

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA

PRIVADA MARÍA MONTESSORI



**“ACTIVIDADES LÚDICAS Y LECTOESCRITURA EN EL ÁREA DE
COMUNICACIÓN AREQUIPA, 2022”**

Trabajo de Investigación

Presentado por los alumnos:

Choque Colque Hector Franz

Huaracallo Quispe Diana Carolina

**Para optar el grado académico de Bachiller
en Educación**

Asesor:

Dra. Torres Ramos Zulvi Madeleine

0009-0002-5622-1550




AREQUIPA-PERÚ

2022

25% Similitud general


El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Fuentes principales

- 23%  Fuentes de Internet
- 10%  Publicaciones
- 13%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alerta de integridad para revisión

-  **Texto oculto**
12 caracteres sospechosos en N.º de páginas
El texto es alterado para mezclarse con el fondo blanco del documento.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitirían distinguirlo de una entrega normal. Si advertimos algo extraño, lo marcamos como una alerta para que pueda revisarlo.

Una marca de alerta no es necesariamente un indicador de problemas. Sin embargo, recomendamos que preste atención y la revise.

DEDICATORIA

A mi madre, Marleny Castillo Quispe. Por su gran apoyo durante todo el proceso de mi carrera profesional. Por ser mi ejemplo de fortaleza, dedicación y amor incondicional. Gracias por enseñarme con tu esfuerzo y sacrificio que los sueños se alcanzan con perseverancia. Este logro es tan tuyo como mío. Te dedico cada palabra y cada esfuerzo detrás de estas páginas, porque sin tu apoyo inquebrantable, nada de esto habría sido posible.

Hector Franz

A mis padres, Mateo Huaracallo y Celia Quispe. Por el apoyo incondicional durante el transcurso de mi carrera profesional. Por siempre confiar en mí en los momentos más difíciles de la carrera y sobre todo, por la constancia y el esfuerzo que se expresan en cada palabra de apoyo y ánimo. Sin ustedes no hubiera logrado esto. Han sido un pilar y un apoyo invaluable en mi vida, su presencia ha sido fundamental en mi desarrollo personal y profesional, guiándome en este camino con amor, paciencia.

Diana Carolina

AGRADECIMIENTOS

Queremos expresar la más sincera gratitud a las personas e instituciones que se mencionan a continuación:

A nuestra mentora, la Dra. Zulvi Madeleine Torres Ramos, cuya orientación experta fue invaluable durante todo el proceso de investigación.

A los responsables y profesorado de la institución educativa San Antonio de Padua School Arequipa, por proporcionar las facilidades necesarias para llevar a cabo esta investigación.

A los maestros del Instituto Superior Pedagógico María Montessori por impartirnos una educación con enorme compromiso y dedicación a lo largo de estos años.

A nuestros amigos y compañeros de estudios que han compartido con nosotros numerosas experiencias y nos han ofrecido su apoyo en los momentos más desafiantes.

Al Instituto Superior Pedagógico María Montessori, por ofrecernos la posibilidad de completar nuestra formación como profesionales de la Educación

RESUMEN

El propósito central del estudio presentado a continuación es examinar el impacto de las actividades lúdicas en la consolidación de la lectoescritura en el ámbito de las comunicaciones en estudiantes de segundo grado de la I.E.P. San Antonio de Padua School, Arequipa, durante el año 2022. Se adopta una metodología descriptiva y analítica, utilizando un muestreo de 18 alumnos de 2° de primaria de la mencionada institución. Para la recolección de datos, se emplearon observaciones directas y análisis de pretest y postest centrados en habilidades de lectura y escritura, interpretar textos, adecuación del texto a situaciones comunicativas, y organización y desarrollo de ideas. Los hallazgos revelan mejoras significativas en todas las áreas evaluadas tras la implementación de sesiones de aprendizaje basadas en juegos educativos y actividades lúdicas. Específicamente, el 83.3% de los estudiantes mostraron una participación activa y una comprensión mejorada de las instrucciones y normas de los juegos, lo cual apunta a la existencia de una correlación positiva al respecto actividades lúdicas y el desarrollo de competencias en lectoescritura. Además, se ha observado un incremento de la capacidad de los estudiantes para obtener e interpretar información de los textos, adecuar sus escritos a diversas situaciones comunicativas y organizar las ideas de forma congruente y coordinada. Estos resultados subrayan la efectividad de integrar estrategias lúdicas en el marco del programa para fomentar habilidades fundamentales de comunicación en los alumnos.

Palabras Claves: Actividades lúdicas, lectoescritura, estudiantes de segundo grado, educación primaria, competencias comunicativas.

Abstract

The primary aim of the research presented below is to explore the impact of playful activities on the consolidation of literacy in the communication area among second-grade students at the Private Educational Institution San Antonio de Padua School, Arequipa, during the year 2022. A descriptive and analytical methodology was adopted, utilizing a sample of 18 second-grade students from the aforementioned institution. Data collection was conducted through direct observations and analysis of pretests and posttests focused on literacy skills, text interpretation, text adaptation to communicative situations, and organization and development of ideas. Findings indicate significant improvements in all evaluated areas following the implementation of teaching sessions based on educational games and playful activities. Specifically, 83.3% of the students demonstrated active participation and enhanced understanding of the instructions and rules of the games, which points to a positive relationship between playful activities and the development of literacy competencies. Additionally, there was an observed increase in the students' ability to obtain and interpret information from texts, adapt their writings to various communicative situations, and organize ideas coherently and cohesively. These results underscore the effectiveness of integrating playful strategies into the educational process to foster fundamental communication skills in students.

Keywords: Playful activities, literacy, second-grade students, primary education, communication competencies.

Índice General

PORTADA.....	I
DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTOS	III
RESUMEN.....	IV
ABSTRACT.....	V
INTRODUCCIÓN	13
Capítulo I Plan de Investigación.....	16
1.1. El Problema de Investigación.....	16
1.2. Planteamiento del Problema.....	16
1.2.1. Formulación del problema.....	18
1.3. Justificación del Problema	19
1.4. Delimitación	20
1.5. Objetivos de la Investigación	21
1.6. Hipótesis de Investigación	22
1.6.1. Hipótesis General	22
1.6.2. Hipótesis Específicas.....	22
1.7. Variables de Investigación	22
1.7.1. Operacionalización de las variables	23
Capítulo II Marco Teórico	27
2.1. Antecedentes de la investigación	27

2.1.1.	Internacionales.....	27
2.1.2.	Nacionales	29
2.1.3.	Locales.....	32
2.2.	Marco teórico – científico	35
2.2.1.	Fundamentos de la Lectoescritura.....	35
2.2.2.	Teorías del Aprendizaje aplicadas a la Lectoescritura	36
2.2.3.	Importancia de las Actividades Lúdicas en la Educación	38
2.2.4.	Actividades Lúdicas en la Enseñanza de la Lectoescritura.....	40
2.2.5.	Área de comunicación	42
2.3.	Definición de términos básicos	47
Capítulo III Marco Metodológico.....		49
3.1.	Población y muestra	49
3.1.1.	Población	49
3.1.2.	Muestra.....	49
3.2.	Unidad de análisis	49
3.3.	Métodos de Investigación.....	49
3.3.1.	Tipo de investigación	50
3.3.2.	Diseño de investigación.....	50
3.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	50
3.4.1.	Técnica	50
3.4.2.	Validez y confiabilidad	52

3.4.3.	Técnicas para el procesamiento de análisis de los datos	52
3.5.	Aspectos éticos de la investigación	53
Capítulo IV Resultados y Discusión		54
4.1.	Resultados de estadística descriptiva	54
4.1.1.	Resultados de la Variable Actividades Lúdicas	54
4.1.2.	Resultados de la Variable Lectoescritura	67
4.2.	Discusión de resultados	97
Capítulo V Conclusiones y Recomendaciones		101
Conclusiones		101
Recomendaciones.....		103
Bibliografía		105
Anexos		110

Índice de tablas

Tabla 1 Matriz de Operacionalización de variables	24
Tabla 2 Frecuencia de respuestas para la dimensión Juegos Educativos	55
Tabla 3 Frecuencia de respuestas para la dimensión Destrezas	57
Tabla 4 Frecuencia de respuestas para la dimensión Aprendizajes Significativo	59
Tabla 5 Frecuencia de respuestas para la dimensión Desarrollo Humano	61
Tabla 6 Resultado de respuestas del docente	63
Tabla 7 Resultado ítem 1	67
Tabla 8 Resultado ítem 2	69
Tabla 9 Resultado ítem 3	70
Tabla 10 Resultado ítem 4	71
Tabla 11 Resultado ítem 5	72
Tabla 12 Resultado ítem 6	73
Tabla 13 Resultado ítem 7	74
Tabla 14 Resultado ítem 8	75
Tabla 15 Resultado ítem 9	76
Tabla 16 Resultado ítem 10	77
Tabla 17 Resultado ítem 11	78
Tabla 18 Resultados pretest para la capacidad	79
Tabla 19 Resultados pretest para la Capacidad	81

Tabla 20 Resultados pretest para la capacidad.....	83
Tabla 21 Resultados pretest para la capacidad.....	85
Tabla 22 Resultados postest para la Capacidad	88
Tabla 23 Resultados postest para la Capacidad	90
Tabla 24 Resultados postest para la Capacidad	92
Tabla 25 Resultados postest para la Capacidad	94

Índice de figuras

Figura 1 Competencias de comunicación	51
Figura 2 Gráfico de frecuencia de respuestas para la dimensión Juegos Educativos	56
Figura 3 Gráfico de frecuencia de respuestas para la dimensión Destrezas	58
Figura 4 Gráfico de frecuencia de respuestas para la dimensión Aprendizaje Significativo	60
Figura 5 Gráfico de frecuencia de respuestas para la dimensión Desarrollo Humano	62
Figura 6 Gráfico de resultados de respuestas del docente	64
Figura 7 Gráfico resultado ítem 1	67
Figura 8 Gráfico resultado ítem 2	69
Figura 9 Gráfico resultado ítem 3	70
Figura 10 Gráfico resultado ítem 4	71
Figura 11 Gráfico resultado ítem 5	72
Figura 12 Gráfico resultado ítem 6	73
Figura 13 Gráfico resultado ítem 7	74
Figura 14 Gráfico resultado ítem 8	75
Figura 15 Gráfico resultado ítem 9	76
Figura 16 Gráfico resultado ítem 10	77
Figura 17 Gráfico resultado ítem 11	78
Figura 18 Gráfico de resultados pretest para la capacidad	79
Figura 19 Gráfico de resultados pretest para la capacidad	81

Figura 20 Gráfico de resultados pretest para la capacidad	83
Figura 21 Gráfico de resultados pretest para la capacidad	85
Figura 22 Gráfico de Resultados postest para la Capacidad.....	88
Figura 23 Gráfico de Resultados postest para la Capacidad.....	90
Figura 24 Gráfico de Resultados postest para la Capacidad.....	92
Figura 25 Gráfico de Resultados postest para la Capacidad.....	95

INTRODUCCIÓN

En el panorama educativo contemporáneo, la implementación de actividades lúdicas se posiciona como un pilar fundamental en el fomento, así como en la solidificación de la lectoescritura, particularmente en el área de Comunicación. Esta aproximación pedagógica adquiere una relevancia destacada entre los estudiantes jóvenes, donde el juego y la interacción directa facilitan la adquisición de habilidades lingüísticas fundamentales. Específicamente, en el segundo grado de la I.E.P. San Antonio de Padua School en Arequipa, durante el año 2022, la integración de estrategias lúdicas en el proceso educativo se presenta como un medio innovador reforzando las capacidades de lectura y escritura.

La lectoescritura, siendo un pilar crucial en el progreso académico y humano de los alumnos, requiere de métodos que no solo capten su interés, sino que también promuevan una participación activa y significativa. En este contexto, los juegos educativos y actividades interactivas representan una oportunidad para abordar los desafíos que implica el aprender a leer y escribir de forma más dinámica y atractiva para los escolares.

Conscientes sobre la trascendencia de tales habilidades en el aprovechamiento íntegro de los alumnos de segundo grado, este estudio busca explorar el impacto de las actividades lúdicas en la consolidación de la lectoescritura en el área de Comunicación en la I.E.P. San Antonio de Padua School, Arequipa, durante el año 2022. A través de este enfoque, se pretende no solo mejorar las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes, sino también fomentar un ambiente de aprendizaje que valore el juego como un recurso educativo esencial.

La investigación se estructurará en los capítulos que siguen:

- **Capítulo I:** Presentación detallada del problema de investigación, justificando la necesidad de integrar actividades de ludificación para aprender a leer y escribir.
- **Capítulo II:** Revisión de la literatura relacionada con las estrategias lúdicas en la educación, antecedentes de investigaciones similares y marco teórico que sustenta la importancia de la lectoescritura en el desarrollo educativo.
- **Capítulo III:** Descripción de la metodología utilizada para investigar eficacia de las actividades lúdicas para aprender a leer y escribir, incluidas para ello la técnica e instrumentos de recogida de información.
- **Capítulo IV:** Análisis de los resultados obtenidos a partir de la implementación de actividades lúdicas, mostrando cómo estas han influenciado en la mejora de la capacidad lectora y escritora de los alumnos.
- **Capítulo V:** Conclusiones y recomendaciones derivadas del estudio, enfocadas en cómo las actividades lúdicas pueden ser incorporadas eficazmente en el currículo de Comunicación para optimizar el aprendizaje de la lectoescritura.

Este estudio aspira a contribuir al conocimiento y práctica pedagógica en el área de Comunicación, ofreciendo evidencia sobre la eficacia de las actividades lúdicas como medio para enriquecer el aprendizaje de la lectura y la escritura en alumnos de segundo grado, y proponiendo caminos para su implementación efectiva.

GENERALIDADES

Título del trabajo de investigación

Actividades lúdicas para consolidar la lectoescritura en el área de Comunicación en los estudiantes del 2° grado de la I.E.P. San Antonio de Padua School Arequipa 2022.

Autores

Choque Colque, Héctor Franz

Huaracallo Quispe, Diana Carolina

Asesor(a)

Dra. Zulvi Madeleine Torres Ramos

Línea de investigación

Enseñanza Aprendizaje.

Localidad/Institución donde se realizará el trabajo de investigación

I.E.P. San Antonio de Padua School Arequipa, en el distrito de Cerro Colorado, provincia de Arequipa, Región de Arequipa.

Duración

La tesis tiene de duración de 1 año.

Capítulo I

Plan de Investigación

1.1. El Problema de Investigación

Actividades lúdicas para consolidar la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2° grado de la I.E.P. San Antonio de Padua School Arequipa, 2022.

1.2. Planteamiento del Problema

A nivel mundial, en Canadá (2021), se identificaron problemas significativos en el proceso de alfabetización de niños inmigrantes que ingresan al sistema educativo sin un dominio suficiente del inglés o francés. Un estudio de la Universidad de Toronto implementó un programa de enseñanza bilingüe que utilizó actividades lúdicas y materiales visuales para facilitar la adquisición de habilidades de lectura y escritura. Los resultados mostraron una mejora notable en la alfabetización de los estudiantes, lo que subraya la importancia de adaptar los currículos a las necesidades de los estudiantes inmigrantes. Según indican los autores Volante & Lara.

A nivel latinoamericano Ecuador (2020), se discuten los problemas de lectura y escritura que experimentan los alumnos de segundo grado de la Institución educativa de Archidona, provincia de Napo. Aun así, los educadores desconocen justamente este procedimiento de comprensión lectora en secundaria y su aplicación permitiría entonces que la enseñanza en el aula sea exitosa y que el aprendizaje no se vea obstaculizado. El enfoque científico de la fonética puede utilizarse en los distintos niveles o subniveles de la enseñanza general fundamental, así como particularmente en la primaria, siempre que el alumno obtenga el código de letras y números, a través de una serie de técnicas que garantizan que el niño pueda realizar fácilmente la codificación y decodificación. Según Caisaguano en la revista provincial científico-educativa Granma.

A nivel nacional, en Puno (2022), el problema de la lectoescritura en los estudiantes de primaria está estrechamente relacionado con la falta de involucramiento familiar en el proceso educativo. Muchos padres, debido a sus ocupaciones o a la falta de educación formal, no pueden apoyar adecuadamente a sus hijos en el aprendizaje de la lectura y la escritura, lo cual afecta el rendimiento académico de los estudiantes. En la investigación realizada en instituciones educativas rurales de Puno, se observó que la falta de estrategias metodológicas adecuadas por parte de los docentes y la ausencia de un entorno familiar favorable dificultan el desarrollo de habilidades básicas como la conciencia fonológica, lo que impacta negativamente en el aprendizaje de la lectoescritura. Esta situación refleja la necesidad de implementar programas de formación tanto para los padres como para los docentes, que promuevan el aprendizaje en casa y en el aula, generando un enfoque integral para mejorar el rendimiento de los estudiantes. Según el INEI en la Encuesta Nacional de Lectura (ENL).

A nivel regional en Arequipa (2023), el aumento de dificultades en la comprensión lectora entre los estudiantes de primaria se ha convertido en una preocupación importante para las autoridades educativas. Según la Evaluación PISA 2022, solo 2 de cada 10 estudiantes comprenden lo que leen, lo que refleja la crisis educativa en la región. Este problema se ve agravado por el impacto del trabajo remoto durante la pandemia y el uso de textos complicados. Para abordar esta problemática, se propone integrar actividades lúdicas que incentiven la lectura, tal como se sugiere en el marco del estudio sobre actividades lúdicas y lectoescritura. Según indica Benegas en su informe periodístico.

En tal sentido, se ha considerado que los niños de segundo grado del colegio San Antonio de Padua, cerca de Arequipa, tienen dificultades con el reconocimiento de letras,

la comprensión lectora y la correlación de palabras con imágenes, lo que repercute en las funciones cognitivas y para consolidar la capacidad de leer y escribir.

Dado que los estudiantes reciben regularmente tareas para casa que no se completan y que pocos padres acuden al centro interesados en el progreso educativo de sus propios hijos, esta problemática es debido sobre todo a la ausencia de las participaciones de los padres en la educación de sus hijos.

Además, para consolidación de la lectoescritura muchas veces se emplean estrategias poco atractivas o significativas para los estudiantes, el espacio del aula dificulta el interés y la concentración de los (las) niños(as) en sus procesos de aprendizaje, como se observa en su bajo progreso académico.

El código alfabético debe ser aprendido por los alumnos. Aprender a leer y escribir permite a los individuos expresarse, mejorar su pensamiento, adquirir nuevas habilidades y acceder a muchos campos del conocimiento (Minedu, 2021). En consecuencia, la lectoescritura es el proceso mediante el cual los individuos se comunican, donde las ideas o conceptos se comunican de forma oral o escrita, e interviene considerablemente en el progreso escolar y el aprendizaje de los niños, permitiéndoles leer y escribir con precisión.

1.2.1. Formulación del problema

¿Cómo incide las actividades lúdicas en la consolidación de la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P. San Antonio de Padua School, Arequipa - 2022?

a). Problema General

¿Cómo las actividades lúdicas consolidan la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P. San Antonio de Padua School Arequipa, 2022?

b). Problemas específicos

¿Cómo los juegos educativos consolidan la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P. San Antonio de Padua School Arequipa, 2022?

¿Cómo las destrezas consolidan la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P. San Antonio de Padua School Arequipa, 2022?

¿Cómo los aprendizajes significativos consolidan la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P. San Antonio de Padua School Arequipa, 2022?

¿Cómo el desarrollo humano consolida la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P. San Antonio de Padua School Arequipa, 2022?

1.3. Justificación del Problema

Este estudio tiene como finalidad identificar las necesidades y los problemas a los que se ha de hacer frente los alumnos del colegio San Antonio de Padua de Arequipa en el año 2022, examinando el uso de actividades lúdicas en la didáctica de la lecto-escritura.

La emergencia que pretende atender el presente estudio radica en que los alumnos están dando indicios de un lento aprendizaje en las competencias que la lecto-escritura, reflejándose en las bajas calificaciones que vienen teniendo, estas dificultades no solo afectan su progreso expresivo y lingüístico, sino también su desarrollo educativo futuro.

La investigación, dado su planteamiento metodológico, se encuentra que es viable, ya que existen facilidades por parte del centro educativo y por otro lado el financiamiento está al alcance del tesista.

La presente investigación beneficiará principalmente a los alumnos, ya que de los resultados se obtendrá información que nos dará un panorama de cómo se está dando su aprendizaje en lecto-escritura al momento de utilizar métodos lúdicos de enseñanza. Del mismo modo, tanto el colegio como los padres serán beneficiados al tener mejores resultados de enseñanza y aprendizaje.

La metodología que se emplea en la presente tesis utiliza técnicas de medición de enfoque cuantitativo validados y especificados a la realidad de los centros educativos arequipeños. Por lo que, se está dando un aporte a futuras investigaciones que requieran de utilizar los instrumentos validados. Por último, de forma personal, la tesis va a permitir al estudiante avanzar profesionalmente tanto mediante la aplicación de la información que ha aprendido durante sus estudios como mediante la sustentación de su tesis.

1.4. Delimitación

- **Tema:** Actividades lúdicas para consolidar la lectoescritura en el área de comunicación en Arequipa, 2022.
- **Problemática:** ¿Cómo incide las actividades lúdicas en la consolidación de la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2º grado de primaria de la I.E.P. San Antonio de Padua School Arequipa, 2022?

- **Población de estudio:** Los estudiantes de 2° grado de primaria.
- **Lugar de estudio:** I.E.P. San Antonio de Padua School, distrito de Cerro Colorado, provincia de Arequipa, región Arequipa.
- **Duración de la investigación:** 1 año

1.5. Objetivos de la Investigación

a). Objetivo general

Identificar las actividades lúdicas que consolidan la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P. San Antonio de Padua School Arequipa, 2022.

b). Objetivos específicos

Determinar los juegos educativos que consolidan la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P San Antonio de Padua School Arequipa, 2022.

Determinar las destrezas que consolidan la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P. San Antonio de Padua School Arequipa,2022.

Determinar los aprendizajes significativos que consolidan la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P San Antonio de Padua School Arequipa, 2022.

Determinar el desarrollo humano que consolida la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P San Antonio de Padua School Arequipa, 2022.

1.6. Hipótesis de Investigación

1.6.1. Hipótesis General

Los alumnos del segundo grado del colegio San Antonio de Padua de Arequipa consolidarán la lectoescritura en el campo de la comunicación de manera mucho más efectiva al realizar actividades lúdicas educativas, 2022

1.6.2. Hipótesis Específicas

Existe una relación positiva entre el uso de juegos educativos y la consolidación de la lectoescritura en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P San Antonio de Padua School Arequipa, 2022.

La adquisición de destrezas específicas correlaciona con una mayor consolidación de la lectoescritura en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P. San Antonio de Padua School Arequipa, 2022.

La participación en aprendizajes significativos se asocia con una mejora en la consolidación de la lectoescritura en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P San Antonio de Padua School Arequipa, 2022.

El desarrollo humano integral contribuye a fortalecer la lectoescritura en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P San Antonio de Padua School Arequipa, 2022.

1.7. Variables de Investigación

Variable 1: Actividades Lúdicas

Variable 2: Lectoescritura

1.7.1. Operacionalización de las variables

Para facilitar la investigación, se ha diseñado una matriz de operacionalización que define y organiza las variables estudiadas conceptual y operacionalmente, incluyendo sus dimensiones y los indicadores para medirlas, presentados de manera clara en la matriz (ver Tabla 1).

Tabla 1*Matriz de Operacionalización de variables*

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Subdimensiones	Indicadores
Actividad es Lúdicas	Las actividades lúdicas son un aliado eficaz para fomentar el aprendizaje profundo. Ser lúdico es disfrutar de la vida y apreciar lo que ocurre viéndolo como una fuente de realización física, espiritual o mental. (Borja, 2021).	Se evaluarán mediante la observación de su impacto en el aprendizaje y la motivación de los estudiantes, utilizando encuestas, evaluaciones de rendimiento y observaciones directas en entornos educativos que implementen	Juegos Educativos Destrezas Aprendizaje Significativo Desarrollo Humano	- Lógicos de regla y estratégicos. - Capacidad, aptitud y conocimiento. - Habilidades, competencias y estrategias. - Cognitivo social y personal.	Utilizar juegos didácticos Juegos con reglas en grados de dificultad. Juegos con variado contenido educativo. Juegos en equipo

	juegos y actividades recreativas.		
La lectoescritura es la facultad que permite la lectura y la escritura correctas. Sirve para comprender textos utilizando un sistema alfabético y para modelar el lenguaje, así como para hacer que sea permanente y alcanzable sin limitaciones. La alfabetización es la	Se medirá con pruebas estandarizadas que examinan comprensión lectora, fluidez y habilidades de escritura, junto con encuestas para evaluar prácticas de lectura y escritura, proporcionando un seguimiento del progreso individual.	Se comunica oralmente en su lengua materna	<ul style="list-style-type: none"> - Extrae información de un texto hablado. - Deduce y comprende el significado detrás de un texto oral. - Estructura y expone ideas de manera coherente y unida. - Emplea gestos y elementos paraverbales de manera táctica. - Se comunica de forma táctica con diversos interlocutores. - Reflexiona y critica la estructura, el contenido y el contexto de un texto oral.
Lectoescritura			<ul style="list-style-type: none"> Entiende la clase dada de forma verbal. Hace comparaciones de forma oral con sus compañeros. Puede realizar un relato verbal

unión de dos procesos estrechamente	Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	<ul style="list-style-type: none"> - Extrae información de un texto escrito. - Deduce y comprende el significado detrás de un texto escrito. - Reflexiona y critica la estructura, el contenido y el contexto de un texto escrito. - Adapta el texto a la situación comunicativa. - Organiza y desarrolla ideas de manera coherente y unida. - Aplica correctamente las normas del lenguaje escrito. - Reflexiona y critica la estructura, el contenido y el contexto de un texto escrito. 	<p>Une con una línea el dibujo correcto.</p> <p>Marca con una “X” la respuesta correcta.</p> <p>Lee cuentos cortos y contesta las preguntas correctamente.</p> <p>Deduce de acuerdo a la enseñanza del texto</p> <p>Describe a su animal favorito.</p> <p>Escribe tres características de tu animal favorito.</p> <p>Escribe un texto en el cual describas cómo es tu animal favorito.</p>
relacionados, la lectura y la escritura (Salazar, 2019).	Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.		

Capítulo II

Marco Teórico

2.1. Antecedentes de la investigación

2.1.1. Internacionales

Castillo & Polo (2021). En su tesis que titula “Uso de la plataforma en línea blog, como tácticas pedagógicas atractivas para que se mejoren las capacidades de leer y escribir de los alumnos de quinto grado del Colegio Tajamar de Soledad Atlántico”. Cuyo objetivo fue mejorar las destrezas en la lectoescritura para quinto grado utilizando tácticas didácticas y entretenidas. Se empleó como metodología en esta investigación un enfoque cualitativo con un nivel descriptivo, empleando herramientas en los blogs para implementar estrategias lúdicas didácticas, el proceso de aprendizaje se ve favorecido por la inclusión de una secuencia de actividades que hacen hincapié en la implicación del alumno, al tiempo que le ofrecen motivación, interés, conocimientos y ayuda; se trabajó en una población y muestra fue de 26 estudiantes entre 9 y 11 años a los cuales se le aplicó el procedimiento metodológico. Los resultados muestran que se ha comprobado que el uso de herramientas digitales mejora las actividades de escritura y lectura. Del mismo modo que demostró que la utilidad de las tecnologías de comunicación e información facilitan el uso adecuado de las mayúsculas, así como la puntuación de las frases, además de la sintaxis adecuada de las oraciones, el uso de las pronunciaciones, además de los signos de exclamación y puntuación, esto sucede cuando los alumnos, familiarizados con las herramientas, son capaces de localizar temas de su interés, trabajando así para mejorar las habilidades de comprensión y producción textual.

Román, Rodríguez, y Muñoz (2021). En su tesis titulada “La lúdica como estrategia para el aprendizaje significativo de la lectura y la escritura”. Tuvo por objetivo

realizar tácticas claras basadas con el juego y las representaciones (teatro, danza, música, literatura, juegos) es motivador con alcance significativo. La metodología utilizada es de índole cualitativa y se basa en el nivel aplicado, integrando la didáctica del aula con estrategias lúdicas propuestas; se trabajó en una población y muestra de 15 estudiantes entre 6 y 8 años edad. Los resultados afirman que el progreso integral del niño está afectado positivamente por el juego en todas sus múltiples formas, incluyendo, pero no limitándose a las artes escénicas, las artes visuales, las artes literarias y los juegos, que aportan y potencian los aspectos formativos e integrales del niño, especialmente si se abordan a partir de los tempranos años y grados de escolarización, puesto que dicha estrategia favorece y potencia el conjunto de capacidades, actitudes y aptitudes.

Miranda (2021). En su tesis que titula “Asesoramiento del director y su aptitud para instruir a los alumnos en el uso de técnicas divertidas para cuestiones aritméticas en la red los Celajes, distrito de Talavera-Apurímac”. Su objetivo principal era crear técnicas para promover y comprender la lectura en estudiantes de primaria por medio del uso de despliegue de actividades lúdicas. Este estudio se realizó con un grupo de 77 estudiantes de primaria utilizando un enfoque cualitativo de investigación-acción, para ello se realizó un plan de acción que desarrolle las actividades lúdicas y posteriormente realizar una evaluación acorde a la estrategia propuesta; se utilizó como instrumento fichas observación y la encuesta. Los hallazgos dan pie a concluir que la lúdica es un proceso muy importante en el aprendizaje y sus procesos, en especial para alumnos de poca edad como los que se ha estudiado en la muestra y que este proceso de implementación siempre debe de contar con un acompañamiento en el llenado de las encuestas.

Anaya (2021). En su investigación titulada "La lúdica como estrategia para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de primaria en el Colegio El Roble,

Bogotá", el objetivo fue evaluar el impacto de actividades lúdicas en la comprensión lectora de estudiantes de tercer grado. La metodología empleada fue cualitativa, utilizando observación y pruebas de comprensión lectora. El estudio involucró a una muestra de 32 estudiantes entre 8 y 9 años. Los resultados indicaron que el 75% de los estudiantes mejoraron en su capacidad para analizar y comprender textos narrativos después de participar en juegos de roles y dinámicas grupales. Además, se observó una mayor motivación hacia la lectura y el trabajo en equipo como resultado del enfoque lúdico.

Delgado (2023). En su tesis titulada "El juego como herramienta pedagógica para el aprendizaje de la escritura en estudiantes de primaria", se investigó el efecto de las actividades lúdicas en el aprendizaje de la escritura en niños de primer grado. El estudio empleó un enfoque mixto, con un diseño pre-experimental, y se trabajó con una muestra de 20 estudiantes de 6 a 7 años. Los resultados demostraron que el 85% de los estudiantes mostró una mejora en la organización de ideas y en la redacción de textos simples tras la implementación de juegos educativos centrados en la escritura. Se concluyó que el uso de juegos motiva a los estudiantes y facilita la adquisición de habilidades de escritura desde edades tempranas.

2.1.2. Nacionales

Díaz (2021). En su tesis titulada "Calidad de la concepción de la alfabetización y la escritura, según una investigación realizada con alumnos de primer grado de una escuela primaria rural de Lambayeque". Este estudio tuvo como objeto fundamental evaluar el grado de conceptualización en competencias de lectura y de escritura de los estudiantes de primer grado de una escuela rural de Lambayeque, Chiclayo. Se elaboró un instrumento para medir el grado de conceptualización en lectura y escritura, y se

estableció su validez y confiabilidad mediante la técnica de juicio de experto y el coeficiente V de Aiken. Se empleó la técnica de Kuder-Richardson para determinar su grado de fiabilidad: $20 = 5,37$. Por tanto, se trata de un estudio cuantitativo descriptivo con un diseño directo el número de población está formada por 15 niños de entre 6 y 7 años, elegidos por conveniencia, que utilizaron el instrumento para evaluar sus capacidades de lectura y escritura. Los datos se analizaron mediante porcentajes e indicadores de tendencia central. Los resultados demuestran que los menores no pueden escribir y leer de la misma manera porque emplean una ordenación espacial lineal al escribir, aunque no controlan la extensión de letras que utilizan, se descubrió que el 53% de los niños son pre-silábicos. Y que los niveles silábico y alfabético representan el 47% del total. En consecuencia, aunque están a punto de terminar el primer grado y deberían haber aprendido a leer y escribir de forma tradicional, la mayoría de los alumnos son analfabetos.

Apaza (2022). En su tesis titulada "El uso de juegos didácticos como herramienta para la mejora de la comprensión lectora y producción textual en estudiantes de inicial", el objetivo fue analizar el impacto que tiene la implementación de juegos educativos en la adquisición de habilidades de lectoescritura. Se utilizó una metodología cuantitativa con un enfoque cuasi-experimental, aplicando pretest y postest para medir el nivel de comprensión y producción textual de una muestra de 30 estudiantes de 9 a 10 años. Los resultados mostraron un avance significativo en la capacidad de los estudiantes para organizar ideas, redactar textos coherentes y mejorar su comprensión lectora tras la aplicación de actividades lúdicas. Además, se observó que el 76% de los estudiantes mostraron mayor motivación hacia la lectura y escritura, lo que favoreció la construcción de un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo.

Álvarez (2023). En su investigación titulada "Estrategias lúdicas para mejorar la lectoescritura en estudiantes de segundo grado en la I.E. Jesús Nazareno, Huancavelica", el objetivo fue implementar actividades basadas en juegos interactivos para fomentar el desarrollo de la lectoescritura en alumnos de segundo grado. Se utilizó un enfoque cualitativo con un diseño de investigación-acción participativa, en una muestra de 20 estudiantes de 7 a 8 años. Las actividades incluyeron juegos de mesa, actividades teatrales y dinámicas grupales centradas en la comprensión de textos y la producción escrita. Los resultados indicaron que, tras la implementación de estas actividades, el 85% de los estudiantes mejoraron significativamente en su capacidad de interpretar textos y expresar ideas de manera escrita, lo que demuestra la efectividad de las estrategias lúdicas en el fortalecimiento de habilidades lectoescritoras a temprana edad.

Vazquez & Pérez (2020). En su investigación titulada " Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria ", el objetivo fue analizar el efecto de las actividades recreativas en el proceso de adquisición de la escritura en niños de 6 a 7 años. La metodología empleada fue cualitativa, con un diseño de investigación-acción, donde se aplicaron dinámicas lúdicas, como juegos de palabras, canciones y actividades manuales a una muestra de 22 estudiantes. Los resultados indicaron una mejora significativa en la capacidad de los estudiantes para escribir oraciones coherentes y utilizar adecuadamente la gramática, con un 78% de avance en comparación con las evaluaciones iniciales. Además, se observó que las actividades lúdicas fomentaron un mayor interés en el aprendizaje de la escritura.

Ramos (2021). En su tesis titulada " El juego al aire libre y su relación con el aprendizaje en el área de Matemática en niños de cinco años de la I.E. I. 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea ", se planteó como objetivo mejorar la lectoescritura mediante

el uso de juegos interactivos. Se adoptó un enfoque cuantitativo con diseño pre-experimental, donde participaron 28 estudiantes de 7 a 8 años. Los datos se recolectaron a través de pruebas de lectoescritura antes y después de la intervención. Los resultados indicaron que el 82% de los estudiantes mejoraron significativamente en la habilidad para comprender e interpretar textos, así como en la escritura de oraciones coherentes. La investigación concluyó que el uso de juegos interactivos motiva a los estudiantes a participar activamente y facilita el desarrollo de sus competencias comunicativas.

2.1.3. Locales

Quispe (2020). En su estudio titulado “La comprensión lectora y la conciencia fónica que se imparten a estudiantes de 1° de primaria.”. Este estudio tuvo como objeto encontrar la vinculación entre el conocimiento de la fonémica y el desarrollo de la lectoescritura en escolares de 1° de primaria matriculados en un colegio del distrito de Miraflores, en Arequipa. Se utilizó la siguiente metodología, es decir, se contó con la utilización de una técnica e instrumento cuestionarios para llegar a una resolución de un tema de estudio, se empleó un enfoque cuantitativo, descriptivo-correlacional, no experimental, transeccional y correlacional. 42 alumnos de primer grado A y B de ambos sexos constituyeron la población, con una muestra que fue la misma para ambos grupos, ya que fue muestreo censal. Los resultados muestran una conexión positiva sustancial entre el conocimiento fonológico y el aprender a leer y escribir de 0,847. Por lo tanto, la tesis llega a de que hay una relación significativa sobre la capacidad fonológica y la adquisición de la lectoescritura en niños de primer grado de educación básica de una escuela ubicada en el barrio Miraflores de Arequipa.

Apaza (2022). En su estudio titulado “utilización de la técnica mixta en los niños del I.E.P. Karol Jozef Wojtyla y los niveles de competencia en lectura y escritura 2022

en Arequipa". Para lograr avances sustanciales en torno a la enseñanza de la lecto-escritura capacidad de comprensión, el método mixto multilateral se complementó con técnicas didácticas. El objetivo fue cuantificar el nivel de lectoescritura de los niños mediante una prueba previa para evaluar su nivel y, a continuación, se utilizaron los mismos instrumentos para evaluar el nivel tras la aplicación del método mixto multilateral. Para ello, se utilizó un método de enfoque con estructura cuantitativa y diseño no experimental, sobre una población de 75 niños del centro educativo y una muestra de 18 niños de la escuela cuestionada. La hipótesis del estudio se acepta cuando los datos muestran que la T de los participantes se calculó con un valor observado de 14,138, que es superior a su valor crítico, y produjo 1,932 con una fiabilidad del 95%. El estudio llegó a la conclusión de que, antes de utilizar el método descriptivo multilateral, la competencia en lectura y escritura de los alumnos del I.E. Karol Jozef Wojtyla-Arequipa era de baja a muy baja. Las causas de esto son muy variadas, pero las más frecuentes son los malos hábitos de lectura, y la ausencia de la participación de los progenitores y otras. Sin embargo, la calificación tanto de la lectura como de la escritura mejoró significativamente después de utilizar las lecciones educativas con la técnica mixta global.

Gutiérrez & Sánchez (2022). En su tesis titulada "Las actividades lúdicas como mediadoras del desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado en la Institución Educativa Santa Rosa, Arequipa", el objetivo fue determinar cómo la implementación de juegos educativos mejora la comprensión lectora en estudiantes de 8 a 9 años. Se utilizó un enfoque mixto con un diseño pre-experimental, aplicando instrumentos como pruebas de comprensión lectora y observaciones participativas en una muestra de 25 estudiantes. Los resultados mostraron que el 80% de los estudiantes lograron una mejor comprensión de textos narrativos y expositivos después de la

intervención, destacando la importancia de los juegos como estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades lectoras, especialmente en estudiantes de los primeros grados de educación primaria.

Vega & Quispe (2022). En su investigación titulada "Las actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de segundo grado de la I.E. José Carlos Mariátegui, Camaná", el objetivo fue mejorar las habilidades de lectoescritura mediante la implementación de juegos educativos en una población de 20 estudiantes de segundo grado. Se utilizó una metodología cualitativa con un enfoque de investigación-acción, aplicando pretest y postest para medir el nivel de desarrollo de las habilidades de lectura y escritura. Los resultados demostraron que el 78% de los estudiantes mejoraron significativamente su capacidad para interpretar textos y organizar sus ideas al escribir, después de la aplicación de las estrategias lúdicas. Se concluyó que las actividades lúdicas resultaron efectivas para fomentar el interés y la motivación en el proceso de aprendizaje de la lectoescritura.

Huamán & Flores (2023). En su tesis titulada "Impacto de los juegos didácticos en el desarrollo de la escritura en estudiantes de primer grado de la I.E. Julio César Tello, Paucarpata, Arequipa", el propósito fue analizar cómo los juegos didácticos influyen en el aprendizaje de la escritura en 25 estudiantes de primer grado. El estudio se desarrolló bajo un enfoque mixto, con un diseño pre-experimental, empleando dinámicas grupales y juegos de palabras como herramientas pedagógicas. Los resultados revelaron una mejora del 80% en la capacidad de los estudiantes para escribir oraciones coherentes y estructuradas, así como un mayor interés por la escritura tras la implementación de las actividades lúdicas. El estudio concluye que el uso de juegos didácticos no solo mejora

las habilidades de escritura, sino que también fomenta la creatividad y participación activa en el aula.

2.2. Marco teórico – científico

2.2.1. *Fundamentos de la Lectoescritura*

La lectoescritura es un proceso complejo y fundamental en la formación educativa de los individuos, que implica no solo la decodificación de símbolos para leer y escribir, sino también la comprensión, interpretación y producción de textos. Este proceso es fundamental para lograr el rendimiento académico y la participación activa en la vida social.

2.2.1.1. La lectoescritura en la educación primaria

La lectoescritura se define como la habilidad para leer y escribir de manera efectiva, siendo una herramienta crucial para aprender en todos los ámbitos del saber. Según Ferreiro y Teberosky (1982), la adquisición de la lectoescritura en la infancia temprana sienta la base del progreso cognitivo y lingüístico posterior. La educación primaria, por tanto, juega un papel vital en fomentar estas habilidades, preparando a los estudiantes para un aprendizaje autónomo y crítico a lo largo de su vida.

2.2.1.2. Procesos cognitivos involucrados en la adquisición de la lectoescritura

Los procesos cognitivos en la lectoescritura incluyen la percepción, el reconocimiento de palabras, la comprensión lectora, y la producción escrita. Perfetti (1985) argumenta que la eficiencia en la lectoescritura depende de la capacidad para integrar estos procesos cognitivos de manera fluida y automática. La comprensión lectora, en particular, requiere de habilidades más allá del simple reconocimiento de palabras,

implicando la integración de conocimientos previos, inferencias y la capacidad crítica para interpretar y reflexionar sobre el texto.

2.2.1.3. Fases del desarrollo de la lectoescritura en niños

El desarrollo de la lectoescritura en niños de segundo grado se puede dividir en varias etapas, desde el reconocimiento de letras y sonidos hasta la lectura y escritura fluidas. Goodman y Goodman (1979) describen este proceso como un continuum que va desde la decodificación inicial hasta la lectura comprensiva y la producción de textos coherentes y creativos. En esta etapa, es crucial fomentar un entorno rico en estímulos lingüísticos y oportunidades para practicar estas habilidades en contextos significativos.

La relevancia de la lecto-escritura en la educación primaria radica no solo en su importancia para el éxito académico, sino también en su repercusión desde el punto de vista socioemocional de los estudiantes. La habilidad para leer y escribir de manera competente abre puertas a nuevos medios de expresión, comunicaciones y acceso a la información, fundamentales para la participación activa en la sociedad.

2.2.2. Teorías del Aprendizaje aplicadas a la Lectoescritura

La enseñanza de la lectoescritura ha sido influenciada por diversas teorías del aprendizaje, las cuales proporcionan marcos teóricos para entender cómo los estudiantes adquieren estas habilidades fundamentales. Estas teorías ofrecen perspectivas distintas sobre los procesos cognitivos y sociales que faciliten el aprender a leer y escribir.

2.2.2.1. Constructivismo y aprendizaje significativo en la enseñanza de la lectoescritura.

El constructivismo, propuesto por Piaget y más tarde ampliado por Bruner, sugiere que aprender implica un ejercicio continuo en el que los alumnos construyen nuevos

saberes a partir de sus vivencias anteriores. En el contexto de la lectoescritura, esto implica que los estudiantes aprenden mejor cuando se les permite explorar, descubrir y formar su entendimiento de los textos a través de la interacción con materiales de lectura y escritura que son significativos para ellos. Vygotsky (1978), con su teoría sociocultural, añade que el aprendizaje es profundamente social y que la interacción con adultos más competentes y pares facilita la zona de desarrollo próximo (ZDP), permitiendo a los escolares llegar a niveles más altos de comprensión y habilidad en la lectoescritura.

2.2.2.2. Teoría sociocultural de Vygotsky: El papel del entorno social y las herramientas culturales.

Vygotsky (1978) destaca cómo la lengua y las herramientas culturales son importantes para el crecimiento cognitivo y cómo el aprendizaje tiene lugar a base de interacciones sociales. En la enseñanza de la lectoescritura, esto se traduce en la importancia de crear entornos de aprendizaje ricos en lenguaje, en que alumnos puedan interactuar con sus maestros y compañeros en actividades de lecto-escritura. Esta perspectiva subraya la relevancia de las discusiones en grupo, el trabajo colaborativo y el uso de textos que reflejen las experiencias culturales de los estudiantes para facilitar un aprendizaje más profundo y significativo de la lectoescritura.

2.2.2.3. Teorías del aprendizaje basado en juegos.

El aprendizaje a base de juegos destaca el valor del juego como una estrategia pedagógica para el desarrollo de habilidades de lectoescritura. Según esta perspectiva, los juegos proporcionan un contexto motivador y atractivo que puede incrementar la participación de los estudiantes y facilitar el aprendizaje activo. Prensky (2001) y Gee (2003) argumentan que los juegos educativos pueden apoyar el desarrollo de habilidades de lectura y escritura al ofrecer prácticas repetitivas en un formato lúdico y desafiante,

permitiendo a los alumnos apliquen lo adquirido en diversos contextos significativos y recibir retroalimentación inmediata.

Estas teorías del aprendizaje, al aplicarse a la enseñanza de la lectoescritura, ofrecen un marco comprensivo para diseñar estrategias educativas que sean tanto efectivas como enriquecedoras. Al integrar estos enfoques, los educadores pueden fomentar un ambiente de aprendizaje que no solo mejore las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes, sino que también cultive su amor por el aprendizaje y la exploración del lenguaje.

2.2.3. Importancia de las Actividades Lúdicas en la Educación

Las actividades lúdicas se han reconocido cada vez más como elementos cruciales en los procesos educativos, no solo por su capacidad para hacer el aprendizaje más agradable, sino también por su efectividad en el desarrollo cognitivo, social y emocional de los estudiantes. Estas actividades, que incluyen juegos, dinámicas grupales, y tareas interactivas, se han integrado en el currículo educativo para fomentar un ambiente de aprendizaje estimulante y motivador.

2.2.3.1. Definición y clasificación de las actividades lúdicas.

Las actividades lúdicas están definidas como la práctica educativa que integran el juego y la diversión en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según Huizinga (1938), por juego se entiende una acción o actividad de carácter voluntario que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, conforme a normas de libre consentimiento, pero de carácter obligatorio absoluto, con un fin en sí mismo. En el contexto educativo, las actividades lúdicas se clasifican según su propósito y naturaleza, incluyendo juegos educativos, simulaciones, juegos de rol, y actividades interactivas que promueven la exploración y el descubrimiento.

2.2.3.2. Beneficios cognitivos, emocionales y sociales de las actividades lúdicas.

Los beneficios de integrar actividades lúdicas en la educación son amplios y bien documentados. Cognitivamente, estas actividades estimulan el desarrollo del pensamiento crítico, la resolución de problemas, y la creatividad (Piaget, 1962). Desde la perspectiva emocional, el juego promueve la autoestima, reduce la ansiedad y mejora la motivación y el entusiasmo por aprender (Vygotsky, 1978). Socialmente, las actividades lúdicas fomentan habilidades como la cooperación, el respeto por las reglas, y la capacidad para trabajar en equipo (Bandura, 1977). Estos beneficios son fundamentales para el desarrollo de los alumnos, capacitándolos tanto académicamente como individuos capaces de navegar y contribuir positivamente a la sociedad.

2.2.3.3. El juego como estrategia pedagógica para la motivación y el engagement en el aula.

El uso de actividades lúdicas como estrategia pedagógica tiene un impacto significativo en la motivación y el engagement de los estudiantes. Al incorporar elementos de juego en el aprendizaje, los educadores pueden captar la atención de los estudiantes y mantener su interés en el material de estudio. Malone (1981) sugiere que los juegos educativos son efectivos porque ofrecen desafíos ajustados al nivel de habilidad del estudiante, proporcionan retroalimentación inmediata y fomentan la sensación de control sobre el proceso de aprendizaje. Estos aspectos son esenciales para crear una experiencia de aprendizaje que sea tanto gratificante como efectiva, incentivando a los estudiantes a participar activamente y a asumir un rol más protagonista en su educación.

La integración de actividades lúdicas en la educación no solo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos futuros de manera creativa y colaborativa. Al fomentar un entorno de aprendizaje que valora la exploración, la interacción y el disfrute, las actividades lúdicas contribuyen significativamente al desarrollo de habilidades clave que serán valiosas a lo largo de la vida de los estudiantes.

2.2.4. Actividades Lúdicas en la Enseñanza de la Lectoescritura

La integración de actividades lúdicas en la enseñanza de la lectoescritura se ha identificado como una estrategia pedagógica efectiva, que no solo aumenta el interés y la motivación hacia el aprendizaje, sino que también contribuye al desarrollo cognitivo, lingüístico y social de los estudiantes (Roskos & Christie, 2000). Estas actividades, al hacer el proceso de aprendizaje más atractivo, apoyan un enfoque más holístico hacia el desarrollo de habilidades de lectura y escritura.

2.2.4.1. Tipos de actividades lúdicas aplicadas a la lectoescritura.

Existen múltiples formas de actividades lúdicas diseñadas para fomentar diferentes aspectos de la lectoescritura:

- Juegos de palabras: Son eficaces para mejorar el reconocimiento de palabras, la ortografía y el vocabulario. Sopas de letras, crucigramas y juegos de formación de palabras son ejemplos destacados (Campos, 2018).
- Narración de cuentos interactiva: Esta estrategia promueve la imaginación, la estructura narrativa y la cohesión textual, involucrando a los estudiantes en la creación de historias a través de juegos de roles y títeres (Wright, 2010).

- Lectura guiada con actividades de seguimiento: Fomenta la comprensión lectora y la expresión creativa mediante discusiones y actividades artísticas basadas en el texto leído (Fountas & Pinnell, 2001).
- Juegos de comprensión lectora: Desafían a los estudiantes a extraer información clave y hacer inferencias a través de cuestionarios interactivos y juegos de búsqueda del tesoro basados en la lectura (Paris & Paris, 2003).

2.2.4.2. Estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades lectoras y de escritura.

La implementación de estrategias lúdicas para el desarrollo de habilidades lectoras y de escritura en niños de primaria responde a la necesidad de ofrecer un aprendizaje que sea a la vez efectivo y atractivo para los estudiantes. Estas estrategias, fundamentadas en la investigación educativa, aprovechan el potencial del juego y la interacción para fomentar el desarrollo lingüístico y cognitivo.

Los niños en los primeros años de la primaria se benefician enormemente de actividades que integran el movimiento y los sentidos en el aprendizaje de la lectoescritura:

- Juegos de Alfabetización Física: Incorporar movimientos físicos en el aprendizaje de letras y sonidos puede aumentar la retención y el interés. Healey y Kamberelis (2004) destacan cómo actividades como las "cazas del alfabeto" pueden mejorar la conciencia fonética y la familiaridad con el alfabeto en un contexto lúdico y activo.
- Estaciones Sensoriales de Escritura: El uso de materiales como arena o espuma de afeitar para practicar la formación de letras apoya el desarrollo de la motricidad fina y ofrece una experiencia de aprendizaje

multisensorial. Según Tomlinson y McTighe (2006), estas actividades táctiles y visuales pueden hacer que el aprendizaje sea más accesible y memorable para los estudiantes jóvenes.

2.2.5. Área de comunicación

El principal objetivo del área de Comunicación es que los escolares adquieran competencias de comunicación que les permitan interactuar con los demás, entender y edificar su entorno, así como representar su espacio de forma realista o ficticia. Este progreso se produce mediante el uso del idioma, que es esencial para el desarrollo personal. Esto se debe a que el lenguaje ayuda a las personas a ser conscientes organizando y dando significado a sus experiencias y conocimientos. Los conocimientos adquiridos en el ámbito de la comunicación son clave para descubrir la realidad actual, adoptar una decisión con conocimiento de causa y actuar con integridad en las distintas situaciones de la vida (MINEDU, 2016).

2.2.5.1. Competencias segundo grado de primaria

2.2.5.1.1. Se comunica oralmente en su lengua materna

Según el (MINEDU, 2016) esta competencia conlleva la conjunción de la capacidad de:

- La obtención de informaciones a partir de textos orales.
- Inferir e interpretar informaciones de textos orales.
- Hace adaptación, organización, así como desarrollo de las ideas de manera cohesionada y con coherencia.
- Hace utilización de fuentes paraverbales y no verbales a través de estrategias.

- Hace interacción estratégica con diferentes interlocutores.
- Hace reflexiones y evaluaciones acerca de la forma, el contenido y los contextos de los textos orales.

2.2.5.2. Desempeños de segundo grado

Señala (MINEDU, 2016) al momento que el educando se comunique de forma oral en su idioma materno y alcance el nivel esperable del ciclo III, realiza desempeños tales a continuación:

- Extrae informaciones explícitas del texto oral, como información acerca de nombres (persona y personaje), actos, acontecimientos, localidades y circunstancias, utilizando léxico común.
- Identifica el asunto principal de los textos y su objetivo comunicativo, apoyándose en información frecuente del texto y en su propia experiencia.
- Infiere caracteres no explícitos de alguna persona, personaje, animal, objetos, eventos y lugares, o el sentido que adquieren las expresiones y palabras en función del contexto, así como la identificación de asociaciones lógicas, como las de causa-efecto y similitud-diferencia, basándose en informaciones explícitas proporcionada.
- Describe actuaciones concretas por parte de personas y personajes, vinculando elementos verbales y no verbales, a partir de la vivencia personal.
- Ajusta su discurso oral a situaciones comunicativas y a los oyentes, teniendo en cuenta el objetivo comunicativo, empleando elementos no verbales como gestos y movimientos, y basándose en su vivencia y el tipo de texto.

- Comunica oralmente ideas y emociones sobre un tema, aunque en ocasiones puede repetir información de forma innecesaria. Establece conexiones lógicas entre sus ideas (especialmente de adición, secuencia y causa) usando algunos conectores y empleando vocabulario común.
- Utiliza recursos no verbales (como gestos y movimientos) y paraverbales (como una pronunciación clara) para reforzar su mensaje en escenarios informales de comunicación.
- Participa en distintas conversaciones haciendo preguntas sobre temas de su interés, ofreciendo respuestas y comentarios pertinentes al tema, y emplea normas y modales de cortesía adecuados al contexto sociocultural.
- Expresa su opinión sobre personas, personajes y eventos de textos orales que escucha, fundamentando sus opiniones en el contexto y su propia experiencia.

2.2.5.2.1. Lee diversos tipos de textos en su lengua materna

Según el (MINEDU, 2016), el estudiante, al leer diferentes tipologías de escrituras en su lengua materna, reúne las competencias que se indican a continuación:

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

2.2.5.3. Desempeños de segundo grado

Afirma (MINEDU, 2016), el estudiante, al leer diferentes tipologías de escrituras en su lengua materna y alcanza el nivel previsto del ciclo III, presenta los siguientes desempeños indicados a continuación:

- Reconoce informaciones explícitas situadas en diferentes secciones del texto y la distingue de información similar (por ejemplo, diferencia los caracteres sobre dos personajes, selecciona entre dos hechos sobre un animal, etc.) en varios tipos de textos con una composición sencilla, que incluyan palabras e ilustraciones familiares. También determina la secuenciación de los textos que lee, como instrucciones, cuentos y noticias.
- Inferir caracteres no explícitos relativos a personajes, animales, objetos y lugares; interpretar el significado de las palabras basándose en el contexto y establecer comparativas; asimismo, identificar relaciones lógicas como causa-efecto, semejanza-diferencia y la relación entre la enseñanza y el propósito del texto a partir de la información explícita que proporciona el texto.
- Predice el contenido y el objetivo comunicativo del texto utilizando pistas como el título, ilustraciones, formato y frases clave encontradas en los textos que le son leídos o que lea por su cuenta.
- Describe la temática y la finalidad del texto que lee de forma autónoma, además de las relaciones entre los textos y las imágenes que los acompañan.
- Expresa su opinión sobre personas, personajes y eventos, indicando sus preferencias.
- Selecciona o selecciona textos basándose en sus experiencias, intereses y necesidad, lo que le permite meditar acerca del texto que está leyendo.

2.2.5.4. Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna

Según el (MINEDU, 2016) al escribir distintos tipos de textos en su lengua materna, el alumno reúne las capacidades que a continuación se exponen:

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

2.2.5.5. Desempeños de segundo grado

Según el (MINEDU, 2016), al escribir distintos tipos de textos en su lengua materna y alcanza el nivel esperado del ciclo III, realiza desempeños como los indicados a continuación:

- Ajusta su texto al contexto de la comunicación tomando en cuenta el objetivo comunicativo y a quién va dirigido. Utiliza su experiencia previa como base para su escritura.
- Redacta textos centrados en un tema específico. Organiza sus ideas en oraciones y las expande para proporcionar más detalles, aunque a veces puede repetir información sin necesidad. Conecta las ideas mediante relaciones como adición y secuencia, empleando ciertos conectores y utilizando un vocabulario común.
- Emplea recursos gramaticales y de puntuación, como el uso de mayúsculas y punto final, para clarificar el sentido de su texto. Utiliza estructuras retóricas para indicar el comienzo y el final en sus narrativas, y también crea rimas y juegos de palabras.

- Revisa el texto con la ayuda de un docente para asegurar que cumple con el propósito y es adecuado para el destinatario, que no contiene contradicciones que puedan afectar la coherencia de las ideas, y que el uso de conectores fomenta la cohesión del texto. Además, verifica la corrección del uso de recursos ortográficos y hace ajustes necesarios, como añadir mayúsculas donde falten, para mejorar su trabajo.

2.3. Definición de términos básicos

- **Lecto-escritura:** Acto realizado por los seres humanos para comunicarse mediante signos y símbolos (Montealegre y Forero, 2006).
- **Leer:** Acción realizada esencialmente por el ser humano con el fin de alcanzar los conocimientos (RAE, 2022).
- **Escribir:** Figura simbólica empleada por los seres humanos para preservar sus culturas y sus procesos comunicativos (Lomas, 2004).
- **Actividad Lúdica:** Crean un ambiente agradable y contribuyen al crecimiento de los niños al darles más oportunidades de expresión y realización en un entorno donde se entremezclan la diversión, la creatividad y el aprendizaje. (Garaigordobil, 1990).
- **Juegos Educativos:** Son juegos que, sin pretender ser la principal herramienta de aprendizaje, se usan en las estrategias educativas como elementos motivadores en el desarrollo de las cualidades cognitivas de los educandos. (Calle, 2010).
- **Destreza:** Se utiliza para describir facultad de cada persona para realizar con éxito un trabajo o una labor, normalmente relacionada con las profesiones físicas y manuales. (Lucea, 1999).

- **Aprendizaje Significativo:** Para aprender de forma significativa, el alumno debe conectar las nuevas informaciones con sus anteriores conocimientos, reorganizando y recreando ambos conocimientos en el proceso. (Ausubel, 1983).
- **Desarrollo Humano:** La idea de "desarrollo humano" se refiere a los ingredientes necesarios para que un individuo desarrolle sus características y su potencial. (Papalia, 2009).
- **Competencia:** La competencia se describe como la capacidad que posee una persona para integrar diversas habilidades con el objetivo de alcanzar una meta concreta en una situación específica, actuando adecuadamente y con principios éticos. El crecimiento de las competencias en los estudiantes es un proceso continuo, intencional y consciente, fomentado por los educadores y las estructuras y programas educativos (MINEDU, 2016).
- **Capacidades:** Las capacidades se entienden como los recursos que permiten actuar de forma competente. Estos recursos incluyen los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes emplean para manejar situaciones específicas (MINEDU, 2016).

Capítulo III

Marco Metodológico

3.1. Población y muestra

3.1.1. Población

De acuerdo con Rojas (2016), se define un grupo homogéneo de entidades o sujetos comunes que presentan similitudes, establecidos por una serie de criterios. En este contexto, la población se compone de la totalidad de estudiantes de la I.E.P. San Antonio de Padua School, sumando un total de 50 estudiantes.

3.1.2. Muestra

Sánchez, H. y Reyes, C. (2015) describen la muestra como el procedimiento de elección de un colectivo reducido de unidades (muestra) de un conjunto mayor (población), basándose en evaluaciones específicas que permiten generalizar los resultados del estudio. Para este estudio, se adoptó un enfoque de muestreo no probabilístico, seleccionando a 18 alumnos de 2º de primaria para conformar el muestreo.

3.2. Unidad de análisis

Las unidades para analizar hacen referencia al elemento más básico que será examinado en la investigación (Babbie, 2016). En este caso, dicha unidad corresponde a los escolares de 2º de primaria I.E.P. San Antonio De Padua.

3.3. Métodos de Investigación

El método utilizado para realizar esta investigación se basa en un enfoque cuantitativo, el cual es esencial para identificar y analizar las características singulares del contexto estudiado. Este método se fundamenta en un proceso inductivo, destacando por su capacidad

para derivar conclusiones generales aplicables en el ámbito educativo, según Hernández, Fernández & Baptista (2014).

3.3.1. Tipo de investigación

El tipo de investigación empleado es descriptivo, ya que se busca caracterizar de manera precisa el impacto de las actividades lúdicas en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura. Según Hernández, Fernández & Baptista (2014), la investigación descriptiva se utiliza cuando el objetivo es especificar propiedades, características y perfiles de personas o grupos, lo que permite conocer las variables involucradas sin modificarlas directamente. Este enfoque resulta adecuado para describir y evaluar la situación observada en los estudiantes.

3.3.2. Diseño de investigación

El diseño seleccionado para este análisis es experimental, tal como se describe en Hernández, Fernández & Baptista (2014). Se espera que, a través de este diseño, se pueda observar cómo la implementación de actividades lúdicas contribuye significativamente al fortalecimiento de habilidades leer y escribir en el ámbito de la comunicación, mediante sesiones de aprendizaje estructuradas.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.4.1. Técnica

En esta investigación se ha recurrido a la técnica de evaluación cuyo instrumento será la prueba diagnóstica del MINEDU - 2022, que será aplicado en un pre-test y pos-test que nos permitirá obtener la evidencia observacional (a lo largo del curso de aplicación de la estrategia lúdico-pedagógica previa a la prueba pre-test)

También se recurre a la técnica de observación directa (durante el proceso de implementación de la estrategia) y la ficha e observación (antes y después de la estrategia para

establecer su impacto) son los instrumentos de investigación sugeridos (Hernández, Fernández & Baptista, 2014).

A su vez se aplicará la técnica de la encuesta y el instrumento al cuestionario para los docentes, comprobando el uso de los juegos lúdicos para la lectoescritura.

3.4.1.1. Estrategia de intervención

Título de la actividad de aprendizaje: Aprendo a leer y escribir mientras juego.

Esquema de ruta de intervención.

Esta propuesta se creará específicamente para atender las necesidades escolares de los alumnos que ya han mostrado dificultades con la lectura y la escritura a través de la observación, las evaluaciones y los talleres en el aula. Además, trabajaremos a partir de las reglas fundamentales de las habilidades que debe adquirir un niño que ingresa al segundo grado de acuerdo con las recomendaciones del Ministerio de Educación (MINEDU), dicho trabajo se realizará en 5 sesiones (Ver anexos).

Figura 1

Competencias de comunicación



Nota: Tomado del Programa Curricular de Educación Primaria (MINEDU, 2016).

3.4.2. Validez y confiabilidad

3.4.2.1. Validez

La validez representa una cualidad crucial de cualquier herramienta utilizada en la investigación, siendo fundamental para garantizar la conformidad de que el resultado obtenido sea preciso y confiable (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). La validez de los instrumentos para el presente trabajo se realiza mediante el juicio de expertos, los cuales verifican la pertinencia de contenido de los cuestionarios aplicados. Asimismo, las pruebas diagnósticas de pre-test y post-test, es un instrumento MINEDU que cuenta con la validación respectiva de dicha institución.

3.4.2.2. Confiabilidad

La confiabilidad alude a la coherencia y estabilidad de los resultados que se obtienen mediante el uso de un determinado instrumento de investigación. El coeficiente alfa de Cronbach es una herramienta ampliamente utilizada para evaluar la fiabilidad de un instrumento, especialmente cuando este incluye múltiples preguntas destinadas a medir la misma variable. Para calcular este coeficiente, es necesario realizar múltiples mediciones utilizando el mismo instrumento y posteriormente analizar los datos recopilados. Este coeficiente está basada en la correlación entre los ítems del instrumento, permitiendo determinar la fiabilidad del mismo para su aplicación en investigaciones futuras.

3.4.3. Técnicas para el procesamiento de análisis de los datos

Tras la recolección de datos de las unidades analizadas, se procedió a su integración en el software estadístico SPSS versión 26. Este programa facilitó la realización de diversas operaciones clave para delinear el grupo de estudio. Dentro de estas operaciones, se destacó el uso de tablas de frecuencia para evaluar la distribución de los datos, así como la medición de la asimetría en las dos variables fundamentales en análisis. La elaboración de gráficos

pertinentes jugó un papel importante en la visualización y entendimiento de los resultados, ofreciendo representar claramente las relaciones existentes sobre las variables y los patrones emergentes. Este proceso culminó con un análisis detallado, utilizando técnicas estadísticas para explorar las dinámicas entre las variables, identificando patrones y tendencias significativas. Dicha evaluación se llevó a cabo con meticulosidad, garantizando la validez y fiabilidad de los resultados.

3.5. Aspectos éticos de la investigación

La consideración de los fundamentos éticos ocupó un lugar primordial a lo largo de todas las etapas del estudio, poniendo especial énfasis en el tratamiento adecuado de la información y la integridad del estudio. Se implementaron estrategias efectivas para asegurar la confidencialidad de los participantes. Además, se observaron rigurosamente las normativas éticas y legales concernientes al manejo y conservación de la información recabada, reforzando la seguridad y privacidad de los datos.

Capítulo IV

Resultados y Discusión

4.1. Resultados de estadística descriptiva

4.1.1. *Resultados de la Variable Actividades Lúdicas*

Se consideraron 25 ítems de una ficha de observación para la medición de esta variable, los cuales se distribuyen en 4 dimensiones que fueron evaluadas en los escolares. A continuación, se muestran las frecuencias por cada dimensión.

4.1.1.1. Resultados para la dimensión Juegos Educativos

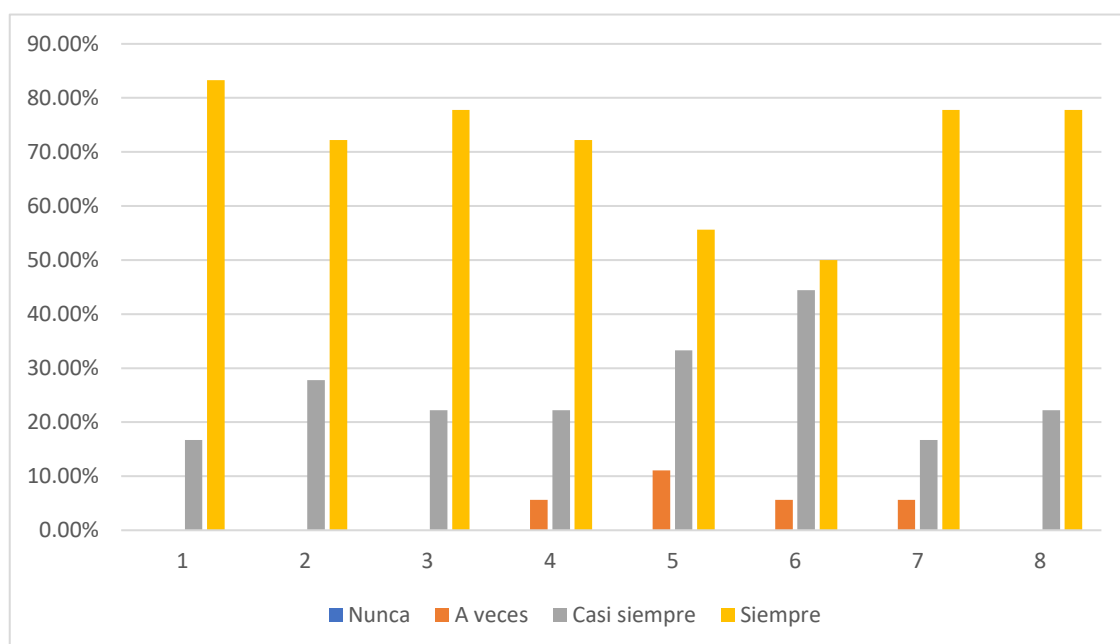
Seguidamente se indican los valores de las frecuencias absolutas y porcentuales de las respuestas para los estudiantes observados según dicha dimensión en la siguiente tabla y gráfico:

Tabla 2*Frecuencia de respuestas para la dimensión Juegos Educativos*

	A veces		Casi siempre		Nunca		Siempre	
1. ¿Participa activamente en el juego didáctico?	0	0.0%	3	16.7%	0	0.0%	15	83.3%
2. ¿Comprende las instrucciones y reglas del juego?	0	0.0%	5	27.8%	0	0.0%	13	72.2%
3. ¿Cumple las normas establecidas para llevar a cabo el juego?	0	0.0%	4	22.2%	0	0.0%	14	77.8%
4. ¿Utiliza algunas estrategias comunicativas para interactuar con su equipo?	1	5.6%	4	22.2%	0	0.0%	13	72.2%
5. ¿Escribe y relaciona el texto a la situación del juego didáctico?	2	11.1%	6	33.3%	0	0.0%	10	55.6%
6. ¿Escribe el texto en torno al tema agrupando las ideas de su entorno?	1	5.6%	8	44.4%	0	0.0%	9	50.0%
7. Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego	1	5.6%	3	16.7%	0	0.0%	14	77.8%
8. ¿El grupo puso mucho esfuerzo en hacer el juego interesante y divertido para poder aprender?	0	0.0%	4	22.2%	0	0.0%	14	77.8%

Figura 2

Gráfico de frecuencia de respuestas para la dimensión Juegos Educativos



Interpretación

Los resultados para la dimensión Juegos educativos, observados en 18 estudiantes de segundo grado de primaria, muestran que la mayoría participa activamente y cumple con las normas del juego didáctico. El 83.3% siempre participa activamente, y un porcentaje similar (72.2% a 77.8%) comprende las instrucciones, sigue las normas y utiliza estrategias comunicativas. Más de la mitad (55.6%) escribe y relaciona textos con el juego y un 50% escribe textos agrupando ideas de su entorno. Además, un alto porcentaje muestra entusiasmo y disfruta del juego (77.8%), reflejando un compromiso significativo con las actividades lúdicas. Un número menor, aunque todavía considerable, muestra estos comportamientos casi siempre, indicando que, mientras que algunos estudiantes podrían necesitar más apoyo o motivación, en general, los juegos educativos son una parte efectiva y bien recibida de su aprendizaje.

4.1.1.2. Resultados para la dimensión Destrezas

Seguidamente se indican los valores de las frecuencias absolutas y porcentuales de las respuestas para los estudiantes observados según dicha dimensión en la siguiente tabla y gráfico.

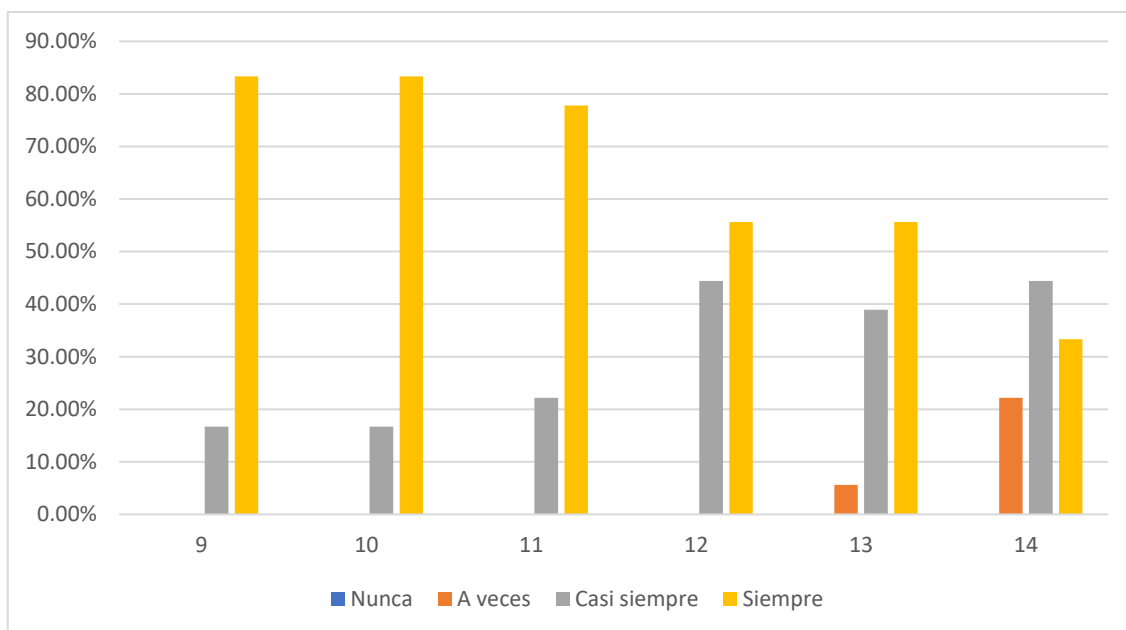
Tabla 3

Frecuencia de respuestas para la dimensión Destrezas

	A veces		Casi siempre		Nunca		Siempre	
9. ¿Los integrantes del grupo participan activamente en el juego propuesto?	0	0.0%	3	16.7%	0	0.0%	15	83.3%
10. ¿Las reglas son claras y concisas para todos?	0	0.0%	3	16.7%	0	0.0%	15	83.3%
11. ¿Respetan las reglas del juego propuesto?	0	0.0%	4	22.2%	0	0.0%	14	77.8%
12. ¿Supera el grado de dificultad para poder desarrollar el juego propuesto?	0	0.0%	8	44.4%	0	0.0%	10	55.6%
13. ¿Lee y reconoce las consonantes o palabras que se encuentra en la tarjeta léxica?	1	5.6%	7	38.9%	0	0.0%	10	55.6%
14. ¿Explica el tema y el propósito de los textos durante el juego?	4	22.2%	8	44.4%	0	0.0%	6	33.3%

Figura 3

Gráfico de frecuencia de respuestas para la dimensión Destrezas



Interpretación

En la dimensión Destrezas, los resultados obtenidos de los 18 estudiantes de segundo grado reflejan una participación activa y un claro entendimiento de las reglas en el juego propuesto, con un 83.3% participando siempre activamente y el mismo porcentaje encontrando las reglas claras y concisas. Además, un 77.8% respeta siempre las reglas del juego. Cuando se trata de superar el grado de dificultad del juego, un 55.6% siempre lo logra, al igual que reconocer consonantes o palabras en tarjetas léxicas. Sin embargo, hay una variabilidad mayor al explicar el tema y propósito de los textos durante el juego; solo un 33.3% siempre lo hace, mientras que un 44.4% lo hace casi siempre y un 22.2% a veces, lo que podría sugerir la necesidad de un enfoque más dirigido para desarrollar esta habilidad específica en todos los estudiantes.

4.1.1.3. Resultados para la dimensión Aprendizaje Significativo

Seguidamente se indican los valores de las frecuencias absolutas y porcentuales de las respuestas para los estudiantes observados según dicha dimensión en la siguiente tabla y gráfico.

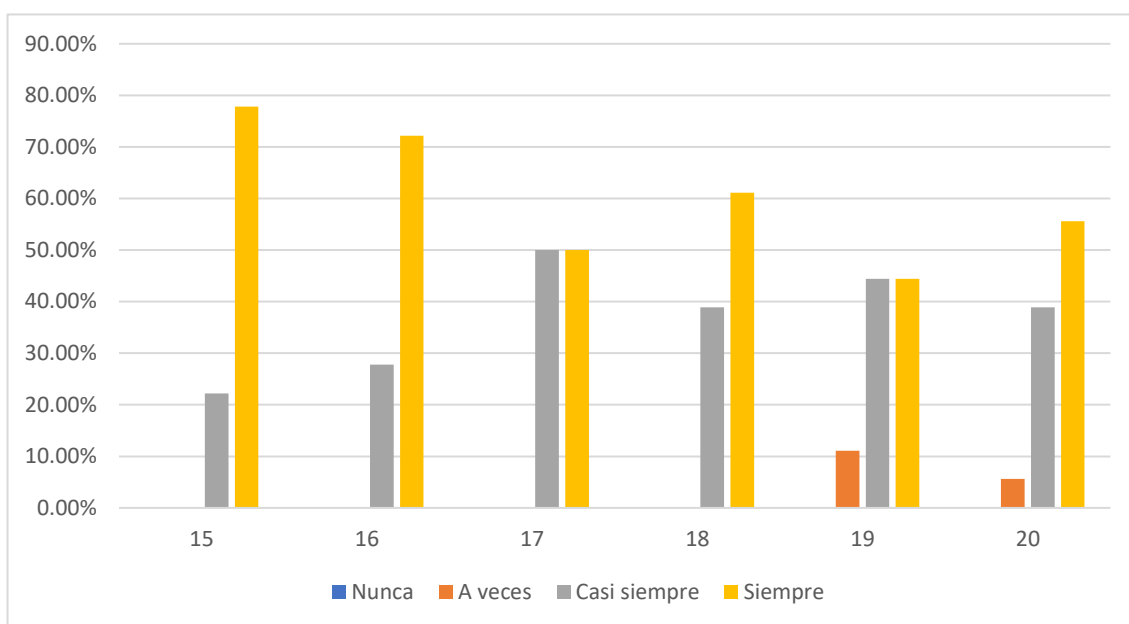
Tabla 4

Frecuencia de respuestas para la dimensión Aprendizajes Significativo

	A veces		Casi siempre		Nunca		Siempre	
15. ¿Entiende de manera clara y concisa el tema propuesto?	0	0.0%	4	22.2%	0	0.0%	14	77.8%
16. ¿Asimila el contenido planteado durante los juegos desarrollados?	0	0.0%	5	27.8%	0	0.0%	13	72.2%
17. ¿Interpreta el contenido durante los juegos?	0	0.0%	9	50.0%	0	0.0%	9	50.0%
18. ¿Muestra habilidades para desarrollar el juego propuesto?	0	0.0%	7	38.9%	0	0.0%	11	61.1%
19. ¿Aplica nuevas estrategias interpretando el tema para el desarrollo del juego propuesto?	2	11.1%	8	44.4%	0	0.0%	8	44.4%
20. ¿Diseña y construye su propio aprendizaje a través de la información obtenida?	1	5.6%	7	38.9%	0	0.0%	10	55.6%

Figura 4

Gráfico de frecuencia de respuestas para la dimensión Aprendizaje Significativo



Interpretación

En la dimensión Aprendizajes, los datos indican que la mayoría de los estudiantes de segundo grado entienden claramente el tema propuesto, con un 77.8% que siempre lo hace y un 22.2% que lo hace casi siempre. En cuanto a la asimilación del contenido durante los juegos, un 72.2% siempre asimila el contenido, mientras que un 27.8% lo hace casi siempre. La interpretación del contenido durante los juegos se divide equitativamente, con un 50% que siempre interpreta y otro 50% que lo hace casi siempre, sugiriendo que mientras algunos estudiantes manejan bien esta habilidad, otros podrían beneficiarse de apoyo adicional. Un 61.1% siempre muestra habilidades para desarrollar el juego propuesto, y un 38.9% lo hace casi siempre. Para aplicar nuevas estrategias interpretando el tema, los estudiantes se dividen uniformemente entre siempre y casi siempre, ambos con un 44.4%. Finalmente, un 55.6% siempre diseña y construye su propio aprendizaje a

través de la información obtenida, con un 38.9% que lo hace casi siempre, lo que refleja una tendencia positiva hacia la autonomía en el aprendizaje.

4.1.1.4. Resultados para la dimensión Desarrollo Humano

Seguidamente se indican los valores de las frecuencias absolutas y porcentuales de las respuestas para los estudiantes observados según dicha dimensión en la siguiente tabla y gráfico.

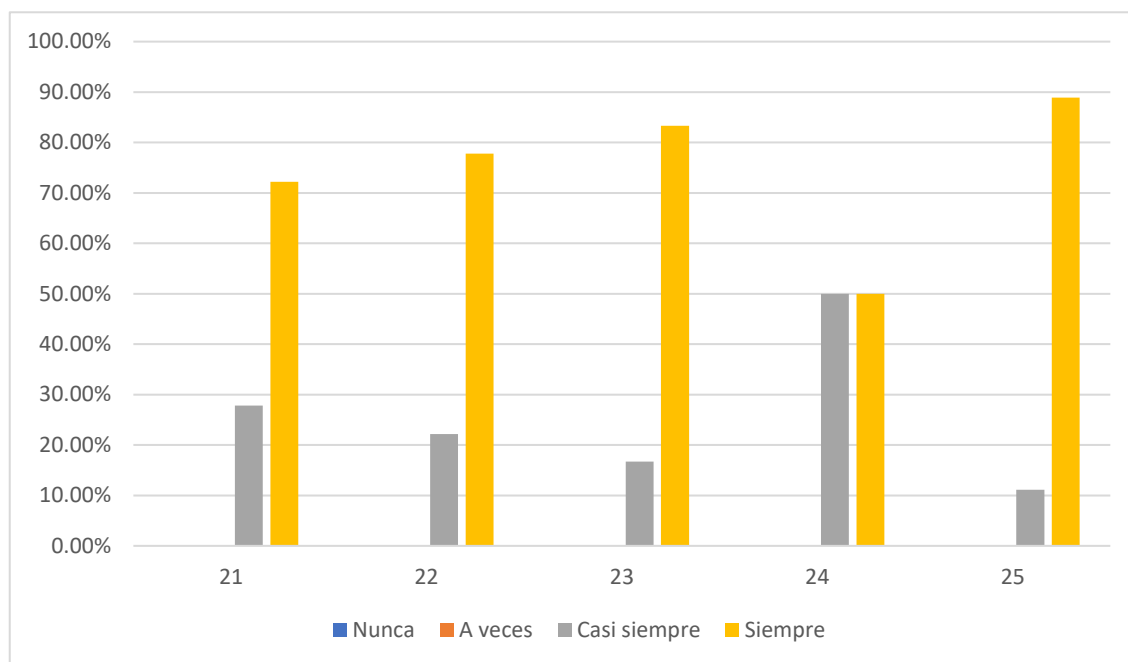
Tabla 5

Frecuencia de respuestas para la dimensión Desarrollo Humano

	A veces		Casi siempre		Nunca		Siempre	
21. ¿Se integra a un equipo de trabajo en el desarrollo de las actividades planteadas?	0	0.0%	5	27.8%	0	0.0%	13	72.2%
22. ¿Participa activamente en el equipo de trabajo aportando criterios de solución a la actividad planteada?	0	0.0%	4	22.2%	0	0.0%	14	77.8%
23. ¿Trabaja en equipo con los demás integrantes que lo conforman?	0	0.0%	3	16.7%	0	0.0%	15	83.3%
24. ¿Aporta estrategias en equipo para desarrollar la actividad planteada?	0	0.0%	9	50.0%	0	0.0%	9	50.0%
25. ¿Tiene una actitud de respeto y tolerancia con los demás integrantes del equipo?	0	0.0%	2	11.1%	0	0.0%	16	88.9%

Figura 5

Gráfico de frecuencia de respuestas para la dimensión Desarrollo Humano



Interpretación

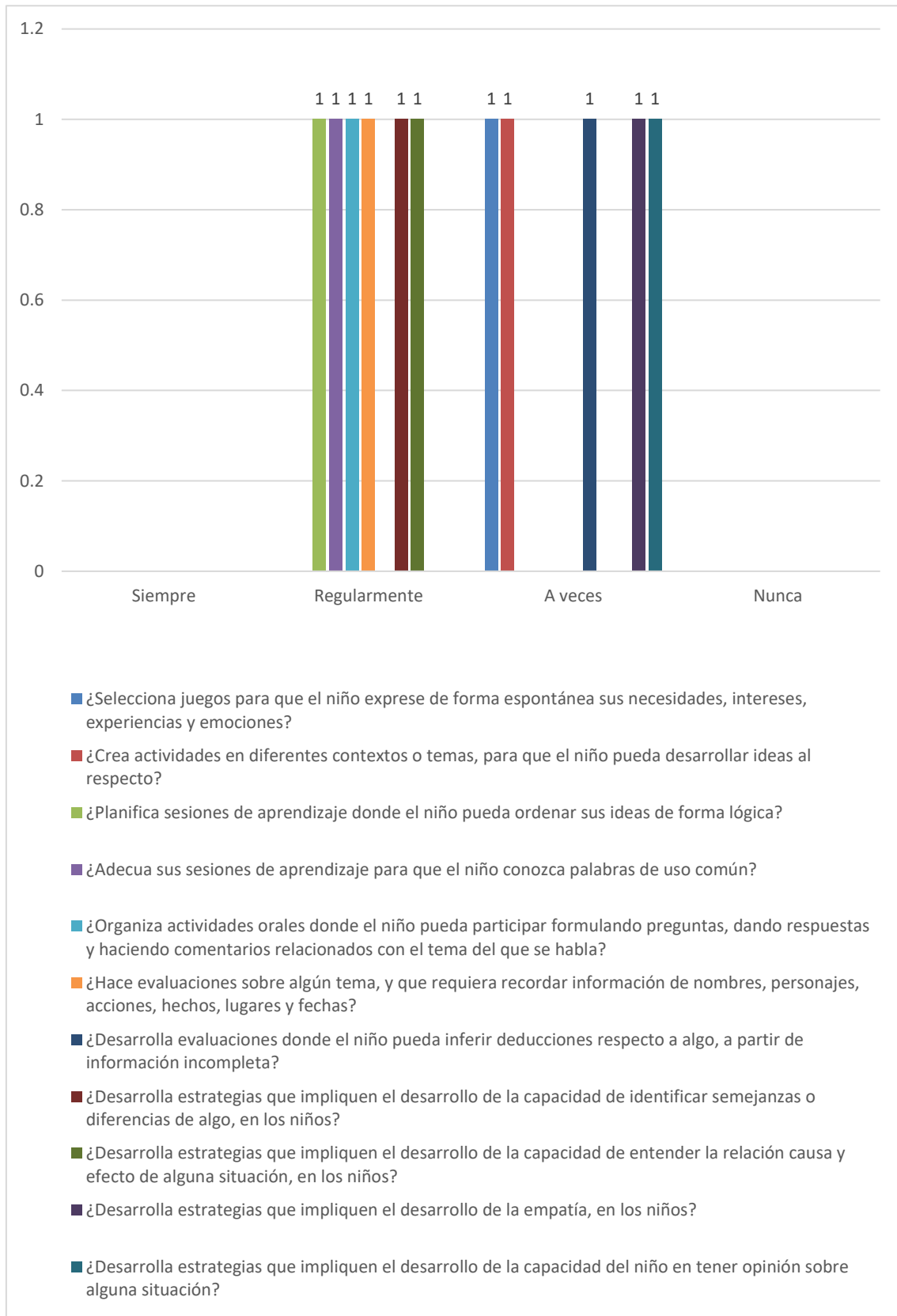
En la dimensión Desarrollo humano, observada en estudiantes de segundo grado, la integración en equipos de trabajo y la participación activa son destacadas. Un 72.2% de los estudiantes siempre se integra a un equipo de trabajo y un 77.8% participa activamente en él, aportando soluciones. Además, un 83.3% siempre trabaja en equipo con los demás integrantes. La mitad de los estudiantes (50%) siempre aporta estrategias en equipo, mientras que el otro 50% lo hace casi siempre, lo que puede indicar que hay espacio para mejorar en la contribución de ideas de algunos estudiantes. Finalmente, un impresionante 88.9% de los estudiantes siempre muestra una actitud de respeto y tolerancia con sus compañeros, lo que sugiere un entorno colaborativo y respetuoso entre los estudiantes. Estos resultados subrayan la efectividad de las actividades lúdicas para fomentar la colaboración, el respeto y la tolerancia en el proceso de aprendizaje.

4.1.1.5. Resultados ficha de cuestionario para el docente

Tabla 6

Resultado de respuestas del docente

	Siempre	Regularmente	A veces	Nunca
¿Selecciona juegos para que el niño exprese de forma espontánea sus necesidades, intereses, experiencias y emociones?	0	0	1	0
¿Crea actividades en diferentes contextos o temas, para que el niño pueda desarrollar ideas al respecto?	0	0	1	0
¿Planifica sesiones de aprendizaje donde el niño pueda ordenar sus ideas de forma lógica?	0	1	0	0
¿Adecua sus sesiones de aprendizaje para que el niño conozca palabras de uso común?	0	1	0	0
¿Organiza actividades orales donde el niño pueda participar formulando preguntas, dando respuestas y haciendo comentarios relacionados con el tema del que se habla?	0	1	0	0
¿Hace evaluaciones sobre algún tema, y que requiera recordar información de nombres, personajes, acciones, hechos, lugares y fechas?	0	1	0	0
¿Desarrolla evaluaciones donde el niño pueda inferir deducciones respecto a algo, a partir de información incompleta?	0	0	1	0
¿Desarrolla estrategias que impliquen el desarrollo de la capacidad de identificar semejanzas o diferencias de algo, en los niños?	0	1	0	0
¿Desarrolla estrategias que impliquen el desarrollo de la capacidad de entender la relación causa y efecto de alguna situación, en los niños?	0	1	0	0
¿Desarrolla estrategias que impliquen el desarrollo de la empatía, en los niños?	0	0	1	0
¿Desarrolla estrategias que impliquen el desarrollo de la capacidad del niño en tener opinión sobre alguna situación?	0	0	1	0

Figura 6*Gráfico de resultados de respuestas del docente*

Interpretación

No se ha registrado ninguna respuesta en la opción "Siempre". Esto indica que, según el docente, no aplica de manera constante ninguna de las estrategias mencionadas en el cuestionario. Esta ausencia de respuestas en "Siempre" sugiere que las prácticas mencionadas no son realizadas de manera sistemática en las sesiones de aprendizaje.

Se observa que el docente selecciona "Regularmente" en seis de las preguntas. Las estrategias que más aplican bajo esta categoría incluyen:

- Planificación de sesiones para que los niños ordenen sus ideas.
- Adecuación de sesiones para que los niños conozcan palabras de uso común.
- Organización de actividades orales para fomentar la participación activa de los niños.
- Evaluaciones que implican recordar información de hechos o personajes.
- Desarrollo de estrategias para la identificación de semejanzas/diferencias.
- Desarrollo de la capacidad de comprender la relación causa y efecto.

Esto indica que el docente sí aplica estas estrategias con cierta regularidad, aunque no de manera constante. Son herramientas que usa frecuentemente en sus clases, pero aún hay espacio para mejorar su consistencia.

Se ha marcado "A veces" en cinco preguntas, lo cual sugiere que el docente utiliza ciertas estrategias de manera ocasional. Estas incluyen:

- Selección de juegos para que los niños expresen sus necesidades y emociones de manera espontánea.

- Creación de actividades para que los niños desarrollen ideas en diferentes contextos.
- Evaluaciones para que los niños infieran deducciones a partir de información incompleta.
- Estrategias para fomentar la empatía.
- Desarrollo de la capacidad de opinión en los niños.

Estas respuestas revelan que el docente emplea estas prácticas en algunas situaciones, pero no son integradas de manera regular en su planificación. Esto sugiere que podrían ser áreas a reforzar para brindar un enfoque más equilibrado en el desarrollo integral de los estudiantes.

No se han registrado respuestas bajo la opción "Nunca", lo cual indica que el docente ha implementado todas las estrategias mencionadas al menos en alguna ocasión. Esto sugiere una disposición positiva hacia el uso de estas herramientas, aunque su aplicación sea variable.

En general, los resultados reflejan que el docente aplica varias de las estrategias educativas sugeridas, aunque de manera inconsistente. Las respuestas indican que algunas prácticas se emplean con mayor frecuencia que otras, destacando las estrategias relacionadas con la estructuración lógica, la participación oral y la comprensión de la relación causa-efecto. Sin embargo, las estrategias relacionadas con la empatía, la expresión de necesidades emocionales y la opinión crítica son menos recurrentes, lo cual puede indicar áreas de mejora en la enseñanza para fomentar un desarrollo más integral de los estudiantes.

4.1.2. Resultados de la Variable Lectoescritura

Se consideraron 3 dimensiones que fueron evaluadas en los alumnos. A continuación, se muestran las frecuencias absolutas y porcentuales para cada dimensión.

4.1.2.1. Resultados para la dimensión “Se comunica oralmente en su lengua materna”

Para medir la presente dimensión en los estudiantes de segundo de primaria se utilizó una ficha de observación con 11 ítems. A continuación, se expresan los resultados para cada ítem de la ficha.

Ítem 1: ¿El niño cada vez que conversa, expresa de forma espontánea sus necesidades, intereses, experiencias y emociones?

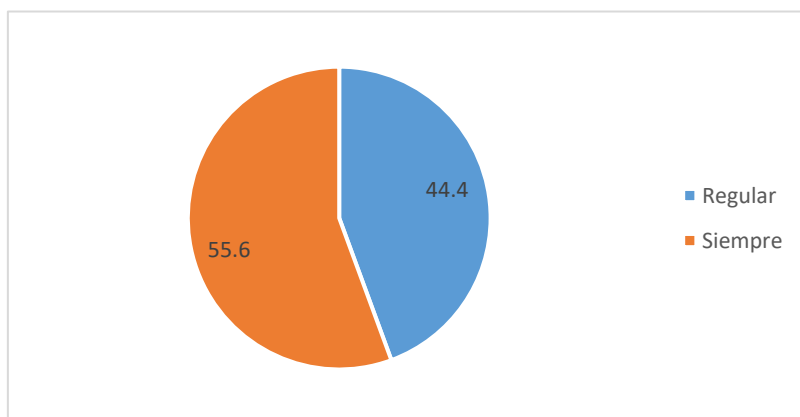
Tabla 7

Resultado ítem 1

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Regular	8	44.4	44.4	44.4
Siempre	10	55.6	55.6	100.0
Total	18	100.0	100.0	

Figura 7

Gráfico resultado ítem 1



Interpretación

En el ítem 1 que evalúa si el niño expresa de forma espontánea sus necesidades, intereses, experiencias y emociones al conversar, los resultados muestran que el 55.6% de los estudiantes de segundo grado de primaria lo hacen siempre, mientras que un 44.4% lo hace de manera regular. Esto sugiere que más de la mitad de los estudiantes poseen la habilidad de comunicarse de forma clara y eficaz, demostrando un desarrollo adecuado en la expresión oral de sus pensamientos y sentimientos. Sin embargo, también indica que hay un grupo significativo de estudiantes que todavía están en proceso de consolidar esta habilidad y podrían beneficiarse de un apoyo más dirigido para mejorar su comunicación oral espontánea.

Ítem 2: ¿El niño cuando se expresa lo hace acorde al contexto del momento?

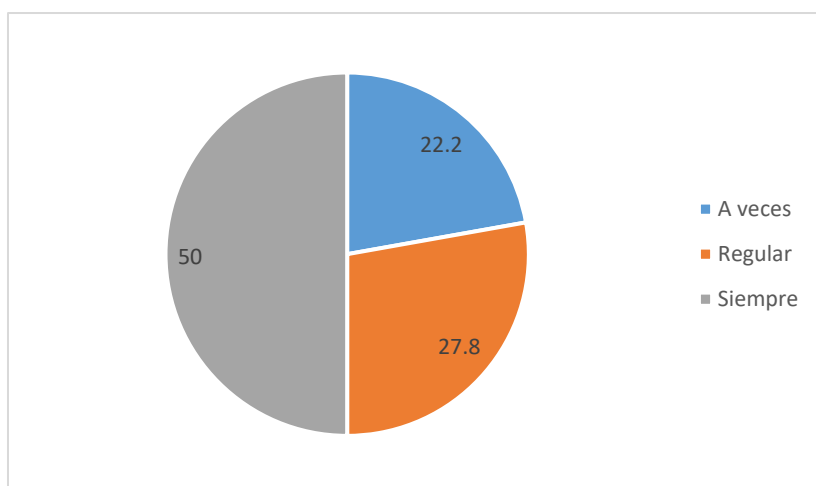
Tabla 8

Resultado ítem 2

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
A veces	4	22.2	22.2	22.2
Regular	5	27.8	27.8	50.0
Siempre	9	50.0	50.0	100.0
Total	18	100.0	100.0	

Figura 8

Gráfico resultado ítem 2



Interpretación

En el ítem 2, que evalúa si el niño se expresa de manera acorde al contexto del momento, los resultados de la observación indican que un 50% de los estudiantes de segundo grado siempre son capaces de hacerlo, lo cual es un indicativo positivo de su comprensión y aplicación del lenguaje en situaciones apropiadas. Sin embargo, un 22.2% de los niños solo lo hacen a veces, y un 27.8% se expresan de manera regular en el contexto adecuado. Esto muestra que la mitad de los estudiantes podría requerir una atención más focalizada en la habilidad de contextualizar su comunicación oral.

Ítem 3: ¿El niño cuando conversa sobre algo, lo hace de forma coherente?

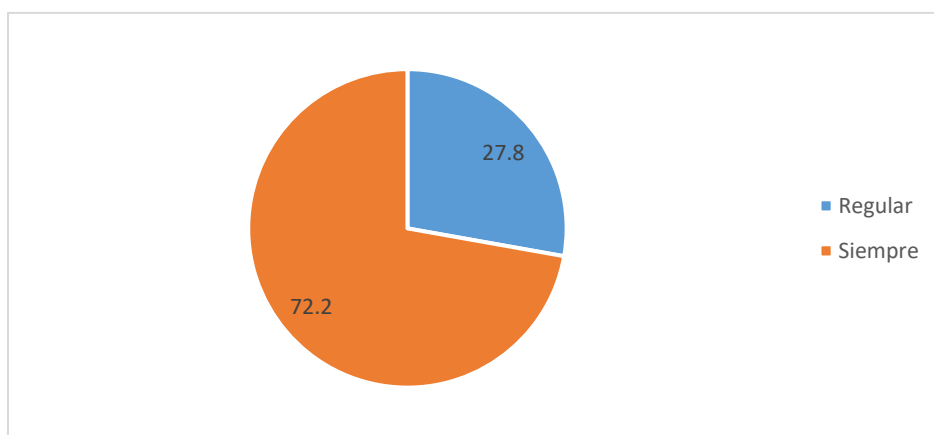
Tabla 9

Resultado ítem 3

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Regular	5	27.8	27.8	27.8
Siempre	13	72.2	72.2	100.0
Total	18	100.0	100.0	

Figura 9

Gráfico resultado ítem 3



Interpretación

El ítem 3, centrado en si el niño mantiene la coherencia al conversar sobre un tema, revela que un 72.2% de los estudiantes de segundo grado siempre mantienen la coherencia en sus conversaciones, lo que refleja una comprensión sólida y la habilidad para mantener un hilo conductor coherente en la comunicación. No obstante, un 27.8% lo hace de manera regular, lo que sugiere que estos estudiantes podrían beneficiarse de estrategias de intervención dirigidas a mejorar la coherencia y fluidez en sus habilidades de comunicación oral.

Ítem 4: ¿El vocabulario que utiliza el niño es un vocabulario de uso común?

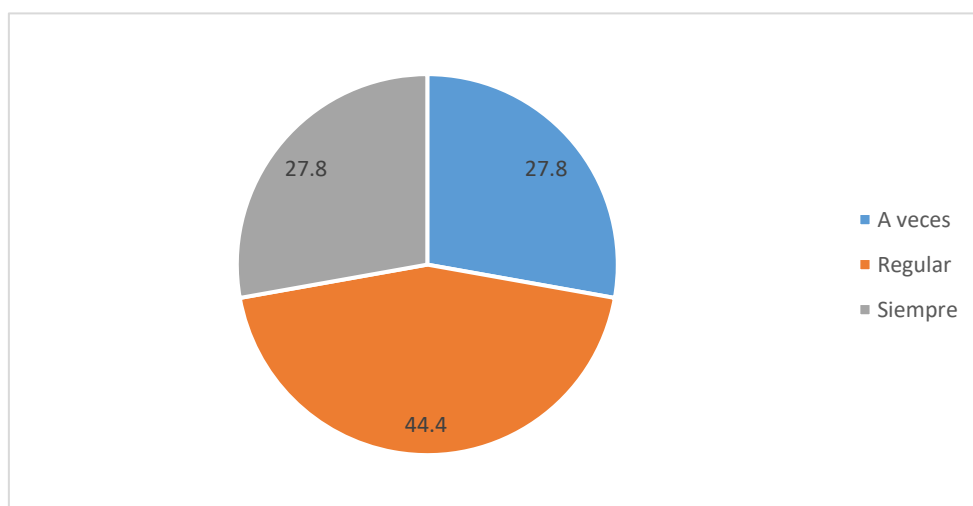
Tabla 10

Resultado ítem 4

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
A veces	5	27.8	27.8	27.8
Regular	8	44.4	44.4	72.2
Siempre	5	27.8	27.8	100.0
Total	18	100.0	100.0	

Figura 10

Gráfico resultado ítem 4



Interpretación

Para el ítem 4, que evalúa si el vocabulario utilizado por el niño es de uso común, los resultados muestran una distribución equitativa en cuanto a la frecuencia con la que los estudiantes de segundo grado utilizan un vocabulario cotidiano en sus conversaciones. Un 27.8% de los niños lo hacen siempre, lo que indica una capacidad para comunicarse eficazmente en contextos habituales. Sin embargo, un 44.4% de los estudiantes se encuentra en un nivel regular, y otro 27.8% solo utiliza vocabulario común a veces.

Ítem 5: ¿El niño participa de conversaciones formulando preguntas, dando respuestas y haciendo comentarios relacionados con el tema del que se habla?

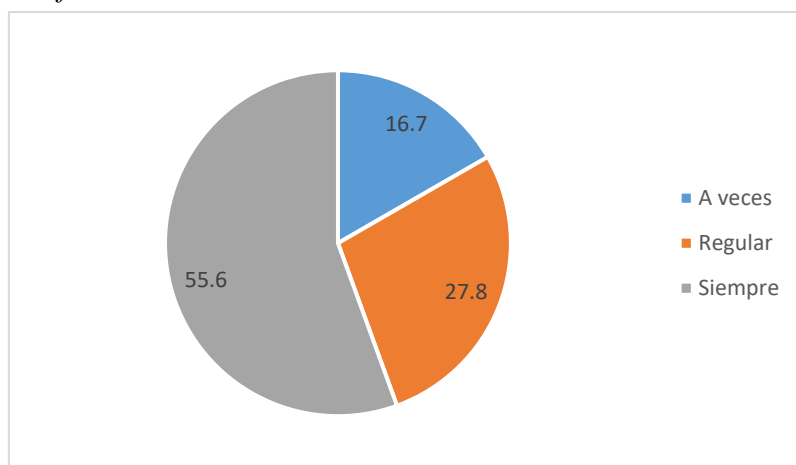
Tabla 11

Resultado ítem 5

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
A veces	3	16.7	16.7	16.7
Regular	5	27.8	27.8	44.4
Siempre	10	55.6	55.6	100.0
Total	18	100.0	100.0	

Figura 11

Gráfico resultado ítem 5



Interpretación

El análisis del ítem 5, que indaga sobre la participación de los niños en conversaciones mediante la formulación de preguntas, respuestas y comentarios relacionados con el tema, revela que un 55.6% de los estudiantes de segundo grado siempre se involucran activamente en dichas interacciones. Esto demuestra una habilidad comunicativa efectiva y un interés por participar en el intercambio de ideas de manera relevante al tema discutido. Por otro lado, un 27.8% de los estudiantes participan de esta manera de forma regular, y un 16.7% solo lo hacen a veces.

Ítem 6: ¿El niño cuando oye sobre algún tema, recuerda información como nombres, personajes, acciones, hechos, lugares y fechas?

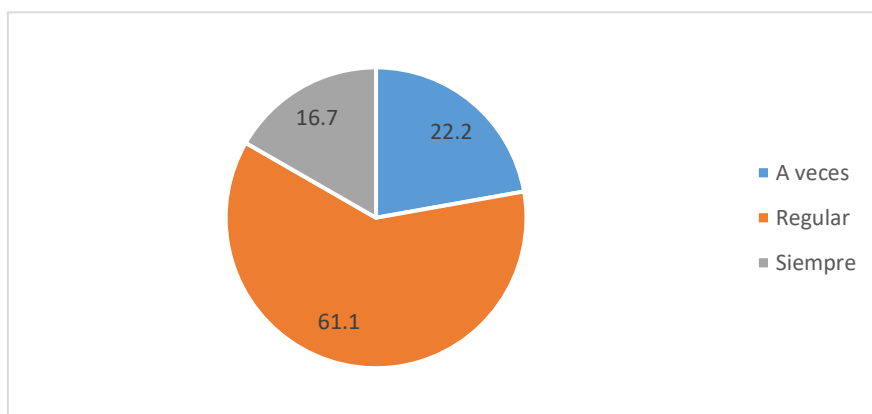
Tabla 12

Resultado ítem 6

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
A veces	4	22.2	22.2	22.2
Regular	11	61.1	61.1	83.3
Siempre	3	16.7	16.7	100.0
Total	18	100.0	100.0	

Figura 12

Gráfico resultado ítem 6



Interpretación

El resultado del ítem 6, indica que la mayoría, un 61.1%, lo hace de manera regular. Esto sugiere que, mientras estos estudiantes tienen cierta capacidad para retener y recordar información relevante, hay espacio para mejorar en términos de precisión y retención a largo plazo. Un 22.2% de los estudiantes solo logran recordar esta información a veces, lo que apunta a dificultades en la memoria o atención que requieren atención específica. Por otro lado, un 16.7% siempre recuerda la información relevante, demostrando una habilidad notable en la retención de detalles específicos.

Ítem 7: ¿El niño puede adivinar que animal, persona, objeto, hecho o lugar es, si le damos información sobre sus características?

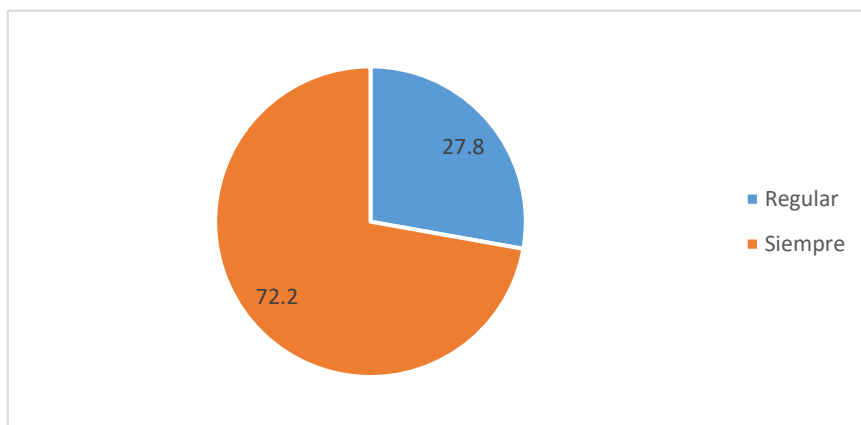
Tabla 13

Resultado ítem 7

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Regular	5	27.8	27.8	27.8
Siempre	13	72.2	72.2	100.0
Total	18	100.0	100.0	

Figura 13

Gráfico resultado ítem 7



Interpretación

En el ítem 7, se observa que un significativo 72.2% de los estudiantes de segundo grado siempre son capaces de realizar correctamente estas inferencias. Esto indica que la mayoría de los niños poseen buenas habilidades de razonamiento y comprensión, permitiéndoles conectar datos y características con el concepto o elemento correspondiente. Por otro lado, un 27.8% de los estudiantes lo logra de manera regular, sugiriendo que, aunque tienen cierta capacidad para hacer inferencias, pueden necesitar apoyo adicional para fortalecer estas habilidades cognitivas críticas.

Ítem 8: ¿El niño puede darse cuenta en que son similares o diferentes las cosas, animales, lugares y personas?

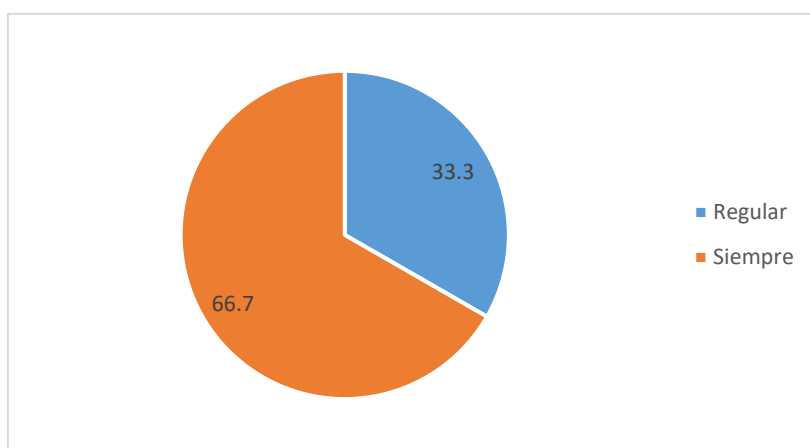
Tabla 14

Resultado ítem 8

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Regular	6	33.3	33.3	33.3
Siempre	12	66.7	66.7	100.0
Total	18	100.0	100.0	

Figura 14

Gráfico resultado ítem 8



Interpretación

Para el ítem 8, se encuentra que un 66.7% de los estudiantes de segundo grado siempre tienen la capacidad de realizar estas distinciones, mostrando una comprensión avanzada de las características y atributos que hacen único a cada elemento o ser. Por otra parte, un 33.3% de los niños lo hacen de manera regular, lo que indica que tienen una habilidad básica para discernir similitudes y diferencias, pero aún pueden mejorar en esta área. Este resultado subraya la relevancia de las actividades educativas que promuevan el pensamiento crítico y la observación detallada, habilidades esenciales para el desarrollo cognitivo y la comprensión del mundo.

Ítem 9: ¿El niño entiende que todo tiene una causa y un efecto?

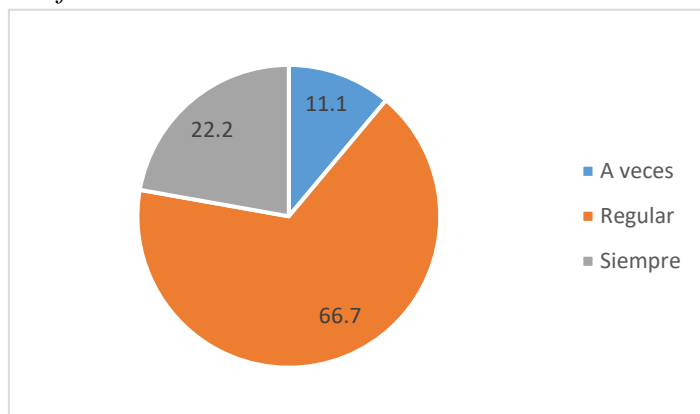
Tabla 15

Resultado ítem 9

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
A veces	2	11.1	11.1	11.1
Regular	12	66.7	66.7	77.8
Siempre	4	22.2	22.2	100.0
Total	18	100.0	100.0	

Figura 15

Gráfico resultado ítem 9



Interpretación

En el análisis del ítem 9, se observa que un 22.2% de los estudiantes de segundo grado siempre entienden esta relación fundamental, lo cual es un aspecto crucial del razonamiento lógico. No obstante, la mayoría, un 66.7%, lo hace de manera regular, indicando que, aunque tienen cierta comprensión de la relación causa-efecto, todavía hay margen de mejora para profundizar su entendimiento y aplicación de este concepto. Un 11.1% de los estudiantes solo ocasionalmente hacen conexiones entre causa y efecto, lo que sugiere la necesidad de intervenciones pedagógicas específicas para fortalecer esta área de su pensamiento crítico y comprensión del mundo.

Ítem 10: El niño cuando oye a una persona. ¿se da cuenta del estado de ánimo y lo que quiere hacer o comunicar esta persona?

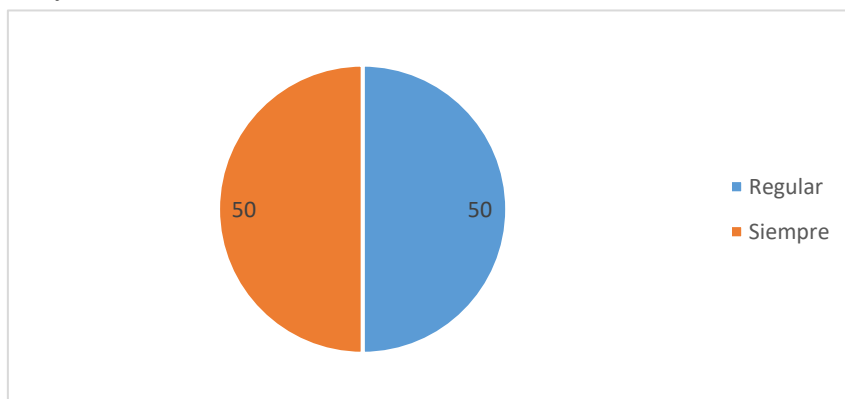
Tabla 16

Resultado ítem 10

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Regular	9	50.0	50.0	50.0
Siempre	9	50.0	50.0	100.0
Total	18	100.0	100.0	

Figura 16

Gráfico resultado ítem 10



Interpretación

El resultado del ítem 10, muestra que los estudiantes de segundo grado están divididos equitativamente en este aspecto. Un 50% de ellos siempre son capaces de discernir correctamente el estado de ánimo y las intenciones de la persona que habla, demostrando una notable empatía y comprensión interpersonal. El otro 50% lo logra de manera regular, lo que indica que, aunque tienen alguna capacidad para entender a los demás, pueden beneficiarse de actividades que fomenten la escucha activa y la empatía para mejorar su capacidad de interpretar señales emocionales y comunicativas de manera más efectiva.

Ítem 11: ¿El niño opina con lenguaje verbal o no verbal y de forma independiente sobre lo que oye de personajes, hechos, ideas, personas?

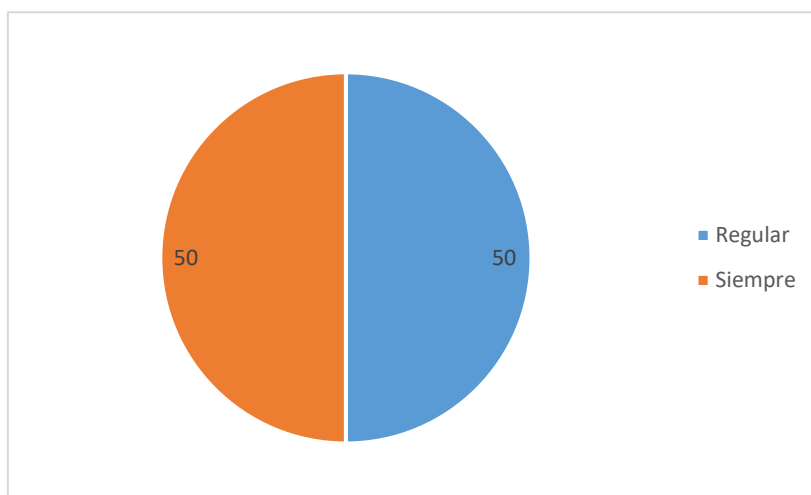
Tabla 17

Resultado ítem 11

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Regular	9	50.0	50.0	50.0
Siempre	9	50.0	50.0	100.0
Total	18	100.0	100.0	

Figura 17

Gráfico resultado ítem 11



Interpretación

El análisis del ítem 11, revela una división equitativa entre los estudiantes de segundo grado. La mitad de ellos, un 50%, siempre son capaces de dar su opinión de forma autónoma, indicando un nivel de comprensión y confianza en su capacidad para comunicar sus pensamientos y sentimientos. La otra mitad lo hace de manera regular, lo que sugiere que, aunque participan en la expresión de opiniones, pueden necesitar más estímulo y oportunidades para fortalecer su expresión independiente y la confianza en sus propias perspectivas.

4.1.3. Resultados Pre-Test

4.1.3.1. Resultados para la dimensión “Lee diversos tipos de textos en su lengua materna”

Para medir esta dimensión se aplicó un registro de lectura Pre-test con 20 preguntas las cuales para fines de realizar una mejor interpretación de resultados se ha separado para cada capacidad.

4.1.3.1.1. Resultados para la capacidad “Obtiene información de texto”

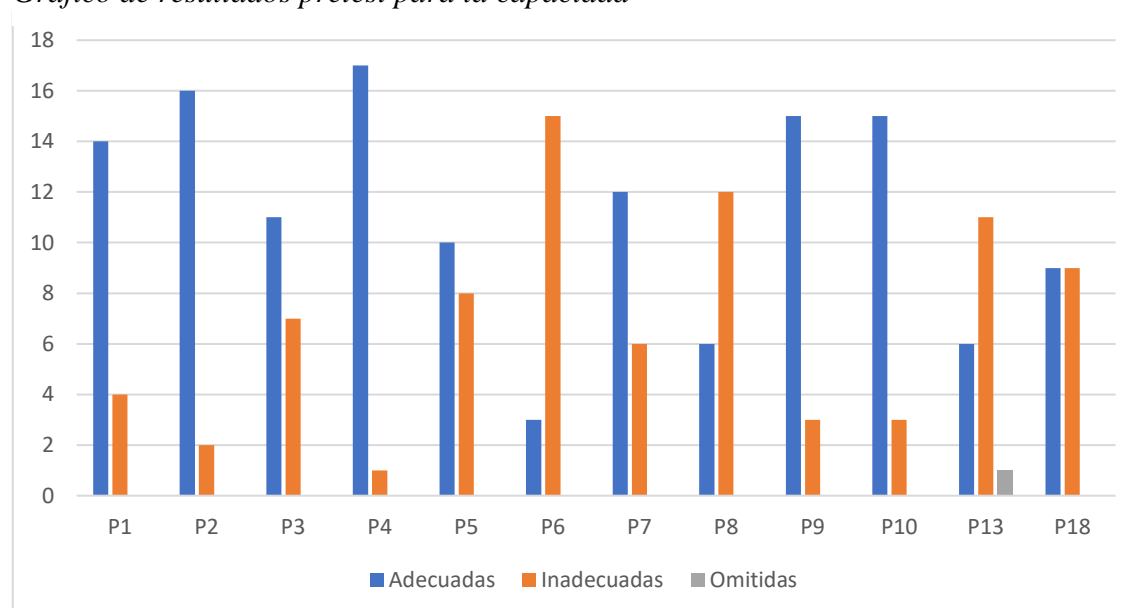
Tabla 18

Resultados pretest para la capacidad

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P13	P18
Adecuadas	14	16	11	17	10	3	12	6	15	15	6	9
Inadecuadas	4	2	7	1	8	15	6	12	3	3	11	9
Omitidas	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-

Figura 18

Gráfico de resultados pretest para la capacidad



Interpretación

La tabla de resultados pretest para la capacidad "Obtiene información de texto" muestra cómo los estudiantes de segundo grado manejan la tarea de extraer información de los textos. Con 20 preguntas enfocadas en esta habilidad, se observa una variabilidad en su capacidad para responder adecuadamente.

Las respuestas adecuadas son más altas en las preguntas P2 y P4, con 16 y 17 respuestas correctas respectivamente, lo que indica una comprensión efectiva de los textos relacionados con estas preguntas.

La pregunta P6 presenta un desafío significativo, con solo 3 respuestas adecuadas y 15 inadecuadas, resaltando un área específica donde los estudiantes encuentran dificultades para obtener información.

Las preguntas P8 y P13 también muestran una mayor proporción de respuestas inadecuadas, con 12 y 11 respectivamente, lo que sugiere temas o conceptos que podrían requerir una enseñanza más enfocada o métodos alternativos de presentación.

La mayoría de las preguntas no tienen respuestas omitidas, excepto por la P13, donde hay 1 omisión, lo que indica un nivel general de compromiso de los estudiantes con el test.

Las preguntas P1, P3, P5, P7, P9, y P10 muestran una competencia variada, con un número moderado de respuestas adecuadas, pero también reflejan espacio para mejora en la comprensión lectora.

Este análisis destaca áreas de fortaleza y oportunidades para el desarrollo en la capacidad de los estudiantes para obtener información de los textos, señalando la importancia de estrategias dirigidas para mejorar la lectura comprensiva.

4.1.3.1.2. Resultados para la Capacidad “Infiere e interpreta información del texto”

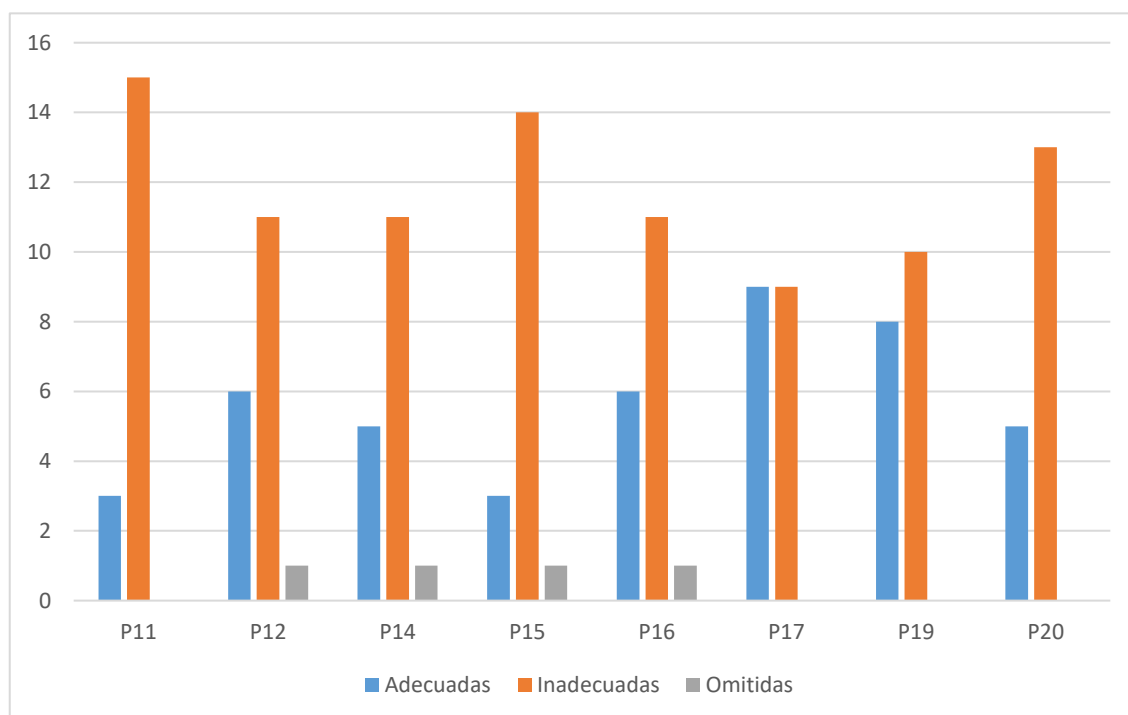
Tabla 19

Resultados pretest para la Capacidad

	P11	P12	P14	P15	P16	P17	P19	P20
Adecuadas	3	6	5	3	6	9	8	5
Inadecuadas	15	11	11	14	11	9	10	13
Omitidas	-	1	1	1	1	-	-	-

Figura 19

Gráfico de resultados pretest para la capacidad



Interpretación

La tabla de resultados pretest para la capacidad "Infiere e interpreta información del texto" muestra cómo los estudiantes de segundo grado manejan la inferencia y la interpretación de la información contenida en los textos. Esta capacidad es fundamental para la comprensión lectora profunda, ya que requiere que los estudiantes vayan más allá de la información explícita.

Las respuestas adecuadas varían, con un máximo de 9 respuestas adecuadas en la pregunta P17, indicando que algunos estudiantes pueden inferir e interpretar información hasta cierto punto eficazmente.

La mayoría de las preguntas muestran un número significativo de respuestas inadecuadas, especialmente en las preguntas P11, P14, P15, y P20, con 15, 11, 14, y 13 respuestas inadecuadas respectivamente. Esto sugiere que los estudiantes encuentran desafíos particulares en estas áreas de inferencia e interpretación.

Se observan algunas omisiones en las preguntas P12, P14, P15, y P16, lo que podría indicar incertidumbre o falta de confianza para responder estas preguntas específicas.

Las preguntas P11 y P15 presentan los mayores desafíos para los estudiantes, con solo 3 respuestas adecuadas cada una y un alto número de respuestas inadecuadas.

Dichos resultados destacan la necesidad de reforzar las habilidades de inferencia e interpretación entre los estudiantes. La alta cantidad de respuestas inadecuadas sugiere que muchos estudiantes podrían beneficiarse de una instrucción más específica en estrategias de lectura que les ayuden a leer entre líneas y comprender mejor los textos más allá de la información explícita.

4.1.3.2. Resultados para la dimensión “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”

Para medir esta dimensión se aplicó un Pre-test de registro de escritura donde se evaluó según criterios, para fines de realizar una mejor interpretación de resultados se ha separado para cada capacidad.

4.1.3.2.1. Resultados para la capacidad “Adecua el texto a la situación comunicativa”

Esta capacidad incluye el criterio “Adecuación al tipo textual” del cual se muestran los resultados que obtuvieron los estudiantes.

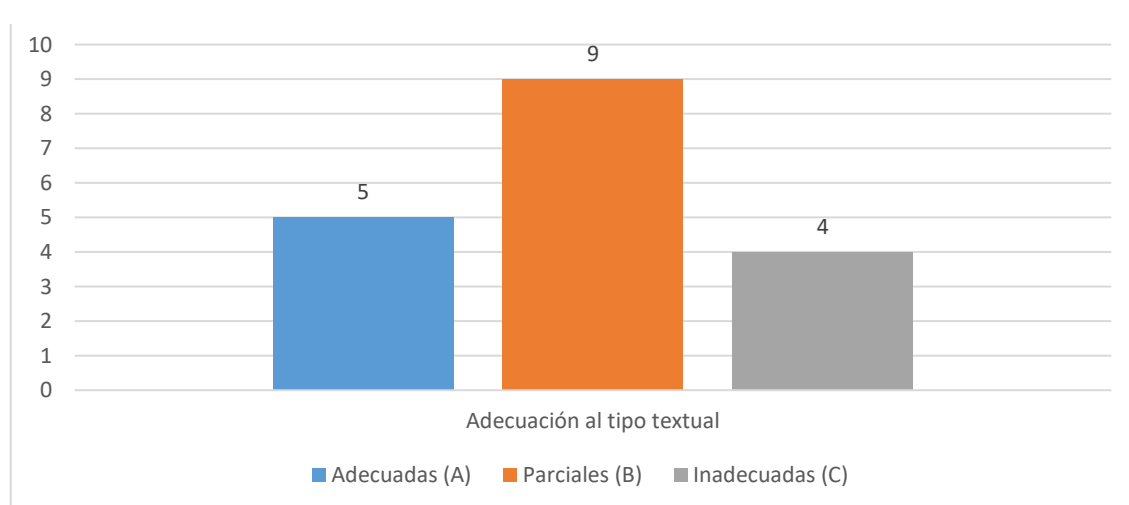
Tabla 20

Resultados pretest para la capacidad

Adecuación al tipo textual	
Adecuadas (A)	5
Parciales (B)	9
Inadecuadas (C)	4

Figura 20

Gráfico de resultados pretest para la capacidad



Interpretación

La tabla de resultados pretest para la capacidad "Adecua el texto a la situación comunicativa", centrada en la adecuación del texto al tipo textual en el contexto de escritura de diversos tipos de textos en la lengua materna, revela cómo los estudiantes de segundo grado adaptan sus textos a las situaciones comunicativas específicas.

Adecuadas (A): 5 estudiantes han logrado adecuar completamente sus textos a la situación comunicativa propuesta, lo que indica que un pequeño grupo de estudiantes posee una comprensión clara de cómo estructurar y presentar su información de manera que se alinee con el tipo textual y el propósito comunicativo.

Parciales (B): La mayoría, 9 estudiantes, han logrado una adecuación parcial, sugiriendo que, aunque tienen alguna comprensión de cómo adecuar sus textos, aún hay aspectos que no se ajustan completamente a las expectativas del tipo textual o la situación comunicativa. Esto puede implicar que, aunque reconocen la necesidad de adaptar su escritura, podrían beneficiarse de una guía más específica y ejemplos prácticos para mejorar.

Inadecuadas (C): 4 estudiantes han mostrado una adecuación inadecuada de sus textos a la situación comunicativa. Esto sugiere un área de mejora significativa, ya que estos estudiantes podrían estar enfrentando desafíos para entender cómo se relaciona el propósito comunicativo con la estructura y el contenido textual.

Estos resultados permiten señalar la importancia de enseñar a los estudiantes no solo a escribir, sino también a considerar cómo adaptar su escritura al contexto comunicativo específico.

4.1.3.2.2. Resultados para la capacidad “Organiza y desarrollo las ideas de forma coherente y cohesionada”

Esta capacidad incluye a los criterios “Segmentación de palabras”, “Asociación entre grafías y sonidos”, “Coherencia” y “Cohesión” del cual se muestran los resultados que obtuvieron los estudiantes.

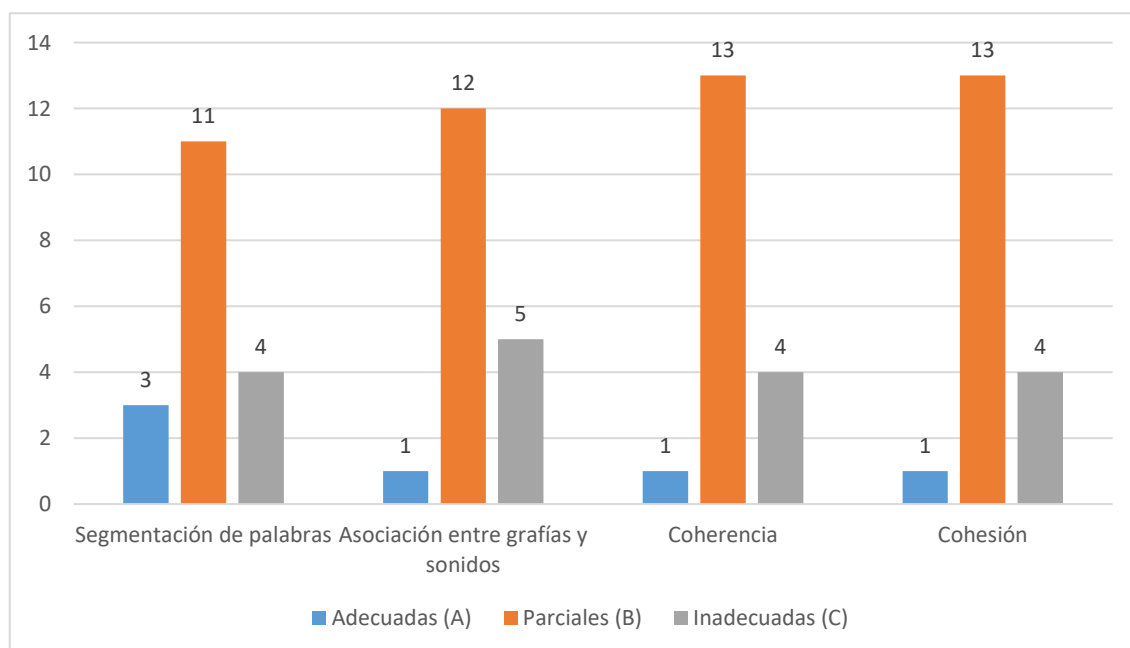
Tabla 21

Resultados pretest para la capacidad

	Segmentación de palabras	Asociación entre grafías y sonidos	Coherencia	Cohesión
Adecuadas (A)	3	1	1	1
Parciales (B)	11	12	13	13
Inadecuadas (C)	4	5	4	4

Figura 21

Gráfico de resultados pretest para la capacidad



Interpretación

La tabla de resultados pretest para la capacidad "Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada" en el registro de escritura ofrece una visión detallada de cómo los estudiantes de segundo grado manejan varios aspectos fundamentales de la escritura según los siguientes criterios.

Segmentación de palabras:

- Adecuadas (A): 3 estudiantes han logrado adecuadamente la segmentación de palabras, indicando un entendimiento básico de la estructura de las palabras dentro del texto.
- Parciales (B): 11 estudiantes muestran una comprensión parcial de esta habilidad, lo que sugiere que, aunque tienen alguna noción de segmentación, aún requieren práctica y guía para perfeccionarla.
- Inadecuadas (C): 4 estudiantes tienen dificultades significativas con la segmentación de palabras, lo que puede afectar la legibilidad y comprensión de sus textos.

Asociación entre grafías y sonidos:

- Adecuadas (A): Solo 1 estudiante muestra una adecuación completa en la asociación entre grafías y sonidos, esencial para la escritura fonética y ortográfica.
- Parciales (B): La mayoría, 12 estudiantes, tienen una comprensión parcial, indicando un área importante de enfoque para mejorar la escritura a nivel fonético y ortográfico.
- Inadecuadas (C): 5 estudiantes muestran inadecuaciones, lo que resalta la necesidad de reforzar la relación entre sonidos y su representación gráfica.

Coherencia:

- Adecuadas (A): Solo 1 estudiante logra desarrollar ideas de manera coherente, lo que indica una habilidad para mantener un hilo conductor claro a través del texto.
- Parciales (B): 13 estudiantes logran una coherencia parcial en sus textos, sugiriendo que, aunque intentan mantener un hilo conductor, pueden desviarse o no ser completamente claros en sus argumentos o narrativas.
- Inadecuadas (C): 4 estudiantes tienen dificultades significativas en mantener la coherencia, destacando una necesidad crítica de enseñar cómo desarrollar ideas de manera lógica y secuencial.

Cohesión:

- Adecuadas (A): 1 estudiante muestra un uso adecuado de mecanismos de cohesión, crucial para conectar ideas y oraciones de forma fluida.
- Parciales (B): 13 estudiantes tienen una comprensión parcial de la cohesión, lo que significa que hay intentos de vincular ideas, pero posiblemente con inconsistencias o uso inadecuado de conectores.
- Inadecuadas (C): 4 estudiantes luchan significativamente con la cohesión, indicando un área de mejora en el uso de conectores y estructuras para unir ideas coherentemente.

Estos resultados muestran que, aunque hay cierto nivel de comprensión en la organización y desarrollo de ideas, muchos estudiantes aún requieren apoyo adicional para mejorar la coherencia, cohesión, segmentación de palabras y la asociación correcta entre grafías y sonidos.

4.1.4. Resultados Pos-Test

4.1.4.1. Resultados para la Dimensión “Lee diversos tipos de textos en su lengua materna”

Para medir esta dimensión se aplicó un registro de lectura Pos-test con 20 preguntas las cuales para fines de realizar una mejor interpretación de resultados se ha separado para cada capacidad.

4.1.4.1.1. Resultados para la Capacidad “Obtiene información de texto”

Tabla 22

Resultados postest para la Capacidad

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P13	P18
Adecuadas	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	17
Inadecuadas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Omitidas	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Figura 22

Gráfico de Resultados postest para la Capacidad



Interpretación

La tabla de resultados posttest para la capacidad "Obtiene información de texto" muestra cómo los estudiantes mejoraron en la habilidad de obtener información de los textos después de aplicar las sesiones de aprendizaje.

Adecuadas: Todos los estudiantes (18 de 18) han logrado respuestas adecuadas en todas las preguntas (P1-P10 y P13-P18), lo que indica una mejora significativa en su capacidad para obtener información de los textos. Este resultado sugiere que las sesiones de aprendizaje fueron efectivas para fortalecer esta habilidad, ya que todos los estudiantes pudieron comprender y extraer información de manera satisfactoria.

Inadecuadas: No se reportan respuestas inadecuadas en ninguna de las preguntas, lo que indica una mejora completa en la precisión de las respuestas de los estudiantes. Esto sugiere que las estrategias de enseñanza utilizadas durante las sesiones fueron exitosas para corregir errores previos y mejorar la comprensión de los estudiantes sobre cómo obtener información de los textos.

Omitidas: No se reportan respuestas omitidas, lo que indica un compromiso completo por parte de los estudiantes durante el posttest. Este resultado sugiere que los estudiantes estaban más comprometidos y enfocados en la tarea después de recibir las sesiones de aprendizaje.

Los resultados del posttest indican una mejora significativa en la capacidad de los estudiantes para obtener información de los textos después de aplicar las sesiones de aprendizaje. Este resultado sugiere que las sesiones fueron efectivas para mejorar esta habilidad específica de comprensión lectora.

4.1.4.1.2. Resultados para la Capacidad “Infiere e interpreta información del texto”

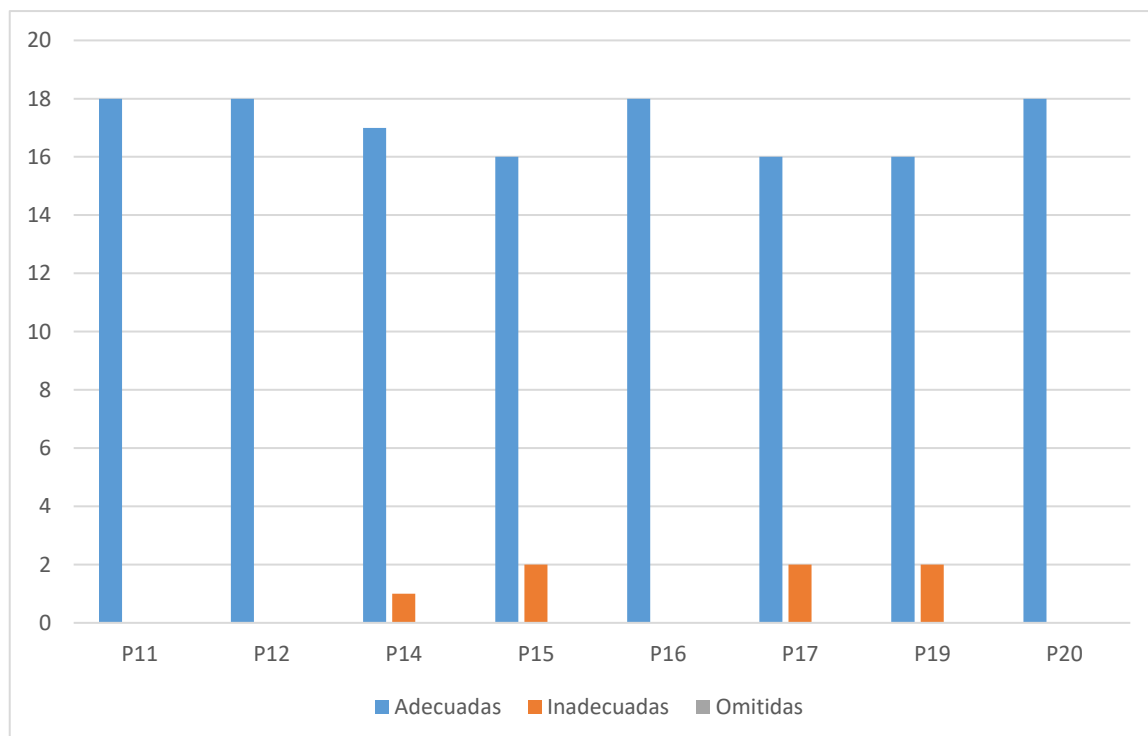
Tabla 23

Resultados posttest para la Capacidad

	P11	P12	P14	P15	P16	P17	P19	P20
Adecuadas	18	18	17	16	18	16	16	18
Inadecuadas			1	2		2	2	
Omitidas	-	-	-	-	-	-	-	-

Figura 23

Gráfico de Resultados posttest para la Capacidad



Interpretación

La tabla de resultados posttest para la capacidad "Infiere e interpreta información del texto" muestra cómo los estudiantes mejoraron en la habilidad de inferir e interpretar información de los textos después de aplicar las sesiones de aprendizaje.

Adecuadas: En todas las preguntas (P11-P12, P14-P17, P19-P20), todos los estudiantes (18 de 18) han logrado respuestas adecuadas, lo que indica una mejora sustancial en su capacidad para inferir e interpretar información del texto. Este resultado sugiere que las sesiones de aprendizaje fueron efectivas para fortalecer esta habilidad, ya que todos los estudiantes pudieron comprender y extraer conclusiones de manera satisfactoria.

Inadecuadas: Solo se reportan respuestas inadecuadas en tres preguntas (P14, P15 y P20), con un total de dos respuestas inadecuadas para cada una. Aunque estas respuestas incorrectas sugieren que aún hay áreas en las que los estudiantes pueden mejorar, el número de respuestas inadecuadas es mínimo en comparación con las respuestas adecuadas, lo que indica una mejora significativa en la precisión de las inferencias y interpretaciones de los estudiantes.

Omitidas: No se reportan respuestas omitidas, lo que indica un compromiso completo por parte de los estudiantes durante el posttest. Este resultado sugiere que los estudiantes estaban más comprometidos y enfocados en la tarea después de recibir las sesiones de aprendizaje.

Los resultados del posttest indican una mejora sustancial en la capacidad de los estudiantes para inferir e interpretar información del texto después de aplicar las sesiones de aprendizaje. Esto sugiere que las sesiones fueron exitosas para mejorar esta habilidad específica de comprensión lectora.

4.1.4.2. Resultados para la Dimensión “Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna”

Para medir esta dimensión se aplicó un Pos-test de registro de escritura donde se evaluó según criterios, para fines de realizar una mejor interpretación de resultados se ha separado para cada capacidad.

4.1.4.2.1. Resultados para la Capacidad “Adecua el texto a la situación comunicativa”

Esta capacidad incluye el criterio “Adecuación al tipo textual” del cual se muestran los resultados que obtuvieron los estudiantes.

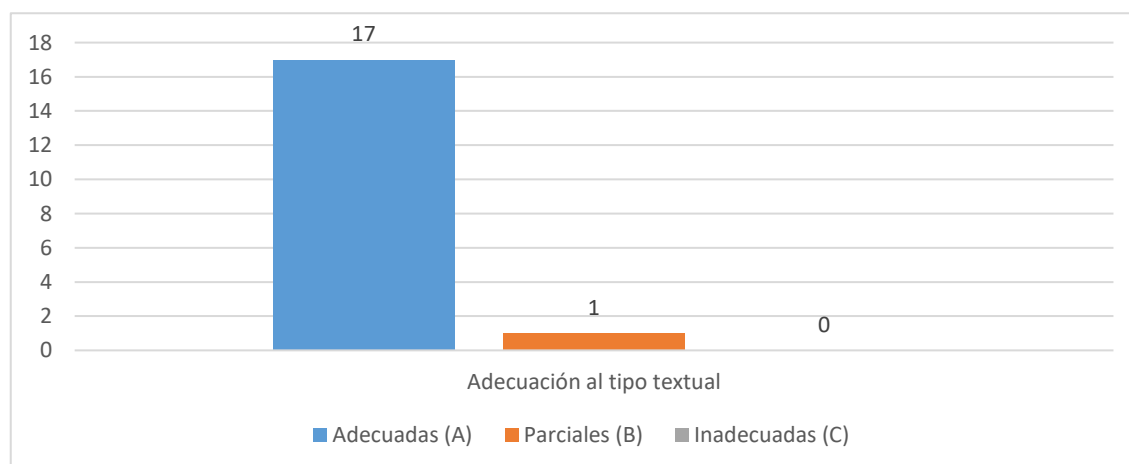
Tabla 24

Resultados postest para la Capacidad

Adecuación al tipo textual	
Adecuadas (A)	17
Parciales (B)	1
Inadecuadas (C)	-

Figura 24

Gráfico de Resultados postest para la Capacidad



Interpretación

La tabla de resultados posttest para la capacidad "Adecua el texto a la situación comunicativa" muestra cómo los estudiantes mejoraron en su capacidad para adecuar el texto a la situación comunicativa después de aplicar las sesiones de aprendizaje.

Adecuadas (A): La gran mayoría de los estudiantes (17 de 18) han logrado una adecuación completa del texto a la situación comunicativa. Esto indica una mejora significativa en la habilidad de los estudiantes para comprender y aplicar los elementos específicos del tipo textual requerido en diferentes contextos de escritura.

Parciales (B): Solo 1 estudiante muestra una adecuación parcial del texto a la situación comunicativa. Aunque este estudiante aún tiene margen de mejora, el hecho de que la gran mayoría haya logrado una adecuación completa sugiere que las sesiones de fueron efectivas para la mayoría de los estudiantes.

Inadecuadas (C): No se reportan respuestas inadecuadas, lo que indica que ningún estudiante mostró una total inadecuación del texto a la situación comunicativa. Esto sugiere que las sesiones de aprendizaje fueron exitosas para corregir errores previos y mejorar la comprensión de los estudiantes sobre cómo adaptar sus textos a diferentes contextos de escritura.

Los resultados del posttest indican una mejora significativa en la capacidad de los estudiantes para adecuar el texto a la situación comunicativa después de aplicar las sesiones de aprendizaje. Esto sugiere que las sesiones fueron exitosas para mejorar esta habilidad específica de escritura.

4.1.4.2.2. Resultados para la Capacidad “Organiza y desarrollo las ideas de forma coherente y cohesionada”

Esta capacidad incluye a los criterios “Segmentación de palabras”, “Asociación entre grafías y sonidos”, “Coherencia” y “Cohesión” del cual se muestran los resultados que obtuvieron los estudiantes.

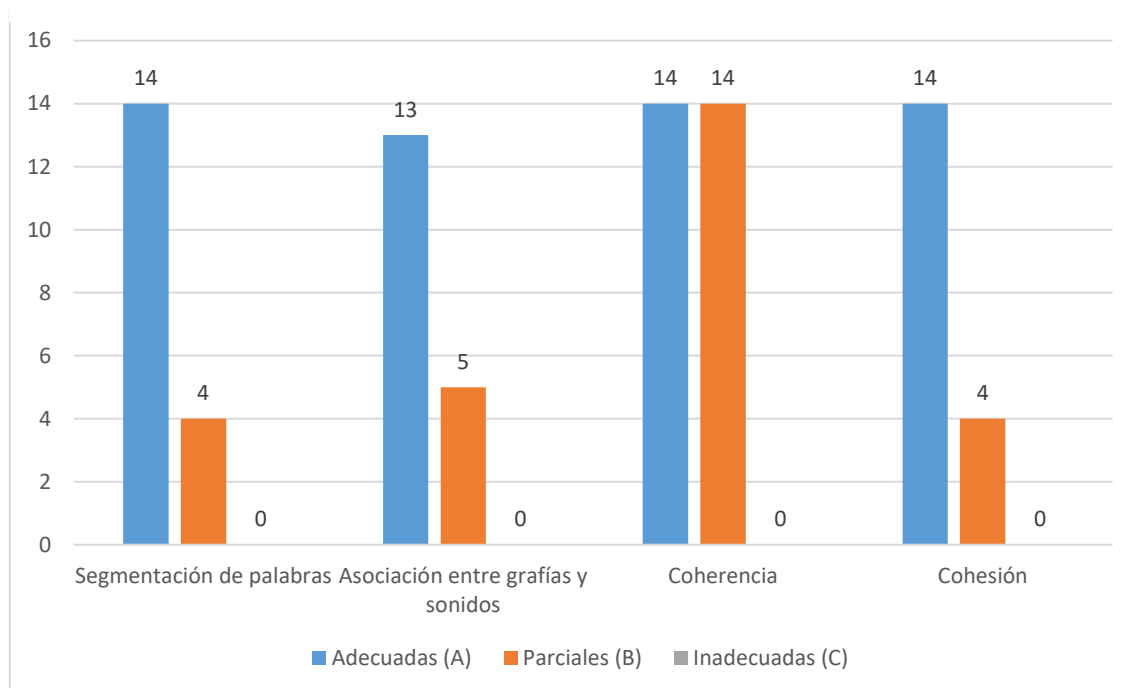
Tabla 25

Resultados postest para la Capacidad

	Segmentación de palabras	Asociación entre grafías y sonidos	Coherencia	Cohesión
Adecuadas (A)	14	13	14	14
Parciales (B)	4	5	14	4
Inadecuadas (C)	-	-	-	-

Figura 25

Gráfico de Resultados postest para la Capacidad



Interpretación

La tabla de resultados postest para la capacidad "Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada" muestra cómo los estudiantes mejoraron en esta habilidad después de aplicar las sesiones.

- **Segmentación de palabras:** La mayoría de los estudiantes (14 de 18) han logrado una adecuada segmentación de palabras, lo que indica una mejora en su comprensión de la estructura de las palabras dentro del texto.
- **Asociación entre grafías y sonidos:** La mayoría de los estudiantes (13 de 18) han mejorado en la asociación entre grafías y sonidos, lo que sugiere una mejora en sus habilidades fonéticas y ortográficas.

- **Coherencia:** La mayoría de los estudiantes (14 de 18) han mejorado en la coherencia de sus textos, lo que indica una capacidad mejorada para mantener un hilo conductor claro a lo largo del texto.
- **Cohesión:** La mayoría de los estudiantes (14 de 18) han mejorado en la cohesión de sus textos, lo que sugiere una capacidad mejorada para conectar ideas y oraciones de manera fluida.

Algunos estudiantes (4 para la segmentación de palabras, 5 para la asociación entre grafías y sonidos, y 4 para la cohesión) han mostrado una mejora parcial en estas habilidades. Esto sugiere que aún pueden necesitar más práctica o apoyo para perfeccionar completamente estas habilidades.

No se reportan respuestas inadecuadas en ninguna de los criterios evaluados, lo que sugiere que los estudiantes mejoraron significativamente en dichos criterios.

Los resultados del postest indican un progreso generalizado en la capacidad para organizar y desarrollar ideas de manera coherente y cohesionada en sus textos después de aplicar las sesiones. Esto sugiere que las sesiones fueron exitosas para mejorar estas habilidades específicas de escritura.

4.2. Discusión de resultados

En este apartado, se procede a analizar y contrastar los hallazgos obtenidos de la investigación llevada a cabo con los escolares de segundo grado de la I.E.P. San Antonio de Padua School, Arequipa, durante el año 2022. Esta discusión se enfoca en cómo las actividades lúdicas influyen en el fortalecimiento de la lectoescritura en el área de comunicación, comparando estos resultados con las evidencias encontradas en estudios previos y enmarcados dentro de los objetivos establecidos para este estudio.

De acuerdo con los resultados, se observó que una amplia mayoría de los estudiantes (83.3%) muestra un nivel alto de participación activa en los juegos educativos, destacando su capacidad para comprender instrucciones y adherirse a las reglas del juego. Este alto grado de involucramiento es particularmente relevante, y encuentra resonancia en las conclusiones de investigaciones previas como la de Echeverry (2018) y Leiva, Montalván, & Zamora (2019), quienes ya habían subrayado el valor de las dinámicas lúdicas en el proceso de aprendizaje. Adicionalmente, trabajos como el de Román, Rodríguez, y Muñoz (2021) complementan esta visión, al evidenciar cómo las estrategias lúdicas pueden mejorar significativamente las habilidades de lectura y escritura.

Al enfocarse en las destrezas específicas relacionadas con la lectoescritura, se notó que más de la mitad de los estudiantes (55.6%) logran superar los desafíos propuestos por los juegos, lo que sugiere una mejora notable en habilidades como el reconocimiento de consonantes y palabras. Este hallazgo es coherente con estudios como el de Castillo & Polo (2021), que resalta la eficacia de incorporar herramientas digitales y lúdicas en la enseñanza de la lectoescritura. Asimismo, Miranda (2021) aporta una perspectiva adicional, indicando cómo la integración de actividades lúdicas en el currículo fomenta un aprendizaje más holístico y efectivo.

Respecto a los aprendizajes significativos derivados de las actividades lúdicas, un notable 72.2% de los estudiantes logra asimilar el contenido propuesto a través de los juegos, evidenciando una clara mejora en su capacidad de análisis y comprensión. Estos datos refuerzan las observaciones de investigadores como Díaz (2021) y Quispe (2020), quienes destacaron la importancia de las actividades lúdicas para la mejora de competencias críticas en la lectura y escritura.

En lo que se refiere al desarrollo personal y social, se evidencia un alto porcentaje de los estudiantes (88.9%) demuestra actitudes de respeto y tolerancia durante las actividades grupales, lo cual no solo habla de la consolidación de valores sino también de la elaboración de un entorno favorable al aprendizaje colaborativo. Esta observación es apoyada por la investigación de Apaza (2022), que subraya el impacto positivo de las estrategias lúdicas en la promoción de la colaboración y el respeto mutuo entre estudiantes.

Inicialmente, los resultados pretest revelaron variabilidad en la capacidad de los estudiantes para obtener información de los textos, con dificultades particulares notadas en ciertas áreas, como la interpretación de información y la adecuación del texto a situaciones comunicativas específicas. Estas observaciones preliminares son consistentes con los desafíos identificados en estudios anteriores, como los presentados por autores como Díaz (2021) y Apaza (2022), quienes señalaron dificultades similares en las habilidades de comprensión y producción textual entre estudiantes de primaria. Además, trabajos como el de Quispe (2020) y Miranda (2021) han destacado la importancia de estrategias específicas para abordar estas áreas de necesidad dentro del proceso educativo.

La implementación de sesiones de aprendizaje basadas en actividades lúdicas produjo mejoras notables en todas las capacidades evaluadas en el postest. Los

estudiantes demostraron una capacidad significativamente mejorada para obtener e interpretar información de los textos, adecuar sus textos a circunstancias de comunicación variadas, y organizar y el desarrollo de conceptos de forma congruente y cohesiva. Estos avances reflejan la efectividad de las intervenciones pedagógicas centradas en el juego, resonando con las conclusiones de investigaciones previas como las de Castillo & Polo (2021) y Román, Rodríguez, y Muñoz (2021), que abogan por integrar métodos lúdicos en la enseñanza de habilidades fundamentales de lectoescritura.

Los resultados posttest son particularmente alentadores, indicando que la totalidad de los estudiantes logró respuestas adecuadas en tareas de obtención e interpretación de información, así como en la organización y coherencia textual. Esta mejora generalizada sugiere que las actividades lúdicas no solo motivan a los estudiantes, sino que también facilitan un aprender más de fondo y significativo, un hallazgo que se alinea con la investigación de autores como Echeverry (2018) y Leiva, Montalván, & Zamora (2019), quienes documentaron el potencial de las estrategias lúdicas para mejorar la comprensión y producción textuales.

Es importante destacar la transformación en la capacidad de los alumnos para adecuar textos a diversas situaciones comunicativas y el desarrollo de ideas de manera coherente, donde casi todos los alumnos mostraron mejoras significativas post-intervención. Estos resultados subrayan la relevancia de prácticas pedagógicas que fomenten no sólo adquirir el conocimiento, sino aplicar la práctica de estos en contextos comunicativos variados, una perspectiva apoyada por investigadores como Huilca (2018) y Rosas & Ventura (2019).

En el contexto de los objetivos planteados para este estudio, destaca la eficacia de las actividades lúdicas en la promoción de habilidades de lectoescritura en estudiantes de

segundo grado. La notable mejora en todas las áreas evaluadas evidencia el valor de integrar enfoques lúdicos en el currículo educativo para fomentar no solo el desarrollo de la vida académica, al igual que de la vida personal y en sociedad de los alumnos. Las conclusiones de este estudio aportan una contribución a la bibliografía existente al proporcionar evidencia adicional sobre los beneficios de las estrategias pedagógicas centradas en el juego y subrayan la importancia de seguir explorando y expandiendo estas metodologías en el ámbito educativo.

Capítulo V

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

1. La investigación realizada en la I.E.P. San Antonio de Padua School en Arequipa durante el año 2022 ha permitido identificar de manera efectiva las actividades lúdicas que contribuyen a consolidar la lectoescritura en el área de comunicación entre los estudiantes de segundo grado de primaria. Los hallazgos indican que la implementación de juegos educativos y estrategias lúdicas no solo aumenta la participación activa de los estudiantes, sino que también mejora significativamente sus habilidades de lectura y escritura. Este resultado subraya la importancia de integrar actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje como una herramienta valiosa para potenciar el desarrollo de competencias comunicativas fundamentales en los estudiantes.
2. La determinación de los juegos educativos que consolidan la lectoescritura en el área de comunicación reveló que actividades diseñadas específicamente para fomentar la interacción, el juego de roles, y la resolución de problemas en contextos lúdicos son particularmente efectivas. Estos juegos no solo capturan el interés y la imaginación de los estudiantes, sino que también los desafían a aplicar sus habilidades de lectura y escritura de maneras creativas y significativas. Este hallazgo destaca la relevancia de seleccionar y diseñar cuidadosamente juegos educativos que se alineen con los objetivos de aprendizaje en lectoescritura, demostrando que cuando los juegos son pertinentes y estimulantes, pueden ser un recurso didáctico excepcional para fortalecer la lectoescritura.

3. La investigación ha permitido identificar las destrezas específicas que se consolidan a través de la implementación de actividades lúdicas en la enseñanza de la lectoescritura en segundo grado. Entre estas destrezas, se encuentran la comprensión lectora, la capacidad de inferencia, la adecuación del texto a diferentes situaciones comunicativas, y la cohesión y coherencia textual. La mejora observada en estas áreas sugiere que las actividades lúdicas son una estrategia pedagógica eficaz para desarrollar habilidades comunicativas complejas, proporcionando a los estudiantes una base sólida sobre la cual pueden construir su competencia lingüística y literaria.
4. Los aprendizajes significativos que consolidan la lectoescritura en el área de comunicación, identificados a través de esta investigación, reflejan que los estudiantes no solo mejoran en aspectos técnicos de la lectoescritura, sino que también desarrollan un mayor aprecio por la comunicación como herramienta de expresión personal y creativa. La integración de actividades lúdicas en el currículo ha demostrado ser fundamental para fomentar una actitud positiva hacia la lectura y la escritura, alentar la curiosidad intelectual y promover una mayor autoconfianza en las habilidades comunicativas de los estudiantes. Estos aprendizajes significativos subrayan el valor de las estrategias lúdicas para crear un entorno de aprendizaje más dinámico, participativo y motivador.
5. La integración de actividades lúdicas en la dimensión de desarrollo humano ha demostrado ser una estrategia altamente efectiva para fortalecer la colaboración, el respeto y la tolerancia entre los estudiantes de segundo grado de la I.E.P. San Antonio de Padua School en Arequipa. A través de la participación activa en juegos educativos y trabajo en equipo, los estudiantes han mostrado una notable mejora en sus habilidades sociales, destacándose en la integración y contribución

dentro de los grupos. Estos resultados son consistentes con los incrementos observados en las habilidades de lectoescritura, lo que indica que las actividades lúdicas no solo apoyan el desarrollo académico sino también el personal y social.

Recomendaciones

1. Se recomienda a educadores y diseñadores curriculares de primaria incorporar sistemáticamente actividades lúdicas en el plan de estudios del área de comunicación, aprovechando la capacidad de estas estrategias para captar el interés de los estudiantes y mejorar sus habilidades de lectoescritura. Es esencial que estas actividades sean variadas y adaptadas a las necesidades y niveles de competencia específicos de cada grupo de estudiantes, para asegurar un impacto positivo en su desarrollo comunicativo. Además, se sugiere la formación continua de los docentes en metodologías activas y lúdicas para optimizar su implementación en el aula.
2. Ante la efectividad de los juegos educativos en la consolidación de la lectoescritura, se aconseja a los docentes seleccionar y diseñar juegos que no solo se enfoquen en el aspecto lúdico, sino que también integren desafíos cognitivos y lingüísticos relevantes para el desarrollo de habilidades de lectura y escritura. Sería beneficioso establecer colaboraciones con especialistas en pedagogía y diseño de juegos educativos para crear recursos adaptados a los objetivos de aprendizaje específicos de la lectoescritura, garantizando así que los juegos sean tanto atractivos como educativamente valiosos.
3. Dada la identificación de destrezas clave que se fortalecen mediante el uso de actividades lúdicas, se recomienda enfocar la selección de estas actividades en aquellas que promuevan específicamente la comprensión lectora avanzada, la

capacidad de inferencia, y la coherencia y cohesión textuales. Los docentes deberían recibir capacitación en cómo guiar y facilitar estas actividades, asegurando que todos los estudiantes participen activamente y reciban retroalimentación constructiva que les permita reflexionar sobre su aprendizaje y seguir progresando en su dominio de la lectoescritura.

4. Para maximizar los aprendizajes significativos en el área de comunicación, se sugiere que las escuelas implementen proyectos integrados que permitan a los estudiantes aplicar sus habilidades de lectoescritura en contextos reales y significativos. Esto podría incluir la publicación de trabajos estudiantiles, proyectos colaborativos con la comunidad, y el uso de tecnologías digitales para comunicarse y crear contenido. Fomentar un ambiente en el que los estudiantes vean la lectoescritura no solo como una habilidad académica sino como una herramienta vital para la expresión y la interacción social contribuirá a un aprendizaje más profundo y duradero.

Bibliografía

- Álvarez Gamarra, J. C. (2023). Estrategias lúdicas para mejorar el nivel de comprensión lectora en estudiantes de una institución educativa de Huancavelica.
- Apaza Pari, S. L. (2022). El uso de juegos didácticos como herramienta para la mejora de la comprensión lectora y producción textual en estudiantes de inicial.
- Apaza, M. (2022). *Utilización de la técnica mixta en los niños del I.E.P. Karol Jozef Wojtyla y los niveles de competencia en lectura y escritura 2022 en Arequipa* [Tesis de licenciatura, UNSA]. Repositorio de Tesis de la Universidad de Arequipa.
- Bandura, A. (1977). *Teoría del Aprendizaje Social*. Prentice-Hall.
- Barreto Pérez, G., & Quiroz Quispe, T. (2018). Implementación del Programa Terget con enfoque en la conciencia fonológica para mejorar la lectura y escritura en alumnos de primer grado de una institución educativa en Alto Trujillo.
- Benegas, D. M. F. (2023, julio 12). *Incrementan las cifras de estudiantes con dificultades de comprensión lectora en Arequipa*. Diario El Pueblo. <https://diarioelpueblo.com.pe/index.php/2023/07/12/incrementan-las-cifras-de-estudiantes-con-dificultades-de-comprension-lectora-en-arequipa/>
- Caisaguano, P. S. H. (2020). Guía didáctica para potenciar la conciencia fonológica en el aprendizaje de la lectoescritura en el segundo grado de Educación General Básica de la unidad educativa Archidona.(Revisión). *Roca: Revista Científico-Educaciones de la provincia de Granma*, 16(1), 122-131.
- Campos, A. (2018). Implementación de juegos de palabras en el contexto educativo. Editorial Educativa.
- Cárdenas Gamboa, S. S. (2018). Impacto del Programa “Leo y escribo” en el aprendizaje de lectura y escritura en alumnos de primaria, Ventanilla-2016.

- Castillo González, Y. Y., & Polo Sarmiento, M. Uso de estrategias lúdicas didácticas para reforzar la lectura y escritura en estudiantes de quinto de primaria mediante la herramienta digital Blog del Colegio Tajamar de Soledad Atlántico.
- Ferreiro, E., & Teberosky, A. (1982). Alfabetización antes de la escolarización. Heinemann.
- Fountas, I. C., & Pinnell, G. S. (2001). Guía para lectores y escritores (Grados 3-6): Enseñanza de la comprensión, género y alfabetización en contenido. Heinemann.
- Garaigordobil Landazábal, M. T. (1990). Juego y desarrollo infantil: el juego como recurso psicopedagógico. Madrid: Seco Olea, 1990.
- Gee, J. P. (2003). Los videojuegos nos ayudan a comprender el proceso de aprendizaje y alfabetización. Palgrave Macmillan.
- Goodman, K. S., & Goodman, Y. M. (1979). Teoría y práctica de la enseñanza de la lectura. Language and Reading.
- Gravett, E. (2011). Cómics en el aula. Ediciones SM.
- Gutiérrez, P., & Sánchez, R. (2022). *Las actividades lúdicas como mediadoras del desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de tercer grado en la Institución Educativa Santa Rosa, Arequipa* [Tesis de licenciatura, UNSA]. Repositorio de Tesis de la Universidad de Arequipa.
- Hernández Lencina (2018). Incorporación de una metodología de alfabetización para personas inmigrantes en entornos escolares. Proposición didáctica para la alfabetización en español como segunda lengua.
- Huamán, S., & Flores, M. (2023). *Impacto de los juegos didácticos en el desarrollo de la escritura en estudiantes de primer grado de la I.E. Julio César Tello, Paucarpata, Arequipa* [Tesis de licenciatura, UNSA]. Repositorio de Tesis de la Universidad de Arequipa.

- Huaraca Caisaguano, P. S. (2020). Orientaciones didácticas para el mejoramiento de la concientización fonológica en el aprendizaje de la lectura y la escritura en el 2º grado de Educación General Básica de la unidad educativa Archidona.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens: Investigación sobre los elementos lúdicos de la cultur*. Routledge & Kegan Paul.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2023). ENCUESTA NACIONAL DE LECTURA ENL 2022. https://www.inei.gob.pe/media/encuestas/documentos/enl/01_FICHA_TECNICA_ENL2022.pdf
- Leiva, H., Montalvan, M., & Zamora, B. (2019). Estrategias lúdicas de estimulación motivacional en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en tercer grado de Lengua y Literatura en el colegio Marvin Francisco Martínez Solís.
- Lomas, C. (2004). Leer y escribir para comprender el mundo. Cuadernos de pedagogía.
- Malone, T. W. (1981). Hacia una teoría de la instrucción motivadora intrínsecamente. *Cognitive Science*, 5(4), 333-369.
- Ministerio de Educación (MINEDU, 2016). Currículo Nacional de la Educación Básica.
- Ministerio de Educación (MINEDU, 2016). Programa Curricular de Educación Primaria.
- Miranda Durán, C. M. (2021). Diseño de una propuesta lúdico-pedagógica para mejorar los procesos de lectoescritura en estudiantes de primer grado.
- Montealegre, R., & Forero, L. A. (2006). La alfabetización: adquisición y dominio. *Revista Colombiana de Psicología*, 9(1), 25-40.
- Muñoz Tinguino, Y. M., Rodríguez Arturo, S. M., & Román Duarte, M. A. (2021). El juego como estrategia para aprender a leer y escribir de forma significativa.
- Palomino Miranda, N. A. (2021). Asesoramiento y habilidades docentes del director en la implementación práctica de estrategia lúdicas para resolver problemáticas matemáticas en la Red Los Celajes, distrito de Talavera-Apurímac.

- Perfetti, C. A. (1985). *Capacidad de lectura*. Oxford University Press.
- Piaget, J. (1962). *Juego, sueños e imitación en la infancia*. Norton.
- Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Quispe, A. (2020). *La comprensión lectora y la conciencia fónica que se imparten a estudiantes de 1° de primaria* [Tesis de licenciatura, UNSA]. Repositorio de Tesis de la Universidad de Arequipa.
- Ramos Chacon, A. Z. El juego al aire libre y su relación con el aprendizaje en el área de Matemática en niños de cinco años de la institución educativa inicial 1086 Lunar de Oro del distrito de Ananea, 2021.
- Rojas Valerio, Y. V. (2020). La utilización de material didáctico en la competencia comprensiva lectora en el 1° grado de primaria en la I.E. Triolet-Huaura.
- Román, Y. M., Rodríguez, S. M., & Muñoz, M. A. (2021). La lúdica como estrategia para el aprendizaje significativo de la lectura y la escritura.
- Rosas Quispe, D. R., & Ventura Ramos, Y. R. (2019). Implementación de métodos globales para fortalecer las habilidades de lectura y escritura en alumnos de primer grado de la I.E.P. San Francisco de Sales, distrito de Cerro Colorado, Arequipa.
- Rozo Anaya, S. A. (2021). *La Lúdica como estrategia para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de grados cuarto y quinto de nivel primaria Lúdica como estrategia para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de grados cuarto y quinto de nivel primaria de la institución educativa Luis Antonio Duque Peña, sede escuela Piamonte del municipio de Girardot* (Doctoral dissertation). <http://hdl.handle.net/20.500.12558/3989>
- Tejada Rojas, L. (2019). Programación Lúdica Musical en la Alfabetización de niños de segundo curso de primaria de una I.E. de Lonya Grande-Amazonas.
- Turpo Chipana, S. (2019). Estimulación de inicio de la escritura mediante la realización de talleres de lúdica en niños de 5 años del aula «Kinder» de la I.E.P. «Cristo Salvador de Montecarlo», Arequipa 2018.

- Vásquez, G. A. V., & Pérez, M. A. P. (2020). Estrategias lúdicas para la comprensión de textos en estudiantes de educación primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, (11), 19.
- Vega, L., & Quispe, J. (2022). *Las actividades lúdicas como estrategia para el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de segundo grado de la I.E. José Carlos Mariátegui, Camaná* [Tesis de licenciatura, UCMS]. Repositorio de Tesis de la Universidad de Arequipa.
- Volante, L., Lara, C., Klinger, D. A., & Siegel, M. (2021). Resiliencia académica durante la pandemia de COVID-19: un análisis triárquico de la evolución de las políticas educativas en todo Canadá. *Revista Canadiense de Educación*, 45(4), 1112-1140.
- Vygotsky, L. S. (1978). *La mentalidad en una sociedad: Evolución de los procedimientos psicológicos avanzados*. Harvard University Press.

Anexos

Anexo 1: Cuestionario para el docente

Esta encuesta forma parte de una investigación sobre la lectoescritura para mejorar con actividades lúdicas el aprendizaje de los niños.

N°	Preguntas	Opciones	Marcar con: X
01	¿Selecciona juegos para que el niño exprese de forma espontánea sus necesidades, intereses, experiencias y emociones?	Siempre Regularmente A veces Nunca	() () () ()
02	¿Crea actividades en diferentes contextos o temas, para que el niño pueda desarrollar ideas al respecto?	Siempre Regularmente A veces Nunca	() () () ()
03	¿Planifica sesiones de aprendizaje donde el niño pueda ordenar sus ideas de forma lógica?	Siempre Regularmente A veces Nunca	() () () ()
04	¿Adecua sus sesiones de aprendizaje para que el niño conozca palabras de uso común?	Siempre Regularmente A veces Nunca	() () () ()
05	¿Organiza actividades orales donde el niño pueda participar formulando preguntas, dando respuestas y haciendo comentarios relacionados con el tema del que se habla?	Siempre Regularmente A veces Nunca	() () () ()
06	¿Hace evaluaciones sobre algún tema, y que requiera recordar información de nombres, personajes, acciones, hechos, lugares y fechas?	Siempre Regularmente A veces Nunca	() () () ()
07	¿Desarrolla evaluaciones donde el niño pueda inferir deducciones respecto a algo, a partir de información incompleta?	Siempre Regularmente A veces Nunca	() () () ()
08	¿Desarrolla estrategias que impliquen el desarrollo de la capacidad de identificar semejanzas o diferencias de algo, en los niños?	Siempre Regularmente A veces Nunca	() () () ()
09	¿Desarrolla estrategias que impliquen el desarrollo de la capacidad de entender la relación causa y efecto de alguna situación, en los niños?	Siempre Regularmente A veces Nunca	() () () ()
10	¿Desarrolla estrategias que impliquen el desarrollo de la empatía, en los niños?	Siempre Regularmente A veces Nunca	() () () ()
11	¿Desarrolla estrategias que impliquen el desarrollo de la capacidad del niño en tener opinión sobre alguna situación?	Siempre Regularmente A veces Nunca	() () () ()

Anexo 2: Registro de datos del cuestionario docente

Nombres y Apellidos : Rina Salluca Huanca
Institución Educativa : San Antonio de Padua School
Cargo : Docente de Primaria
Grado : 2° de Primaria

N°	Preguntas	Respuestas			
		S	R	AV	N
01	¿Selecciona juegos para que el niño exprese de forma espontánea sus necesidades, intereses, experiencias y emociones?			X	
02	¿Crea actividades en diferentes contextos o temas, para que el niño pueda desarrollar ideas al respecto?			X	
03	¿Planifica sesiones de aprendizaje donde el niño pueda ordenar sus ideas de forma lógica?		X		
04	¿Adecua sus sesiones de aprendizaje para que el niño conozca palabras de uso común?		X		
05	¿Organiza actividades orales donde el niño pueda participar formulando preguntas, dando respuestas y haciendo comentarios relacionados con el tema del que se habla?		X		
06	¿Hace evaluaciones sobre algún tema, y que requiera recordar información de nombres, personajes, acciones, hechos, lugares y fechas?		X		
07	¿Desarrolla evaluaciones donde el niño pueda inferir deducciones respecto a algo, a partir de información incompleta?			X	
08	¿Desarrolla estrategias que impliquen el desarrollo de la capacidad de identificar semejanzas o diferencias de algo, en los niños?		X		
09	¿Desarrolla estrategias que impliquen el desarrollo de la capacidad de entender la relación causa y efecto de alguna situación, en los niños?		X		
10	¿Desarrolla estrategias que impliquen el desarrollo de la empatía, en los niños?			X	
11	¿Desarrolla estrategias que impliquen el desarrollo de la capacidad del niño en tener opinión sobre alguna situación?			X	

Anexo 3: Ficha de observación de actividades lúdicas

Marca con una (X) en el recuadro tu respuesta según la siguiente escala de valores:

Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
1	2	3	4

N°		S	CS	AV	N
		1	2	3	4
Dimensión: Juegos Educativos					
1	¿Participa activamente en el juego didáctico?				
2	¿Comprende las instrucciones y reglas del juego?				
3	¿Cumple las normas establecidas para llevar a cabo el juego?				
4	¿Utiliza algunas estrategias comunicativas para interactuar con su equipo?				
5	¿Escribe y relaciona el texto a la situación del juego didáctico?				
6	¿Escribe el texto en torno al tema agrupando las ideas de su entorno?				
7	Disfruta y muestra entusiasmo en la realización del juego				
8	¿El grupo puso mucho esfuerzo en hacer el juego interesante y divertido para poder aprender?				
Dimensión: Destrezas					
9	¿Los integrantes del grupo participan activamente en el juego propuesto?				
10	¿Las reglas son claras y concisas para todos?				
11	¿Respetan las reglas del juego propuesto?				
12	¿Supera el grado de dificultad para poder desarrollar el juego propuesto?				
13	¿Lee y reconoce las consonantes o palabras que se encuentra en la tarjeta léxica?				
14	¿Explica el tema y el propósito de los textos durante el juego?				
Dimensión: Aprendizaje Significativo					
15	¿Entiende de manera clara y concisa el tema propuesto?				
16	¿Asimila el contenido planteado durante los juegos desarrollados?				
17	¿Interpreta el contenido durante los juegos?				
18	¿Muestra habilidades para desarrollar el juego propuesto?				
19	¿Aplica nuevas estrategias interpretando el tema para el desarrollo del juego propuesto?				
20	¿Diseña y construye su propio aprendizaje a través de la información obtenida?				
Dimensión: Desarrollo Humano					
21	¿Se integra a un equipo de trabajo en el desarrollo de las actividades planteadas?				
22	¿Participa activamente en el equipo de trabajo aportando criterios de solución a la actividad planteada?				
23	¿Trabaja en equipo con los demás integrantes que lo conforman?				
24	¿Aporta estrategias en equipo para desarrollar la actividad planteada?				
25	¿Tiene una actitud de respeto y tolerancia con los demás integrantes del equipo?				

Anexo 5: Ficha de observación para la competencia “Se comunica oralmente en su lengua materna”

N°	Preguntas	Opciones	Marcar con: X
01	¿El niño cada vez que conversa, expresa de forma espontánea sus necesidades, intereses, experiencias y emociones?	Siempre Regularmente A veces Nunca	() () () ()
02	¿El niño cuando se expresa lo hace acorde al contexto del momento?	Siempre Regularmente A veces Nunca	() () () ()
03	¿El niño cuando conversa sobre algo, lo hace de forma coherente?	Siempre Regularmente A veces Nunca	() () () ()
04	¿El vocabulario que utiliza el niño es un vocabulario de uso común?	Siempre Regularmente A veces Nunca	() () () ()
05	¿El niño participa de conversaciones formulando preguntas, dando respuestas y haciendo comentarios relacionados con el tema del que se habla?	Siempre Regularmente A veces Nunca	() () () ()
06	¿El niño cuando oye sobre algún tema, recuerda información como nombres, personajes, acciones, hechos, lugares y fechas?	Siempre Regularmente A veces Nunca	() () () ()
07	¿El niño puede adivinar que animal, persona, objeto, hecho o lugar es, si le damos información sobre sus características?	Siempre Regularmente A veces Nunca	() () () ()
08	¿El niño puede darse cuenta en que son similares o diferentes las cosas, animales, lugares y personas?	Siempre Regularmente A veces Nunca	() () () ()
09	¿El niño entiende que todo tiene una causa y un efecto?	Siempre Regularmente A veces Nunca	() () () ()
10	El niño cuando oye a una persona. ¿se da cuenta del estado de ánimo y lo que quiere hacer o comunicar esta persona?	Siempre Regularmente A veces Nunca	() () () ()
11	¿El niño opina con lenguaje verbal o no verbal y de forma independiente sobre lo que oye de personajes, hechos, ideas, personas?	Siempre Regularmente A veces Nunca	() () () ()

Anexo 7: Prueba Diagnóstica de Lectura

Prueba diagnóstica Lectura

Conozcamos nuestros aprendizajes

Nombres y apellidos:

Sección:

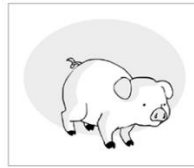
N.º de orden:



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

1 Une con una línea la palabra con su dibujo.

Gato

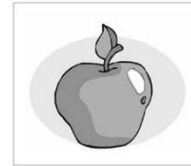


2 Une con una línea la palabra con su dibujo.

Tijeras



3 Une con una línea el dibujo con su tarjeta.

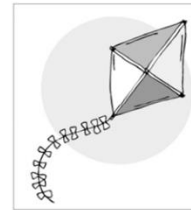


Mango

Manzana

Mandarina

4 Une con una línea el dibujo con su tarjeta.



Carrito

Canasta

Cometa

Continúa. >

5 Une con una línea la oración con su dibujo.

El perro muerde el zapato.



6 Une con una línea la oración con su dibujo.

José y Teresa barren el salón.



7 Lee la oración y marca con una "X" la respuesta.

El partido de fútbol duró media hora porque los jugadores llegaron muy tarde.

¿Cuánto duró el partido de fútbol?

- a Media hora.
- b Una hora.
- c Dos horas.

8 Lee la oración y marca con una "X" la respuesta.

Paola juega con un trompo y Mario patea una pelota.

¿Con qué juega Paola?

- a Con una pelota.
- b Con un trompo.
- c Con una cometa.

Continúa. >

- 9 Lee la oración y marca con una "X" la respuesta.

Marta felicitó a su hijo Toño porque ganó el concurso de adivinanzas.

¿Por qué Marta felicitó a Toño?

- a Porque era su cumpleaños.
- b Porque obtuvo una buena nota.
- c Porque ganó un concurso.



Pasa a la siguiente página.

En clase, Dora escribió esta historia.



Un día, Natalia fue a comprar leche con su mamá. Cuando regresaba, se tropezó con una piedra y toda la leche se le cayó al suelo. Natalia se sintió muy triste. Al ver lo ocurrido, su mamá la abrazó para que se sintiera mejor.

Ministerio de Educación del Perú, Unidad de Medición de la Calidad Educativa. (2014).

10 ¿Adónde fue Natalia?

- a A saludar a su mamá.
- b A comprar leche.
- c A vender leche.

11 ¿Por qué Natalia se sintió muy triste?

- a Porque fue a comprar leche.
- b Porque se golpeó con una piedra.
- c Porque se le cayó toda la leche.

12 ¿De qué trata esta historia?

- a De una niña que derramó leche.
- b De una mamá que se cayó al suelo.
- c De un lugar donde venden mucha leche.

Continúa. >

En la clase de Ciencia y Tecnología, Inés leyó este texto.



El oso hormiguero es un animal que vive en Sudamérica. En el Perú, se le puede encontrar en diversas zonas de la Amazonía.

El oso hormiguero es uno de los animales más extraños del mundo porque su hocico es diferente al de otros osos. Parece que tuviera un tubo largo en la cara. También, tiene una lengua larga y pegajosa con la que atrapa a los insectos. Sus garras son enormes y muy duras. Estas le permiten romper fácilmente hormigueros y termiteros.

Es un animal insectívoro. Solamente come hormigas, termitas y otros insectos que carcomen y destruyen los árboles.

Ministerio de Educación del Perú, Unidad de Medición de la Calidad Educativa. (2008).

13 Según el texto, ¿dónde vive el oso hormiguero?

- a En Sudamérica.
- b En todo el mundo.
- c En los hormigueros.

14 En el texto, ¿qué quiere decir que el oso hormiguero “es un animal insectívoro”?

- a Que el oso hormiguero destruye los árboles.
- b Que el oso hormiguero rompe termiteros.
- c Que el oso hormiguero come insectos.

15 ¿Por qué el oso hormiguero es uno de los animales más extraños del mundo?

- a Porque su principal comida son las hormigas.
- b Porque sus garras son enormes y duras.
- c Porque su hocico tiene forma de tubo.

16 ¿De qué trata principalmente el texto que leiste?

- a Trata de cómo es el oso hormiguero.
- b Trata de dónde vive el oso hormiguero.
- c Trata de cuál es la comida del oso hormiguero.

Continúa. >

Ayer, la profesora de Julián contó este cuento.

Hace mucho tiempo, en un bosque lejano, todos los animales decidieron elegir a su rey. Se elegiría al animal que tuviera el pelaje más bonito. Entonces, los leones, los monos, los osos e, incluso, los lobos se preocuparon por verse mejor.

Un pequeño erizo lleno de púas también quiso participar en la competencia. Sin embargo, pensaba que su aspecto no le ayudaría a ganar. Así que decidió cubrirse el lomo de rosas perfumadas.

-¡Qué bien te ves! -le dijo el mono el día del concurso.

-Definitivamente, tú serás nuestro rey -dijo el león.

A la hora del concurso, luego de ver a todos los participantes, los animales decidieron elegir al erizo como el nuevo rey del bosque.



Al día siguiente, el erizo fue a recoger su corona de rey, pero las rosas de su lomo se habían marchitado. Los demás se dieron cuenta del engaño y decidieron escoger a otro animal como rey.

17 ¿Por qué los animales se preocuparon por verse mejor?

- a Porque eran muy vanidosos con su pelaje.
- b Porque querían convertirse en el nuevo rey.
- c Porque estaban aburridos de su aspecto.

18 ¿Qué pasó al día siguiente de la competencia?

- a El erizo empezó su reinado.
- b Los animales felicitaron al erizo.
- c Las rosas del erizo se marchitaron.

19 ¿Por qué al final los animales escogieron otro rey?

- a Porque el erizo tenía rosas.
- b Porque el erizo los engañó.
- c Porque el erizo era vanidoso.

20 ¿Qué nos enseña principalmente este cuento?

- a Que no debemos aparentar lo que no somos.
- b Que no debemos competir con nuestros amigos.
- c Que no debemos preocuparnos por vernos mejor.

Anexo 8: Registro de Lectura de 2° grado de primaria (Pre-Test)

Nombre del texto		Gato	Tijeras	Manzana	Cometa	El perro muerde	José y Teresa	Partido de futbol	Paola	Marta	Natalia			El oso hormiguero				La mentira del erizo				Resumen de las respuestas de cada estudiante		
											P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Adecuadas(✓)	Inadecuadas(X)	Omitidas(-)
N°	Apellidos y Nombres	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20			
01	Chirinos Añez José Ángel	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	X	18	2	-
02	Choquehuayta Luque Luciana Milagros	✓	✓	✓	X	X	X	✓	✓	x	✓	✓	x	x	x	x	✓	✓	✓	x	x	10	10	-
03	Cjula Javier Sebastián Adriano	✓	✓	✓	✓	✓	✓	x	x	✓	x	x	x	✓	x	x	x	x	x	x	x	9	11	-
04	Cosi Salluca Valeria Catalina	X	✓	✓	✓	X	X	✓	x	✓	✓	x	x	✓	x	x	x	x	x	x	x	7	13	-
05	Hanampa Cjula Oliver Alfredo	✓	✓	✓	✓	✓	X	x	x	✓	✓	x	✓	x	x	x	✓	✓	x	✓	x	11	9	-
06	Huanacchiri Huamani Nadya Milet	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	x	✓	✓	x	x	x	✓	x	x	x	12	8	-
07	Mamani C Smarly Dayuri	X	X	X	✓	X	X	✓	x	✓	✓	x	✓	x	✓	x	x	x	x	x	✓	7	13	-
08	Nina Castro Lyan Axel	✓	✓	✓	✓	X	X	x	x	-	x	x	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	11	7	2
09	Pacheco Diaz Yasmin Noriel	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	x	x	x	x	x	x	x	✓	✓	✓	11	9	-
10	Saldivar Diaz Yasmin Melany	X	X	✓	✓	X	X	✓	x	✓	✓	x	✓	x	x	x	✓	✓	✓	x	✓	10	10	-
11	Hanco Gutiérrez Maryori Jazmín	✓	✓	X	✓	X	X	✓	x	✓	✓	x	x	x	✓	x	✓	✓	x	x	x	11	9	-
12	Huamán Huallpayunca Nicole	✓	✓	✓	✓	✓	X	x	x	✓	✓	x	x	x	✓	✓	x	x	x	✓	x	10	10	-
13	Iquiño Hanampa Vania Shomara	✓	✓	X	✓	✓	✓	x	x	x	x	x	x	✓	x	x	x	x	✓	✓	✓	9	11	-
14	Quispe Ramirez Sneider Anthony	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	x	✓	x	x	x	x	✓	✓	✓	x	13	7	-
15	Quispe Villares María Elizabeth	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	9	11	-
16	Rioja González Dayiro Fernando	✓	✓	X	✓	X	X	x	x	✓	✓	✓	x	x	x	x	x	x	x	x	x	6	14	-
17	Salas Anchapuri Ivana Mercedes	✓	✓	✓	✓	X	X	✓	x	✓	✓	x	x	x	x	x	✓	✓	✓	✓	x	11	9	-
18	Ylla Nina Mathias Raúl	X	✓	X	✓	✓	X	✓	x	✓	✓	x	x	-	-	-	-	x	x	x	x	6	10	4

Anexo 9: Registro de Lectura 2° grado de primaria (Post-Test)

Nombre del texto		Gato	Tijeras	Manzana	Cometa	El perro muerde	Jose y Teresa	Partido de futbol	Paola	Marta	Natalia			El oso hormiguero				La mentira del erizo				Resumen de las respuestas de cada estudiante		
																						Adecuadas(✓)	Inadecuadas(X)	Omitidas(-)
N°	Apellidos y Nombres	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20			
01	Chirinos Añez José Ángel	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	20	-	-
02	Choquehuayta Luque Luciana Milagros	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	20	-	-
03	Cjula Javier Sebastián Adriano	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	20	-	-
04	Cosi Salluca Valeria Catalina	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	20	-	-
05	Hanampa Cjula Oliver Alfredo	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	20	-	-
06	Huanacchiri Huamani Nadya Milet	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	19	1	-
07	Mamani C Smarly Dayuri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	20	-	-
08	Nina Castro Lyan Axel	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	20	-	-
09	Pacheco Diaz Yasmin Noriel	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	19	1	-
10	Saldivar Diaz Yasmin Melany	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	19	1	-
11	Hanco Gutiérrez Maryori Jazmín	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	20	-	-
12	Huamán Huallpayunca Nicole	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	20	-	-
13	Iquiño Hanampa Vania Shomara	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	20	-	--
14	Quispe Ramirez Sneidher Anthony	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	20	-	-
15	Quispe Villares María Elizabeth	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	20	-	-
16	Rioja González Dayiro Fernando	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	X	✓	✓	18	2	-
17	Salas Anchapuri Ivana Mercedes	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	20	-	-
18	Ylla Nina Mathias Raúl	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	✓	✓	✓	X	✓	18	2	-

Anexo 10: Prueba Diagnóstica de Escritura



Prueba diagnóstica Escritura

Conozcamos nuestros aprendizajes

Nombres y apellidos:

Sección:

N.º de orden:



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

De todos los animales que conoces, ¿cuál es tu animal favorito? **Dibújalo** y escribe su nombre.



Mi animal favorito es _____

Escribe tres características de tu animal favorito.



Escribe un texto en el que describas **cómo es** tu animal favorito. Tu texto será compartido con tus compañeros de segundo grado.

Anexo 11: Registro de Escritura de 2° grado primaria (Pre-Test)

Capacidades		Adecua el texto a la situación comunicativa	Organiza y desarrollo las ideas de forma coherente y cohesionada			
Criterios de Evaluación		Criterio 1	Criterio 2	Criterio 3	Criterio 4	Criterio 5
		Adecuación al tipo textual	Segmentación de palabras	Asociación entre grafías y sonidos	Coherencia	Cohesión
N°	Nombres y Apellidos					
01	Chirinos Añez José Ángel	A	B	B	B	B
02	Choquehuayta Luque Luciana	A	A	B	B	B
03	Cjula Javier Sebastián Adriano	C	C	C	C	C
04	Cosi Salluca Valeria Catalina	A	A	A	A	A
05	Hanampa Cjula Oliver Alfredo	A	A	B	B	B
06	Huanacchiri Huamani Nadya Milet	C	C	C	C	C
07	Mamani C Smarly Dayuri	C	C	C	C	C
08	Nina Castro Lyan Axel	B	B	C	B	B
09	Pacheco Diaz Yasmin Noriel	B	B	B	B	B
10	Saldivar Diaz Yasmin Melany	B	B	B	B	B
11	Hanco Gutiérrez Maryori Jazmín	B	B	B	B	B
12	Huamán Huallpayunca Nicole	B	B	B	B	B
13	Iquiño Hanampa Vania Shomara	C	C	C	C	C

14	Quispe Ramírez Sneidher Anthony	B	B	B	B	B
15	Quispe Villares María Elizabeth	B	B	B	B	B
16	Rioja González Dayiro Fernando	B	B	B	B	B
17	Salas Anchapuri Ivana Mercedes	B	B	B	B	B
18	Ylla Nina Mathias Raúl	A	B	B	B	B

Resumen de valoración por criterios de aula	Criterio 1	Criterio 2	Criterio 3	Criterio 4	Criterio 4
Adecuadas (A)	5	3	1	1	1
Parciales (B)	9	11	12	13	13
Inadecuadas (C)	4	4	5	4	4

Desempeños precisados según criterios de evaluación				
Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando las características más comunes del tipo textual.	Escribe en el nivel alfabético utilizando las regularidades del sistema de escritura.	Escribe en el nivel alfabético utilizando las regularidades del sistema de escritura.	Desarrolla ideas entorno a un tema.	Establece relaciones lógicas de adición usando conectores.

Anexo 12: Registro de Escritura (Post-Test)

Capacidades		Adecua el texto a la situación comunicativa	Organiza y desarrollo las ideas de forma coherente y cohesionada			
Criterios de Evaluación		Criterio 1	Criterio 2	Criterio 3	Criterio 4	Criterio 5
		Adecuación al tipo textual	Segmentación de palabras	Asociación entre grafías y sonidos	Coherencia	Cohesión
N°	Nombres y Apellidos					
01	Chirinos Añez José Ángel	A	A	A	A	A
02	Choquehuayta Luque Luciana	A	A	A	A	A
03	Cjula Javier Sebastián Adriano	A	B	B	B	B
04	Cosi Salluca Valeria Catalina	A	A	A	A	A
05	Hanampa Cjula Oliver Alfredo	A	A	A	A	A
06	Huanacchiri Huamani Nadya Milet	A	B	B	B	B
07	Mamani C Smarly Dayuri	A	B	B	B	B
08	Nina Castro Lyan Axel	A	A	B	A	A
09	Pacheco Diaz Yasmin Noriel	A	A	A	A	A
10	Saldivar Diaz Yasmin Melany	A	A	A	A	A
11	Hanco Gutiérrez Maryori Jazmín	A	A	A	A	A
12	Huamán Huallpayunca Nicole	A	A	A	A	A
13	Iquiño Hanampa Vania Shomara	B	B	B	B	B

14	Quispe Ramírez Sneidher Anthony	A	A	A	A	A
15	Quispe Villares María Elizabeth	A	A	A	A	A
16	Rioja González Dayiro Fernando	A	A	A	A	A
17	Salas Anchapuri Ivana Mercedes	A	A	A	A	A
18	Ylla Nina Mathias Raúl	A	A	A	A	A

Resumen de valoración por criterios de aula	Criterio 1	Criterio 2	Criterio 3	Criterio 4	Criterio 4
Adecuadas (A)	17	14	13	14	14
Parciales (B)	1	4	5	14	4
Inadecuadas (C)	-	-	-	-	-

Desempeños precisados según criterios de evaluación				
Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando las características más comunes del tipo textual.	Escribe en el nivel alfabético utilizando las regularidades del sistema de escritura.	Escribe en el nivel alfabético utilizando las regularidades del sistema de escritura.	Desarrolla ideas entorno a un tema.	Establece relaciones lógicas de adición usando conectores.

Anexo 13: Sesiones de Aprendizaje

ACTIVIDAD N° 01

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	San Antonio de Padua School
GRADO Y SECCIÓN	2° Grado de Primaria

II. PROPOSITOS DE LA SESIÓN

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adecua el texto a la situación significativa • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<p>Adecúa el texto a la situación comunicativa considerando el propósito comunicativo. Recurre a su experiencia previa para escribir. Escribe textos en torno a un tema agrupa las ideas y las desarrolla para ampliar la información.</p>	<p>Escribe y relaciona el texto a la situación del juego educativo. Escribe textos en torno a un tema agrupa las ideas de su entorno.</p> <p>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</p> <p>Completa y escribe las palabras de juego que se realizara en el patio del centro educativo.</p>

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque de orientación al bien común.	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

III. PREPARACIÓN DE LA SESION DE APREDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Tener a la mano los papelógrafos. - Imprimir el material que se utilizara en la sesión de aprendizaje. - Armar el juego que se utilizara en la actividad de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina cartón - Lápices, Plumones - Latas - Cintas Adhesivas - Equipo de sonido

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN

TÍTULO: Jugamos escribiendo y reconociendo las palabras en un juego.

INICIO

- El docente da la bienvenida a los estudiantes del 2º grado del nivel primario.
- Se propone las normas del aula
 - Levantar la mano para opinar
 - Respetamos a nuestros compañeros
 - Esperar nuestro turno
 - Escuchar atentamente

Propósito de la sesión: Los niños y niñas completan y reconocen las palabras en el juego, asociando textos e imágenes, utilizando su creatividad para la lectoescritura.

- Se recuerda a los estudiantes lo importante que es tener en cuenta siempre las normas de convivencia para tener un buen ambiente durante el desarrollo de la sesión y para lograr nuestros aprendizajes.

DESARROLLO

PLANIFICACIÓN

- Iniciamos esta actividad observando las siguientes imágenes en cada laptop.



- Luego de observar las imágenes responde las siguientes preguntas
 - ¿Qué juegos practican los niños y las niñas?
 - ¿Cuál crees que es más fácil de jugar?
 - ¿Porque crees que un grupo usa dos sogas para jugar, en lugar de usar una?
 - ¿Cuáles crees que sean las reglas para estos juegos?
 - ¿Qué nombres tendrán cada juego?
 - ¿Les gusta jugar?, ¿Cuál es su juego favorito?
 - ¿Qué materiales utilizan para jugar?
 - ¿Les gustaría construir un juego?

- Se entrega a los niños y niñas el texto con la lectura y se pide que lean y lo observen detenidamente.
- Con ayuda de las imágenes y la modulación de la voz se va leyendo la lectura o adivinanza para que los estudiantes escuchen y vayan siguiendo la lectura.
- Observen los textos. Léanlos con sus compañeras y compañeros.













TEXTUALIZACIÓN






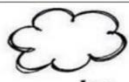





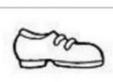
- Los estudiantes después de haber leído y comprendido el texto ahora adivinarán, dibujara y escribirán la respuesta.
- Vuelven a leer si es necesario, seguidamente piensan y dibujan su respuesta.

<p>Siempre quietas, siempre inquietas. De día dormidas, de noche despiertas. ¿Qué será?</p>	
---	--

	<p>Dos hermanitos siempre van juntitos. Empiezan relucientes y terminan malolientes</p>
--	---

- Se contrastan sus primeras impresiones con el contenido del texto.
- Se escribe sus ideas brindadas respetando las opiniones de los estudiantes.
- Dialogamos acerca de sus respuestas.
- Los docentes presentaran un juego educativo relacionado con la lectoescritura titulado “LANZA EL DADO Y COMPLETA LA PALABRA”

	 __cicleta	 __fanda	 __tón
	 a ____	 ó ____	 a ____
	 __ngua	 __on	 __bro

	 la ví__ra	 ti__ras	 cone__
	 __be	 __che	 __ez
	 _____	 _____	 _____

-
- Indicamos a los estudiantes a dirigirse al patio de la institución para poder ejecutar el juego. Luego se les indica a los niños y niñas que deben de formar 3 grupos de 5 integrantes.
 - Luego los estudiantes tendrán que dirigirse con cada docente para que ellos expliquen las reglas del juego.
 - Las reglas del juego deberán de estar escritas en papelotes.

REGLAS DEL JUEGO RECONOCIENDO LOS ANIMALES

- El equipo debe de estar formado por 5 estudiantes, el juego se realizará por competencias. El estudiante deberá lanzar el dado según el número deberá completar la palabra en el panel. Cada estudiante deberá saltar pisando el centro del círculo que estará en el piso.
- Cada equipo debe de tener un nombre para poder identificarlos durante el juego. Todos los estudiantes estarán formados en columnas, manteniendo distancia de un metro.
- No sobrepasar la línea de partida al inicio del juego. Cada estudiante contará con un plumón de papel.
- Para dar inicio al juego el estudiante primero deberá escuchar el silbato de partida.
- Para que el siguiente estudiante continúe deberá tocar la mano de su compañero.
- Aquel estudiante que no cumpla con las reglas indicadas queda automáticamente eliminado de la competencia.
- Para que el equipo pueda terminar todos los estudiantes participan.
- Estudiante que cometa alguna falta en completar la palabra se le restará 1 punto menos.
- Los estudiantes deberán completar todas las palabras del juego
- Cuando los estudiantes completen todo deberán de decir la palabra terminado.
- Una vez terminado el juego los docentes revisarán y darán victoria al equipo que escribió correctamente.
- Después de haber culminado el juego indicar a los estudiantes a dirigirse al salón de clase. Se felicita a todos los estudiantes por haber participado.

CIERRE

- Se formula algunas preguntas que propicien la metacognición: ¿Qué conocieron hoy?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿Para qué te servirá lo que hoy has aprendido?, ¿Cómo te sentiste durante la sesión de clases?, ¿Cómo podrías mejorar tus aprendizajes en el aula?
-

ACTIVIDAD N° 02

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	San Antonio de Padua School
GRADO Y SECCIÓN	2° Grado de Primaria

II. PROPOSITOS DE LA SESIÓN

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito • Infiere e interpreta información del texto • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto 	<p>Identifica información explícita que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue esta información de otra semejante.</p> <p>Explica el tema y el propósito de los textos que lee por sí mismo, así como las relaciones texto e ilustración.</p> <p>Deduce características implícitas de personajes, animales, objetos y lugares; determina el significado de palabras según el contexto y hace comparaciones; asimismo, establece relaciones lógicas de causa-efecto, semejanza-diferencia y enseñanza y propósito, a partir de información explícita del texto.</p>	<p>Lee y reconoce las consonantes o palabras que se encuentran escritas en la tarjeta léxica.</p> <p>Explica el tema y el propósito de los textos que lee por sí mismo.</p>
		EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
		<p>Leen textos lúdicos para expresarse en situaciones relacionadas con la presentación de adivinanzas.</p> <p>Ubica las tarjetas léxicas en el recuadro del panel</p>

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque Orientación al bien común.	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APREDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
- Tener a la mano los papelógrafos.	- Cartulina cartón
	- Tarjetas léxicas

-
- | | |
|--|--------------------|
| - Imprimir el material que se utilizara en la sesión de aprendizaje. | - Lápices |
| - Armar el juego que se utilizara en la actividad de aprendizaje. | - Plumones |
| | - Latas |
| | - Pelotas |
| | - Siliconas |
| | - Cintas Adhesivas |
| | - Equipo de sonido |
-

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN

TÍTULO: Jugando con tarjetas léxicas.

INICIO

- El docente da la bienvenida a los estudiantes del 2° grado del nivel primario.
- Se propone las normas del aula
 - Levantar la mano para opinar
 - Respetamos a nuestros compañeros
 - Esperar nuestro turno
 - Escuchar atentamente

Propósito de la sesión: Los niños y niñas jugarán con tarjetas léxicas, de tal manera que leerán lo que dice en cada tarjeta y lo compartirán con sus compañeros.

DESARROLLO

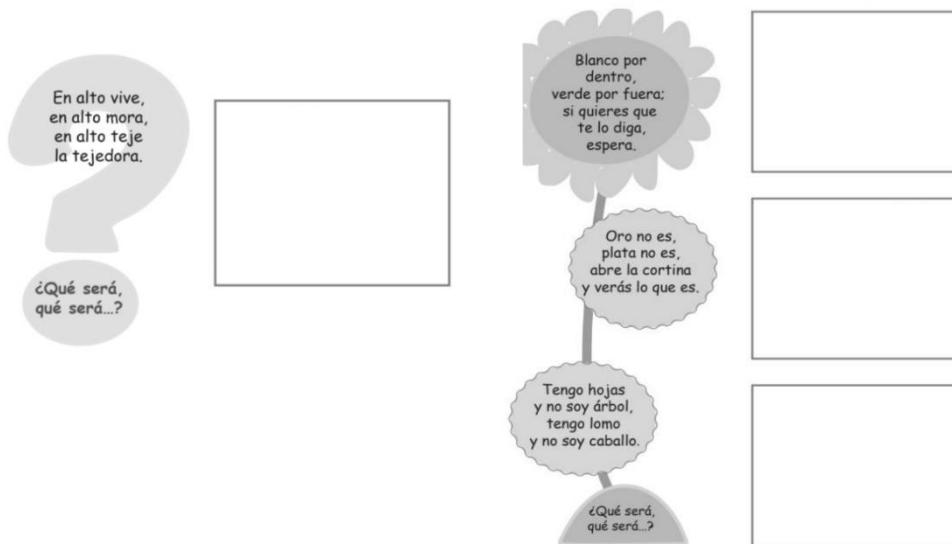
- El docente indica a los estudiantes que el día de hoy jugaremos adivina adivinadora. Para ello entrega a cada uno de los estudiantes el material del anexo 01.

ANTES DE LA LECTURA

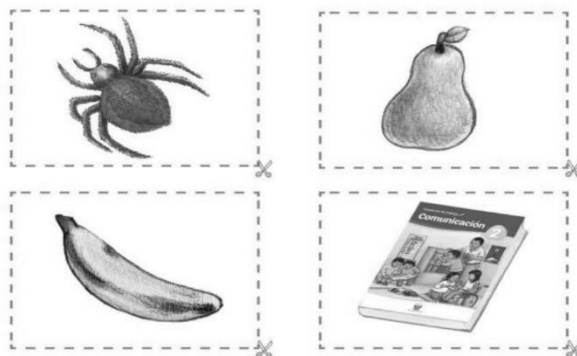
- Observen los textos con atención.
- Dialoguen con sus compañeras y compañeros. Respondan las siguientes preguntas.
 - ¿Qué textos serán? ¿Cómo lo saben?
 - ¿Para qué se habrán escrito esos textos?
 - ¿De qué tratará cada uno?

DURANTE LA LECTURA

- Lee en silencio las siguientes adivinanzas.
-



- Observa las imágenes.
- Recorta y pega al lado de cada adivinanza, de las páginas anteriores, la imagen que corresponda.

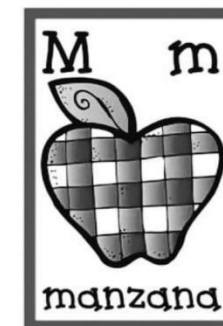
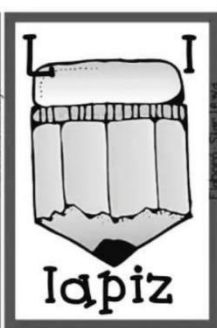
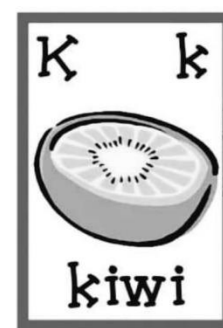
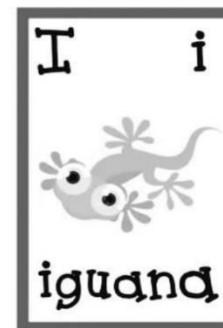
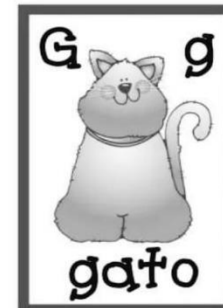
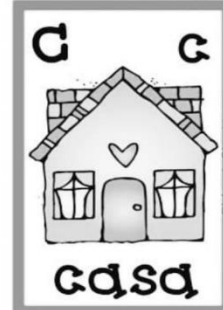


EN GRUPO DESPUÉS DE LA LECTURA:

- Conversen y respondan las siguientes preguntas.
 - ¿Qué hicieron para encontrar la respuesta?
 - ¿Por qué a la araña la llaman “tejedora”?
 - ¿En qué se parecen el color del plátano y el color del oro?

ANTES DE LA LECTURA

- El docente verifica todos los materiales que estén en condiciones estables, para poder dar inicio al juego respectivo
- El docente indica a los estudiantes a dirigirse al patio del centro educativo, donde dará las indicaciones para el respectivo juego.
- Los estudiantes tendrán que formar 3 grupos de 5 integrantes, el docente entregara a cada grupo 27 tarjetas léxicas.





- Todos los estudiantes tendrán que estar sentados y el último estudiante tendrá que tener la pelota para poder iniciar el juego.

El docente da a conocer a todos los estudiantes las reglas del juego

- El ultimo estudiante deberá de tener la pelota, luego deberá de pasar a cada uno de sus compañeros hasta que la pelota llegue al estudiante que se encuentra primero.
- El estudiante deberá de coger la tarjeta léxica que se encuentra en la mesa a un costado.
- El estudiante deberá tener coordinación con el balón, siguiendo en six sax a través de las latas que se encuentran en la parte delantera.
- Los estudiantes no podrán continuar si tiran una lata con la pelota, deberán de volver a iniciar para seguir jugando.
- Los estudiantes deberán de pegar y leer la tarjeta léxica que se encuentra en el panel o en los recuadros en la parte delantera del juego.

-
- Después los estudiantes volverán dominando el balón siguiendo en six sax a través de las latas.
 - El estudiante deberá de entregar el balón al último estudiante, para que el segundo pueda continuar y así sucesivamente.
 - Para poder terminar la actividad todas las tarjetas tendrán que estar pegadas en los recuadros de la parte delantera y el ultimo estudiante en pegar la tarjeta léxica tendrá que decir la palabra terminado.

DURANTE LA LECTURA

- Los docentes estarán en constante observación.
- Los estudiantes pegan y leen las tarjetas léxicas en los recuadros del panel que se encuentra en la parte delantera.
- Piensa antes de leer la tarjeta léxica en los recuadros
- Reconocen las consonantes e interpretan para poder leer.

DESPUÉS DE LA LECTURA

- Para poder finalizar la actividad todos los estudiantes tendrán que haber participado.
- Los docentes verifican si los estudiantes siguieron correctamente las indicaciones de la actividad.

CIERRE

- Se formula algunas preguntas que propicien la metacognición: ¿Qué conocieron hoy?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿Para qué te servirá lo que hoy has aprendido?,¿Cómo te sentiste durante la sesión de clases?, ¿Cómo podrías mejorar tú aprendizajes en el aula?
-

ACTIVIDAD N° 03

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	San Antonio de Padua School
GRADO Y SECCIÓN	2° Grado de Primaria

II. PROPOSITOS DE LA SESIÓN

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Lee diversos tipos de textos en su lengua materna. <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto 	Identifica información explícita que se encuentra en distintas partes del texto. Distingue esta información de otra semejante. Predice de qué tratará el texto y cuál es su propósito comunicativo, a partir de algunos indicios, como título, ilustraciones, silueta, formato, palabras, frases y expresiones que se encuentran en los textos que le leen o que lee por sí mismo.	Identifica información explícita que se encuentra en distintas partes del texto. Sigue las indicaciones que presenta el juego.
		EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
		Elabora y escribe su tarjeta de bingo para poder jugar.

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque Orientación al bien común.	Los docentes promueven oportunidades para que las y los estudiantes asuman responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, tomando en cuenta su propio bienestar y el de la colectividad.

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APREDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Tener a la mano los papelógrafos. - Armar el juego que se utilizara en la actividad de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina cartón - Lápices - Plumones - Tijeras - Siliconas - Cintas Adhesivas

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN

TÍTULO: Leemos instrucciones para jugar bingo de nombres.

INICIO

- El docente da la bienvenida a los estudiantes del 2° grado del nivel primario.
- Se propone las normas del aula
 - Levantar la mano para opinar
 - Respetamos a nuestros compañeros
 - Esperar nuestro turno
 - Escuchar atentamente

Propósito de la sesión: Hoy aprenderemos a jugar bingo de nombres.

DESARROLLO

ANTES DE LA LECTURA

Marca con x las respuestas de las siguientes preguntas.

- ¿Qué tipo de texto vas a leer?

cuento

adivinanza

instructivo

- ¿Cuál es el propósito del texto?

Explicar cómo preparar una comida.

Indicar los pasos para realizar un juego.

Contar quién inventó el juego.

- ¿A quiénes les interesará leer este texto?

A las niñas y niños.

A los padres de familia.

A las autoridades de la comunidad.

DURANTE LA LECTURA

Lean en silencio las instrucciones del juego. Cada integrante del grupo leerá una de las instrucciones o reglas del juego.

Jugamos "Bingo de nombres"

1. Diseña tu tarjeta de esta manera:

BINGO	

Materiales:



2. Elabora una tarjeta de bingo.
Cada niña y niño **debe tener** una.

3. Escribe seis nombres en la tarjeta: tres de tus compañeras y tres de tus compañeros.

4. Escribe todos los nombres de tus compañeras y compañeros en papelitos y **colócalos** en una bolsa.

5. Saca uno por uno los papelitos. **Lee** el nombre en voz alta. Los demás **buscan** en su tarjeta y lo **marcan** o **pintan**.

Gana la niña o el niño que completa su tarjeta primero.



DESPUÉS DE LA LECTURA

Respondan.

- ¿Qué materiales se necesitan para el juego?
 - ¿Cómo se gana el juego?
 - ¿Por qué crees que hay que colocar en la bolsa el nombre de todos los participantes?
- Jueguen siguiendo las instrucciones del juego. Al terminar, feliciten al ganador.

CIERRE

- Algunas preguntas que fomentan la metacognición incluyen: ¿Qué aprendieron hoy?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿Para qué te servirá lo que has aprendido hoy? ¿Cómo te sentías durante la sesión de clases? ¿Cómo podrías mejorar tus conocimientos en el salón de clases?

ACTIVIDAD N° 04

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	San Antonio de Padua School
DOCENTE RESPONSABLE	Hector Franz Choque Colque
GRADO Y SECCIÓN	2° Grado de Primaria

II. PROPOSITOS DE LA SESIÓN

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna Adecua el texto a la situación comunicativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito 	<p>Escribe textos en torno a un tema. Agrupa las ideas en oraciones y las desarrolla para ampliar la información, aunque en ocasiones puede reiterar información innecesariamente. Establece relaciones entre las ideas, como adición y secuencia, utilizando algunos conectores. Incorpora vocabulario de uso frecuente. Revisa el texto con ayuda del docente, para determinar si se ajusta al propósito y destinatario, si existen contradicciones que afectan la coherencia entre las ideas, o si el uso de conectores asegura la cohesión entre ellas</p>	<p>Escribe textos en torno a un tema. Agrupa las ideas en oraciones y las desarrolla para ampliar la información.</p>
		<p>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE</p> <p>Escribe un juego de la comunidad de acuerdo a su contexto educativo.</p>

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque Orientación al bien común.	Los maestros dan a los estudiantes la oportunidad de asumir responsabilidades diversas y los estudiantes las aprovechan, pensando en el bienestar de la colectividad y su propio.

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APREDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
---	---

- Tener a la mano los papelógrafos.	- Cartulina cartón
- Imprimir el material que se utilizara en la sesión de aprendizaje.	- Lápices
- Armar el juego que se utilizara en la actividad de aprendizaje.	- Tijeras
	- Plumones
	- Cintas Adhesivas

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN

TÍTULO: Escribimos sobre un juego de mi localidad.

INICIO

- El docente da la bienvenida a los estudiantes del 2° grado del nivel primario.
- Se propone las normas del aula
 - Levantar la mano para opinar
 - Respetamos a nuestros compañeros
 - Esperar nuestro turno
 - Escuchar atentamente

Propósito de la sesión: Hoy escribiremos y crearemos un juego de mí comunidad.

DESARROLLO

ANTES DE CREAR EL JUEGO

- Dialoguen sobre el juego “Bingo de nombres” que jugaron con sus compañeras y compañeros.
 - ¿Creen que faltó alguna regla o paso en el texto? Expliquen cuál.
 - ¿Qué pasa si no cumplimos con las reglas del juego?
 - ¿Cómo se sintieron al jugar?
- Comenten con sus compañeras y compañeros y luego respondan oralmente. ¿De qué tratará el juego que vamos a crear?
 - ¿Qué pasos se deben seguir para jugar?
 - ¿A quiénes les gustará jugarlo?
 - ¿Qué hay que hacer para ganar?

ANTES DE LA CREACION DEL JUEGO

- Completa el siguiente esquema

Nombre del juego <hr/> <hr/>	Materiales <hr/> <hr/> <hr/>
--	-------------------------------------

- Establezcan sus reglas o acuerdos y escríbanlos.

¿Qué vale?	¿Qué no vale?

- Con ayuda del docente expliquen los pasos para jugar el juego creado y escríbanlos en un papelote.



Menciona
en orden los pasos
para jugar.



Usa palabras
como "primero", "después",
"luego" y "al final" para
explicar los pasos.

DESPUES DE LA CREACIÓN DEL JUEGO

- Marca con X lo que hiciste mientras creaban el juego.

EL INSTRUCTIVO	SI	NO
¿Escuche atentamente las ideas propuestas?		
¿Aporte mis ideas para el nuevo juego?		
¿Pregunté si no comprendí la nueva idea?		
¿Explique una parte del juego?		

- Cuenten a sus compañeras y compañeros cómo se realiza el juego que propusieron.
- Elijan uno de los juegos propuestos. Busquen los materiales y jueguen siguiendo los pasos y las reglas establecidas.

PLANIFICAMOS

Respondan la siguiente pregunta:

- ¿Qué juegos suelen practicar las niñas y los niños de tu localidad?
- Escriban los nombres de los juegos. Elijan uno que les gustaría compartir con otras niñas y otros niños que no viven en su localidad.

- _____
- _____
- _____

- Recuerden que se necesita y como se juega.

TEXTUALIZACIÓN

Escriban el primer borrador del juego.

Nombre del juego: _____

Materiales: (Escribe y dibuja.)

Procedimiento:

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

REVISIÓN

- Indica a los estudiantes a marcar con una X su respuesta

EL INSTRUCTIVO	SI	NO
¿Escribimos el título?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Escribimos los materiales?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Escribimos las instrucciones ordenadas y enumeradas?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Se entiende lo que se debe de hacer?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Usamos letras mayúsculas al iniciar las oraciones?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿Colocamos punto al final de la oración?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Con ayuda del docente escriban la versión final en un papelote y compartan el juego que eligieron con toda la clase.

CIERRE

- Se formula algunas preguntas que propicien la metacognición: ¿Qué conocieron hoy?, ¿Cómo lo aprendieron?, ¿Para qué te servirá lo que hoy has aprendido?, ¿Cómo te sentiste durante la sesión de clases?, ¿Cómo podrías mejorar tú aprendizajes en el aula?

ACTIVIDAD N° 05

I. DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCIÓN EDUCATIVA	San Antonio de Padua School
GRADO Y SECCIÓN	2° Grado de Primaria

II. PROPOSITOS DE LA SESIÓN

COMPETENCIAS/ CAPACIDADES	DESEMPEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Se comunica oralmente en su lengua materna: <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral • Infiere e interpreta información del texto oral • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	Recupera información explícita de los textos orales que escucha. Dice de qué trata el texto y cuál es su propósito comunicativo. Explica acciones concretas de personas y personajes relacionando recursos verbales y no verbales, a partir de su experiencia. Adecúa su texto oral a la situación comunicativa y a sus interlocutores considerando el propósito comunicativo, utilizando recursos no verbales (gestos y movimientos corporales) y recurriendo a su experiencia y tipo textual. Expresa oralmente ideas y emociones en torno a un tema, aunque en ocasiones puede reiterar información innecesariamente. Establece relaciones lógicas entre ellas (en especial, de adición, secuencia y causa), a través de algunos conectores. Incorpora un vocabulario de uso frecuente.	Adaptar su discurso de acuerdo con el contexto y a los interlocutores, mostrando una comprensión clara del propósito comunicativo.
		EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE
		Trabajar en grupos para crear un noticiero escolar que cubra eventos recientes y temas de interés para la comunidad educativa.

ENFOQUE TRANSVERSAL	ACTITUDES/ACCIONES OBSERVABLES
Enfoque Orientación al bien común.	Los educadores fomentan situaciones en las cuales los alumnos pueden tomar distintos roles de responsabilidad, y estos, a su vez, se involucran activamente, considerando tanto su beneficio personal como el del grupo.

III. PREPARACIÓN DE LA SESIÓN DE APREDIZAJE

¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
<ul style="list-style-type: none"> - Definición de roles y temáticas. - recopilación de información. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cartulina cartón - Lápices - Plumones - Tijeras - Siliconas - Mesas y sillas

IV. DESARROLLO DE LA SESIÓN

TÍTULO: Creación y Presentación de un Noticiero Escolar

INICIO

- El docente da la bienvenida a los estudiantes, destacando la importancia de la comunicación efectiva y el trabajo en equipo.
- Se establecen las normas de la sesión:
- Participar activamente y respetar los turnos de palabra.
- Escuchar atentamente a los compañeros.
- Colaborar y apoyar a los compañeros en su rol dentro del noticiero.
- Propósito de la sesión: Hoy aprenderemos a crear y presentar un noticiero escolar, desarrollando nuestras habilidades de comunicación oral y trabajo en equipo.

DESARROLLO

ANTES DE LA ACTIVIDAD

- El docente invita a los estudiantes a reflexionar sobre los siguientes puntos:
 - ¿Qué elementos creen que son importantes para un noticiero escolar?
 - ¿Cuál es el propósito de crear un noticiero escolar?
 - ¿Qué roles creen que son necesarios para realizar un noticiero?



DURANTE LA ACTIVIDAD



- Formación de equipos y asignación de roles: Los estudiantes se organizan en equipos y eligen roles como presentadores, reporteros, editores, etc.
- Investigación y recopilación de información: Cada equipo investiga y recopila información sobre las noticias que presentarán.
- Elaboración de guiones: Los equipos elaboran guiones para cada segmento del noticiero, asegurando una estructura coherente y cohesiva.
- Ensayos: Los equipos realizan ensayos de sus segmentos, ajustando la entrega y el uso de recursos no verbales y paraverbales.
- Grabación o presentación en vivo: Los equipos graban su segmento del noticiero o lo presentan en vivo ante la clase.

DESPUÉS DE LA ACTIVIDAD

- Los estudiantes reflexionan y responden las siguientes preguntas:
 - ¿Qué desafíos encontraron al crear y presentar el noticiero?
 - ¿Cómo resolvieron los problemas que surgieron?
 - ¿Qué aspectos del noticiero creen que fueron más exitosos?
 - ¿Qué aprenderían para mejorar futuras presentaciones?



CIERRE

- El docente facilita una discusión de metacognición con preguntas como:
 - ¿Qué aprendieron hoy sobre la creación de un noticiero escolar?
 - ¿Cómo les ayudaron las habilidades de comunicación y trabajo en equipo durante esta actividad?
 - ¿De qué manera pueden aplicar lo aprendido en otras áreas de su vida escolar y personal?
 - ¿Cómo se sintieron trabajando en equipo para este proyecto?
 - ¿Qué estrategias podrían implementar para mejorar su desempeño en proyectos futuros?

Anexo 13: Matriz de Consistencia

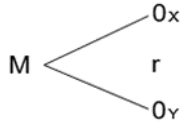
Actividades lúdicas para consolidar la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P. San Antonio de Padua School, Arequipa 2022

Autores: Héctor Franz Choque Colque, Diana Carolina Huaracallo Quispe

Escuela: Educación

Especialidad: Educación Primaria

Problema	Objetivos	Hipótesis	Dimensiones	Sub-Dimensiones	Indicadores	Metodología
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variable 1: Actividades Lúdicas		Utilizar juegos didácticos	Tipo y Diseño
¿Cómo las actividades lúdicas consolidan la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P. san Antonio de Padua School Arequipa, 2022?	Identificar las actividades lúdicas que consolidan la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P. San Antonio De Padua School Arequipa, 2022.	Los alumnos del segundo grado del colegio San Antonio de Padua de Arequipa consolidarán la lectoescritura en el campo de la comunicación de manera mucho más efectiva al realizar actividades lúdicas educativas, 2022.	Juegos Educativos	Lógicos de regla y estratégicos.		- Cuantitativa - Descriptiva - Experimental
						Población
						I.E.P. San Antonio de Padua School, que cuenta con 50 estudiantes.
						Muestra

Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas	Destrezas	Capacidad, aptitud y conocimiento.		
¿Cómo los juegos educativos consolidan la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P San Antonio de Padua School Arequipa, 2022?	Determinar los juegos educativos que consolidan la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2° grado de primaria la I.E.P San Antonio de Padua School Arequipa, 2022.	Existe una relación positiva entre el uso de juegos educativos y la consolidación de la lectoescritura en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P San Antonio de Padua School Arequipa, 2022.			Juegos con reglas y grado de dificultad	Estará conformada por 18 estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P San Antonio de Padua School. 
¿Cómo las destrezas consolidan la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P. San Antonio de Padua School Arequipa, 2022?	Determinar las destrezas que consolidan la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P. San Antonio de Padua School Arequipa, 2022.	La adquisición de destrezas específicas correlaciona con una mayor consolidación de la lectoescritura en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P. San Antonio de Padua School Arequipa, 2022.	Aprendizaje Significativo	Habilidades, competencias y estrategias	Juegos con variado contenido educativo	Dónde: M = Es la muestra de estudio.
			Desarrollo Humano	Cognitivo social y personal	Juegos en equipo	O = Observación a cada una de las variables. X = Variable 1 = actividades lúdicas
			Variable 2: Lectoescritura			Y = Variable 2 = Lectoescritura

<p>¿Cómo los aprendizajes significativos consolidan la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P. San Antonio de Padua School Arequipa, 2022?</p>	<p>Determinar los aprendizajes significativos que consolidan la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P. San Antonio de Padua School Arequipa, 2022.</p>	<p>La participación en aprendizajes significativos se asocia con una mejora en la consolidación de la lectoescritura en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P. San Antonio de Padua School Arequipa, 2022.</p>	<p>Se comunica oralmente en su lengua materna.</p>	<p>Obtiene información del texto oral. Infiere e interpreta información del texto oral. Adecúa, organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica.</p>	<p>Entiende la clase dada de forma verbal. Hace comparaciones de forma oral con sus compañeros.</p>	<p>Técnica de recolección de datos Prueba diagnóstica de lectura y escritura Observación</p>
<p>¿Cómo el desarrollo humano consolida la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P. San Antonio de Padua School Arequipa, 2022?</p>	<p>Determinar el desarrollo humano que consolida la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P. San Antonio de Padua School Arequipa, 2022.</p>	<p>El desarrollo humano integral contribuye a fortalecer la lectoescritura en los estudiantes del 2° grado de primaria de la I.E.P. San Antonio de Padua School Arequipa, 2022.</p>	<p>Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral.</p>	<p>Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto.</p>	<p>Puede realizar un relato verbal.</p>	<p>Instrumentos de recolección de datos Cuestionario Ficha de observación</p>
			<p>Lee diversos tipos de textos en su lengua materna.</p>	<p>Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto.</p>	<p>Une con una línea el dibujo correcto.</p>	<p>Prueba diagnóstica de lectura</p>

				<p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.</p>	<p>Marca con una "X" la respuesta correcta.</p> <p>Lee cuentos cortos y contesta las preguntas correctamente.</p> <p>Deduce de acuerdo a la enseñanza del texto</p>	<p>Prueba diagnóstica de escritura</p>
			<p>Escribe diversos tipos de textos en su lengua materna.</p>	<p>Adecúa el texto a la situación comunicativa.</p> <p>Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada.</p> <p>Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente.</p> <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</p>	<p>Describe a su animal favorito.</p> <p>Escribe tres características de su animal favorito.</p> <p>Escribe un texto en el que describe como es su animal favorito.</p>	<p>Técnicas de análisis estadístico</p> <p>Los datos serán procesados mediante software estadístico SPSS 26. Y los resultados serán expresados en tablas y gráficos.</p>

Anexo 14: Informe de Validación de Instrumentos

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: GILMA SONIA AGUILAR GONZALES
 INSTITUCION EDUCATIVA: I.E.S. Y E.E.S.P. MARIA MONTESSORI
 CARGO QUE DESEMPEÑA: DIRECTORA DE CALIDAD

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: FICHA DE OBSERVACIÓN DE
 ACTIVIDADES LÚDICAS

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: Choque Colque Hector Franz,

Huaracallo Quispe Diana Carolina, Linares Salinas Rosa Katty

ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de ambigüedades.			X		
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.			X		
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.			X		
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.			X		
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.				X	
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.			X		
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.			X		
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.			X		
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.			X		
SUB TOTAL					24	4
TOTAL					28	

II. OPINION DE APLICABILIDAD

EL INSTRUMENTO ES ACEPTABLE, SE PUEDE APLICAR

III. PROMEDIO DE VALORACION DOCE

AREQUIPA, 27 DE OCTUBRE DEL 2022

EMPRESA EDUCATIVA MARIA MONTESSORI E.I.R.L.	
MESA DE PARTES	
Fecha:	27/10/2022
Por:	[Firma]
Revisado por:	[Firma]
Observaciones:	

GILMA SONIA AGUILAR GONZALES

DNI 30858300

TELEFONO 959638341

3

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN**I. DATOS GENERALES**

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Dra. Eva Paula Apaza Paucar

INSTITUCION EDUCATIVA: **SAN ANTONIO DE PADUA SCHOOL AREQUIPA**

CARGO QUE DESEMPEÑA: Docente

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: Ficha de Observación, cuestionario

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: • Choque Colque, Héctor Franz
• Huaracalco Quispe, Diana Carolina
• Linares Salinas, Rosa Katty**II. ASPECTOS DE EVALUACION**

MUY DEFICIENTE (1)

DEFICIENTE (2)

ACEPTABLE (3)

BUENO (4)

EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de ambigüedades.			x		
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en su aspecto conceptual y operacional.				x	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.				x	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.				x	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.				x	
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.				x	
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.				x	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.				x	
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.				x	
SUB TOTAL			-	03	24	-
TOTAL		27				

III. OPINION DE APLICABILIDAD

-Levantado las observaciones puede ser aplicado

Arequipa, 06 de diciembre 2022

IV. PROMEDIO DE VALORACION :27


Dra. Eva Paula Apaza Paucar

DNI 29210956

Teléfono 971545244

EMPRESA EDUCATIVA MARÍA MONTESSORI E.I.R.L.	
MESA DE PARTES	
Fecha:	24 / 11 / 22
Hora:	5:45 pm
Recibido por:	Naty
Observaciones:	
Exp. N°	Folios:

INFORME DE JUICIO DE EXPERTOS SOBRE EL INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

APELLIDOS Y NOMBRES DEL EXPERTO: Dr. Mendoza Paucar, Marcelino
 INSTITUCION EDUCATIVA: E.E.S.P. MARÍA MONTESSORI
 CARGO QUE DESEMPEÑA: DOCENTE

INSTRUMENTO MOTIVO DE INVESTIGACION: ACTIVIDADES LÚDICAS PARA CONSOLIDAR LA LECTOESCRITURA EN EL ÁREA DE COMUNICACIÓN EN LOS ESTUDIANTES DEL SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR SAN ANTONIO DE PADUA SCHOOL AREQUIPA, 2022

AUTOR DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: CHOQUE COLUE HECTOR FRANZ, HUARACOLLO QUISPE DIANA CAROLINA, LINARES SALINAS ROSA KATTY

FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA ACTIVIDAD LÚDICA

II. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3)
 BUENO (4) EXCELENTE (5)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.					√
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.				√	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.				√	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.				√	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.				√	
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.				√	
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.				√	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.				√	
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.				√	
SUB TOTAL					32	5
TOTAL 37						

III. OPINION DE APLICABILIDAD

Considerando el objetivo de la investigación "Identificar las actividades lúdicas que consolidan la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2º grado de primaria de la Institución Educativa Particular San Antonio de Padua School Arequipa, 2022.", este instrumento me parece

IV. PROMEDIO DE VALORACION **BUENO**.....



AREQUIPA 19 de octubre del 2022

EMPRESA EDUCATIVA MARÍA MONTESSORI E.I.
MESA DE PARTES
 19 / 10 / 2022
 DNI
 Teléfono
 Firma
 Observaciones:

FIRMA Y POS FIRMA

DNI 29262189

TELEFONO 959839120

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA LA COMPETENCIA "SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"

I. ASPECTOS DE EVALUACION

MUY DEFICIENTE (1)
BUENO (4)

DEFICIENTE (2)
EXCELENTE (5)

ACEPTABLE (3)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de ambigüedades.					√
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.				√	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.				√	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.				√	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.				√	
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.				√	
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.				√	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.				√	
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.				√	
SUB TOTAL					32	5
TOTAL 37						

II. OPINION DE APLICABILIDAD

Considerando el objetivo de la investigación "Identificar las actividades lúdicas que consolidan la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2º grado de primaria de la Institución Educativa Particular San Antonio de Padua School Arequipa, 2022.", requiere mínimamente 3 intervenciones para valorar las capacidades investigadas. Si así fuere, el instrumento es:

PROMEDIO DE VALORACION **B U E N O**

AREQUIPA 19 de octubre del 2022



FIRMA Y POS FIRMA

DNI29262189.....

TELEFONO.....959839120.....

EMPRESA EDUCATIVA MARIA MONTESSORI E.I.R.L.	
MESA DE PARTES	
19 / 10 / 2022	
Recibido por: <i>Diana</i>	
Observaciones:	
Folio N°	Folios:

ENCUESTA PARA EL DOCENTE

I. ASPECTOS DE EVALUACION
MUY DEFICIENTE (1)
BUENO (4)

DEFICIENTE (2)
EXCELENTE (5)

ACEPTABLE (3)

CRITERIOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
CLARIDAD	Los ítems están formulados con lenguaje apropiado, es decir libre de antigüedades.					√
OBJETIVIDAD	Los ítems tienen coherencia con la variable en todas sus dimensiones e indicadores, tanto en sus aspectos conceptuales y operacional.				√	
ACTUALIDAD	El instrumento evidencia vigencia acorde con el conocimiento científico tecnológico y legal inherente a la gestión escolar.				√	
ORGANIZACIÓN	Los ítems del instrumento traducen organicidad lógica en concordancia con las definiciones conceptual y operacional de las variables en todas sus dimensiones e indicadores, manera que permite agilizar la capacidad intelectual del principiante.				√	
SUFICIENCIA	Los ítems del instrumento expresan suficiencia en calidad y cantidad.				√	
INTECCIONALIDAD	Los ítems del instrumento evidencian ser adecuados para el examen de contenido y medir la capacidad intelectual de los participantes.				√	
CONSISTENCIA	La información que se obtendrá mediante los ítems, permite analizar, describir y explicar la realidad del motivo de investigación.				√	
COHERENCIA	Los ítems del instrumento presentan similitud en la intencionalidad y coherencia para que el participante infiera sus conocimientos de acuerdo a la exploración lúdica.				√	
METODOLOGIA	Los procedimientos insertados responden al propósito de la investigación.				√	
SUB TOTAL					32	5
TOTAL 37						

II. OPINION DE APLICABILIDAD

Considerando el objetivo de la investigación "Identificar las actividades lúdicas que consolidan la lectoescritura en el área de comunicación en los estudiantes del 2º grado de primaria de la Institución Educativa Particular San Antonio de Padua School Arequipa, 2022.", este instrumento me parece:

PROMEDIO DE VALORACION **B U E N O**

AREQUIPA 19 de octubre del 2022

FIRMA Y POS FIRMA

DNI29262189.....

TELEFONO.....959839120.....

EMPRESA EDUCATIVA SAN ANTONIO DE PADUA	
MESA DE PARTES	
19 / 10 / 2022	
Firma: <i>Gianella</i>	
Observaciones:	
Fotos:	

"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

**Solicito: Autorización para aplicación de
instrumentos de investigación**

**LIC. ANTONIO DOBIE SALLUCA HUANCA
DIRECTOR DE LA I.E.P SAN ANTONIO DE PADUA SCHOOL**

Yo, HÉCTOR FRANZ CHOQUE COLQUE,
con DNI 74502950, con domicilio en Calle
Ayacucho N° 507 distrito de Mariano Melgar;
provincia de Arequipa, ante Ud, me presento
para pedirle:

Que, habiendo culminado la Carrera Profesional de Educación en la Especialidad en **EDUCACIÓN PRIMARIA** en La Escuela Superior Pedagógica "**María Montessori**", solicito a Ud., permiso para aplicar instrumentos metodológicos como parte de mi investigación sobre **Actividades Lúdicas para Consolidar la Lectoescritura en el Área de Comunicación** en la institución educativa que Usted dirige acertadamente. Además, me comprometo a proporcionar una copia de las conclusiones de dicha investigación como agradecimiento por su colaboración.

Quedo a su disposición para cualquier consulta o información adicional que pueda requerir.

POR LO EXPUESTO

Ruego a usted a acceder a nuestra solicitud por ser de necesidad.

Arequipa, 14 de abril del 2022



Héctor Franz Choque Colque

DNI: 74502950



"Año del Fortalecimiento de la Soberanía Nacional"

**Solicito: Autorización para aplicación de
instrumentos de investigación**

LIC. ANTONIO DOBIE SALLUCA HUANCA
DIRECTOR DE LA I.E.P SAN ANTONIO DE PADUA SCHOOL

Yo, DIANA CAROLINA HUARACALLO
QUISPE, con DNI 76722978, con domicilio en
Calle 28 de Junio N° 108 Daniel Alcides
Carrión distrito de Jacobo Hunter; provincia de
Arequipa, ante Ud, me presento para pedirle:

Que, habiendo culminado la Carrera Profesional de Educación en la Especialidad en **EDUCACIÓN PRIMARIA** en La Escuela Superior Pedagógica "**María Montessori**", solicito a Ud., permiso para aplicar instrumentos metodológicos como parte de mi investigación sobre **Actividades Lúdicas para Consolidar la Lectoescritura en el Área de Comunicación** en la institución educativa que Usted dirige acertadamente. Además, me comprometo a proporcionar una copia de las conclusiones de dicha investigación como agradecimiento por su colaboración.

Quedo a su disposición para cualquier consulta o información adicional que pueda requerir.

POR LO EXPUESTO

Ruego a usted a acceder a nuestra solicitud por ser de necesidad.

Arequipa, 14 de abril del 2022



DIANA CAROLINA HUARACALLO QUISPE
DNI: 76722978



Anexo 15: Evidencias Fotográficas



