reglas mejora 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 el juego de reglas mejora los hábitos de lectura de los estudiantes de 2do grado de la I.E. 81015 Carlos Emilio Uceda Meza Trujillo 2018?	<p>GENERAL</p> <p>Determinar si el juego de reglas mejora los hábitos de lectura en los estudiantes de 2º grado “D” de la I.E. Carlos E. Uceda Meza Trujillo – 2018.</p> <p>ESPECIFICO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar el nivel de los hábitos de lectura en los estudiantes de 2 grado a través de un pre y post test. • Aplicar el juego de reglas para mejorar los hábitos de 	<p>Hi: El juego de reglas si mejora los hábitos de lectura de los estudiantes de 2do grado “D” de educación primaria de la I.E. 81015 Carlos e. Uceda Meza Trujillo 2018”.</p> <p>Ho: El juego de reglas no mejora en los hábitos de lectura de los estudiantes de 2do grado “D” de educación primaria de la I.E. 81015 Carlos e. Uceda Meza Trujillo 2018”.</p>	<p>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</p>	<p>EXPERIMENTAL</p> <p>DISEÑO</p> <p>PRE-EXPERIMENTAL</p>	<p>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.</p> <p>MUESTRA</p> <p>Para elegir el tamaño de muestra se utilizó el muestreo no probabilístico por conveniencia que está constituida por</p>	<p>HABITOS DE LECTURA</p> <p>OBSERVACIÓN: Es la acción de observar o mirar algo o alguien con deliberada atención y detenimiento, la observación permitirá obtener información importante sobre las conductas de los alumnos que tienen hábitos de lectura desfavorables.</p> <p>CUESTIONARIO: Se utilizara para reunir datos del pre y post test.</p> <p>JUEGO DE REGLAS</p> <p>OBSERVACIÓN: Es la acción de observar o</p>

	<p>lectura en los estudiantes de 2 grado "D".</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicar el juego de reglas para la mejorar la dimensión recursos en los estudiantes de 2 grado "D". • Aplicar el juego de reglas para la mejorar la dimensión tiempo en los estudiantes de 2 grado "D". • Aplicar el juego de reglas para la mejorar la dimensión metodología en los estudiantes de 2 grado "D". • Aplicar el juego de reglas para la 		<p>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 Piaget (2008) los juegos de reglas se inician como los rituales que cada niño crea para sí mismo; es decir, esas situaciones o acciones infantiles que en determinados momentos de la vida diaria él construye e instituye a 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</p>		<p>22 estudiantes de 2 grado "D".</p>	<p>mirar algo o alguien con deliberada atención y detenimiento, la observación permitirá obtener información importante sobre las actividades lúdicas que realizaremos en aula.</p> <p>LISTA DE COTEJO: Evalúa las dimensiones de la variable independiente (El Juego) la cual será medida a través de la escala nominal con opciones de respuestas de SI y NO.</p>
--	--	--	--	--	---------------------------------------	---

	<p>mejorar la dimensión motivación en los estudiantes de 2 grado "D".</p>		<p>aplicación de los 15 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 de reglas en los estudiantes del segundo grado D , Viabilidad cuenta con la autorización del director de la I.E Carlos Emilio Uceda Meza para la realización del proyecto de tesis.</p>			
--	---	--	---	--	--	--

ANEXO 06



Institución Educativa N° 81015
"Carlos E. Uceda Meza"

Mz. CH2 Lote 17 V Etapa Urb. Monserrate – Trujillo

Teléfono: 044-422268

CONSTANCIA

**LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA DE MENORES N°
81015 "CARLOS EMILIO UCEDA MEZA " que suscribe:**

HACE CONSTAR

Que las alumnas : Pinedo Anhuaman Milagritos Estefanía y Sandoval Mendoza Yarumí Lisset internas del x ciclo de la Facultad de Educación e Idiomas de la Escuela Académica Profesional de Educación Primaria de la Universidad Cesar Vallejo aplicaron la tesis denominada ""EL JUEGO DE REGLAS MEJORA LOS HÁBITOS DE LECTURA DE LOS ESTUDIANTES DE 2DO DE LA I.E. 81015, TRUJILLO 2018" , por haber realizado el estudio correspondiente en el aula de 2 "D" como grupo experimental y grupo control de esta institución educativa , el mismo que ha permitido visualizar el enfoque actual de la administración .

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

Trujillo, 28 de noviembre del 2018.




Dra. Sonia Obeso Rodriguez