

MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE ICA
ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
“SAN FRANCISCO DE ASÍS” DE LA REGIÓN ICA



**El juego lúdico para el desarrollo de la lectoescritura en
niños de 5 años de la I.E. “San Vicente Ferrer”**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADO EN
EDUCACIÓN INICIAL**

AUTORA

Br. Marcelo Almeyda Valia Nadine

<https://orcid.org/0000-00019327-282X>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Metodología y Didáctica

CHINCHA ALTA – PERÚ

2024

DEDICATORIA

A Dios, por ser mi guía y fortaleza en todo momento. A mis padres, por su amor, apoyo y ejemplo que han sido mi mayor inspiración. Con gratitud infinita, les dedico este logro.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios, fuente de fortaleza y sabiduría, por guiarme en este camino de mi aprendizaje y brindarme la oportunidad de concluir esta etapa tan trascendental en mi vida. Su amor y bondad ha sido mi inspiración para seguir adelante con perseverancia y dedicación.

Agradecer a mis pilares más fuertes que son mis padres, por ser mi mayor ejemplo de esfuerzo, gracias por su apoyo y enseñarme a nunca rendirme. A las personas que me acompañaron de manera constante, brindándome su apoyo comprensión y motivación.

A la Escuela Superior Pedagógico Público “San Francisco de Asís” y a la plana docente por brindarme todo su conocimiento y enseñarme valores franciscanos para llegar a ser una docente de bien en compañía con nuestro patrón San Francisco de Asís.

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD DEL AUTOR


Yo, Marcelo Almeyda Valia Nadine con DNI N° 70362317, egresada del Programa de Estudio: Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís”, de la Región Ica, declaro bajo juramento que todos los datos e información que acompañan a la tesis titulada:

El Juego Lúdico para el Desarrollo de la Lectoescritura en niños de 5 años de la IE. “San Vicente Ferrer”

1. No ha sido plagiado ni total, ni parcialmente.
2. He mencionado todas las fuentes empleadas, identificando correctamente toda cita textual o de paráfrasis proveniente de otras fuentes.
3. No ha sido publicado ni presentado anteriormente para la obtención de otro grado académico o título profesional.
4. Los datos presentados en los resultados no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados.

En tal sentido asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “San Francisco de Asís” de la Región Ica.

Chincha, 14 de Julio del 2025

Apellidos y Nombres Marcelo Almeyda, Valia Nadine	
DNI: 70362317	Firma: 
ORCID: https://orcid.org/0000-00019327-282X	

ÍNDICE DE CONTENIDO

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Declaratoria de originalidad del autor	iv
Indice de contenido.....	v
Lista de tablas	ix
Lista de figuras.....	ix
Resumen	xi
Abstract.....	xii
CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	1
1.1. Determinación del Problema	1
1.2. Formulación de Problema.....	3
1.2.1 Problema General	3
1.2.2 Problemas Específicos	3
1.3. Objetivos: general y específicos.....	4
1.3.1 Objetivo General	4
1.3.2 Objetivos Específicos	4
1.4. Importancia del estudio	4
1.5. Justificación de la Investigación.....	5
1.5.1 Teórica.....	5
1.5.2 Práctica	5
1.5.3 Metodológica.....	6
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	7
2.1 Fundamentos “Pedagogía Franciscana Mariana”	7
2.2 Antecedentes de la Investigación	17
2.3 Bases Teóricas	22

2.4 Definición de términos básicos	30
CAPÍTULO III: HIPOTESIS Y VARIABLES	32
3.1. Hipótesis.....	32
3.1.1.Hipótesis General	32
3.1.2.Hipótesis Especificas.....	32
3.2. Variables.....	32
3.3. Operacionalización de las variables	35
CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA.....	37
4.1. Enfoque de la investigación	37
4.2. Método.....	37
4.3. Tipo de investigación	38
4.4. Diseño de investigación.....	38
4.5. Población y muestra	39
4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	41
4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de la información.....	44
4.8. Validez y confiabilidad de instrumentos	45
CAPÍTULO V: RESULTADOS.....	48
5.1. Presentación y análisis de resultado	48
5.1.1. Nivel descriptivo	48
5.1.2. Nivel Inferencial	51
5.2. Discusión de Resultados.....	61
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	66
6.1. Conclusiones.....	66
6.2. Recomendaciones	68
REFERENCIAS	70
ANEXOS	76
Anexos 1: R.D de aprobación del proyecto de investigación	

Anexo 2: Autorización de Publicación en el Repositorio Institucional

Anexo 3: Resultado de turnitin

Anexo 4: Instrumento de medición

Anexo 5: Validez y confiabilidad de instrumento

Anexo 6: Base de datos

Anexo 7: Matriz de consistencia

Anexo 8: Plan de actividades de aprendizaje

Anexo 9: Sesión de intervención

Anexo 10: Fotografías

INDICE DE TABLA

Tabla 1 <i>Valores Franciscanos en el ámbito educacional</i>	15
Tabla 2 <i>Formula del diseño cuasi experimental</i>	39
Tabla 3 <i>Determinación de la muestra del estudio</i>	41
Tabla 4 <i>Confiabilidad de los instrumentos de las variables de estudio</i>	46
Tabla 5 <i>Niveles de frecuencias y porcentajes de lvariable juegos lúdicos prueba pre test</i> .	47
Tabla 6 <i>Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable lecto escritura sus dimensiones de la prueba pos test</i>	48
Tabla 7 <i>Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable juegos lúdicos y sus</i>	49
Tabla 8 <i>Prueba - contraste de normalidad</i>	50
Tabla 9 <i>Resultados del Pre y Post-test del grupo experimental</i>	51
Tabla 10 <i>Correlaciones de Muestras Emparejadas</i>	51
Tabla 11 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	52
Tabla 12 <i>Estadística de muestras emparejadas: D1 Competencia fonológica</i>	53
Tabla 13 <i>Correlaciones de Muestras Emparejadas</i>	53
Tabla 14 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	54
Tabla 15 <i>Estadística de muestras emparejadas: D2 E. Silábico</i>	55
Tabla 16 <i>Correlaciones de Muestras Emparejadas</i>	55
Tabla 17 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	55
Tabla 18 <i>Estadística de muestras emparejadas: D3 Alfabético</i>	57
Tabla 19 <i>Correlaciones de Muestras Emparejadas</i>	57
Tabla 20 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	57
Tabla 21 <i>Estadística de muestras emparejadas: D4 Axiológico</i>	59
Tabla 22 <i>Correlaciones de Muestras Emparejadas</i>	59
Tabla 23 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	59

LISTA DE FIGURAS

Lista 1 <i>Variable juegos verbales y sus dimensiones post test</i>	47
Lista 2 <i>Variable expresión oral y sus dimensiones pre test</i>	48
Lista 3 <i>Variable expresión oral y sus dimensiones pos test</i>	49
Lista 4 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	52
Lista 5 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	54
Lista 6 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	56
Lista 7 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	58
Lista 8 <i>Prueba de muestras emparejadas</i>	60

RESUMEN

La investigación titulada “El juego lúdico para el desarrollo de la lectoescritura en niños de 5 años de la IE “San Vicente Ferrer” tuvo como objetivo demostrar la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la lectoescritura. La investigación tuvo un enfoque cuantitativo, fue aplicada y usó diseño cuasi experimental. Un total de 21 estudiantes participaron, a los que se les administró un cuestionario validado por expertos con alta confiabilidad (0.858 para la variable independiente 'juego lúdico' y 0.848 para la dependiente 'lectoescritura'). Se empleó la técnica de encuesta y el cuestionario como método para recolectar datos. La prueba de Shapiro-Wilk mostró que los datos no son normales, así que se utilizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon. Esta arrojó un valor significativo ($p = 0.000 < 0.05$), lo que admitió aceptar la hipótesis planteada: el uso del juego lúdico influye positivamente en el desarrollo de la lectoescritura. En conclusión, el juego lúdico se presenta como una estrategia educativa efectiva, ya que promueve un aprendizaje dinámico, significativo y participativo, fortaleciendo las habilidades y el desarrollo de la lectoescritura en niños de cinco años a través de la exploración y la construcción del conocimiento.

Palabras claves: *Juego, lúdico, desarrollo, lectoescritura, axiología franciscana.*

ABSTRAT

The research entitled "Playful play for the development of literacy in 5-year-old children at the IE San Vicente Ferrer" aimed to demonstrate the influence of playful games on the development of literacy. The research had a quantitative approach, was applied and used a quasi-experimental design. A total of 21 students participated, who were administered a questionnaire by experts with high reliability (0.858 for the independent variable 'playful play' and 0.848 for the dependent variable 'literacy'). The survey and the questionnaire were used as a method to collect data. The Shapiro-Wilk test showed that the data are not normal, so the nonparametric Wilcoxon test was used. This yielded a significant value ($p = 0.000 < 0.05$), which allowed us to accept the proposed hypothesis: the use of playful games positively influences the development of literacy. Literacy. In conclusion, playful play is presented as an effective educational strategy, as it promotes dynamic, meaningful, and participatory learning, strengthening literacy skills and development in five-year-old children through exploration and knowledge construction.

Keywords: *Game, Playful, development, literacy, Franciscan, axiology*

CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Determinación del Problema

Según con el Instituto Nacional de Estadística y Geografía – INEGI (2020), el analfabetismo bajó un 4.7% en el 2020, lo cual determina, 4 456 431 personas en lo cual carecen de dominio para leer ni escribir, por lo que su medio al comunicarse con las personas y con el mundo es de manera extremada y limitada, su promedio en el centro de estudio ascendió a 9.7 años, lo que manifiesta un poco más que en otras escuelas.

Como señala Motta (2023), el problema mundial que menciona la (UNESCO) “organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura” aproximadamente cien millones de infantes tienen débiles habilidades de lectura, con resultados en aumento debido al cierre de centros educativos. Antes de la epidemia, el número de infantes que sufren de esta dificultad está disminuyendo, por lo que se espera que crezca de 48,3 mil millones a 46 mil millones para 2020, pero el resultado desfavorable ha aumentado a 58,4 mil millones, es decir, 20% anulando los progresos.

Un estudio reciente realizado en el Caribe y en Sudamérica encontró que el 80% de los niños presentan serias dificultades para entender textos breves, lo que pone de aliviar una crisis educativa que podría frenar el progreso de toda la región. A nivel latinoamericano, dieciséis países han medido las competencias lectoras y las destrezas de escritura en la infancia, y los resultados muestran que un porcentaje considerable de alumnos se queda por debajo de lo que se considera mínimo aceptable. Este panorama también agrava la desigualdad en el aprendizaje, pues los niños en entornos menos favorecidos sufren más. Frente a este reto, resulta urgente poner en marcha intervenciones prueba, como las actividades lúdicas, que estimulan la lecto-escritura desde los primeros años de escolarización (UNICEF, 2022).

Tal como lo señala Huamán y García (2020), Los primeros años de vida son esenciales para el desarrollo del individuo, sobre todo en lo personal y social mediante actividades recreativas, pues éstas propician la comunicación oral y escrita con el entorno, diversos estudios señalan que en la infancia temprana se potencia el aprendizaje a partir de las experiencias cotidianas. Según Ministerio de Educación

(MINEDU), Las escenas previas a la escuela deben centrarse en el juego como lúdicas y así fomentar la coexistencia, el aprendizaje y los niños con crecimiento progresivo en la lectoescritura.

En Perú, la educación inicial es fundamental para el progreso de la lectoescritura, sobre todo en los niños de cinco años. No obstante, subsisten problemas como las barreras culturales y socioeconómicas, así como la escasa calidad educativa y las dificultades para comprender y expresarse por escrito. En este contexto, las actividades lúdicas se presentan como una táctica eficaz, no solo porque hacen más fácil aprender a leer y escribir en un entorno motivador y natural, sino también porque refuerzan el desarrollo emocional, social y cognitivo. Sin embargo, su aplicación se topa con obstáculos como la carencia de materiales apropiados, la insuficiencia de capacitación docente en métodos lúdicos y la resistencia a cambiar las perspectivas tradicionales; todo esto restringe su influencia en el desarrollo escolar de los niños.

En el Perú, la enseñanza de la lectoescritura enfrenta obstáculos notables; entre ellos sobresale la falta de pruebas específicas que midan de forma continua el avance en escritura, así como el uso casi exclusivo de prácticas repetitivas, como los dictados, que tienden a restringir la creatividad y convertir a los alumnos en escritores pasivos (Aleman, 2022). Pese a que no existe un consenso mundial acerca de la edad apropiada para empezar a leer y escribir, el currículo nacional señala que esas habilidades deben iniciarse a los cinco años y que, al final del segundo grado, los niños ya deben tenerlas afianzadas, en ese contexto, las actividades lúdicas aparecen como una alternativa importante para incentivar un aprendizaje activo, creativo y significativo desde la educación inicial, que en el país comienza oficialmente a los tres años.

De manera local, podemos estimar que en la institución educativa “San Vicente Ferrer” se ha notado que los alumnos de nivel inicial tienen dificultades graves para leer y escribir textos, y esa dificultad parece relacionada sobre todo con el uso constante de estrategias tradicionales, como copiar planas o memorizar el abecedario letra por letra. Lo que se infiere de esta realidad es que es urgente implementar métodos más alineados con el ritmo y el estilo de aprendizaje infantil, en lugar de posponer estos cambios para un futuro. En este sentido, la escasa inclusión de actividades lúdicas aparece como un obstáculo central; al no jugar ni experimentar de forma divertida con las letras y los

cuentos. Tal como lo menciona Felix (2022), que las actividades recreativas posibilitan que los niños desarrollen de manera notable sus habilidades lingüísticas y motoras, ya que son esenciales para la definición de vocabulario y su lateralidad.

Ante la problemática planteadas, la tesis se centró en dos puntos clave. El primero es la "Pedagogía franciscana", cuyos valores se orientan a fomentar un cambio positivo en el aula a través de la práctica de valores. Esta pedagogía busca no solo mejorar la convivencia, sino además crear un ambiente escolar donde prevalezca un clima favorable para el aprendizaje. Según Meneses (2021), Los maestros desempeñan un papel esencial en la formación de este entorno, pues deben fomentar la confianza mediante el diálogo constante y propiciar que los estudiantes se respeten mutuamente y escuchen activamente. La implementación de estos principios puede llevar a una mejor interacción entre los alumnos y, en consecuencia, a un entorno de enseñanza más armonioso y efectivo.

Así mismo, la estrategia el juego lúdico, logrará motivar a los infantes a que adquieran un manejo oportuno de la lectura y escritura, participando e interactuando con la docente, así como sus compañeros en el desarrollo de las sesiones, con la finalidad que los párvulos obtengan un mayor predominio de su lectoescritura.

1.2. Formulación de Problema

1.2.1 Problema General

¿De qué manera los juegos lúdicos influyen en el desarrollo de la lectoescritura en niños de 5 años de la IEP “San Vicente Ferrer”?

1.2.2 Problemas Específicos

PE01: ¿En qué medida el juego lúdico influye en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión competencia fonológica?

PE02: ¿En qué medida el juego lúdico influye en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión silábico?

PE03: ¿En qué medida el juego lúdico influye en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión competencia alfabético?

PE04: ¿En qué medida el juego lúdico influye en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión axiológica?

1.3. Objetivos

1.3.1 Objetivo General

OG: Demostrar la influencia de los juegos lúdicos en el desarrollo de la lectoescritura en niños de 5 años de la IEP “San Vicente Ferrer” 2024

1.3.2 Objetivos Específicos

OE01: Determinar en qué medida el juego lúdico influye en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión competencia fonológica

OE02: Determinar en qué medida el juego lúdico influye en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión silábico

OE03: Determinar en qué medida el juego lúdico influye en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión alfabético

OE04: Determinar en qué medida el juego lúdico influye en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión axiológica

1.4. Importancia del estudio

El estudio de la habilidad de leer y escribir en la primera infancia es elemental para el crecimiento completo de los pequeños, especialmente a los 5 años, una etapa en la que están construyendo las bases de su alfabetización. Según Smith (2020), El empleo de estrategias lúdicas para la introducción a la lectura y escritura promueve que los niños participen activamente y se diviertan, lo que les ayuda a adquirir habilidades de lectura y escritura. Esta perspectiva no solo fomenta el interés por la lectura y la escritura, sino que además favorece el desarrollo de los infantes a

nivel emocional, social y cognitivo. La relevancia de esta investigación radica en la necesidad de crear y poner en práctica estrategias educativas que incorporen el juego como un instrumento pedagógico, garantizando que los niños adquieran habilidades valiosas para leer y escribir de forma significativa y apropiada. Este proyecto invita a los maestros a reflexionar sobre las estrategias y recursos utilizados en el aula y a promover el retorno a la educación con materiales creativos e innovadores. Se enfatiza la importancia de los métodos de planificación e implementación, lo que contribuye a un progreso educativo significativo en los preescolares.

1.5. Justificación de la Investigación

1.5.1 Teórica

Por escrito, varios estudios han demostrado que el uso de estrategias recreativas puede mejorar la comprensión y la escritura de la La lectura en los niños durante la educación inicial. Los niños experimentan el juego, identifican las palabras, los sonidos y los símbolos y por ende, mejoran los procesos cognitivos que son fundamentales para adquirir estas capacidades.

Según Cuasapud y Quintana (2023), sostienen que adquirir la habilidad de leer y escribir es uno de los retos más grandes para el desarrollo humano, ya que constituye una base fundamental para la educación. El maestro tiene un rol esencial en fomentar actividades recreativas en este contexto. Esto no solo fomenta la lectura y la escritura, sino que también ayuda al crecimiento integral de los alumnos, permitiéndoles aprender de una forma activa y significativa.

1.5.2 Práctica

La táctica de juego lúdico se implementó en el ámbito práctico como un método que facilita a los niños adquirir conocimientos de forma más dinámica y llamativa, por supuesto, los niños participan en actividades recreativas que involucran idiomas, lo cual facilita y motiva el desarrollo de destrezas de escritura y lectura. Este enfoque es coherente con las prácticas

pedagógicas actuales, que se enfocan en determinar la involucración del estudiante y la elaboración de un ambiente de aprendizaje significativo.

1.5.3 Metodológica

La metodología utilizada en esta investigación respalda la relevancia de utilizar estrategias que permitan observar, analizar y evaluar el impacto del juego en el avance de la lectura y escritura en niños de 5 años. Se elige un método cualitativo y cuantitativo, fusionando la observación de actividades lúdicas con el uso de herramientas de evaluación que cuantifiquen el avance en competencias lectoras y escritoras, el enfoque metodológico busca garantizar la validez y fiabilidad de resultado, permitiendo no solo recoger datos objetivos, sino también interpretar el impacto del juego en el contexto real del aula.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentos “Pedagogía Franciscana Mariana”

La fe en Cristo Jesús nos hace a todos nosotros descendientes de nuestro creador. Porque aquellos que nos han sido inmersos en Cristo, quedaremos cubiertos por él. (Gálatas 3:26).

2.1.1 Nuestra Identidad como hijos de Dios

El papa Francisco (2014), citado por Camacho (2023) nos hace referencia a reconocer nuestra identidad cristiana, de sentir que pertenecemos a un pueblo, y ese pueblo es nuestra iglesia, desde que recibimos el sacramento del bautizo, inicia un encuentro solemne, con Cristo. Una nueva vida que pasa a ser testimonio de amor, llena de fe y esperanza, que va creciendo por medio de la oración y del servicio, siguiendo los principios del evangelio, como modelo de amor de la virgen María, imitando a Cristo hijo de Dios, quien amo tanto a su padre, hasta aceptar y dar su vida por nosotros.

Una de las características de la identidad cristiana es el estilo de vida que tenemos en seguir a Dios, sin que sea una obligación, porque aceptamos todas las doctrinas. Otro sacramento hermoso que tenemos es el del matrimonio, que es la alianza que tiene la pareja con Cristo y la iglesia, donde la unión de la pareja logrará conocer a Dios y construir una familia bajo la formación cristiana, para luego ser transmitida a los hijos por medio de sus acciones, lograrán imitar la perseverancia de seguir a Cristo y respetar los planes que tiene para nosotros. San Francisco de Asís “Ejemplo a seguir”. “San Francisco motivó a la gente que tenga más fe, con sus acciones, oraciones y por medio del evangelio buscó renovar la iglesia y la sociedad”

De acuerdo con Echeverri (2022), La vida de San Francisco de Asís no solo representa una dedicación profunda a Dios, sino que además se transforma en un canal evidente de caridad divina. Lo que hace único a Francisco es que, a través de la gracia, logra elevar su naturaleza humana y sus deseos de perfección

a un nivel sobrenatural. No se conforma con buscar la virtud por sí misma, sino que la orienta hacia Dios como fin último. En este proceso, todos los aspectos de su ser, incluso los más humanos son iluminados y transformados por esa fuerza espiritual que lo guía. Francisco logra, así, que toda su conciencia se vuelva portadora del amor divino, reflejando el don inefable de Dios. Su vida es una constante redirección de todo lo creado hacia el Creador, y en eso radica la esencia de su santidad: hacer de cada acto, pensamiento y sentimiento una ofrenda de retorno a Dios. Esta es, sin duda, la marca más profunda y original de su alma y de la espiritualidad franciscana.

2.1.2 Una nueva propuesta de formación “Pedagogía Franciscana Mariana”

Es una propuesta centrada en la fig. de San Francisco de Asís, destacando la importancia de los valores cristianos que él ejemplificó, como la pobreza y la humildad. Se subraya el compromiso que todo cristiano debe tener con la evangelización, que implica escuchar y difundir el mensaje del evangelio. Al hacerlo, se transmite fe y amor al prójimo, siguiendo el ejemplo de San Francisco, quien vivió su vida en servicio a los demás, siempre fiel a los principios del evangelio.

Dentro de la propuesta tenemos la dimensión Mariana, poniendo a la Virgen María como ejemplo de humildad y entrega. María aceptó los designios de Dios sin queja, acompañando a su hijo Jesús en su pasión y muerte, y compartiendo el gozo de su resurrección. Su vida es un modelo de amor, constancia y servicio, inspirando a los cristianos a seguir su ejemplo de devoción y entrega total a los planes de Dios.

Benedicto XVI vivió una entrega total a Dios, desde su ordenación hasta su papado y posterior renuncia, guiado siempre por una fe profunda. Su humildad lo llevó a reconocerse como un simple servidor de la voluntad divina, dejando de lado cualquier ambición personal. Consciente de que todo lo recibido era un don de Dios, adoptó una vida marcada por la sencillez, el desapego y la confianza plena en el plan divino, buscando siempre acercarse más a Él (PAX, 2023).

Tal como mencionan Alzate y Vanegas (2021), Los principios de la enseñanza franciscana vinculados a la formación moral en el entorno de la Universidad de San Buenaventura. *El Ágora U.S.B.*, 21(1), 366-384. La pedagogía franciscana se distingue por priorizar la formación integral del ser humano más que una simple transmisión de conocimientos. Su intención va más allá de enseñar contenidos; busca guiar el aprendizaje considerando al estudiante como un ser en constante desarrollo. Por ello, la pedagogía franciscana no solo pretende construir saberes, sino también de construir y reorganizar el ser, promoviendo una profunda coherencia entre lo que la persona es y lo que hace dentro de la comunidad educativa. Su objetivo es formar individuos comprometidos con su entorno, con sentido ético y espiritual, capaces de integrar sus dimensiones humanas en una acción coherente y transformadora.

A continuación, vamos a detallar cuales son los principios de la pedagogía Franciscana, siendo:

A. Principio por la Centralidad de la persona

Como personas, somos el más valioso de la creación y todo para Dios. La pedagogía de Francis destaca el valor del amor, el respeto, la reflexión y la acción en la educación y promueve las interacciones constructivas en la sociedad. Es importante reconocernos y aceptarnos, crecer física, moral y mentalmente y coincidir con nuestras emociones. Este desarrollo puede ser alimentado por similitudes y canciones después de San Francisco, quien anheló tocar los corazones e inspirar las transformaciones en la vida de las personas.

B. El ser persona

Francis Educación considera a una persona como una unidad de desarrollo permanente, "Homo Viator", cuyo objetivo es ser un proyecto de vida. Es importante que el estudiante sea apreciado ya que este autoconocimiento contribuye a las relaciones con los demás y trascendental. Según la categoría de personas, la educación francesa se está convirtiendo en

una experiencia comunicativa en la fertilización impecable, que está determinada por la interacción significativa entre las personas. Sus características distintas son el diálogo, que promueve la humanización en estilo franciscano.

C. El ser fraternal

Dios nos creó como seres dedicados, generosos y humildes, y con amor se unió al hombre y al divino. La educación de la Hermandad basada en San Francisco promueve la empatía de los demás, comprende sus necesidades y las ayuda cuando la necesitan. Este método promueve la creación de compuestos de solidaridad, siguiendo y adoptando varias religiones y culturas y cultivando valores reales.

El propósito de este principio es cultivar corazones humildes y pacíficos en armonía. Es importante crear enlaces basados en la convicción, el respeto, la atención atenta y la solidaridad como educadores. En las clases, la autoconfianza y la comunicación efectiva se destacan a través del diálogo como base para la interacción de los estudiantes y maestros y para promover armoniosos y respeto por la plena coexistencia.

D. El ser autónomo y ser libre

Francis creía que la libertad se consideraba una existencia ideal en la que las acciones humanas reflexivamente, la autodetermina y acepta sus restricciones en la realidad. Debido a Francis de, la libertad se asocia con el autoempleo con el ideal que excede los valores humanos gobernados por el evangelio. La perspectiva de la libertad de Francis enfatiza que cada persona puede decidir y que tiene que completar la total libertad para el desarrollo personal. La libertad es específica y precisa: incluye lo existente, en el futuro y comprometido. Solo el que es realmente libre puede hacer.

E. Ser Transcendente

La experiencia real de Dios, descubierta en su vida, caracterizada por el amor y siempre cautivadora de la realidad, esta búsqueda absoluta determina la razón de ser y existe para el hombre basado en una conexión profunda y emocional con Dios. En el contexto de la educación, este método se convierte en una enseñanza de transformación y compasión, lo que permite al individuo superar sus límites y conectarse con otros requisitos, en la frustrada fertilización en las escuelas franciscanas, este trabajo se centra en el desarrollo integrado de la comunidad educativa, incluida la intelectual, moral, social y religiosa, de esta manera, estas instituciones fomentan áreas suficientes para incluir reflexiones franciscanas sobre individuo, cultura y trascendencia en la vida cotidiana.

F. Ser católico

Somos parte de la unidad educativa controlada por los valores de FIC franciscanos, lo que contribuye al crecimiento completo de cada estudiante, lo que pone a la persona en el centro de la sociedad. Está destinado a crear personas con una fe cristiana estable que, a través de sus acciones y palabras, demuestre valores que promueven la comunicación respetuosa y la coexistencia pacífica entre las diferentes expresiones culturales que enriquecen a nuestra gente. Este método fomenta la creación de una sociedad unida si el respeto y la empatía son esenciales para la capacitación de todos los ciudadanos.

Con los años, en nuestra institución, nos hemos dado cuenta de que la congregación aprecia a la comunidad educativa como un centro de desarrollo integrado porque somos un espacio que ayuda a fortalecer la sociedad y el país. Del mismo modo, básicamente creemos que los estudiantes no solo obtienen conocimiento académico, sino que también experimentan, comparten y promueven los valores del evangelio en su sociedad y promueven la educación basada en los principios éticos, espirituales y socio-principios.

G. Ser Franciscano

Desde el punto de vista franciscano, Jesucristo se considera el núcleo de toda la creación e historia y promueve la fraternidad universal, que incluye a todas las criaturas y un profundo respeto por la naturaleza. Este enfoque motiva a nuestra comunidad educativa a presentar simplicidad en las relaciones, para promover valores como la vida, la justicia, la autonomía, la paz y el apoyo mutuo. Su propósito es promover la atención y la protección del medio ambiente natural como parte esencial de nuestra educación. Este método también enfatiza la importancia del desarrollo de la sensibilidad, prácticamente a través del conocimiento, para participar en el medio ambiente y la actitud hacia el ministerio y la humildad en la interacción con otros miembros de la comunidad educativa.

H. Ser Académico

En línea con los principios del Ser Franciscano y católico, los colegios de las Franciscanas de la Inmaculada Concepción orientan su labor educativa hacia el desarrollo integral del estudiante. Por medio de un modelo curricular basado en competencias, buscan fomentar la inspiración, el análisis crítico y la solución de problemas del contexto. Los objetivos educativos incluyen:

- Aprender a educarse: Promover la autonomía personal, el autoconocimiento y la responsabilidad en los actos.
- Aprender a ser: Formar una personalidad íntegra, fundamentada en valores que guíen un comportamiento ético y adecuado a las demandas sociales.
- Aprender a obrar: Desarrollar capacidades y comportamientos responsables basados en valores y aptitudes individuales.

Este enfoque integral prepara al estudiante para actuar de manera consciente, Pedagogía Franciscana y nuestras Prácticas profesionales. Pertenecer a una institución basada en la treceava competencia del currículo evangelizador implica recibir una educación formativa fundamentada en los valores y principios de la axiología FIC. Este enfoque busca que Dios sea el centro y guía en nuestras vidas humanas y espirituales. Además, se destaca la

importancia de considerar siempre las virtudes de Madre Clara del Corazón de María y Monseñor Alfonso De La Cruz Sardinas como inspiración para nuestra formación y desarrollo integral, durante las actividades desarrolladas, se evidenció una notable carencia de valores en la escuela, lo que permitió acercarnos a la realidad que viven los estudiantes. Esta situación fue identificada y plasmada como parte central de la problemática analizada.

I. Motivar la conversión

San Francisco de Asís, guardián del medio ambiente, nos enseña a valorar y proteger la naturaleza como si fuera nuestro hogar, comprendiendo que todos los seres comparten un origen común y deben vivir juntos en paz, solidaridad y unidad global. Nos anima a fomentar un diálogo amistoso con todas las criaturas, reconociendo en ellas la manifestación de la sabiduría y bondad divina. En su himno de alabanza, San Francisco se refiere a las criaturas como 'Hermanos y hermanas', modernizando la percepción de la creación según el Génesis y promoviendo la restauración de la armonía entre Dios, la humanidad y el universo, que ha sido afectada por el pecado y renovada gracias a Cristo

J. Una enseñanza con el ejemplo

El uso del testimonio, basado en experiencias personales, permite que las estudiantes generen confianza y comprendan que no se trata de historias ficticias, sino de hechos reales que las inspiran a reflexionar sobre su propio comportamiento, como docentes, es fundamental ser ejemplo para las estudiantes, ya que nuestras acciones impactan más que las palabras repetitivas. Durante las clases, las estudiantes deben observar nuestro trato entre docentes y con ellas mismas, fomentando valores mediante el ejemplo, siguiendo el principio de San Francisco: "Con el ejemplo y con la palabra".

Como investigadoras, hemos planteado trabajar un valor en cada clase, el cual será fomentado por medio de diversas actividades ejecutadas en el aula, promoviendo la formación integral del estudiante.

K. Paz y bien

El primer día que indicamos al educando que venimos de nuestra escuela Pedagógico "San Francisco de Asís" mostramos a través de una imagen a nuestro Patrono San Francisco y el ejemplo que es para nosotros. Este saludo, "Paz y Bien", va más allá de una frase comúnmente repetida, representando un deseo profundo de paz en la vida de las personas y éxito en sus acciones. Refleja un gesto amable y positivo, que expresa preocupación por el bienestar tanto espiritual como emocional del destinatario

Este saludo se relaciona de manera especial con el franciscanismo y la Orden Franciscana, una agrupación religiosa que fue establecida por nuestro santo patrón San Francisco de Asís en el siglo XIII. "Paz y bien" representa el pensamiento de San Francisco de Asís, y nos instruye a vivir con humildad, simplicidad y entrega hacia los demás. Este saludo se ha hecho popular no sólo entre los miembros de la Orden Franciscana, sino también entre muchas personas que valoran la paz, la armonía y el bienestar en su vida y en la de los demás.

El primer día le indicamos a las estudiantes que venimos de la Escuela Pedagógica "San Francisco de Asís" mostramos una imagen a nuestro Patrón San Francisco y el ejemplo que es para nosotras.

La paz que predicamos brota del corazón, ya que son bienaventurados los pacíficos porque de ellos es el reino de los cielos, sus actitudes son paciencia, armonía, justicia y aceptación gozosa de la cruz, también menciona comportamientos observables en el cual debe de tratar con amabilidad y atención exquisita, propicia la confianza mutua y evita la murmuración, dialoga de manera flexible e igual con todos fomentando la unión, también reconoce su error y se reconcilia con su hermana, al igual que pide perdón por los errores cometidos.

A continuación, se detalla los valores trabajados durante cada clase.

Tabla 1

Valores Franciscanos en el ámbito educacional

VALOR	DEFINICIÓN	ACTIVIDAD
RESPECTO	<p>El respeto es la valoración y reconocimiento de la dignidad de los demás, implicando trato justo, cortesía y consideración. Este concepto se fundamenta en la aceptación de la diversidad, la escucha activa y el reconocimiento de los derechos y opiniones ajenas. El respeto favorece relaciones armoniosas y La creación de un entorno de coexistencia fundamentado en la equidad y la empatía recíproca</p>	<p>La actividad es un método activo que implica hacer tareas o acciones con el objetivo de lograr un aprendizaje. o desarrollar habilidades. En el contexto de la educación, las actividades son instrumentos fundamentales para promover la participación, la motivación y el desarrollo integral de los alumnos. Estas pueden ser lúdicas, creativas o prácticas, y contribuyen al fortalecimiento de competencias cognitivas, emocionales y sociales.</p>
SOLIDARIDAD	<p>La solidaridad es la provisión de apoyo y asistencia para otros, especialmente a tiempo, sin esperar nada a cambio. Esto incluye la obligación mutua de colectivamente bien, para promover la cooperación y un sentido de público. Este valor refuerza los lazos sociales y promueve una coexistencia más justa y justa, reconoce las dificultades de los demás y responde con empatía y acción.</p>	<p>Cada estudiante tomará una tarjeta de la "Bolsa Mágica" y se organizarán en grupos para llevar a cabo la actividad "Encuentra el código". Luego, a cada grupo se le entregará una tarjeta con los códigos necesarios para descubrir el valor que se trabajará: "SOLIDARIDAD".</p>
FRATERNIDAD	<p>La fraternidad es la sensación de unión y apoyo entre individuos, fundamentada en la cooperación y el respeto recíproco. Esto incluye la evaluación de la igualdad y el respeto de cada persona, que promueve la cooperación y la unidad en la búsqueda del desarrollo del</p>	<p>Se coloca una pieza de rompecabezas en la pizarra y se distribuyen las demás piezas entre las estudiantes. Cada una deberá colocar su pieza en el lugar correcto. Luego, observarán cuatro imágenes que están relacionadas con el valor de la "FRATERNIDAD".</p>

	<p>pozo conjunto. La Hermandad promueve una cooperación y un entorno armonioso en el que se evalúa el pozo extranjero por su cuenta.</p>	
<p>AMOR A LA NATURALEZA</p>	<p>El amor por la naturaleza está relacionado con el respeto, el reconocimiento y los vínculos intensos con el medio ambiente y sus componentes, como árboles, animales, ríos y montañas. Esto incluye la adopción de la diversidad biológica y el equilibrio ecológico, que promueve actividades que protegen y cuidan el medio ambiente. Este amor se refleja en una actividad responsable que quiere preservar los recursos naturales, promover la sostenibilidad y garantizar un futuro saludable para las generaciones futuras.</p>	<p>La docente, mostrara una imagen y las estudiantes siguiendo el sonido de la campana, deben realizar el dibujo en las pizarras. (un animal, una flor y el ser humano)</p>
<p>RESPONSABILIDAD</p>	<p>La responsabilidad conlleva cumplir deberes y obligaciones, sean morales o legales. Este valor afecta tanto a la vida personal de una persona como a la de su familia y comunidad.</p>	<p>Las estudiantes participan en el juego "Hangman" en la pizarra. Deberán mencionar una letra y, si es correcta, se colocará en su lugar correspondiente; en caso de ser incorrecta, se añadirá una parte del cuerpo al dibujo.</p>
<p>HONESTIDAD</p>	<p>La integridad es un principio básico basado en la verdad y el respeto honesto. Honestamente envolver, promover la confianza y el respeto por las relaciones. En educación, promueve la coexistencia y la responsabilidad pacíficas y promueve el progreso en una sociedad más justa y ética.</p>	<p>Los estudiantes toman una tarjeta y organizan grupos para realizar la actividad de "encontrar el código". Luego obtienen una tarjeta con códigos que les permiten descubrir valor para el trabajo: "Honestidad".</p>
<p>ALEGRÍA</p>	<p>La alegría es un sentimiento positivo que se manifiesta a través del</p>	<p>Los estudiantes observan un semáforo con tres caritas (feliz,</p>

HUMILDAD

entusiasmo, la felicidad y el bien de ser. Esto sucede en situaciones con satisfacción, resultados o momentos divididos por otros, fortaleciendo las relaciones y el estado emocional. En el entorno educativo, la alegría motiva para motivar el aprendizaje, mejora la coexistencia y crea un entorno armonioso que promueve el desarrollo integrado del estudiante.

La humildad es el valor de reconocer sus debilidades y consolidar sin arrogancia o tocador. Esto significa comportarse con humildad, respeto y querer aprender de los demás. En el entorno educativo, la humildad promueve la cooperación, el trabajo en equipo y la coexistencia pacífica y promueve las actitudes hacia la empatía y la dignidad de los colegas.

triste, molesto) y colocan un palito en la que refleje su estado de ánimo del día.

Las estudiantes observan un video sobre el valor de la Humildad y luego se dialogó sobre ellos y empezamos a reflexionar.

Fuente. Documento inédito

2.2 Antecedentes de la Investigación

Se analizó diversos antecedentes, trayendo como resultado diversos trabajos investigativos que guardan relación con nuestro Proyecto de investigación.

2.2.1 Internacionales

Figuroa y García (2020) llevaron a cabo una investigación en la que comprobaron el uso de juegos como estrategia didáctica, así como su efecto en el aprendizaje durante la educación inicial. El estudio no fue una correlación experimental e interconectada con 22 maestros de la misma institución que completaron un estudio de juegos y actividades recreativas. Los estudios revelaron una relación importante entre los juegos y las tácticas educativas para los niños ($r = 0.780$, valor $p = 0.000$). También enfatizaron que el juego es importante para que los niños aprendan y socialicen, enfatiza el vínculo entre los juegos y el aprendizaje.

Los autores señalan que la introducción de métodos recreativos puede hacer un aprendizaje más divertido y accesible, beneficiar a los niños en dificultad y apoyar sus habilidades.

Según Arango (2023), en su investigación: eficacia de los juegos recreativos en el desarrollo de competencias lectoras en niños que reciben educación preliminar en Colombia, se llevó a cabo un estudio cuasiexperimental para examinar la influencia de los juegos recreativos sobre las habilidades lectoras y escriturales de la primera etapa educativa. Se llevó a cabo un experimento con dos grupos: el grupo de intervención y otro grupo de referencia, ambos con una edad de 30 años. Se realizó una encuesta a los padres para recopilar información y se llevó a cabo un examen de lectoescritura. Los resultados mostraron que los niños del grupo de intervención, quienes jugaron en actividades recreativas, lograron un desempeño más alto en lectoescritura que el grupo de control, que no realizó juegos recreativos. Los hallazgos señalan que los juegos recreativos son un instrumento eficaz para desarrollar las habilidades lectoras en los niños e incentivarlos a cumplir con su deber de escribir y leer materiales que mejoren la comprensión y la memoria que reflejan un mejor rendimiento en las habilidades de lectura.

Como sostienen García et al. (2021), en su estudio: Eficacia de las técnicas lúdicas para mejorar las habilidades lectoras y de escritura en los niños en edad preescolar. Crecimiento y educación; se centró en examinar cuán efectivos son los procedimientos que incorporan actividades lúdicas para mejorar las habilidades de lectoescritura en niños de educación preescolar. La investigación empleó un diseño cuasiexperimental, en el que se contrastó un conjunto de individuos que tomaron parte en actividades recreativas con otro grupo de control que no participó. Los resultados mostraron que los infantes que realizaron juegos mejoraron sus destrezas de lectoescritura en relación con el grupo de control ($t = 8.4$, $p\text{-valor} = 0.000$). La investigación muestra que los juegos son una alternativa efectiva para promover la lectoescritura en niños pequeños que asisten a la educación preescolar.

Según Sandoval (2020), En su estudio "Vínculo entre las capacidades de leer y escribir y el rendimiento académico" en Ecuador. En Santa Elena, se realizó una investigación con el objetivo de determinar la relación entre el rendimiento

escolar, la lectura y la escritura de estudiantes de primer grado de Educación Básica Regular. Con un enfoque cuantitativo, utilizando una evaluación de veinticuatro estudiantes, se obtuvo un coeficiente de correlación de 0,73 con p.

De acuerdo con Chicaiza et al. (2025), en su investigación: "La investigación denominada "La lúdica para el desarrollo de la lateralidad y la lectoescritura en niños de Educación Inicial II" se centró en destacar la importancia del juego como un instrumento fundamental para impulsar las capacidades de lectoescritura y lateralidad en los niños pequeños. Se notó que numerosos niños tienen dificultades para entender el lenguaje y no conocen bien su cuerpo. Por esta razón, El propósito fundamental de la investigación fue fomentar y promover el desarrollo de estas capacidades particulares en los estudiantes de Educación Inicial II de la Escuela de Educación Básica denominada "Isidro Ayora". Se empleó un diseño de campo específico con un enfoque cualitativo. Se utilizó una lista de validación como herramienta principal para la recopilación de datos, así como también se aplicó el método inductivo con el fin de garantizar que la información necesaria fuese recopilada de manera completa y detallada. Los hallazgos indicaron que las actividades lúdicas ayudaron a los niños a mejorar notablemente sus habilidades motoras y lingüísticas, siendo esenciales para consolidar tanto el vocabulario adquirido como la clarificación de su lateralidad.

2.2.2 Nacionales

En palabras de Felix (2022), en su estudio: El taller "Actividades lúdicas para el progreso de la motricidad fina en niños de 4 años en la escuela n°1580 Gerardo Kuppens el porvenir" enfatizó la importancia del juego como instrumento fundamental para estimular el crecimiento de habilidades de lectoescritura y lateralidad en los pequeños. Se notó que muchos de ellos aún no logran reconocer adecuadamente su propio esquema corporal y presentan dificultades para comprender el lenguaje. Por esta razón, el propósito de la investigación fue promover la evolución de estas habilidades en los estudiantes de Educación Inicial II de la Escuela de Educación Básica "Isidro Ayora". "Se empleó un método inductivo y una lista de validación como técnica, utilizando un diseño de campo y un enfoque cualitativo. Los resultados mostraron que las actividades recreativas

permitieron a los niños mejorar significativamente sus capacidades motoras y lingüísticas, ya que eran esenciales para la definición de vocabulario y su lateralidad.

Como afirman De La Cruz et al. (2024), En su investigación: se implementó una estrategia de juego para perfeccionar las capacidades de lectura en niños que asisten a la Escuela de Maguana, en San Juan. Se llevó a cabo la investigación mediante un método cualitativo que se enmarcó dentro de un paradigma crítico e interpretativo desde una perspectiva social. Este estudio se llevó a cabo con un diseño no experimental, que fue evaluado como descriptivo y transversal, centrándose en la comprensión y el análisis de los participantes en un momento dado sin interferir con los valores cambiantes. Los enfoques de transformación durante el estudio educativo utilizaron varias metodologías de análisis que cubrieron el enfoque analítico e inductivo, así como las técnicas de modelado. En este estudio educativo, tres maestros, coordinador de educación y un total de veinte niños que ayudaron en el desarrollo del estudio. Se realizaron varias entrevistas y se usaron instrucciones de observación para recopilar datos de manera efectiva. El análisis basado en el triángulo de diferentes fuentes de datos permitió tres categorías básicas para determinar el estudio. La conclusión relevante y notable fue que es importante e importante mejorar la educación de los maestros. Esto se puede lograr a través de seminarios interactivos que promueven la participación activa y el aprendizaje conjunto, así como las comunidades de aprendizaje profesional. Estas comunidades están tratando de enriquecer y fortalecer las prácticas educativas de los maestros y promover el intercambio de experiencia y conocimiento que benefician a los maestros y estudiantes.

Como sostiene Pacheco (2022), en su estudio: Estrategias lúdicas y la lectoescritura, en estudiantes de primer grado de primaria, de la I. E. N° 64739-Shambillo-Ucayali, 2022. Se intentó identificar la relación entre la aplicación de estrategias lúdicas y el avance en lectoescritura para los estudiantes de primer grado de la Institución Educativa N. o 64739, ubicado en Shambillo, Ucayali, en el año Este estudio resalta la relevancia de entender la conexión entre estas dos variables en la educación. Desde la perspectiva metodológica, se utilizó un enfoque

cuantitativo, con un nivel descriptivo-correlacional y un diseño no experimental, aplicando los instrumentos una vez por cada variable. Se emplearon observación y encuestas para recopilar datos, destacando el cuestionario como el principal instrumento, validado por expertos. Se mantuvieron los principios éticos para asegurar la rigurosidad científica del trabajo. Respecto a los hallazgos, se encontró una correlación de 0.508 entre las técnicas recreativas y la redacción, indicando un vínculo relativamente fuerte. La relación entre juegos y lectoescritura en general fue de 0.705, lo que señala una.

De acuerdo con Pando et al. (2021), en su estudio titulado Un estudio de caso en Lima, Perú, analizó la relación entre la expresión corporal y el aprendizaje en lectoescritura en niños de educación inicial. El estudio tuvo lugar en una escuela ubicada en Comas, eligiendo a 26 estudiantes de preescolar inscritos en 2018. Este análisis utilizó un método cuantitativo y mostró un nivel descriptivo no experimental. Se utilizó una lista de control como herramienta y la observación como método. Se empleó el software SPSS para analizar datos mediante la prueba de correlación de Spearman. Se calculó un coeficiente de correlación $r=0.627$ que muestra una correlación positiva, con un nivel de significancia $v_p=0.00$. Este estudio ayudará a definir variables operacionales y a usar correctamente la estadística inferencial.

Según Ayala (2024), en su estudio titulado “Expresión corporal y aprendizaje en lectoescritura en niños en etapa escolar inicial: un estudio de caso llevado a cabo en Lima, Perú, examinó la conexión entre la expresión corporal y el avance en la lectoescritura. El estudio se realizó en una institución educativa ubicada en el distrito de Koma, seleccionando 26 estudiantes de educación en jardín de infantes que se inscribieron en 2018. Este estudio adoptó un enfoque cuantitativo y mostró un nivel descriptivo no experimental. La herramienta utilizada fue la lista de verificación hasta que el método utilizado fue la observación. El software SPSS para el análisis de datos se utilizó utilizando la prueba de correlación de Spearman. El coeficiente de correlación $r = 0.627$ mostró una correlación positiva con el significado de $v_p = 0.00$. Este estudio permite definir las variables de acción y usar las estadísticas correctas con confiabilidad de 0.74293. Durante la

intervención, hubo 15 sesiones de juego destinadas a mejorar las habilidades de desarrollo psicomotor. Los resultados indicaron que el 56% de los niños tenían un bajo desarrollo psicomotor antes de la intervención; Después de usar la estrategia, el 78% demostró un progreso significativo en las habilidades motoras, cognitivas y sociales. En resumen, el uso de juegos lúdicos como método educativo afecta el desarrollo del desarrollo psicomotor infantil.

2.3 Bases Teóricas

2.3.1 Juegos Lúdicos

Los juegos recreativos proporcionan un espacio donde los niños interactúan, comparten y establecen significados dentro de un entorno social y cultural específico (Andrade, 2022).

De lo que se dice, el juego se considera importante para el desarrollo completo de los niños. Muchos expertos enfatizan la inclusión del juego en educación, creyendo que es importante promover habilidades y conocimientos. Como resultado, el juego se convierte en el elemento principal, especialmente en la etapa temprana de la educación infantil, donde se alienta a los estudiantes a participar activamente en la capacitación. En este contexto particular, se espera que los niños obtengan varios conocimientos monitoreando cuidadosamente, estudiando activamente, moviendo, utilizando sentidos y acumulación de experiencia. Por lo tanto, el juego está diseñado como una estrategia educativa importante e importante para promover esta colección de conocimiento.

“PIAGET afirma que el juego es una actividad que busca su propio objetivo y el niño la lleva a cabo sin el propósito de lograr una meta. Es una actividad espontánea contraria a la labor; no requiere una adecuación a la realidad disputa, por lo tanto, se lleva a cabo por mero deleite y no por beneficio. Facilita la resolución de conflictos, ya sean ignorados o solucionados” “FREUD dice que el entretenimiento es una actividad característica de la niñez a través de la cual el infante puede reflexionar sobre las diversas circunstancias dolorosas de su existencia, al llevar a cabo de manera activa lo que ha experimentado de manera

pasiva. También facilita el camino para cumplir deseos que los adultos no permiten”.

2.3.2 Dimensiones del Juego Lúdico

A. Dimensión 1. Funcional

En tiempos recientes, la manera de entender cómo funciona algo ha cambiado de manera notable. Mientras que en los años 80 se concebía como un proceso lineal, que progresaba desde la enfermedad hacia la discapacidad y, finalmente, a la dependencia, la visión actual la reconoce como un proceso dinámico y cambiante. Hoy se entiende que las personas pueden transitar entre distintos niveles funcionales a lo largo de su vida, sin seguir un patrón rígido. Esta nueva mirada se integra con el enfoque de “envejecimiento saludable”, en el que mantener o recuperar la funcionalidad se convierte en un objetivo clave para la calidad de vida (Echeverría, 2022).

B. Dimensión 2. Simbólico

González y Moreno, (2021) La función simbólica es la que posibilita dicho edificio, debido a su habilidad para interpretar y representar, lo que facilita la comprensión del mundo, la sociedad y a uno mismo como persona.

C. Dimensión 3. Juego de reglas

Piaget (1932) según Marcelo (2025), se trata de actividades que se transmiten socialmente, que veneran un conjunto de reglas que los jugadores ven como obligatorias acatar, desde la perspectiva de la psicología sociocultural, se trata de auténticos sistemas de actividad y sentido.

2.3.3 Características de los juegos verbales

Tamayo (2021) Indica que el juego favorece el desarrollo de habilidades emocionales mediante el disfrute que sienten nuestros hijos/as y las emociones que experimentan en juegos de roles imaginarios. La autoconfianza crece cuando

los niños/as alcanzan objetivos a través del juego. Así, el juego como actividad fomenta la creatividad infantil, y la ventaja es que puede realizarse según su preferencia, con apoyo de padres o maestros.

Así, el juego vincula todos los aspectos motores en los niños, siendo esencial para enseñarles a comunicar sonidos, tamaños y colores. Quispe (2020) también señala que las habilidades sociales se desarrollan mediante el juego al seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, acatar reglas y compartir.

2.3.4 Categorías de juegos verbales

Existen diversas categorías de juegos verbales que se emplean hoy en día, las cuales se detallan a continuación, según lo expuesto por Novoa (2021):

- **Juegos de Comprensión Verbal:** Para Novoa (2021), indica que es la categoría de juego que facilita el reconocimiento y distinción de expresiones orales. Un caso se presenta al preguntarle al niño ¿dónde está papá? Lo localizará e identificará; igual sucede al darle el nombre de un objeto, lo busca e identifica.
- **Juegos de Expresión Oral:** Como indica Novoa (2021), son los tipos de juego que generan sonidos y permiten identificar su significado. Al principio se proponen juegos de expresión preverbal como vocalizaciones y gorjeos, donde el niño repite y produce el sonido; luego aparecen juegos de vocabulario adaptados a la edad, para realizar acciones como: identificar una función, un color o nombrar un objeto.
- **Juegos para mejorar la Pronunciación:** Según Novoa (2021), Como lo indica su nombre, son las categorías de juegos que favorecen la articulación y pronunciación del sonido. El juego que caracteriza esta categoría es el trabalenguas, ya que a través de ellos el niño produce palabras que permiten articular sonidos específicos. Los niños mejoran su expresión oral al adaptarse a los diálogos a través de su interacción social. De igual manera, ocurre al usar juguetes concretos, enriqueciendo el vocabulario al mencionar el objeto durante el juego.

➤ **Juegos de Fantasía:** Como lo afirman Condori y Larico (2022), este tipo de juego permite al niño adentrarse en un mundo imaginario, alejándose de la realidad y dando rienda suelta a sus deseos o a los del grupo. A través de la expresión oral, el infante puede construir historias y relatos propios, ya sea siguiendo las sugerencias del educador o utilizando su creatividad personal. En espacios abiertos, los niños pueden jugar en tiendas de campaña fingiendo ser indígenas, desplegando su imaginación. En un entorno o clase reducida, pueden transportar telas de encaje o coloreadas para crear disfraces y transformarse en personajes ficticios. El objetivo principal de este tipo de juego verbal es desarrollar la creatividad jugando el lenguaje. Además, se esfuerza por promover la atención lingüística y ayudar a los niños a reconocer ciertos sonidos en palabras. Este tipo de actividad es importante tanto para la individualización del niño como para la socialización del grupo y promueve el fortalecimiento de diferentes áreas de desarrollo integrado, como:

- Conocimiento del conocimiento.
- El desarrollo de la memoria y la creatividad.
- El estímulo del desarrollo cognitivo y lingüístico.
- La ampliación del vocabulario.

2.3.5 Teoría que explican los juegos lúdicos

Jean Piaget, un destacado psicólogo y educador, enfatiza la importancia del juego en el desarrollo integrado de los niños. Esta perspectiva indica que los niños se entretienen a través del juego y obtienen importantes habilidades cognitivas, sociales y emocionales para su desarrollo y enseñanza. El juego es esencial para la vida de los niños porque les permite explorar su entorno, experimentar diferentes situaciones y realmente desarrollar habilidades de crecimiento para su crecimiento y desarrollo integrado. Por lo tanto, los juegos recreativos corresponden a esta teoría, que proporciona más oportunidades que promueven el aprendizaje activo y de la experiencia, lo que permite a los participantes aprender con precisión durante la interacción y la práctica. La teoría de aprendizaje mediada creada por el famoso psicólogo y educador Lev Vygotsky enfatiza la importancia de la interacción social y enfatiza el apoyo de los adultos

para la escuela básica de los niños. Esta visión indica que el aprendizaje tiene lugar en un contexto social, donde el desarrollo de los niños es importante y la orientación de los adultos. En las actividades recreativas, la participación activa de los maestros como corredores puede mejorar y enriquecer las experiencias de aprendizaje. Esto se logra ofreciendo no solo una guía sino también apoyo y ayuda adecuada cuando los estudiantes la necesitan. (Alonzo, 2021).

Las teorías descritas ofrecen una base conceptual estable que enfatiza la importancia de los juegos en el aprendizaje dinámico e importante de los niños en la etapa inicial de su educación. Por otro lado, la visión del constructivismo de Jean Piaget enfatiza el papel activo del niño en el desarrollo de su conocimiento. Desde este punto de vista, el aprendizaje es un proceso activo e importante que tiene lugar en la interacción del niño con su entorno. (Caballero, 2021).

2.3.6 Conceptualización de la lectoescritura

La expresión oral, según el MINEDU (2022) Es un canal donde los discípulos no solo serán escuchados, sino también para usar la escucha, ya que la comunicación es una necesidad importante de una persona que proviene de los primeros momentos y promueve una interacción positiva. La comunicación se define como una herramienta que articula palabras, facilita la comprensión entre las personas y, por lo tanto, acelera el desarrollo integrado del niño. También ofrece componentes básicos que incluyen varios aspectos del aprendizaje, dada la forma más efectiva de interacción entre las personas y el proceso de la naturaleza humana. (p. 18).

Esto alega que el desarrollo de habilidades comunicativas, especialmente en el diálogo, la conversación y la narrativa, es el resultado de diversas situaciones comunicativas en la vida cotidiana. El propósito de este método es hacer de los niños una conexión importante entre ellos, utilizando una variedad de opciones que prefieren sus ideas y la escucha activa de su idioma nativo. Todo esto se hace de manera clara y natural, lo que le permite expresar sus necesidades, sentimientos, ideas, intereses y experiencias. El desarrollo y la creación del lenguaje están profundamente asociados con las diversas necesidades de

estimulación que surgen en la comunicación y la interacción ambiental. Por lo tanto, es importante promover experiencias comunicativas auténticas y diferentes y con profunda importancia en la educación. Esta experiencia debe desarrollarse en diferentes situaciones y con varios interlocutores además de diferentes objetivos comunicativos. Esto garantiza una capacitación completa y efectiva del idioma (MINEDU, 2021).

2.3.7 Dimensiones de la Lectoescritura

A. Dimensión 1. Competencia fonológica

Tal como lo menciona Marcelo (2025), Es la capacidad de ejecutar una acción, ya sea una habilidad o conocimiento, cuando una persona puede hacer algo, pero necesita enfoque para demostrarlo.

B. Dimensión 2. Silábico

En palabras de Ramírez (2023) El método silábico es una técnica de enseñanza de lectoescritura que favorece un aprendizaje gradual y relevante en los estudiantes, al utilizar un enfoque accesible, interesante y educativo que simplifica la obtención de saberes.

C. Dimensión 3. Alfabético

El sistema alfabético o de letras, usado desde antaño, es sintético y presenta a los estudiantes las letras en orden alfabético, señalando su nombre. En esta circunstancia, niños tienden a deletrear al leer (Marcelo, 2025).

2.3.8 Características de la lectoescritura

▪ Comprensión del lenguaje oral

Comprender el lenguaje es la capacidad de interpretar y comprender el lenguaje, ya sea que se habla o se escriba. Esta capacidad es esencial para anunciar y requerir una serie de funciones mentales, como la identificación

de palabras, comprender la frase y combinar información en un contexto dado (FCA, 2025).

- **Vocabulario**

Habla de la capacidad de cada persona para reconocer los elementos característicos del lenguaje; Según su desarrollo, puede haber obtenido un léxico suficiente y apropiado para su edad. Un vocabulario más diverso y más amplio creará una comprensión más efectiva de la lectura, lo que también beneficia a la lectura y la escritura. Según García y Rueda, en su estudio de 2022, el léxico juega un papel importante e importante en el desarrollo correcto de las habilidades de lectura y escritura.

- **Fluidez verbal**

Tal como lo mencionan Sánchez et al. (2021), en los niños, las flores verbales son un indicador de su elasticidad mental y su habilidad para encontrar las palabras en la colección y en temas especiales. Esta habilidad debe usar cualidades cognitivas avanzadas, como la memoria de trabajo y el enfoque prolongado en el acceso a palabras rápidas.

- **Velocidad de denominación**

Tal como lo menciona López (2020), en los niños, la velocidad de la denominación se entiende como la capacidad de nombrar rápidamente estímulos visuales conocidos como números, letras, colores u objetos. Varios investigadores han reconocido ampliamente esta capacidad como un signo de desarrollo de lectura temprana, especialmente en idiomas transparentes como español.

- **Conciencia fonológica**

Como señalan Ñamot y Salazar (2024), la comprensión fonológica es una habilidad importante que ayuda a los niños a identificar y segmentar varios sonidos en el lenguaje hablado. El reconocimiento de sonidos no solo

mejora su comprensión del lenguaje, sino que también les da una base importante y estable para comenzar a aprender y escribir de manera efectiva.

- **Familiaridad con el material escrito**

García, como se citó en Ellacuriaga y Salinas (2024), Afirmó que la exposición constante y temprana de la escritura es importante para desarrollar habilidades de lectura, ya que facilita la interacción de los niños con varios textos. A medida que aumenta el acceso a libros, historias u otros materiales escritos, su vocabulario y comprensión están aumentando. Esta relación con el lenguaje escrito no solo mejora su lectura, sino que también se enfoca en su interés, el deseo de aprender y abrir nuevos conocimientos.

2.3.9 Teoría que explican la lectoescritura

Según Chomsky, como se citó en Valverde (2021), La teoría del lenguaje inquieto ha llevado a cambios importantes en la lingüística actual, lo que sugiere que las personas tienen una capacidad congénita para comprender el lenguaje. Esta teoría sugiere que el niño puede crear su propia gramática recibiendo estímulos del lenguaje, formando frases consistentes y comprendiendo su uso. Aunque el proceso exacto de esta adquisición no se entiende completamente, su existencia es ampliamente aceptada.

Según Vygotsky, como se citó en Valverde (2021), La escritura provino de movimientos, juegos simbólicos, dibujos y gráficos motivados por la necesidad del niño de comunicarse. También se mencionó que la escritura nació de una función simbólica en la que los niños crean, conectan y representan sus experiencias a través de historias o imágenes.

Según Piaget, como se citó en Valverde (2021), El desarrollo de las habilidades espirituales de los niños se basa en su desarrollo psicológico y la capacidad de adaptarse al entorno social y físico. Este proceso también se ve afectado por el aprendizaje y se debe a etapas específicas de desarrollo o progreso académico. Utilizando el crecimiento y la madurez del niño, se desarrolla su capacidad de oral y escrita por escrito, lo que facilita su comprensión y expresión.

2.4 Definición de términos básicos

A. Actividades lúdicas

Según Candela y Benavides (2020), La actividad lúdica se entiende como una forma natural y espontánea asociada con el estudiante con su entorno diario. Esta dinámica facilita el aprendizaje y promueve la interacción con sus compañeros de clase. Del mismo modo, esta interacción les ayuda a comprender las reglas y actividades de la comunidad en la que viven, promover su desarrollo personal y social. Es importante tener en cuenta que el juego juega un papel importante en la socialización, por lo que es importante que este proceso se base en principios de educación básica que cubren la integridad, la participación activa y el enfoque lúdico. Todo esto debería centrarse en la promoción de diferentes aspectos, como cognitivos, comunicativos, sociales emocionales, físicos, estéticos, mentales y morales, lo cual es importante para el desarrollo integrado del individuo en su entorno social.

B. Capacidad de comprender

Como señalan Mullo et al. (2025), Se define como la capacidad de los niños para analizar, comprender, interpretar, reflejar y evaluar los textos con el objetivo de darles significado y usar lo que ha aprendido en nuevos contextos. Esta definición enfatiza que leer a los niños no es un proceso pasivo, sino un acto activo y creativo, cuyo objetivo es promover una nueva generación de conocimiento a partir de las etapas iniciales del aprendizaje.

C. Actividad vocal

De acuerdo con Rodríguez (2023), La voz de los niños es un medio esencial para expresar sus sentimientos, además de ser la herramienta principal para la comunicación, la interacción con los demás, cantar y disfrutar a través de la música. En el entorno educativo, es trascendental aprender y apreciar su voz como un recurso valioso tanto para la comunicación oral como para la expresión musical. A medida que crecen, su voz se transforma y desarrolla y acompaña al proceso natural de su desarrollo integrado.

D. Motricidad

Según Herdoiza (2025), El motivo cubre las habilidades asociadas con el movimiento que se pueden desarrollar y fortalecerse mediante la participación activa en juegos infantiles, actividades deportivas y ejercicios planificados. En el contexto de la educación de los niños, este enfoque nos permite mejorar no solo el desarrollo físico, incluido el crecimiento cognitivo y social del niño. En el campo de la educación infantil, debe estimular las habilidades motoras utilizando el juego planificado, no solo dando el beneficio al desarrollo físico, sino también con(Martínez, 2023)tribuye al crecimiento cognitivo, emocional y social del niño.

E. Enseñanza

En palabras de Lázaro (2022), hace referencia al transmitir conocimientos a otra persona, ya sea a un individuo, intelectuales, artísticos, técnicos, deportivos u otros de carácter similar. Se pueden distribuir. de forma informal (padres, abuelos) o de forma formal y laboral en el ámbito laboral. educacional, instituto, universidad o templo.

F. Coordinación

Tal como menciona Herdoiza (2025), indica que la coordinación es una habilidad motora fundamental que puede fortalecerse a través de la implicación de los niños en actividades lúdicas. En el ámbito escolar, este elemento subraya la importancia de integrar iniciativas educativas. que estimulen el movimiento, ya que a través de ellas se puede favorecer activamente el desarrollo coordinativo durante la infancia.

G. Visomotor

Como sostienen Ramírez *et al.* (2020), lo definen como la habilidad para sincronizar los movimientos de la mano con lo que se percibe visualmente, lo que permite desarrollar destrezas vinculadas a la motricidad fina. La coordinación visomanual juega un papel esencial en este proceso, ya que comprende actividades que requieren control y precisión, como recortar, colorear, rasgar o realizar trazos.

CAPÍTULO III: HIPOTESIS Y VARIABLES

3.1. Hipótesis

3.1.1. Hipótesis General

HG: El juego lúdico influye significativamente en el desarrollo de la lectoescritura en niños de 5 años de la IEP “San Vicente Ferrer”

3.1.2. Hipótesis Específicas

HE01: El juego lúdico influye de forma significativa en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión competencia fonológica

HE02: El juego lúdico influye de forma significativa en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión silábico

HE03: El juego lúdico influye de forma significativa en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión alfabético

HE04: El juego lúdico influye de forma significativa en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión axiología

3.2. Variables

3.2.1 Variable 1: JUEGO LÚDICO

Franco (2020), históricamente, los juegos lúdicos han estado vinculados a contextos educativos, así que la esencia del juego facilita el desarrollo de elementos distintivos del aprendizaje, transformándose en una opción significativa en la metodología. Por lo tanto, las actividades recreativas también fomentan la relación interpersonal en un contexto de comunicación, lo que ayuda a incrementar la participación en juegos y actividades en las que los niños aprenden a colaborar en equipo, a comunicarse eficazmente y a desarrollar competencias sociales tales como tolerancia, empatía y respeto hacia los demás.

3.2.2 Dimensiones de las variables

- **Dimensión 1: Funcional**

En palabras de Martínez (2023), Menciona que la funcionalidad de las actividades educativas en la educación de la primera infancia radica en el hecho de que son apropiados y útiles para la experiencia cotidiana y el entorno del niño. Cuando las recomendaciones educativas están asociadas con su realidad, el aprendizaje se vuelve significativo y útil, lo que promueve el desarrollo integrado y una mejor relación con el conocimiento.

- **Dimensión 2: Simbólico**

De acuerdo con González y Moreno (2021), la función simbólica es la que posibilita dicho edificio, debido a su habilidad para interpretar y representar, lo que facilita la comprensión del mundo, la sociedad y a uno mismo como persona.

- **Dimensión 3: Juego de reglas**

Según Piaget (1932) citado en Marcelo (2025), se trata de actividades que se transmiten socialmente, que veneran un conjunto de reglas que los jugadores ven como obligatorias acatar. Desde la perspectiva de la psicología sociocultural, se trata de auténticos sistemas de actividad y de sentido.

3.2.3 Variable 2: LECTOESCRITURA

Tal como menciona Vygotski (1931) citado en Marcelo (2025), La escritura puede ser entendida como un conjunto de procedimientos que facilitan el desarrollo y la evolución de las formas más avanzadas y complejas de comportamiento humano. Mediante la implementación de estos diversos procedimientos, el ser humano tiene la capacidad de regular y gestionar los canales externos que influyen en el crecimiento cultural y en el desarrollo del razonamiento.

3.2.4 Dimensiones de las variables

- **Dimensión 1: Competencia Fonológica**

Para Marcelo (2025), es la habilidad para realizar algo, ya sea una destreza o un saber, cuando un individuo tiene la capacidad de realizar algo, pero requiere concentración para evidenciarlo.

- **Dimensión 2: Silábico**

Para Chipana (2022), el nivel silábico es una etapa en el desarrollo de la escritura en la que los niños emprenden a asignar un sonido a cada sílaba que pronuncian y utilizan letras para representarlas al escribir. Esta fase refleja una comprensión inicial de cómo se relacionan el lenguaje hablado y la forma escrita, siendo esencial para el aprendizaje de la lectoescritura en la infancia.

- **Dimensión 3: Alfabético**

El sistema alfabético o deletreo, utilizado desde tiempos antiguos, es sintético y muestra a los alumnos las letras en orden alfabético, indicando el nombre de estas. En esta situación, tanto niños como niñas suelen deletrear al leer (Marcelo, 2025).

3.3. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VAR.	DEFINICION CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
JUEGO LÚDICO	Lozano (2020) el juego lúdico puede mejorar las habilidades físicas y cognitivas. Emocionalmente, los niños con estas habilidades aumentan su integración social, delante de él. En este juego es una herramienta que permite comunicarse con el niño al mundo exterior	Se estableció un instrumento para evaluar la variable juego lúdico, teniendo en cuenta los conceptos de García (2023). afirma que estas estrategias se utilizan principalmente en la etapa de la educación preescolar y crean técnicas de enseñanza que ayudan a despertar el interés de los infantes a través del aprendizaje y el entretenimiento y desarrollar sus aspectos físicos, mentales y psicológicos. Los componentes considerados dimensiones en esta investigación utilizan una escala ordinal. Se aplicará en un promedio de 15 minutos, evaluando respuestas politómicas tipo Likert: siempre (3), a veces (2) y nunca (1).	Funcional Simbólico Juego de reglas	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desplazamiento ➤ Esquema corporal ➤ Imitación ➤ Participación activa ➤ Ejercicio ➤ Establecimiento de normas ➤ Responsabilidad 	<p>Ordinal:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nunca - Casi nunca - A veces - Casi siempre - Siempre

LECTOESCRITURA

La lectoescritura en el preescolar es actividades crecientes, por lo tanto, aprenda a escribir y leer no es un proceso biológico, sino un proceso cognitivo, estas lecciones deben relacionarse con su entorno social lo cual serán una coyuntura para estas actividades en su lenguaje escrito. (Aquino 2020)

Respecto a la segunda variable lectoescritura se trabajó de acuerdo con lo planteado por Almeyda y Canto (2018), mencionan que escribir es un proceso que lleva al conocimiento de cómo poder leer y escribir en ciertas lenguas. Lo significativo de aprender en las primeras etapas de la vida y lo que se utiliza para desarrollar otras habilidades como un paso educativo mejora la relación entre leer y escribir. siendo su calificación de respuestas politómicas tipo Likert.

- | | | |
|------------------------|--|---|
| Competencia fonológica | <ul style="list-style-type: none">➤ Escucha y pronuncia palabras➤ Describe lo que escucha | |
| Silábico | <ul style="list-style-type: none">➤ Representa las consonantes con alguna escritura➤ Escriben palabras truncadas si son extensas. | Ordinal: <ul style="list-style-type: none">- Nunca- Casi nunca- A veces- Casi siempre- Siempre |
| Alfabético | <ul style="list-style-type: none">➤ Su escritura es creativa y original.➤ Complica el dictado porque ordena las letras al revés | |

CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA

4.1. Enfoque de la investigación

Como investigadora, se aplicó un método cuantitativo en el estudio. Los datos recolectados fueron numéricos, permitiéndonos utilizar técnicas estadísticas y su correspondiente interpretación, lo que nos permitió obtener resultados más precisos

Según Hernández et al. (2021), el método cuantitativo se enfoca en medir y valorar la envergadura de la pregunta de investigación, pero para lograrlo, el investigador debe tener bien definido el problema. Las cuestiones deben ser muy concretas. En este momento, es necesario categorizar y examinar los datos de manera objetiva. Así, se puede desarrollar un modelo estadístico que pueda interpretar el fenómeno.

Como afirma Mousalli (2023), piensa que el método cuantitativo no solo contribuye a lograr un objetivo, sino que conlleva ciertos pasos para formular y verificar una hipótesis, a través de la experiencia con el objetivo establecido. En resumen, se aborda desde la teoría general hasta la implementación de la información obtenida en la experiencia.

4.2. Método

En nuestro estudio hemos usado el método hipotético deductivo, por medio del cual verificaremos si nuestras hipótesis planteadas están relacionadas con los resultados logrados mediante la experimentación directa con nuestro tema de investigación.

Como señalan Andrade y Trujillo (2023), aunque el enfoque principal de su artículo es la aplicación del método de Karl Popper en el ámbito educativo, los autores describen el método hipotético-deductivo propuesto por Popper como un procedimiento en el que, si una premisa P implica una consecuencia Q, y Q resulta ser falsa, entonces se concluye que P también lo es. Este enfoque busca la refutación

de hipótesis mediante la verificación empírica, promoviendo así el desarrollo del pensamiento crítico.

4.3. Tipo de investigación

Se ha categorizado como una investigación aplicada, me permitió solucionar el problema particular que se planteó para poder implementar la estrategia. Con el hallazgo, se ofrece una oportunidad de transformación e innovación en el ámbito educativo, ya que llevará a la creación de nuevos métodos de enseñanza que incrementen la implicación de los alumnos, especialmente en la instrucción de un nuevo idioma

Como sostiene Maldonado et al. (2023), La investigación aplicada se basa en conocimientos generados por la investigación básica, orientándolos hacia el logro de objetivos concretos. Su propósito principal es ofrecer soluciones prácticas a problemas específicos, lo que resalta su papel clave en la conexión entre el conocimiento teórico y su utilidad en contextos reales.

4.4. Diseño de investigación

Nuestra investigación se lleva a cabo bajo un diseño cuasi experimental con dos test, el pre test y el post test, eligiendo un grupo control y otro grupo experimental, los cuales no son elegidos de manera aleatoria.

Según Arias (2021), un diseño experimental implica inducir a las personas u objetos de estudio a recibir estímulos o terapias, lo que sería nuestra variable independiente, y observar el impacto que se genera de nuestra variable dependiente. Así mismo Molina et al. (2023), manifiestan que, aunque el objetivo es analizar el efecto de una intervención y establecer una relación causal, las condiciones del contexto o las características de los participantes impiden aplicar una asignación aleatoria rigurosa. Por ello, se distingue de un ensayo clínico aleatorizado, pero aún se considera dentro del enfoque de la inferencia causal.

Pedhazur y Schmelkin (1991), citado por Pérez et al. (2020) hacen referencia a los cuasiexperimentos como estudios que contienen los componentes de un experimento, aunque no se asignen de manera aleatoria. El objetivo del científico es reconocer y establecer los tratamientos que influyen en la variable dependiente.

Cuasi experimental de dos grupos no equivalentes con pre y post test.

Tabla 2

Formula cuasi experimental

OG1	x	HG1
OE4	-	HG4
OG1: Objetivo general		HG1: Hipótesis general
OG4: Objetivos específicos		HG4: Hipótesis específicos

4.5. Población y muestra

4.5.1 Población

En palabras de Arias y Covinos (2021), se refiere al total de personas, eventos o elementos que tienen características en común y son objeto de análisis, como afirma Cerda (2021), esta perspectiva sugiere que la población debe verse no solo como un conjunto, sino como una entidad con características y particularidades que deben ser reconocidas y valoradas adecuadamente. Al combinar ambas definiciones, se comprende que la población, en vez de ser simplemente una cifra, es una entidad estructurada que requiere identificación y descripción exacta. para su adecuada investigación.

La Institución Educativa Emblemática San Vicente Ferrer tiene tres etapas: inicial, primaria y secundaria. Nuestro estudio se realiza en el nivel inicial, hay aproximadamente 21 alumnos en promedio.

4.5.2 Muestra

Para Hernández y Mendoza (2021), es un subgrupo, para poder recolectar datos y representará a la población. (p. 196). Arias y Covinos (2021), el muestreo ofrece a los investigadores la oportunidad de analizar características específicas de un grupo representativo sin requerir la revisión de cada miembro de la población, lo que a menudo sería impráctico o imposible debido a limitaciones de tiempo, o acceso.

4.5.3 Muestreo

El muestreo no probabilístico se refiere a aquellos métodos de muestreo en los cuales algunos elementos o componentes de la población de interés tienen una probabilidad igual a cero de ser seleccionados, o en los que, de manera más general, la probabilidad de selección de cada uno de los elementos no puede ser de ninguna manera determinada o establecida. Estas técnicas resultan ser especialmente beneficiosas en aquellos escenarios en los que la representación total de la población no es el objetivo principal, o en casos donde se encuentra complicado obtener acceso a toda la población en su totalidad. Las categorías más importantes y significativas dentro del muestreo no probabilístico se pueden clasificar de la siguiente manera (Hernández, 2021).

Elegimos muestreo no probabilístico al considerar características comunes en nuestra población, como el rendimiento académico de las estudiantes, por lo que aplicamos criterios de selección. La elección se centró en un salón de 5 años de nivel inicial, con 21 alumnos.

Tabla 3

Muestra

Grupo	5 años	Total
Experimental	21	21
Total		21

Se aplicaron estos criterios para seleccionar la muestra de investigación de los dos grupos.

a) Criterios de inclusión para grupo experimental

- Niños matriculados en 5 años de educación inicial de la I.E. privada “San Vicente Ferrer”
- Niños y niñas con asistencia regular.
- Desmotivación por el aprendizaje de la lectoescritura.
- Horario pertinente sin interrupción.

b) Criterios de exclusión

- Problemas con el horario debido a actividades de la institución educativa.
- Tardanzas para iniciar las actividades de aprendizaje.

4.6. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Según Hernández y Duana (2022), las técnicas de recopilación de datos involucran que se puedan elegir las técnicas que van acorde a sus objetivos planteados previamente en su investigación. Esto guarda una estrecha relación con el objeto de estudio, los modelos teóricos usados y el enfoque que con el que se trabaja.

4.6.1. La Técnica

Para Bavaresco (2020), citado por Useche et al (2019), la técnica involucra a una variedad de herramientas que tienen un fin científico. Estos instrumentos pueden ser un cuestionario, inventario, entrevista, o un test que nos permita obtener información y realizar mediciones para la investigación.

Los autores Palella y Martins (2021), se refieren a la técnica nos ayuda a conseguir datos por medio de una conversación entre personas, el entrevistado y entrevistador para obtener información del último.

A. La Observación

Según Lucio (2021), la observación es una técnica clave y estructurada en los procesos de recojo de datos dentro de una investigación, ya que radica en percibir de manera deliberada y planificada hechos, comportamientos o fenómenos tal como suceden en su contexto natural. A diferencia de una simple observación casual, esta técnica requiere una preparación previa que defina qué se va a observar y cómo se registrará la información, con el fin de garantizar la objetividad y la pertinencia de los datos logrados.

▪ Observación directa

Como lo sostiene Lucio (2021), Este es el tipo de técnica de observación en la que el investigador interactúa personalmente y sin intermediarios con un hecho, fenómeno o sujeto, que se estudia en el momento y el lugar donde sucede. Este enfoque le permite recopilar información de forma inmediata y auténtica y registrar las propiedades y el comportamiento que se manifiesta en su entorno real.

▪ La observación participativa

En palabras de Lucio (2021), Por su parte, esto significa que el investigador participa activamente en la situación, en un grupo o sociedad

que se investiga, participa en sus actividades y experiencia en acciones. Esta intimidad le brinda una comprensión más profunda de la dinámica social, la importancia de los participantes y la perspectiva, experimentando directamente su realidad desde el interior.

4.6.2 El instrumento

De acuerdo con Arias (2012) citado por Holgado et al (2022) Esto nos dice que las herramientas son herramientas utilizadas en el estudio para obtener información seleccionada sobre el objeto del análisis. Los métodos más comunes para recopilar información, entre otras cosas, son formularios, cuestionarios, entrevistas, actitudes de escala. Prueba objetiva:

- **Prueba objetiva**

Arias (2020) indica que, el objetivo de las pruebas evaluar el nivel de aprendizaje. Además, propone una serie de principios relacionados con los enumerados a continuación: el examen objetivo es una herramienta de evaluación utilizada para determinar cuantitativamente el conocimiento, las habilidades y la competencia de una manera objetiva y metódica. Esta evaluación incluye preguntas o tareas con respuestas predefinidas, lo que permite al tasador determinar el grado de conocimiento de la persona de manera precisa y cuantitativa.

- **Cuestionario**

El cuestionario se muestra como una herramienta muy útil que le permite recopilar sistemáticamente la recopilación de datos. Esta herramienta se usa ampliamente en varios campos, como la investigación científica, la evaluación de la programación, la educación y la medición del desempeño en varios contextos.

El pre test es necesario cuando queremos verificar que tan efectiva es nuestra variable durante la intervención en el ámbito educativo. así podemos recoger información sobre de los niveles de las estudiantes. Se

caracteriza por ser un instrumento necesario en los centros educativos. (Yarbrough, et al., 2021).

Nosotros como investigadoras aplicamos el pre – test de nuestra variable II “Aprendizaje del idioma inglés”, por medio del cuestionario, al aula control y experimental, donde las estudiantes debían escoger entre 5 valoraciones de acuerdo con los 20 ítems que están relacionadas con nuestras dimensiones. Las primeras 10 están relacionadas con la comprensión y expresión oral, 5 ítems para la comprensión de textos y finalmente 5 ítems para la producción de textos.

El post – test es el instrumento con el cual verificamos si la estrategia o técnica, que se utilizó como tratamiento ante el problema, ha sido optimo, con los cuales obtuvimos los datos, para poder comparar la prueba pruebas aplicadas.

Nuestro post – test fue aplicado en nuestra última sesión en el aula experimental, donde les entregamos una encuesta de nuestras dos variables, por medio de 22 ítems. que están relacionadas con nuestras dimensiones de nuestra primera variable juego lúdico. Las primeras 06 están relacionadas con l Funcional, 6 ítems para Simbólico y finalmente 6 ítems para el Juego de reglas y también se aplicó la encuesta de nuestra segunda variable Lectoescritura.

4.7. Técnicas de procesamiento y análisis de la información

A. Excel

Tal como menciona Campos et al. (2022), sostiene que "Excel como estrategia de enseñanza-aprendizaje de los estados financieros" implica que es una herramienta informática esencial para las labores contables y financieras, que permite la elaboración de reportes y análisis con confiabilidad y pertinencia.

B. SPSS

Daniel (2021) El software SPSS es una herramienta que, de manera similar, permite, investigadores, nos brinda un gran apoyo en términos de la asistencia en cuanto a la recolección de datos; además, nos brinda lo que necesitamos. otras herramientas esenciales como la misma, como la verifique nuestro método de evaluación (alfa de Cronbach), que nos asistirá en el futuro a comprobar si realmente estamos siguiendo con la línea de acción a nuestra meta.

C. Distribución de frecuencia

Como lo señala Turney (2022), una distribución de frecuencias muestra cuántas veces se repite cada valor posible de una variable dentro de un conjunto de datos. Esta información se organiza habitualmente en tablas o gráficos. Se distingue entre distribuciones de frecuencias no agrupadas, que presentan los datos para cada valor específico de la variable, y distribuciones agrupadas.

4.8. Validez y confiabilidad de instrumentos

La investigación científica que hemos llevado a cabo se ha fundamentado en la operacionalización de las variables. Para formular las preguntas que conformarán la encuesta, se utilizó la operacionalización de variables, dimensiones e indicadores para las variables (V1 y V2). He conseguido preguntas cerradas politómicas validadas por un metodólogo y dos expertas en educación inicial.

Se realizaron dos cuestionarios, con el primero recogimos la información de nuestra segunda variable “Lectoescritura” y con un segundo cuestionario recogimos información de nuestra primera variable “juego lúdico”.

A. Validez

Hernández et al. (2006), citado por Marcelo (2025) por medio los instrumentos de recolección hemos obtenido datos de utilidad en nuestra investigación, siendo medida y para su confiabilidad y validez. Para poder validar los instrumentos

elaborados, se les entregó a los jueces expertos elegidos, para obtener la aprobación respectiva.

B. Confiabilidad

Kaplan y Saccuzzo (2006), citado por Holgado et al. (2022), para poder saber si el instrumento es confiable se debe realizar una prueba que determine si los reactivos son dicotómicos calificados.

A través de la implementación de nuestra encuesta en un aula piloto, logramos determinar la fiabilidad de nuestros instrumentos por medio el coeficiente alfa de Cronbach (α), y evaluamos nuestras respuestas para determinar que los ítems seleccionados fueron politómicos, conforme a nuestras variables de estudio. A través de la ecuación que se presenta a continuación

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

En Donde:

K: El número de ítems

S_T²: Varianza de la suma de los Ítems

∑S_i²: Sumatoria de Varianzas de los Ítems

α: Coeficiente de Alfa de Cronbach

Tabla 4

Confiabilidad de los instrumentos de las variables de estudio

Variable	Alfa de Cronbach	Nº ítems
Juego Lúdico	0.858	22
Lectoescritura	0.848	26

Nota. Base de datos de Prueba Piloto.

Se puede apreciar que la primera variable Juego lúdico, se alcanzó un resultado por medio del Alfa de Cronbach la magnitud de 0.858 nos ha indicado que nuestro instrumento

empleado ha sido confiable para la obtención de nuestros datos de estudio. Así mismo con nuestra segunda variable lectoescritura por medio del Alfa de Cronbach obtuvimos una magnitud de 0.847.

CAPÍTULO V: RESULTADOS

5.1. Presentación y análisis de resultado

5.1.1. Nivel descriptivo

En la Escuela Superior de Normalización “San Francisco de Asís de Chincha, 2024”, generamos tablas de datos para determinar la influencia que existe entre las variables identificadas y las analizamos y procesamos mediante el software estadístico SPSS, donde creamos los siguientes intervalos:

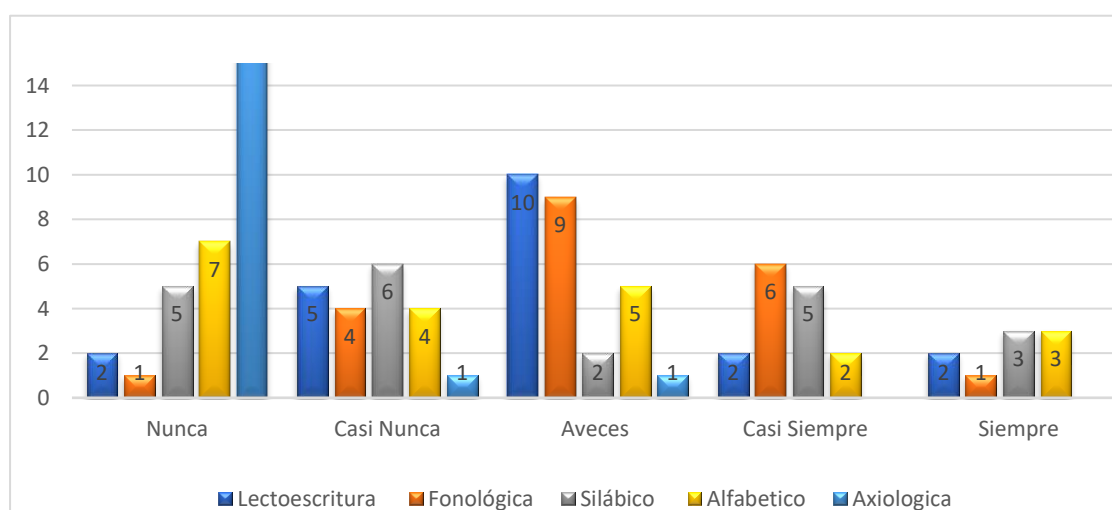
Tabla 5

Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable lectoescritura y sus dimensiones en la I.E. “San Vicente Ferrer” – pre test

Niveles	Variable Lectoescritura		Competencia Fonológica		Silábica		Alfabético	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	2	9,5	1	4,8	5	23,8	19	90,5
Casi Nunca	5	23,8	4	19	6	28,6	1	4,8
A veces	10	47,6	9	42,9	2	9,5	1	4,8
Casi siempre	2	9,5	6	28,1	5	23,8	0	0,0
Siempre	2	9,5	1	4,6	3	14,3	0	0,0
Total	21	100,0	21	100,0	21	100,0	21,0	100,0

Figura 1

Variable dependiente – lectoescritura – Pretest – Grupo Experimental



Interpretación

Los resultados de la aplicación del instrumento de recolección de datos a 21 niños y niñas sobre la variable lectoescritura, desde la percepción de la maestra, indican que 2 (9,5%) nunca la aplica apropiadamente, 5 (23,8%) casi nunca, 10 (47,6%) a veces, 2 (9,5%) casi siempre y 2 (9,5%) siempre. En cuanto a las dimensiones, se destaca una clara posibilidad de 9 (42,9%) en fonológica, 6 (28,6%) en silábico, 7 (33,3%) en alfabético y 19 (90,5%) en Axiológica. Se establece que la mayoría de los niños encuestados consideran que la lectoescritura a veces mejora sus aprendizajes.

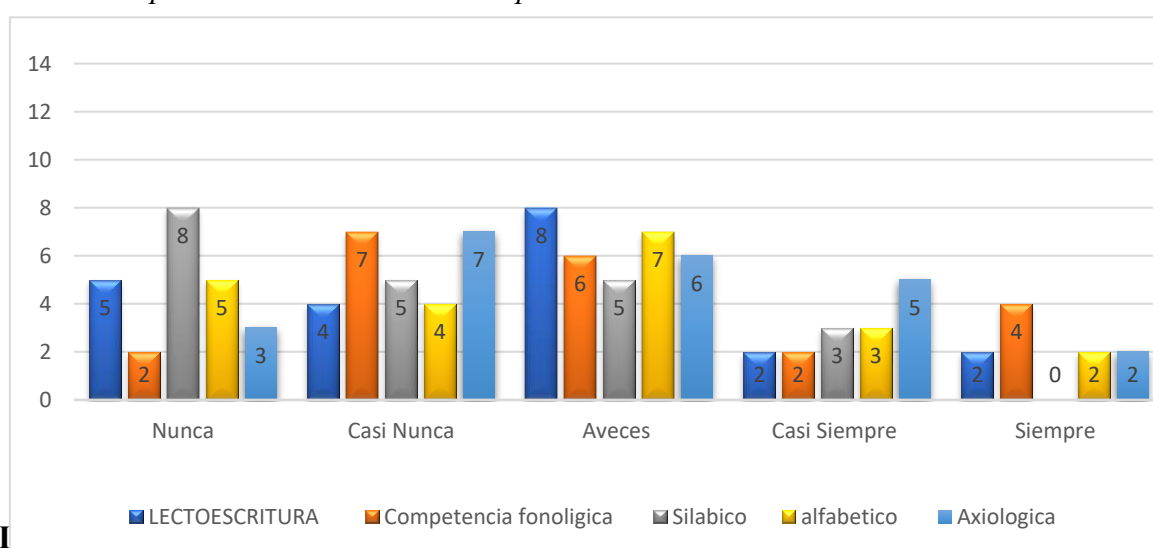
Tabla 6

Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable lectoescritura y sus dimensiones en la I.E. “San Vicente Ferrer” – pos test

Niveles	Variable Lectoescritura		Competencia Fonológica		Silábica		Alfabético	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	5	23,8	2	9,5	8	38,1	3	14,3
Casi Nunca	4	19	7	33,3	5	23,8	7	33,3
A veces	8	38,1	6	28,6	5	23,8	6	28,6
Casi siempre	2	9,5	2	9,5	3	14,3	5	23,8
Siempre	2	9,5	4	19,0	0	0,0	0	0,0
Total	21	100,0	21	100,0	21	100,0	21,0	100,0

Figura 2

Variable dependiente – lectoescritura – postest



Como resultado de la aplicación del instrumento de recojo de datos a 21 niños sobre lectoescritura, según la opinión de la docente, se observa que 5 (23,8%) nunca la utiliza adecuadamente, 4 (19%) casi nunca, 8 (38,1%) a veces, 2 (9,5%) casi siempre y 2 (9,5%) siempre, Sobre el establecimiento de las dimensiones, se nota una clara posibilidad de 7 (33,3%) en competencia fonológica, 8 (38,1%) en silábico, 7 (33,3%) en alfabético y 7 (33,3%) en Axiológica. Se indica que la mayoría de los niños entrevistados consideran que la lectoescritura a veces ayuda en sus aprendizajes.

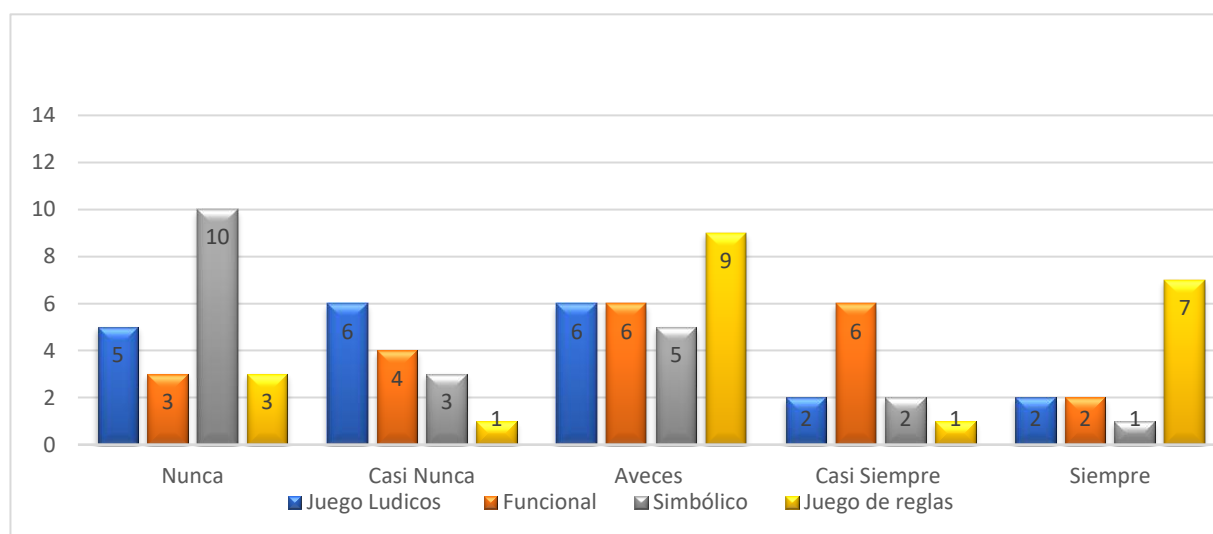
Tabla 7

Niveles de frecuencias y porcentajes de la variable Juego Lúdico

Niveles	Variable Juego lúdico		Funcional		Simbólica		Juego de reglas	
	f	%	f	%	f	%	f	%
Nunca	5	23,8	3	14,3	10	47,6	3	14,3
Casi Nunca	6	28,6	4	19	3	14,3	1	4,8
A veces	6	28,6	6	28,6	5	23,8	9	42,9
Casi siempre	2	9,5	6	28,6	2	9,5	1	4,8
Siempre	2	9,5	2	9,5	1	4,8	7	33,3
Total	21	100,0	21	100,0	21	100,0	21,0	100,0

Figura 3

Variable dependiente – Juegos lúdicos – Postest – Grupo Experimental



Interpretación

Los resultados del instrumento de recojo de datos aplicado a 21 niños sobre el juego lúdico, desde la perspectiva de la docente, indican que 5 (23,8%) nunca lo aplica adecuadamente, 6 (28,6%) opinan que casi nunca, 6 (26,6%) dicen a veces, 2 (9,5%) casi siempre y 2 (9,5%) siempre, con respecto a las dimensiones, hay una clara posibilidad de 6 (28,6%) en la funcional, 6 (28,6%) en la simbólica, 10 (47,6%) en el juego de reglas y 9 (42,9%). Se indica que la mayoría de los niños encuestados considera que la lectoescritura a veces ayuda a mejorar su aprendizaje.

5.1.2. Nivel Inferencial

Prueba de normalidad

Los resultados de mi muestra de prueba pre test y post test mostraron valores mayores a 0,05 en la prueba de normalidad, como se indica en la Tabla 7. Esto señala que nuestros datos tienen una distribución normal, lo que permite usar pruebas paramétricas. Asimismo, realizase la prueba de Shapiro-Wilk para evaluar la homogeneidad de los datos. Al cumplirse la normalidad, se pudo aplicar la prueba T de Student para validar la hipótesis.

Tabla 8

Prueba de normalidad

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Juego lúdico	,107	21	,200*	,976	21	,866
Funcional	,126	21	,200*	,974	21	,812
Simbólico	,206	21	,020	,922	21	,096
Juego de reglas	,178	21	,082	,914	21	,065
Lectoescritura	,142	21	,200*	,971	21	,753
Competencia fonológica	,140	21	,200*	,958	21	,475
Silábico	,148	21	,200*	,935	21	,173
Alfabético	,122	21	,200*	,947	21	,293
Axiológica	,133	21	,200*	,950	21	,334

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

a. Corrección de significación de Lilliefors

Prueba de hipótesis general

H_i: Existe una influencia significativa que los juegos lúdicos motiva el aprendizaje de la lecto escritura en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa San Vicente de Ferrer.

H_o: No Existe una influencia significativa que los juegos lúdicos motiva el aprendizaje de la lecto escritura en estudiantes de 5 años de la Institución Educativa San Vicente de Ferrer.

Estadísticas de grupo: A continuación, se presentan los resultados del pre y post test del grupo experimental:

Tabla 9

Resultados del Pre y Post-test de ambos Grupos

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Lectoescritura	73,43	21	7,782	1,698
	Lectoescritura	75,19	21	8,004	1,747

Tabla 10

Correlaciones de muestras emparejadas

Correlaciones de muestras emparejadas					
			N	Correlación	Sig.
Par 1	Lectoescritura & Lectoescritura		21	,939	,000

Fuente: Elaboración propia. Reporte del SPSS v26 para el estudio.

Interpretación:

En la tabla 25 se muestran los resultados de nuestro grupo de 21 estudiantes, que lograron 73.43 en el pre test, una puntuación baja en clase. Sin embargo, al realizar el post test se obtuvieron mejores resultados con una puntuación de 75, 19, lo que indica que las alumnas se motivaron durante las actividades de aprendizaje. Con estos resultados, concluimos que nuestra hipótesis general es válida.

Tabla 1

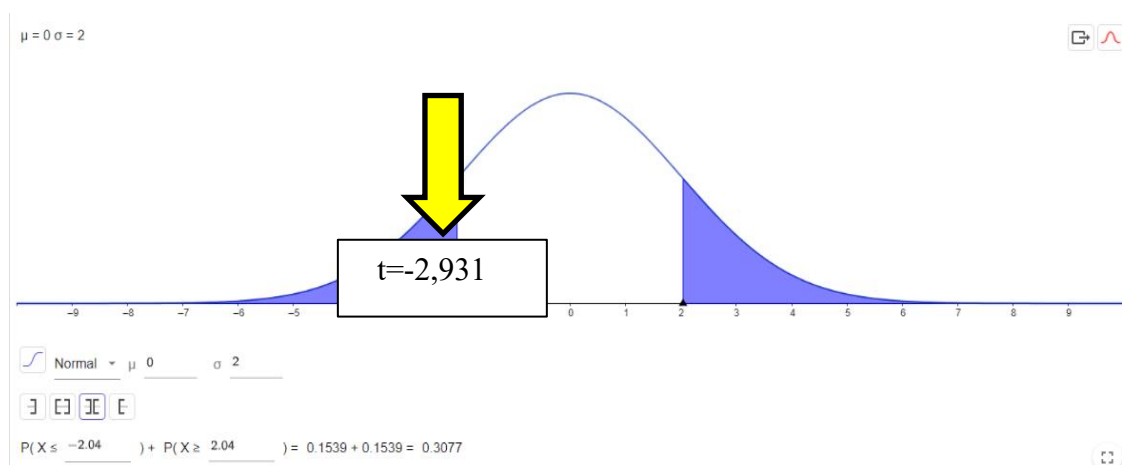
Prueba de Muestras Emparejadas

		Prueba de muestras emparejadas							Sig.
		Diferencias emparejadas					t	gl	(bilateral)
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				
					Inferior	Superior			
Par	Lectoescritura Pre-	-1,762	2,755						
1	Lectoescritura Post			0,601	-3,016	-,508	-2,931	20	,008

Nota. Prueba de muestras emparejadas del aula de 5 años en la I.E.P “San Vicente de Ferrer”

Figura 4

Prueba de muestras emparejadas.



Fuente: Elaboración propia. Reporte del SPSS v26 para el estudio.

Interpretación:

En esta tabla se muestran las calificaciones de las 21 estudiantes (grupo experimental) que participaron en las evaluaciones de pre test y post test. El resultado del pre test muestra un valor inferior a 0,05, lo que valida nuestra hipótesis general. Asimismo, la significancia es de 0,00, confirmando completamente la hipótesis general con $t = -2,931$, lo que implica que desestimamos la hipótesis nula y aceptamos la alterna.

Prueba de Hipótesis Específica 1

Hi: El juego lúdico influye de forma significativa en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión competencia fonológica

Ho: El juego lúdico no influye de forma significativa en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión competencia fonológica

Tabla 2

Estadística de muestras emparejadas: DI Compresión y expresión oral

	Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	75,19	21	8,004	1,747
Competencia Fonológica	18,81	21	3,108	,678

Tabla 3

Correlaciones de Muestras Emparejadas

		N	Correlación	Sig.
Par 1	Lectoescritura y Competencia Fonológica	21	,840	,000

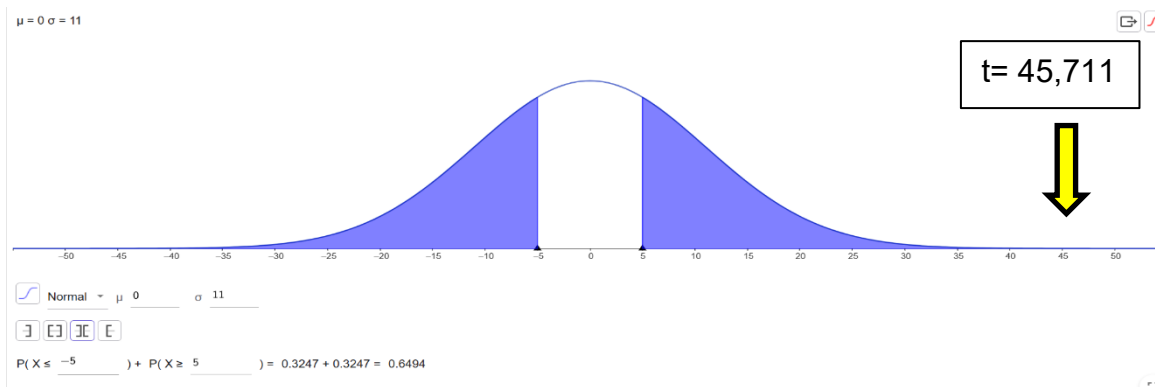
Tabla 4

Prueba de muestras emparejadas

Prueba de muestras emparejadas									
		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig.
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				(bilateral)
					Inferior	Superior			
Par	Lectoescritura–	56,381	5,652	1,233	53,808	58,954	45,711	20	,000
1	Competencia fonológica								

Figura 5

Prueba de muestras emparejadas



Fuente: Elaboración propia. Reporte del SPSS v26 para el estudio

En la tabla número 11 de estadísticas emparejadas de la D1 se observan los resultados del promedio de la prueba post test fue destinado a 21 estudiantes del aula de 5 años quienes integran nuestro grupo experimental. He examinado las puntuaciones 75,19 y 18, 81, así hemos podido concluir que si existe una influencia significativa que la estrategia el juego lúdico motiva el desarrollo de la competencia fonológica de la lectoescritura. Esta tabla muestra las calificaciones de 21 alumnos (grupo experimental) que colaboraron en las evaluaciones de pre y post test. En el post test se puede ver un valor inferior a 0,05, lo que impide validar nuestra hipótesis general. De igual forma, la significancia es 0,00 apoyando

completamente la hipótesis específica 1 con $t= 45,711$ rechazando la hipótesis nula y validando la alterna.

Prueba de Hipótesis específica 2

Hi: El juego lúdico influye de forma significativa en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión silábica.

Ho: El juego lúdico no influye de forma significativa en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión silábica.

Tabla 5

Estadísticas de muestras emparejadas

Estadísticas de muestras emparejadas					
		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	Lectoescritura - Silábico	75,19	21	8,004	1,747
		16,19	21	3,027	,661

Tabla 6

Correlaciones de muestras emparejadas

		N	Correlación	Sig.
Par 1	Lectoescritura y silábico	21	,840	,000

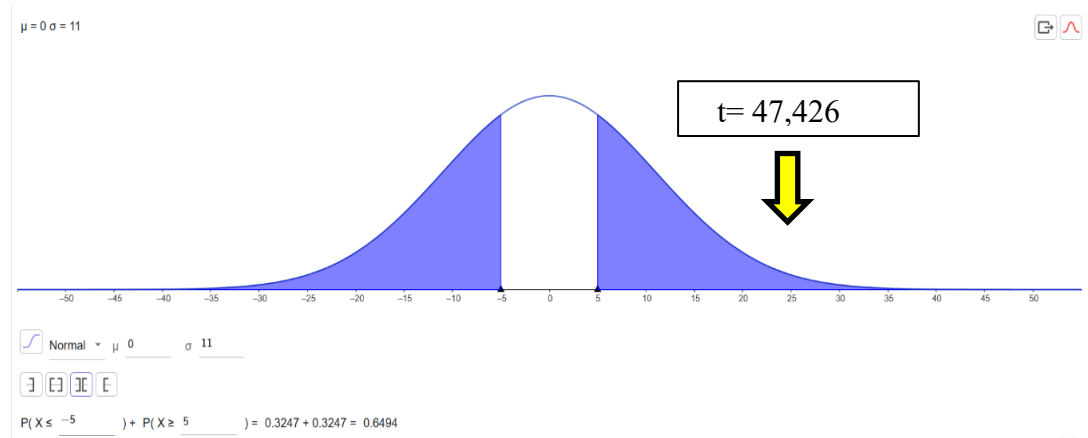
Tabla 7

Prueba de Muestras Emparejadas

Diferencias emparejadas						
95% de intervalo de confianza de la diferencia						
Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	Inferior	Superior	t	gl

Figura 6

Prueba de muestras emparejada.



Fuente: Elaboración propia. Reporte del SPSS v26 para el estudio

Interpretación:

En la tabla número 16, que presenta estadísticas emparejadas relacionadas con la D2, es posible observar detalladamente los resultados correspondientes al promedio de la prueba post test que fue administrada a un total de 21 estudiantes que se encuentran en el aula de 5 años. Estos estudiantes son los que integran nuestro grupo experimental para el estudio que estamos llevando a cabo. Hemos examinado las puntuaciones 75,19 y 16, 19 con lo cual, hemos podido concluir que si existe una influencia significativa al aplicar el juego lúdico si logra desarrollar la dimensión silábica en el espacio de la lectoescritura. En esta tabla se muestran las puntuaciones de los 21 estudiantes (grupo experimental) que participaron en las evaluaciones de pre y post test. La significancia del post test muestra un valor inferior a 0,05 que valida nuestra hipótesis general. De forma similar, la significancia es de 0,00 confirmando completamente la hipótesis específica 2 con $t = 47,426$ rechazando la hipótesis nula y aceptando la alterna.

Prueba de Hipótesis Específica 3

Hi: El juego lúdico influye de forma significativa en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión alfabético.

Ho: El juego lúdico no influye de forma significativa en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión alfabético.

Tabla 8

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Par 1	lectoescritura	75,19	21	8,004	1,747
	alfabético	23,71	21	2,935	,640

Tabla 9

Correlaciones de muestras emparejadas

		N	Correlación	Sig.
Par 1	Lectoescritura y alfabético	21	,750	,000

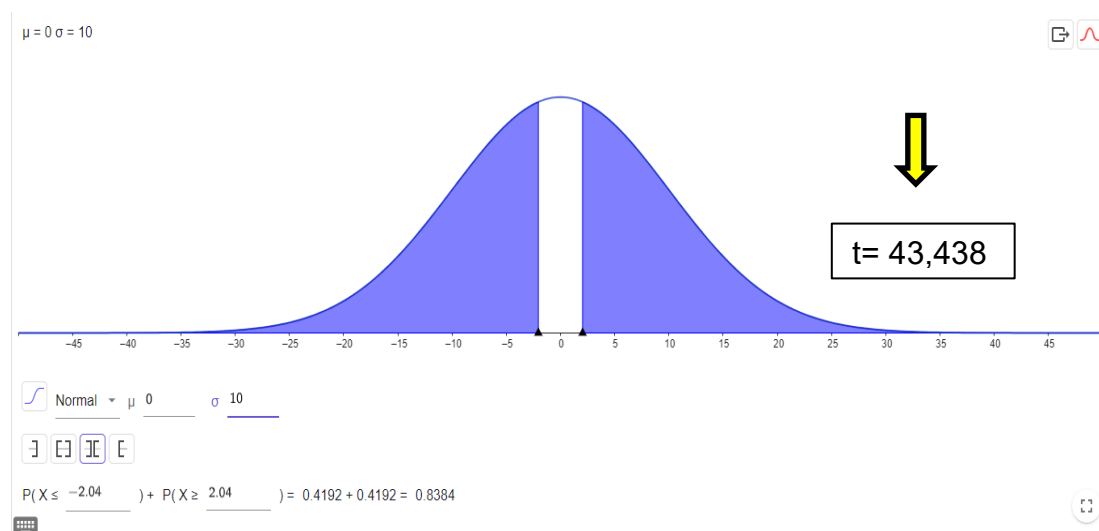
Tabla 20

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas					t	gl	Sig.
	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia				(bilateral)	
				Inferior	Superior				
Par 1	Lectoescritura - alfabético	51,476	6,121	1,336	48,690	54,262	38,541	20	,000

Figura 7

Prueba de muestras emparejadas



Fuente: Elaboración propia. Reporte del SPSS v26 para el estudio.

Interpretación:

En la tabla número 19, que presenta las estadísticas emparejadas de la D3, se pueden observar detalladamente los resultados correspondientes al promedio de la prueba de post-test que fue administrada a un total de 21 estudiantes que pertenecen al aula de 5 años, los cuales son los integrantes de nuestro grupo experimental. Hemos realizado un análisis detallado de las puntuaciones correspondientes a 75,19 y 23,71, lo que nos ha permitido llegar a la conclusión de que efectivamente existe una influencia significativa que resulta de la aplicación del juego lúdico, ya que este parece ser efectivo para fomentar el desarrollo de la dimensión alfabética relacionada con la lectoescritura.

En esta tabla se observan las calificaciones de las 21 estudiantes (grupo experimental), que participaron en las evaluaciones de pre y post test. En el post test, un valor inferior a 0,05 nos ha permitido validar nuestra hipótesis general. De igual forma, la significancia es de 0,00 confirmando completamente la hipótesis específica 3 con $t = 43,438$ rechazando la hipótesis nula y aceptando la alterna.

Prueba de Hipótesis Específica 4

Hi: El juego lúdico influye de forma significativa en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión axiológica.

Ho: El juego lúdico no influye de forma significativa en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión axiológica

Tabla 21

Estadísticas de muestras emparejadas

		Media	N	Desv. Desviación	Desv. Error
		promedio			
Par	Lectoescritura	75,19	21	8,004	1,747
1	Axiológica	16,48	21	2,159	,471

Tabla 10

Correlaciones de muestras emparejadas

		N	Correlació n	Sig.
Par 1	Lectoescritura y axiológica	21	,301	,185

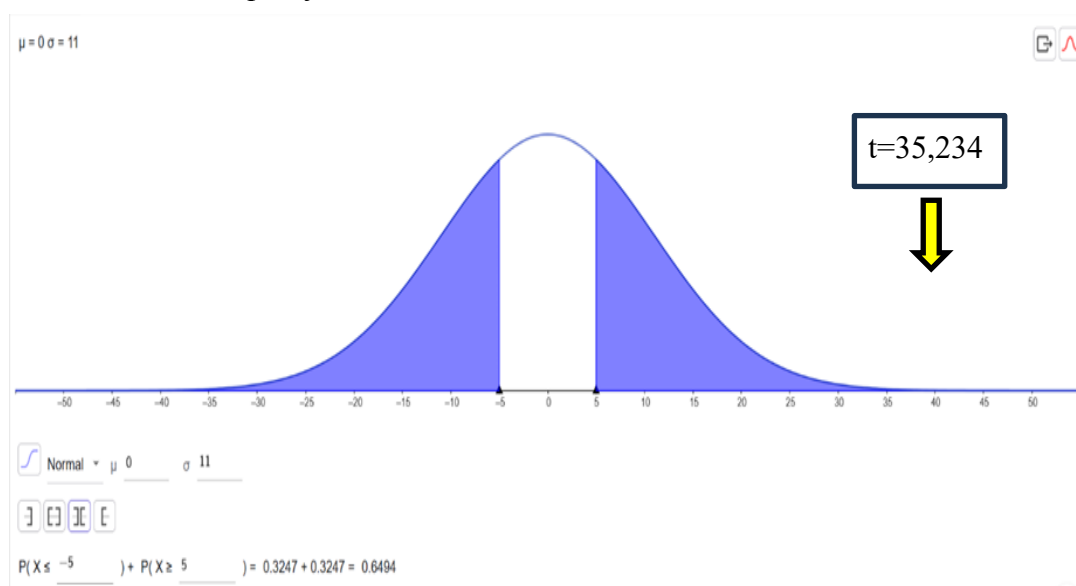
Tabla 11

Prueba de muestras emparejadas

		Diferencias emparejadas				T	gl	Sig.	
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error	95% de intervalo de confianza de la diferencia		(bilateral)		
				promedio	Inferior	Superior			
Par	Lectoescritura	58,714	7,636	1,666	55,238	2,190	35,234	20	000
1	- axiológica								

Figura 8

Prueba de muestras emparejadas



Fuente: Elaboración propia. Reporte del SPSS v26 para el estudio.

Interpretación:

En la tabla número 22 de estadísticas emparejadas de la D4 se observan los resultados del promedio de la prueba post test que fue aplicado a 21 estudiantes del aula de 5 años quienes integran nuestro grupo experimental. Hemos examinado las puntuaciones 75,19 y 16, 48 con lo cual, hemos podido concluir que si existe una influencia significativa al aplicar el juego lúdico si logra desarrollar la dimensión silábica en el espacio de la lectoescritura. Esta tabla muestra las puntuaciones de los 21 estudiantes (grupo experimental) que participaron en las evaluaciones de pre y post test. Un valor menor a 0,05 en la significancia del post test valida nuestra hipótesis general. De manera similar, la significancia es de 0,00 validando completamente la hipótesis específica 4 con $t= 35,234$, rechazando la hipótesis nula y aceptando la alterna.

5.2. Discusión de Resultados

En este estudio, se investigó el impacto del juego lúdico en el desarrollo de la lectoescritura en los niños de 5 años de la IEP "San Vicente Ferrer". Por medio de la observación directa realizada durante las actividades de aprendizaje, se identificó una brecha en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en los niños, lo que llevó a implementar una intervención basada en el juego lúdico. A partir de la

aplicación de pre y post test, se logró identificar que este tipo de intervención tiene un impacto positivo en la mejora de las habilidades de lectura y escritura en los estudiantes. En cuanto al objetivo general, los resultados obtenidos revelan una diferencia significativa entre las evaluaciones antes y después de la prueba ($t = -2,931$; $p = 0.00$), lo que confirma que el juego lúdico afecta positivamente el desarrollo de las habilidades asociadas con el autor de lectura. Esta conclusión está de acuerdo con Figueroa y García (2020), que encontró un contexto significativo entre el juego y los métodos de educación ($r = 0.780$), confirmando el valor del juego como una herramienta educativa efectiva. Pacheco (2022) también respalda este compromiso al encontrar una correlación de 0.705 entre estrategias recreativas y de lectura. Por lo tanto, los resultados del investigador coinciden con la literatura anterior, enfatizando los juegos lúdicos como la efectividad del método de educación.

Podríamos contribuir al hecho de que el juego lúdico contribuye enormemente al progreso con las habilidades de lectura en el contexto inicial. Para el primer propósito particular, muestra que la estrategia de juego lúdica influye significativamente en el desarrollo de la competencia fonológica ($t = 45\,711$; $p = 0.00$). Estos descubrimientos coinciden con García et al. (2021), quien observó mejoras en habilidades para los niños que participaron en los juegos en comparación con el grupo de control. Del mismo modo, Pacheco (2022) apoyó este impacto, señalando el contexto de 0.705 con la lectura general. El investigador apoya lo que los autores señalaron y dicen que el desarrollo del componente fonológico de la alfabetización de lectura puede lograrse efectivamente a través de actividades recreativas. En conclusión, Se muestra que la fonología como una base esencial para las habilidades de lectura puede fortalecerse enormemente utilizando estrategias basadas en el juego. En comparación con otro objetivo en particular, los resultados muestran que el uso de juegos recreativos ($t = 47,426$; $p = 0.00$) fue preferido por la dimensión del programa de escritor ($t = 47,426$; $p = 0.00$). Esta conclusión es coherente con lo planteado por Chicaiza et al. (2025), quienes indicaron que las actividades lúdicas fortalecen tanto el vocabulario como las capacidades lingüísticas. Del mismo modo, el hallazgo se relaciona con lo señalado por Pacheco (2022), quien observó un impacto moderado-alto de las estrategias lúdicas en la escritura. El investigador amplía estos antecedentes al focalizarse en la dimensión silábica,

evidenciando que esta área específica también responde positivamente al juego como método educativo.

Luego se observa que la dimensión del plan de estudios es una de las áreas especiales de habilidades de lectura que beneficia a la mayoría de las estrategias recreativas. Para el tercer objetivo particular, los resultados indican que el juego lúdico tiene un impacto significativo en la dimensión alfabética de las habilidades de lectura ($t = 43,438$; $p = 0.00$). Este resultado se debe a lo que García et al. (2021), mostrando que los niños mejoran sus habilidades de lectura a través de actividades recreativas. Además, refuerza el método Ayala (2024), que indicó mejoras en las habilidades cognitivas después de la introducción de estrategias recreativas. El estudio actual confirma estos descubrimientos al centrarse en la dimensión principal, como el conocimiento del alfabeto, enfatizando cómo el juego facilita su consolidación. Aclaremos ese romance de juego juguetón en la formación de conocimiento alfabético, que es esencial para la lección inicial.

Respecto a la pregunta formulada en el objetivo cuatro, determinar en qué medida el juego lúdico influye en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión axiológica, se presentan a continuación las medias obtenidas por los niños del aula de cinco años del grupo experimental al aplicarles el post-test. Las calificaciones finales alcanzadas fueron de 75,19 y de 16,48 de media aritmética, el tamaño del cambio no resulta estadísticamente relevante. Al contrastar formalmente la prueba de hipótesis, el valor de significancia hallado fue de 0,185, cifra superior al umbral de 0,05, circunstancia que obliga a descartar la hipótesis alterna ya aceptar la nula; en otros términos, el juego lúdico no influye de forma significativa sobre la dimensión axiológica de la lectoescritura.

Finalmente, el análisis correlacional produjo un coeficiente de 0,301, que se interpreta como una relación baja; por lo tanto, aunque se observe cierta asociación, el juego lúdico opera como un recurso secundario y su efecto directo sobre esta dimensión específica resulta limitado. En ese sentido, de acuerdo con Alzate y Vanegas (2021), nos mencionan que la pedagogía franciscana no solo se limita a depositar saberes en los estudiantes; sino que su propósito principal es cultivar al ser humano en su conjunto, armonizando quien es con lo que realiza en el ámbito

educativo. En esa línea, la propuesta busca formar personas comprometidas con su entorno, guiadas por principios éticos y espirituales, y capaces de traducir esas convicciones en acciones concretas que promuevan transformación. Se puede inferir que las estrategias lúdicas no deben usarse solo para fortalecer la lectoescritura; También hay que emplearlas para reforzar la formación axiológica de los alumnos, promoviendo valores y actitudes positivas en su desarrollo integral. El investigador apoya estas declaraciones al presentar evidencia cuantitativa que muestra cómo el juego puede estimular esta dimensión.

También se prueba que el plan de estudios no solo ha tenido un impacto positivo, sino que también puede fortalecer constantemente y efectivamente las actividades recreativas. Analizando antes y las dimensiones de la prueba postal, como el reconocimiento de las letras, la escritura de palabras, la comprensión de la comprensión y el movimiento en la escritura, se observó que el juego lúdico se contribuyó en gran medida a cada uno de ellos. En la dimensión fonológica, los niños mejoraron su capacidad para identificar y pronunciar letras y palabras. Por escrito, los niños también mostraron una mayor habilidad en la formación de palabras y frases. Estos resultados son consistentes con estudios previos, que mostraron que el juego estimula estas habilidades y promueve el desarrollo del lenguaje y las habilidades motoras sutiles. Los resultados logrados en este estudio tienen consecuencias importantes para la primera educación en este campo. La evidencia muestra que un juego recreativo es una herramienta efectiva para mejorar las habilidades de lectura de los niños.

Los maestros pueden usar actividades recreativas para promover un entorno de aprendizaje más dinámico y estimulante que promueva el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Este tipo de enfoque puede ser particularmente útil en la primera educación, donde las habilidades de lectura y escritura son esenciales para un mayor desarrollo académico. Finalmente, los resultados del estudio muestran que el juego lúdico afecta significativamente las habilidades de lectura de 5 años de niños. El progreso en los indicadores de las dimensiones analizadas muestra el éxito de la intervención, obligando a los niños a aumentar su capacidad para identificar palabras, escribir letras y crear textos. Estos resultados coinciden con estudios

previos y enfatizan la inclusión del juego en la primera infancia. Los resultados de este estudio también indican que el juego no solo facilita el desarrollo académico, sino que también fortalece las habilidades emocionales, sociales y cognitivas para los niños en apoyo de su formación integrada.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

Primera: Según los resultados de nuestros objetivos generales, el juego recreativo fue una estrategia clave que estimula y fortalece el desarrollo de las habilidades de lectura de los niños, es decir, San Vicente Ferrer, los resultados de las test previos y posteriores demostraron que el entusiasmo en las actividades basadas en el juego lúdico despertó la atención de los estudiantes por aprender, leer y escribir. Finalmente, se encontró que la significancia que tiene un valor de 0,00, lo que indica que la hipótesis general se ha confirmado en su totalidad, con un valor de $t = -2,931$ lo que indica que se ha rechazado la hipótesis nula y se ha aceptado la hipótesis alterna.

Segunda: Con respecto al primer objetivo específico se determinó que el juego lúdico determina el reconocimiento y fortalecimiento de la noción competencia fonológica en los niños de 5 años de la I.E.P San Vicente Ferrer. Gracias a resultados logrados en el pre y post test se ha podido concluir, mediante el juego lúdico, donde se realizaron dinámicas que motivaron a los estudiantes a poder identificar, diferencias y manipular los sonidos del lenguaje ya que es una de las bases esenciales para el desarrollo de la lectoescritura. La significancia del post test muestra un valor inferior a 0,05, lo que no ha validado nuestra hipótesis general. Similarmente, la significancia es 0,00 apoyando completamente la hipótesis específica 1 con $t = 45,711$ rechazando la hipótesis nula y aceptando la alterna.

Tercera: Con relación al segundo objetivo específico se determinó que el juego lúdico contribuye al desarrollo de la conciencia silábica en los niños de 5 años de la I.E.P San Vicente Ferrer. Gracias a resultados logrados en el pre y post test se ha podido concluir, mediante el juego lúdico, donde se trabajó actividades que motivaron a las estudiantes y permitiéndoles segmentar y reconocer las sílabas dentro de las palabras, lo que facilita su proceso de lectoescritura. La significancia del post test se observa un valor menor a 0,05 lo que no ha permitido validar nuestra hipótesis general. La significancia es 0,00,

apoyando completamente la hipótesis específica 2 con $t= 47,426$, rechazando la hipótesis nula y aceptando la alternativa.

Cuarta: De acuerdo con el tercer objetivo específico se pudo determinar que el juego lúdico influye en el desarrollo de la noción alfabética de la lectoescritura en los niños de 5 años de la I.E.P San Vicente Ferrer. Gracias a resultados obtenidos en el pre y post test se ha podido concluir, mediante el juego lúdico se implementaron actividades que incentivaron a los niños a identificar y clasificar objetos según sus características, promoviendo la exploración y el reconocimiento de diferencias y similitudes, estas experiencias favorecieron el desarrollo de la dimensión alfabética, ya que los niños asociaron sonidos y letras con elementos visuales fortaleciendo su proceso de lectoescritura. La significancia del post test muestra un valor inferior a 0,05, lo que impide validar nuestra hipótesis general. La significancia es 0,00, confirmando completamente la hipótesis 3 con $t= 43,438$, rechazando la nula y aceptando la alterna.

Quinta: De acuerdo con el cuarto objetivo específico de la axiología FIC, se pudo determinar que a través del programa evangelizador se fomenta la práctica de valores a través del juego lúdico en los niños del colegio San Vicente Ferrer. A través del juego lúdico los niños reconocieron a Dios como el padre de todo y comprendieron la importancia del amor hacia la humanidad, mediante actividades interactivas, interiorizaron principios y valores que fortalecieron su desarrollo integral, promoviendo una educación en valores desde la lectoescritura. Según el ejemplo de San Francisco, como el aumento de las actividades recreativas, la interacción entre maestros y bebés que promueven la coexistencia y el compromiso con el beneficio general. El valor posterior a la prueba es inferior a 0.05, lo que evita la aprobación de nuestra hipótesis general. Por lo tanto, el significado es 0.00, lo que confirma completamente la hipótesis específica 4 con $t = 35\ 234$, lo que rechaza la hipótesis cero y adopta una alternativa.

6.2. Recomendaciones

Primera: Se recomienda a los docentes de Educación Inicial incluir juegos lúdicos como una estrategia básica para leer la alfabetización en el proceso de enseñanza, con actividades, dinámicas y participantes, que posibiliten a los niños desarrollar de forma natural y significativa su interés en las letras y las palabras, fortaleciendo así la creatividad, la motivación y la autonomía a la edad de 5 años, convirtiéndose en la herramienta principal para el desarrollo integrado.

Segunda: Se recomienda a los docentes de educación inicial introducir materiales reciclados como parte de estrategias recreativas para la alfabetización de lectura, creando letras con cartón, juegos de asociación con portadas o tarjetas hechas con papel reciclado, considerando que el uso de los materiales no solo atrae su atención, sino que también promueve la creatividad, el aprendizaje significativo y la comprensión del medio ambiente desde una edad temprana.

Tercera: Se aconseja a los maestros aplicar estrategias variadas de aprendizaje acorde a las necesidades e intereses individuales de cada niño, dado que no todos aprenden de la misma manera, siendo importante observar y comprender su ritmo de aprendizaje a través de estrategias recreativas que los motivan y fortalecen el proceso de lectura, así como también la adaptación de las acciones según sus deseos y estilos de aprendizaje que le posibilite encontrar una experiencia significativa y enriquecedora.

Cuarta: Los educadores iniciales se sugiere incluir métodos recreativos en educación, al considerar que el juego es importante para una enseñanza importante a la edad de 5 años, valiéndose de uso materiales de aprendizaje manipulador, historias interactivas, canciones, rimas y actividades sensoriales que les permita estar naturalmente y motivados para ellos. Además, se recomienda promover el entorno de investigación y expresión en el que los niños pueden desarrollar su creatividad y confianza en el proceso de aprendizaje de lectura y escritura.

Quinta: Se aconseja a los padres y maestros que promuevan la enseñanza y la práctica de los niños inspirados en los principios de la axiología FIC. Esto permitirá fomentar un ambiente armonioso basado en el respeto, la empatía y el compromiso con el bienestar común. Inculcar estos valores desde temprana edad contribuirá a la formación de niños con una conciencia solidaria y un profundo respeto por la naturaleza, siguiendo el ejemplo de San Francisco de Asís, quien veía en la creación una manifestación del amor y la bondad divina.

REFERENCIAS

- Aguinaga, H. (2021). *Desarrollo psicomotor en un grupo de estudiantes de 4 años de Educación Inicial de la Red 06 Callao*. Lima, Perú: Universidad San Ignacio de Loyola.
- Alonzo, N. (2021). *El Juego Como Recurso Educativo: Teorías Y Autores De Renovación Pedagógica* [Tesis de maestría, Universidad de Valladolid]. Repositorio: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFGL3005.pdf?sequence>
- Alzate, A., y Vanegas, E. (2021). Los postulados de la pedagogía franciscana en relación con la formación ética en contexto de la Universidad de San Buenaventura. *El Ágora U.S.B.*, 21(1), 366-384.
- Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Revista de ciencias e investigación*, 5 (2), 132149. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Andrade, G., yTrujillo, Y. (2023). El método hipotético deductivo de Karl Popper en los estudiantes de la Educación Básica Regular en Perú. *Educación*, 29(2), e3045-e3045.
- Arango, D. (2023). La efectividad de los juegos lúdicos en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en niños de educación inicial en Colombia [Tesis de Maestría en Educación, Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia]. Repositorio institucional: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/225/2254099009/html/>
- Arias, F. (2021). *Mitos y errores en la elaboración de tesis y proyectos de investigación* (3a ed.). Caracas: Episteme. <https://luiscastellanos.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/04/mitos-y-errores-en-tesis-fidias-g-arias.pdf>
- Arias, J. (2020). *Métodos de investigación online* (1ra ed.). Enfoques consulting: Perú <https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/view/22/16/32>

- Arias, J., y Covinos, M. (2021). Diseño y metodología de la investigación. <http://hdl.handle.net/20.500.12390/226>
http://es.scribd.com/ana_aguilar_93/d/58573061-psicomotricidad-u-1
- Ayala, J. (2024). *Los juegos lúdicos como estrategia para mejorar el desarrollo psicomotor en los niños de la Institución Educativa Inicial N° 1544, Distrito San Luis, Áncash – 2024.* <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/38836>
- Campos, V., Cepeda, J., y Centeno, L. (2022). Excel como estrategia de enseñanza-aprendizaje de los estados financieros en la especialidad de Contabilidad. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación HORIZONTES*, 6(22), 291-296.
- Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 5(3), 90-98. <https://doi.org/10.33936/rehuso.v5i3.3194>
- Cerda, H. (2021). Los elementos de investigación. Magisterio. <https://bibliotecadigital.magisterio.co/user/login?destination=node/3929>
- Chicaiza, J., García, P., y Barragán, M. (2025). La lúdica para el desarrollo de la lateralidad y la lectoescritura en niños de Educación Inicial II. *Simbiosis*, 5(9), Article 9. <https://doi.org/10.59993/simbiosis.V.5i9.72>
- Chipana, C. R. (2022). Actividades lúdicas para el aprendizaje significativo en estudiantes del Centro de Idiomas de una universidad de Huancayo 2021. <https://repositorio.continental.edu.pe/handle/20.500.12394/11074>
- Condori, N., y Larico, M. (2022). *Aplicación de juegos verbales para desarrollar la expresión oral en niños y niñas de la Institución Educativa Huayruruni 1049, 2021.* <http://repositorio.ujcm.edu.pe/handle/20.500.12819/1665>
- Danitz, A. (2022) Lectoescritura en estudiantes peruanos de educación inicial, 1ero y 2do de primaria: una perspectiva psicoeducativa, 2022 {Tesis para optar el título, Universidad Peruana Cayetano Heredia}.

https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/12960/Lectoescritura_AlemanAlvarado_Danitza.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Daniel. B (2021) Manual SPSS. Universitat de Barcelona. https://diposit.edu/dspace/bitstream/2445/109183/SPSS_Manual_Basico.pdf

De La Cruz, E., De La Rosa, E. L., & Paniagua, C. (2024). *Estrategia lúdica para desarrollar la lectoescritura en estudiantes de 5 años en una institución educativa, San Juan de la Maguana*. <https://repositorio.usil.edu.pe/items/88e8478f-11f7-4e6a-ba4c-51111236224b>

Echeverri, F. J. A. (2022). Ideal Pedagógico, Religioso, Social y Ecológico de San Francisco de Asís. *El Ágora U.S.B.*, 22(1), 12-31.

Echeverría, A. (2022). Funcionalidad y personas mayores: ¿dónde estamos y hacia dónde ir? *Revista Panamericana de Salud Pública*. <https://doi.org/10.26633/RPSP.2022.34>

Ellacuriaga, P. J., y Salinas, A. M. (2024). La lectoescritura y el aprendizaje en el área de Comunicación en los estudiantes del Centro de Educación Básica Alternativa. <https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/46d498a0-ff42-41b4-ac5d-a4b2e067b0de>

FCA. (2025). Comprensión del lenguaje: Clave en desarrollo. *Fundación Círculo Abierto*. <https://circuloabierto.org/comprension-del-lenguaje/>

Felix, O. (2022). Taller de actividades lúdicas para mejorar la motricidad fina en niños y niñas de 4 años de edad de la institución educativa N°1580 «Gerardo Kuppens» El Porvenir—2018. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/25534>

Figuroa, E. y García, R. (2020). El uso de los juegos como estrategia didáctica y su influencia en los procesos de enseñanza-aprendizaje en 30 educación inicial [Tesis de maestría, Universidad Estatal de Milagro, Ecuador]. Repositorio institucional: <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/6574/1/Figuroa%20Lozano%20Evelyn%20Steffania.pdf>

- García, M., González, M., y Pérez, J. (2021). Efectividad de estrategias lúdicas para mejorar las habilidades de lectoescritura en niños de educación inicial. *Educación y Desarrollo*, 23(45), 15-28. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-27862023000100151
- García, L. y Rueda, M. (2022). Vocabulary depth as preliteracy skill. *Revista de Investigación en Logopedia* 12 (2), e79647, <http://dx.doi.org/10.5209/rlog.79647>
- Herdoiza, M. W. V. (2025). Actividades lúdicas y el desarrollo de habilidades motrices en estudiantes de primaria. *MENTOR revista de investigación educativa y deportiva*, 4(10), Article 10. <https://doi.org/10.56200/mried.v4i10.9189>.
- Hernández R, Fernández C. y Baptista P. (2021) *Metodología de la investigación. Historia de los enfoques de investigación*. Sexta edición. México. <https://www.esup.edu.pe/wpcontent/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20BaptistaMetodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>
- Lafarga, L., Casanovas, J., y González, D. (2023). Estudio cuasi-experimental sobre intervenciones enfermeras en la valoración, manejo y prevención del síndrome confusional agudo. *Revista española de salud pública*, 97. https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S113557272023000100203&script=sci_arttext&tlng=en
- Lázaro, A. (2022). Nuevas experiencias en educación psicomotriz. Miño y Dávila. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=cFx0EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3>
- López, J. (2020). Errores en lectura oral, velocidad lectora y velocidad de denominación en niños con TDAH-Dislexia, Dislexia y desarrollo normolector en niños con TDAH-Dislexia, Dislexia y desarrollo normolector. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2020.n2.v1.1965>

- López, M. del P. S., Lapuente, F. R., & García-Rubio, M. J. (2021). Verbal fluency in school-aged Spanish children: Analysis of clustering and switching organizational strategies, employing different semantic categories and letters. *Anales de Psicología / Annals of Psychology*, 37(3), Article 3. <https://doi.org/10.6018/analesps.414721>
- Lucio, N. (2021). *Metodología de la Investigación*. Marcombo. <https://scholar.google.com/scholar?cluster=4001162873981595506&hl=en&oi=scholar>
- Maldonado, J. J. C., Macho, L. K. G., & Casallas, E. C. (2023). *Revista Tecnura. Tecnura*, 27(75), Article 75. <https://doi.org/10.14483/22487638.19171>
- Martínez, A. (2023, junio 28). Espacios y ambientes educativos. BLOG Noticias Oposiciones y bolsas Trabajo Interinos. Campuseducacion.com. <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/espacios-y-ambientes-educativos/>
- Mullo, E., Tigua, D., Pibaque, F., y Tigua, J. (2025). Desarrollo de la Comprensión Lectora con el uso de estrategias didácticas. *Revista Científica de Salud y Desarrollo Humano*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i1.464>
- Ñamot, C., y Salazar, T. del R. M. (2024). Conciencia fonológica para el desarrollo lingüístico en niños de cinco años. *Revista Tribunal*, 4(8), Article 8. <https://doi.org/10.59659/revistatribunal.v4i8.52>
- Pacheco, S. (2022). Estrategias lúdicas y la lectoescritura, en estudiante de primer grado de primaria, de la IE N° 64739–Shambillo-Ucayali, 2022. <https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/30400>
- PAX, R. (2023). El legado de Benedicto XVI: Enseñanzas sobre fe, amor y humildad. VEN Y VE - PAXTV.ORG. https://venyve.paxtv.org/fe_y_ensenanzas/el-legado-de-benedicto-xvi-ensenanzas-sobre-fe-amor-y-humildad/

Ramírez, Y., Arteaga, A., y Luna, H. (2020). Las habilidades de coordinación visomotriz para el aprendizaje de la escritura. Revista Universidad y Sociedad http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2218-36202020000100116

Ramírez, J. (2023). Estrategias de enseñanza de la lectoescritura aplicadas por los docentes del segundo ciclo año 2023. Latam: revista latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 4(4), 99-115.

Rodríguez, L. (2023). La voz como medio de expresión en educación infantil: Proyecto basado en la pedagogía de la creación musical.

<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/61931>

Sandoval, G. (2020). Relación entre aptitudes de lectoescritura y el rendimiento escolar.

<https://revistas.uladech.edu.pe/index.php/increscendo/article/view/2281>

Turney, S. (2022). Frequency Distribution | Tables, types & Examples. Scribbr.


<https://www.scribbr.com/statistics/frequency-distributions/>

Valverde, R. (2021). La lectoescritura en los estudiantes de 5 años de la IEP Nicolás Copérnico Castilla- Piura 2019.

<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/27871>


ANEXOS

ANEXO 1: R.D DE APROBACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN



ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA
"SAN FRANCISCO DE ASÍS"
REGION ICA
Creada por R. S. N° 1136 del 2008/1803 - Ley N° 16844
Licenciada por R. S. N° 285-2009-MINEDU

Bodas de Plata
25 años de liderazgo
de la Congregación de Religiosas
Franciscanas de la Inmaculada Concepción



"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACIÓN DE NUESTRA INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACIÓN DE LAS HEROICAS BATALLAS DE JUNÍN Y AYACUCHO"

RESOLUCIÓN DIRECTORAL N° 239-2024-D-EESPPSFA

Chincha, 08 de Agosto de 2024

Visto el Informe N° 04-2024-II/EESPP "SAN FRANCISCO DE ASÍS" presentado con Expediente N° 2408052280 del 05 de Agosto de 2024, emitido por la Jefatura de Unidad de Investigación e Innovación, en la cual solicita aprobación de títulos de Tesis con fines de obtener el título de Licenciado en Educación.

CONSIDERANDO:

Que, en el inciso b) del artículo 16° de la Ley 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y la carrera pública de sus docentes, señala que el título se emite a nombre de la Nación de acuerdo a un modelo único nacional establecido por el Ministerio de Educación. b) el Título profesional. Requiere haber obtenido el grado de bachiller, además de haber aprobado una tesis o un trabajo de suficiencia profesional o un proyecto equivalente.

Que, los lineamientos Académicos Generales para Escuelas de Educación Superior Pedagógica aprobado mediante RM N° 443-2019-MINEDU, en el numeral 3.2.4.1. señala los requisitos para la obtención el Título profesional de licenciado en educación, considerando entre otros, el Documento que acredite la aprobación de la sustentación de tesis o del trabajo de suficiencia profesional, asimismo, en el numeral 3.2.5.1, establece las consideraciones para el desarrollo de la Tesis.

Que, la Jefatura de Investigación a través del Exp. 2408052280 del 05 de Agosto de 2024 presenta el Informe N° 04-2024-II/EESPP "SAN FRANCISCO DE ASÍS", solicitando la aprobación del título de la Tesis de la estudiante del Programa de estudios de Educación Inicial, siendo pertinente su aprobación.

Que, la Ley N° 30512 establece que "los Institutos y Escuelas gozan de autonomía económica, administrativa"; y siendo una institución dirigida y administrada por la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción por el Convenio de la Diócesis de Ica y el Ministerio de Educación a través de la Dirección Regional de Educación Ica, corresponde a la Dirección General de la EESPP "San Francisco de Asís", aprobar el título de la Tesis denominada: "El juego lúdico para el desarrollo de la lectoescritura en niños de 5 años de la IE "San Vicente Ferrer"

En concordancia con las facultades que a Dirección General otorga la Ley N° 30512, Ley de Institutos y Escuelas de Educación Superior y de la carrera pública de sus docentes; y su reglamento aprobado por D.S. N° 010-2017-MINEDU y el Convenio existente entre el Ministerio de Educación y la Diócesis de Ica que otorga la dirección y administración a la Congregación de Religiosas Franciscanas de la Inmaculada Concepción.

SE RESUELVE:

Artículo 1º. **APROBAR** el título de la Tesis con fines de obtención del título profesional de Licenciado en Educación:

📍 Av. América 209 - Chincha Alta - Chincha - Ica
☎ 056-263002
✉ secretaria@sanfranciscochincha.edu.pe
🌐 www.sanfranciscochincha.edu.pe
📘 https://www.facebook.com/sanfranciscochincha



"EL JUEGO LÚDICO PARA EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA IE "SAN VICENTE FERRER""

- Programa de estudios : Educación Inicial
- Tipo de investigación : Cuantitativa
- Línea de investigación: Metodología y didáctica
- Integrante : MARCELO ALMEYDA Valeria Nadine

Artículo 2º. AUTORIZAR la ejecución de la Tesis aprobada en el artículo precedente.

Artículo 3º. ENCARGAR a la Jefatura de Unidad de Investigación e Innovación brindar las orientaciones al integrante, para el desarrollo de la tesis.

Regístrese, comuníquese y archívese.



María Angélica Rodríguez Burgos
DIRECTORA GENERAL

Msa. 007 / 2019113
gms/gst



Autorización de Publicación en Repositorio Institucional

Yo, Marcelo Almeyda Valia Nadine identificado con DNI N° 70362317 respectivamente, egresada del Programa de Estudio de Educación Inicial de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "San Francisco de Asís", Si (X) No () autorizo que la tesis denominada:

El Juego lúdico para el desarrollo de la Lectoescritura en niños de 5 años de la I.E. "San Vicente Ferrer"

Se divulgue o publique a través del repositorio institucional de la escuela (<https://repositorio.sanfranciscochinchita.edu.pe/>), en forma:

Total

Parcial

Acceso Restringido

Según lo estipulado en el Decreto Legislativo 822, Ley sobre Derecho de Autor, Art. 23 y Art. 33 literal g).

Fundamentación en caso de **NO** autorización:


Chincha Alta, 12 de junio de 2025


Apellidos y Nombres del Autor: Marcelo Almeyda Valia Nadine	
DNI: 70362317	Firma
ORCID: https://orcid.org/0000-00019327-282X	

Anexo 3: Resultado de Turnitin

Valia Nadine Marcelo Almeyda

El juego lúdico para el desarrollo de la lectoescritura en niños de 5 años de la I.E. “San Vicente Ferrer”

 My Files

 My Files

 Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública - San Francisco de Asís

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:old::27498:512975300

Fecha de entrega

14 oct 2025, 8:44 p.m. GMT-5

Fecha de descarga

14 oct 2025, 8:50 p.m. GMT-5

Nombre del archivo

TESIS VALIA MARCELO.pdf

Tamaño del archivo

5.8 MB

120 páginas

21.826 palabras

124.517 caracteres

17% Similitud general

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




Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Coincidencias menores (menos de 9 palabras)

Exclusiones

- N.º de fuentes excluidas

Fuentes principales

- 13%  Fuentes de Internet
- 7%  Publicaciones
- 14%  Trabajos entregados (trabajos del estudiante)

Marcas de integridad

N.º de alertas de integridad para revisión

No se han detectado manipulaciones de texto sospechosas.

Los algoritmos de nuestro sistema analizan un documento en profundidad para buscar inconsistencias que permitan 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.

ANEXO 4: INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

CUESTIONARIO

El propósito del presente instrumento de investigación es para recabar información sobre La Responsabilidad Social y los entornos virtuales de aprendizaje que realizaron los estudiantes.

INSTRUCCIONES: Estimado maestro Marcar con un aspa (x) la alternativa que Ud. Crea conveniente. Se le recomienda responder con la mayor sinceridad posible. Totalmente de acuerdo (5) – De acuerdo (4) – Ni de acuerdo/Ni en desacuerdo (3) - En desacuerdo (2) – Totalmente en desacuerdo (1). Dicha información será utilizada de manera confidencial y anónima. Marque con una "X" cada criterio según la escala planteada.

N°	DESCRIPCIÓN / ENUNCIACIÓN	ESCALA VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
JUEGO LÚDICO						
FUNCIONAL						
1	Actúa con seguridad en diversas actividades.					
2	Ayuda al niño o compañero que aún no comprende el juego.					
3	Explora activamente su entorno a través de movimientos variados					
4	Establece pautas con su grupo para lograr terminar el juego.					
5	Demuestra imaginación y confianza durante los juegos					
6	Manifiesta lo que desea jugar con diversos objetos.					
7	Adquiere destrezas mientras socializa en el juego.					
8	Utiliza las normas brindadas para que sea practico el juego.					
9	Asume diferentes roles para representar la acción requerida.					
10	Promueve el juego brindando oportunidades de participación.					
SIMBÓLICO						
11	Se desplaza utilizando un solo pie con objetos.					
12	Respeto las reglas del juego.					
13	Refleja los experimentado durante el juego.					
14	Evidencia lo ocurrido a través del juego.					
15	Realiza el juego siguiendo pautas.					
16	Explora por medio de su creatividad.					
JUEGO DE REGLAS						
17	Transporta objetos de un lugar a otro con diversos obstáculos.					
18	Reconoce partes del cuerpo para establecer similitudes con otros.					
19	Propone distintos movimientos a partir de sus posibilidades.					
20	Desarrolla con seguridad el juego.					
21	Representa las acciones realizadas a través de la dramatización.					
22	Interactúa y aplica el compañerismo					
23	Desarrolla la capacidad de creación e imaginación.					

N°	DESCRIPCIÓN / ENUNCIACIÓN	ESCALA VALORACIÓN				
		1	2	3	4	5
LECTOESCRITURA						
COMPETENCIA FONOLÓGICA						
1	Divide las palabras en sílabas					
2	Construye palabras con las sílabas que se le propone.					
3	Identifica las sílabas dentro de una palabra.					
4	Realiza conteo de sílabas, en una palabra.					
5	Es capaz de formar palabras con diferentes sílabas.					
6	Articula adecuadamente el texto que observa.					
7	Reconoce la sílaba final de las palabras.					
SÍLABICO						
8	Identifica el sonido de las sílabas.					
9	Divide en sílabas pequeñas oraciones.					
10	Asimila una letra a una sílabas.					
11	Pronuncia sílabas sencillas como "ma, pa, ta, si"					
12	Pronuncia sílabas complejas como "tra, glo, gri" para mejorar la fluidez y precisión en la pronunciación.					
13	Lee y comprende las sílabas que observa en el texto.					
ALFABETICO						
14	Es capaz de identificar las letras que conforman su nombre.					
15	Realiza escritos cortos como "mamá, papá, puma"					
16	Diferencia los sonidos de cada letra de las palabras.					
17	Conoce las formas que tienen las letras.					
18	Se llega a entender lo que escribió.					
19	Identificación de sonidos					
20	Identifica y escribe letras					
21	Al escribir usa vocales y consonantes					
AXIOLOGÍA						
22	Trata con amabilidad y atención exquisita					
23	Corrige en forma oportuna y con cariño					
24	Pide perdón por los errores cometidos					
25	Fomenta la unidad					
26	Reconoce su error y se reconcilia con su hermana					

Mil gracias, por su colaboración

ANEXO 5: VALIDEZ Y CONFIABILIDAD DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / ítems VARIABLE: JUEGO LÚDICO DIMENSIÓN 1: Funcional	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
1	Actúa con seguridad en diversas actividades			x				x					x	
2	Ayuda al niño o compañero que aun no comprende el juego			x				x					x	
3	Explora activamente su entorno a través de movimientos variados			x			x				x			
4	Establece pautas con su grupo para lograr terminar el juego			x				x					x	
5	Demuestra imaginación y confianza durante los juegos.			x			x				x			
6	Manifiesta lo que desea jugar con diversos objetos.			x				x					x	
7	Adquiere destrezas mientras socializa en el juego.			x				x					x	
8	Utiliza las normas brindadas para que sea práctico el juego.			x				x					x	
9	Asume diferentes roles para representar la acción requerida.			x				x					x	
10	Promueve el juego brindando oportunidades de participación.			x				x					x	
DIMENSIÓN 2: simbólico														
11	Se desplaza utilizando un solo pie con objetos			x			x				x			
12	Respeto las reglas del juego			x				x					x	
13	Se expresa de manera espontánea dando a conocer lo que siente.			x				x					x	
14	Refleja lo experimentado durante el juego.			x			x				x			
15	Realiza el juego siguiendo pautas.			x				x					x	
16	Explora por medio de su creatividad			x				x					x	
DIMENSIÓN 3: Juego de reglas														
17	Transporta objetos de un lugar a otro con diversos obstáculos.			x				x					x	
18	Reconoce partes del cuerpo para establecer similitudes con otros.			x			x				x			
19	Propone distintos movimientos a partir de sus posibilidades.			x				x					x	
20	Desarrolla con seguridad el juego.			x				x					x	
21	Representa las acciones realizadas a través de la dramatización.			x			x				x			
22	Interactúa y aplica el compañerismo			x				x					x	
23	Desarrolla la capacidad de creación e imaginación.			x				x					x	

Observaciones: La mayoría de los ítems son generalmente pertinentes, relevantes y claros.

Opinión de a: **Especialidad del validador:** Docente en educación con especialidad en Ed. Inicial y computación e Informática

Apellidos y n

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

³**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Chincha, 15 de abril. del 2024



Firma del Experto Informante.

Especialidad

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

N°	DIMENSIONES / ítems LECTOESCRITURA DIMENSIÓN 1: Competencia fonológica	Pertinencia 1				Relevancia 2				Claridad 3				SUGERENCIAS
		D	R	B	MB	D	R	B	MB	D	R	B	MB	
		1	Divide las palabras en sílabas.				x				x			
2	Constuye palabras con las sílabas que se le propone				x				x				x	
3	Identifica las sílabas dentro de una palabra.				x				x				x	
4	Realiza conteo de sílabas, en una palabra.				x				x				x	
5	Es capaz de formas palabras con diferentes sílabas.				x				x				x	
6	Articula adecuadamente el texto que observa.				x				x				x	
7	Reconoce la sílaba final de las palabras				x				x				x	
DIMENSIÓN 2: Silábico														
08	Identifica el sonido de las sílabas				x				x				x	
09	Divide en sílabas pequeñas oraciones				x				x				x	
10	Asimila una letra a una sílabas.				x				x				x	
11	Pronuncia sílabas sencillas como "ma, pa, te, sí"				x				x				x	
12	Pronuncia sílabas complejas como "tra, glo, gri" para mejorar la fluidez y precisión en la pronunciación.				x				x		x			
13	Lee y comprende las sílabas que observa en el texto				x				x				x	
DIMENSIÓN 3: Alfabético														
14	Es capaz de identificar las letras que conformas su nombre.				x				x				x	
15	Realiza escritos cortos como "mamá, papá, puma".				x				x				x	
16	Diferencia los sonidos de cada letra de las palabras.				x				x				x	
17	Conoce las formas que tienen las letras				x				x				x	
18	Se llega a entender lo que escribió.				x				x				x	
19	Identificación de sonidos				x				x				x	
20	Identifica y escribe letras				x				x				x	
21	Al escribir usa vocales y consonantes				x				x				x	
DIMENSIÓN 4: Axiología														
22	Trata con amabilidad y atención exquisita				x				x				x	
23	Corrige en forma oportuna y con cariño				x				x				x	
24	Pide perdón por los errores cometidos				x				x				x	
25	Fomenta la unidad				x				x				x	
26	Reconoce su error y se reconcilia con su hermana				x				x				x	

Observaciones: Los ítems son generalmente pertinentes, relevantes y claros.

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable [x]** **Aplicable después de corregir [-]** **No aplicable [-]**

Apellidos y nombres del juez validador. Mg. Quispe Carbajal, Melchora Ysabel DNI: 41681023

Especialidad del validador: Docente en educación con especialidad en Ed. Inicial y computación e Informática

¹**Pertinencia:** *El ítem corresponde al concepto teórico formulado.*

²**Relevancia:** *El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo*

³**Claridad:** *Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo*

Nota: *Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión*

Chincha, 15 de abril. del 2024



Firma del Experto Informante.
Especialidad

ANEXO 6: BASE DE DATOS

Vista de datos

resultados sps.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 10 de 10 variables

	V2	D1V2	D2V2	D3V2	D4V2	V2A	D1V2A	D2V2A	D3V2A	D4V2A	var	var	var	var	var
1	77	15	18	5	16	3	2	4	5	1					
2	70	18	13	3	14	2	3	1	3	1					
3	82	21	18	5	15	4	4	4	5	1					
4	71	20	14	1	16	3	4	2	1	1					
5	71	18	16	2	14	3	3	3	2	1					
6	64	14	14	1	17	2	2	2	1	1					
7	70	14	15	4	14	2	2	2	4	1					
8	76	21	15	1	19	3	4	2	1	1					
9	69	17	13	3	15	2	3	1	3	1					
10	91	25	22	5	15	5	5	5	5	1					
11	56	9	12	2	13	1	1	1	2	1					
12	69	17	14	1	17	2	3	2	1	1					
13	74	21	15	3	13	3	4	2	3	1					
14	86	21	22	3	18	5	4	5	3	1					
15	75	18	16	3	17	3	3	3	3	1					
16	62	13	11	1	19	1	2	1	1	1					
17	78	17	18	2	21	4	3	4	2	5					
18	75	18	21	2	13	3	3	5	2	1					
19	77	17	13	4	20	3	3	1	4	3					
20	72	16	18	1	18	3	3	4	1	1					
21	77	21	18	1	18	3	4	4	1	1					
22															
22															

Vista de datos Vista de variables

Vista de variables

resultados sps.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	V2	Numérico	8	0	LECTOESCRIT...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
2	D1V2	Numérico	8	0	COMPETENCI...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
3	D2V2	Numérico	8	0	SILÁBICO	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
4	D3V2	Numérico	5	0	ALFABÉTICO (... {1, 19 - 21}...	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
5	D4V2	Numérico	8	0	AXIOLÓGICO	Ninguno	Ninguno	8	Derecha	Ordinal	Entrada
6	V2A	Numérico	5	0	LECTOESCRIT... {1, 56 - 63}...	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
7	D1V2A	Numérico	5	0	COMPETENCI... {1, 9 - 12}...	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
8	D2V2A	Numérico	5	0	SILÁBICO (Agr... {1, 11 - 13}...	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
9	D3V2A	Numérico	5	0	ALFABÉTICO (... {1, 1 - 1}...	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
10	D4V2A	Numérico	5	0	AXIOLÓGICO (... {1, 13 - 19}...	Ninguno	Ninguno	10	Derecha	Ordinal	Entrada
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											

Vista de datos **Vista de variables**

ANEXO 7: MATRIZ DE CONSISTENCIA

MATRIZ DE CONSISTENCIA							
TÍTULO: El juego lúdico para el desarrollo de la lectoescritura en niños de 5 años de la IEP “San Vicente Ferrer”							
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
PROBLEMA GENERAL ¿De qué manera el juego lúdico influye en el desarrollo de la lectoescritura en niños de 5 años de la IEP “San Vicente Ferrer”?	OBJETIVO GENERAL ¿Demostrar la influencia del juego lúdico en los procesos de desarrollo en niños de 5 años de la IEP “San Vicente Ferrer”?	HIPÓTESIS GENERAL: El juego lúdico influye significativamente en el desarrollo de la lectoescritura en niños de 5 años de la IEP “San Vicente Ferrer”	Variable 1: El juego lúdico Este es un medio apropiado para aprender nuevos conceptos y habilidades a partir de la propia experiencia del niño, se convierte en un enlace para la socialización, es una actividad educativa que coopera con ejercicios psicológicos, madurez, cognitiva y emocional. (Cáceres 2018)				
Problemas Específicos 1. ¿En qué medida el juego lúdico influye en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión funcional? 2. ¿En qué medida el juego lúdico influye en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión funcional?	Objetivos específicos: 1. Determinar en qué medida el juego lúdico influyen en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión simbólico 2. Determinar en qué medida el juego influyen en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión simbólico	Hipótesis específicas: 1. El juego lúdico influye de forma significativa en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión juego de reglas 2. El juego lúdico influye de forma significativa en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión juego de reglas	Dimensiones V1	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos	
			Funcional	Desplazamiento	Ítems 1 - 3	Nunca (1) Casi Nunca (2) A veces (3) Casi Siempre (4) Siempre (5)	
				Esquema corporal	Ítems: 4 - 6		
			Simbólico	Imitación	Ítems: 7- 9		
					Participación activa		Ítems: 10 - 12
					Ejercicio		Ítems: 13 - 16
			Juego de reglas	Establecimiento de normas	Ítems: 17 - 20		
				Responsabilidad	Ítems: 21 - 22		
Variable 2: Lectoescritura La lectoescritura es un mecanismo desde dentro hacia afuera y está presente en el periodo de 4 a 6 años donde muestra habilidades de escritura y lectura. (Alegre 2022)							

ANEXO 8: PLAN DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE



Escuela de Educación Superior Pedagógico Público "San Francisco de Asís" de Chincha
(Institución acreditada, líder a nivel nacional)

"Camino a la Santidad de la mano de los fundadores FIC"



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE ICA.

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICO PÚBLICO

"SAN FRANCISCO DE ASÍS" DE CHINCHA

PLAN DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN INVESTIGACIÓN 2024

PROGRAMA DE ESTUDIO: EDUCACIÓN INICIAL

Chincha - Ica - Perú

2024



PLAN DE INTERVENCIÓN EN INVESTIGACIÓN

“ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PARA FORTALECER EL DOMINIO DE LAS VARIABLES EN INVESTIGACIÓN”

I. DATOS INFORMATIVOS:

1.1 Institución Pública	: Escuela de Educación Superior Pedagógico “San Francisco de Asís” de Chincha
1.2 Provincia	: Chincha
1.3 Lugar	: Avenida América No. 209
1.4 Nivel	: Superior
1.5 Directora General	: Hna. Ángela Montoya Vargas.
1.6 Jefe de Unidad Académica	: Lic. Silvia Victoria Barrios Valenzuela.
1.7 Investigador (es)	: Valia Nadine Marcelo Almeyda
1.8 Población Beneficiada	: 21 Estudiantes del I.E.P “San Vicente Ferrer”
1.9 Duración 2024	: Del lunes 09 octubre al 13 de noviembre del (01 sesión - miércoles de 10:20 am a 11:40 am)

II. POLÍTICA INSTITUCIONAL

La EESPP “San Francisco de Asís” de Chincha, líder a nivel nacional, forma profesionales, comprometido a brindar una educación de calidad bajo los principios axiológicos desde la pedagogía franciscana-mariana, con capacidad investigadora, ecológica, que contribuye a la solución de problemas inherentes de la sociedad; propiciando de manera eficaz la mejora continua de sus procesos académicos, con el propósito de satisfacer las necesidades y expectativas en la formación integral de nuestros estudiantes, asegurando su inserción laboral.

III. JUSTIFICACION:

Como parte del proceso de elaboración y desarrollo de los trabajos de investigación en el programa de estudio de Educación inicial, se programarán 06 sesiones de intervención en investigación las mismas que estarán orientadas al fortalecimiento y dominio progresivo de las variables en investigación, proponiéndose como acción de mejora inmediata programar a través de un PLAN DE INTERVENCIÓN, extracurricular que alivie y fortalezca las capacidades para alcanzar el logro de resultados esperados en la investigación titulada “El juego lúdico para el desarrollo de la lectoescritura en niños de 5 años de la IEP “San Vicente Ferrer””.

Así mismo la investigadora, cuenta con la predisposición de asistir a las sesiones programadas con la finalidad de garantizar la eficiencia del trabajo de campo

en la II.EE asociada, en referencia a intervenciones oportunas en los procesos de aprendizaje de los niños en el nivel inicial.

Asimismo, se contempla un enfoque por competencias que supone el desarrollo de habilidades y actitudes, **virtudes enmarcadas en la axiología y pedagogía franciscana** que posibiliten adaptarse a diversos entornos, resolver situaciones diversas que encontrarán en los diversos espacios educativos y de su vida cotidiana.

IV. OBJETIVO:

4.1. GENERAL:

Demostrar la influencia del juego lúdico de los procesos de el desarrollo en niños de 5 años de la IEP "San Vicente Ferrer"

4.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Determinar en qué medida el juego lúdico influyen en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión simbólico.
- Determinar en qué medida el juego influyen en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión simbólico.
- Determinar en qué medida el juego lúdico influyen en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión silábico.
- Determinar en qué medida el juego lúdico influyen en el desarrollo de la lectoescritura en su dimensión silábico.

V. METAS:

5.1 Descriptiva y cuantificable:

Nº	DESCRIPCIÓN
R1	100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión claridad
R2	100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión fluidez
R3	100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión coherencia
R4	100% de estudiantes mejora el desarrollo de la dimensión axiológica

5.2 METAS DE ATENCIÓN:

- 21 estudiantes del grupo experimental
- 01 docentes de Educación Inicial

5.3 METODOLOGÍA:

- Lluvia de ideas, trabajo en equipo, taller, exposición, descubrimiento guiado

VI. DE LA ORGANIZACIÓN Y EJECUCIÓN

6.1. RESPONSABLE:

➤ Valia N. Marcelo Almeyda

VII. DESCRIPCIÓN:

7.1. Días y fechas de actividades de aprendizaje en investigación:

- **Miércoles 09:** Aplicación del pre test – Examen de lectoescritura
- **Miércoles 16: El baúl de las palabras**
- **Miércoles 23: Adivina y escribe**
- **Miércoles 30: Detective de palabras**
- **Miércoles 06: Leo y aprendo**
- **Miércoles 13 noviembre:** Aplicación del pos test – Examen de salida lectoescritura

Lista de cotejo el juego lúdico

7.2. Lugar:

Aula de la I.E.P “San Vicente Ferrer”

7.3. Horario:

10:20 am a 11:40 am (sólo los miércoles)

7.4. Costo:

Las actividades de aprendizaje teórico y práctico son gratuitas para estudiantes y docentes del programa de estudio.



VIII. PLANIFICACION ESTRATEGICA DE ACTIVIDADES:

ACTIVIDAD	TAREAS Y/O ACCIONES	METAS	UNIDAD DE MEDICION	Abril			
<ul style="list-style-type: none"> Aplicación del pre test – prueba diagnóstica de la lectoescritura 	<ul style="list-style-type: none"> Distribución de los exámenes Orientación para el desarrollo adecuado del examen Revisión y sistematización de los resultados. 	<ul style="list-style-type: none"> El 100% de estudiantes participan en el examen de expresión oral 	<ul style="list-style-type: none"> Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. Instrumento de evaluación (examen diagnóstico) Registro de fotografías. Sistematización del desarrollo de la actividad de aprendizaje 				
<ul style="list-style-type: none"> Confusión de letras 	<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. 	<ul style="list-style-type: none"> El 90% de estudiantes concientizan de un lado y del otro lo cual entenderán la letra b y d. 	<ul style="list-style-type: none"> Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. Instrumento de evaluación planilla de observación Registro de fotografías. Sistematización del desarrollo del taller. 				
<ul style="list-style-type: none"> Método Doman 	<ul style="list-style-type: none"> Obtiene información del texto escrito. Infiere e interpreta información del texto escrito. Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> El 80 % de estudiantes Describen características de las imágenes y menciona las palabras 	<ul style="list-style-type: none"> Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. Instrumento de evaluación del desarrollo del taller. Registro de fotografías. Sistematización del desarrollo del taller. 				
<ul style="list-style-type: none"> Aplicación del pos test – examen de salida lectoescritura. 	<ul style="list-style-type: none"> Distribución de los exámenes Orientación para el desarrollo adecuado del examen Revisión y sistematización de los resultados. 	<ul style="list-style-type: none"> El 80% de estudiantes mejoran su expresión oral en las diferentes dimensiones establecidas. 	<ul style="list-style-type: none"> Registro de asistencia de los estudiantes y docentes. Resultado final del instrumento de evaluación del desarrollo del taller. Registro de fotografías. Sistematización del desarrollo del taller. informe 				

IX. PRESUPUESTO:

PRESUPUESTO				
RECURSOS	CANTIDAD	PRECIO	SUBTOTAL	TOTAL
BIENES				
Material de oficina (hojas bond, lapiceros, lápices, laptops, impresoras, tinta)	Según necesidad		S/. 30.00	S/.65.00
copias	Según necesidad		S/. 25.00	
Papelotes, plumones	Según necesidad		S/. 10.00	
SERVICIOS:				
Equipo de sonido	1			S/. 100.00
Mantenimiento infraestructura	Según necesidad			
Equipo multimedia	Según necesidad			
Gastos generales (electricidad, agua, teléfono, internet).	Según necesidad			
TOTAL GENERAL				S/. 165.00

FUENTES DE FINANCIAMIENTO	
•	El presente plan de intervención estará autofinanciado por el investigador.

X. POTENCIAL Y RECURSOS:

- Potencial humano 21 estudiantes de la I.E.P “San Vicente Ferrer”.
- Estudiante del programa de estudio de educación inicial de la EESPP” SFA”

XI. EVALUACION: considerar en este aspecto las técnicas e instrumentos que se aplicarán para evaluar las acciones realizadas como, por ejemplo: lista de cotejo, guía de observación, encuesta, fotografías.

XII. MECANISMOS DE CONTROL:

ANTES	DURANTE	DESPUES
<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración y presentación del plan de intervención - Coordinación con la dirección de la I.E para los ambientes y materiales de taller. - Coordinación con el jefe de unidad académica. - Planificación de la ruta metodológica de los talleres. - Elaborar los instrumentos para evaluar el taller. - Coordinación con la dirección general. 	<ul style="list-style-type: none"> - Registro de Asistencia al taller. - Evidenciar el desarrollo del taller. - Sistematización diaria del desarrollo del taller. - Instrumentos aplicados de valoración del taller. - Reuniones de coordinación en el proceso, acciones de mejora. - Control de seguimiento a las rutas del taller. 	<ul style="list-style-type: none"> -Presentación de informe final con logros, dificultades y sugerencias. - Análisis de resultados.

Chincha Alta, 21 de junio del 2024

Valia N. Marcelo Almeyda
 Investigadora



**"ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PARA FORTALECER EL DOMINIO DE LAS
VARIABLES EN INVESTIGACIÓN"**

ASISTENCIA

PROGRAMA DE ESTUDIO: EDUCACIÓN INICIAL

N°	APELLIDOS Y NOMBRES	HORA INGRESO	FIRMA	HORA SALIDA	FIRMA	FECHA
01	Valia N. Marcelo Almeyda	7:48am		2:15		09/10
02	Valia N. Marcelo Almeyda	7:45am		2:30		16/10
03	Valia N. Marcelo Almeyda	7:35am		2:25		23/10
04	Valia N. Marcelo Almeyda	7:49am		2:20		30/10
05	Valia N. Marcelo Almeyda	7:44am		2:30		06/11
06	Valia N. Marcelo Almeyda	7:40am		2:18		13/11

ANEXO 9: SESIONES DE INTERVENCIÓN

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”



TALLER DE APRENDIZAJE

• DATOS INFORMATIVOS:

I. E.	"San Vicente Ferrer"		
DOCENTE:	Valia Marcelo Almeyda		
TEMA:	Leo y Aprendo		
PROPÓSITO	Fomentar el gusto por la lectura y la comprensión de textos sencillos a través de actividades interactivas que permitan desarrollar habilidades de interpretación y expresión oral en los niños.		
GRADO Y SECCIÓN:	5 años	FECHA:	
ÁREA:	COMUNICACIÓN		

• PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias	Capacidades	Desempeños	Instrumento 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recupera información explícita de un texto oral menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron. 	Lista de cotejo

MATERIALES:

- Cuentos ilustrados
- tarjetas con palabras claves
- pizarra, plumones, hojas blancas y colores.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO

TIEMPO: 15'

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

- La docente presenta un cuento ilustrado y motiva a los niños con preguntas sobre el tema: "¿De qué creen que trata esta historia?".
- Se realiza una **dinámica de anticipación**, donde los niños observan las imágenes del cuento y comentan lo que creen que pasará.
- Se presentan algunas palabras clave en tarjetas y se explican sus significados

DESARROLLO:

TIEMPO:30

Reconociendo palabras

- Se entregan tarjetas con palabras del cuento y los niños deben buscar su imagen correspondiente en la pizarra.
- En pequeños grupos, los niños reconstruyen una parte de la historia usando las palabras clave.

Dibuja y cuenta

- Cada niño dibuja una escena del cuento y explica a sus compañeros lo que representó.
- Se fomenta el uso de nuevas palabras aprendidas para describir sus dibujos.

CIERRE

TIEMPO:10

- Se realiza una **reflexión grupal** sobre la historia y los valores que enseña.
- Se entrega una hoja con imágenes para que los niños identifiquen y completen palabras en casa.
- Se felicita a los niños por su participación y entusiasmo.

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

LISTA DE COTEJO

AREA: Matemática				
COMPETENCIA: Resuelve problemas matemáticos				
PROPÓSITO: “Que los niños conozcan a la familia del 90				
ESTUDIANTES	LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO
1.- Almeyda Atuncar, Mía Valentina				
2.Azcona Atuncar, Briana Sarumi				
3. Carbajal Munayco, Santiago José Carlos				
4.Castilla Napa, Mía Alessia				
5.Martinez Magallanes, Ghya Rafaela				
6.Napa Algedones, Diego Franschesco				
7.Perez Quijandria, Camila Margarita				
8.Rojas Escate, Santiago Ian				
9.Rojas Rondiel, Ozan Nedef				
10.Saravia Canchari, Aline del Rosario				
11.Saravia Sandoval, Angelica Yohana				
12.Siguas Saravia, Kaori Ahilyn				
13.Soto Atuncar, Benjamin Mateo				
14.Vicente Loyola, Antoine Gerard				
15.Yucra Pachas, Sebastian Alexander				
16.Silva Castilla, Amira				
17. Valenzuela Alejo, Lucia				
18.Vera Melgarejo, Kaori Geovanna				
19.Carbajal Loza, Allice Fernanda				
20.Munayo Lizano, Flavia Kaely				
21.Valenzuela Apolaya, David Josdan				

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”



TALLER DE APRENDIZAJE

DATOS INFORMATIVOS:

I. E.	"San Vicente Ferrer"		
DOCENTE:	Valia Marcelo Almeyda		
TEMA:	El baúl de las palabras		
PROPÓSITO	Desarrollar la conciencia fonológica y el reconocimiento de palabras a través de actividades lúdicas, fomentando el interés por la lectoescritura en los niños.		
GRADO Y SECCIÓN:	5 años	FECHA:	
ÁREA:	COMUNICACIÓN		

PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE

Competencias	Capacidades	Desempeños	Instrumento 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales. 	Lista de cotejo

MATERIALES:

- Baúl o caja decorada
- tarjetas con imágenes y palabras
- pizarra, plumones, hojas y colores.

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO

TIEMPO: 15'

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

- La docente muestra un baúl decorado y motiva a los niños a adivinar qué hay dentro.
- Explica que en el baúl hay palabras mágicas que nos ayudarán a aprender.
- Se realiza una canción breve o rima sobre el lenguaje para captar la atención.

DESARROLLO:

TIEMPO:30

Descubriendo palabras

- Se saca una tarjeta del baúl y se muestra la imagen.
- Se pregunta: "¿Qué ven en la imagen?" y los niños responden.
- Se enseña la palabra escrita y se lee en voz alta.
- Se repite con varias tarjetas, enfatizando el sonido inicial y final de cada palabra.

Clasificación de palabras

- Se agrupan palabras según características comunes (ejemplo: frutas, animales, objetos).
- Los niños participan colocando las palabras en diferentes categorías

Clasificación de palabras

- Los niños eligen palabras del baúl y, con ayuda de la docente, forman frases sencillas.
- Se incentiva a los niños a representar sus frases con dibujos.

CIERRE

TIEMPO:10

- Se realiza una **reflexión grupal** sobre la actividad: "¿Qué aprendimos hoy?"
- Se entrega una hoja con imágenes para que los niños **escriban o tracen** las palabras en casa.
- Se felicita a los niños por su participación y se les invita a seguir explorando nuevas palabras.

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

LISTA DE COTEJO

ÁREA: Matemática				
COMPETENCIA: Resuelve problemas matemáticos				
PROPÓSITO: “Que los niños conozcan a la familia del 90				
ESTUDIANTES	LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO
1.- Almeyda Atuncar, Mia Valentina				
2.Azcona Atuncar, Briana Sarumi				
3. Carbajal Munayco, Santiago José Carlos				
4.Castilla Napa, Mia Alessia				
5.Martinez Magallanes, Ghya Rafaela				
6.Napa Algedones, Diego Franchesco				
7.Perez Quijandria, Camila Margarita				
8.Rojas Escate, Santiago Ian				
9.Rojas Rondiel, Ozan Nadeff				
10.Saravia Canchari, Aline del Rosario				
11.Saravia Sandoval, Angelica Yohana				
12.Siguas Saravia, Kaori Ahilyn				
13.Soto Atuncar, Benjamin Mateo				
14.Vicente Loyola, Antoine Gerard				
15.Yucra Pachas, Sebastian Alexander				
16.Silva Castilla, Amira				
17. Valenzuela Alejo, Lucia				
18.Vera Melgarejo, Kaori Geovanna				
19.Carbajal Loza, Allice Fernanda				
20.Munayo Lizano, Flavia Kaely				
21.Valenzuela Apolaya, David Josdan				

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”



TALLER DE APRENDIZAJE

• **DATOS INFORMATIVOS:**

I.E.	"San Vicente Ferrer"		
DOCENTE:	Valia Marcelo Almeyda		
TEMA:	Adivina y Escribe		
PROPÓSITO	Desarrollar la conciencia fonológica y el reconocimiento de letras y palabras a través de un juego de adivinanzas, fomentando el interés por la lectoescritura en los niños.		
GRADO Y SECCIÓN:	5 años	FECHA:	
ÁREA:	COMUNICACIÓN		

• **PROPÓSITOS Y EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE**

Competencias	Capacidades	Desempeños	Instrumento 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. 	Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral, espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutores habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información.	Lista de cotejo

MATERIALES:

- Imágenes de objetos
- tarjetas con palabras incompletas
- pizarra, plumones, hojas y colores.

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

MOMENTOS DE LA SESIÓN

INICIO

TIEMPO:15'

- La docente presenta imágenes misteriosas y motiva a los niños a adivinar qué representan.
- Explica que jugarán a descubrir palabras ocultas a partir de pistas.
- Se realiza una dinámica rápida donde los niños mencionan palabras que empiecen con una letra dada.

DESARROLLO:

TIEMPO:30

Adivina la palabra

- La docente presenta imágenes misteriosas y motiva a los niños a adivinar qué representan.
- Explica que jugarán a descubrir palabras ocultas a partir de pistas.
- Se realiza una dinámica rápida donde los niños mencionan palabras que empiecen con una letra dada.

Descubrimos palabras escondidas

- La docente presenta imágenes misteriosas y motiva a los niños a adivinar qué representan.
- Explica que jugarán a descubrir palabras ocultas a partir de pistas.
- Se realiza una dinámica rápida donde los niños mencionan palabras que empiecen con una letra dada.

Escribimos nuestras propias adivinanzas

- Los niños crean una adivinanza corta con ayuda de la docente.
- Se ilustran sus adivinanzas con dibujos y se comparten con el grupo.

CIERRE

TIEMPO:10

- Se realiza una reflexión grupal sobre la actividad: "¿Qué aprendimos hoy?"
- Se entrega una hoja con imágenes para que los niños completen las palabras en casa.
- Se felicita a los niños por su participación y creatividad en el juego

“Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho”

LISTA DE COTEJO

ÁREA: Matemática				
COMPETENCIA: Resuelve problemas matemáticos				
PROPÓSITO: “Que los niños conozcan a la familia del 90				
ESTUDIANTES	LOGRADO	PROCESO	INICIO	NO OBSERVADO
1.- Almeyda Atuncar, Mia Valentina				
2.Azcona Atuncar, Briana Sarumi				
3. Carbajal Munayco, Santiago José Carlos				
4.Castilla Napa, Mia Alessia				
5.Martinez Magallanes, Ghya Rafaela				
6.Napa Algedones, Diego Franschesco				
7.Perez Quijandria, Camila Margarita				
8.Rojas Escate, Santiago Ian				
9.Rojas Rondiel, Ozan Nadeff				
10.Saravia Canchari, Aline del Rosario				
11.Saravia Sandoval, Angelica Yohana				
12.Siguas Saravia, Kaori Ahilyn				
13.Soto Atuncar, Benjamin Mateo				
14.Vicente Loyola, Antoine Gerard				
15.Yucra Pachas, Sebastian Alexander				
16.Silva Castilla, Amira				
17. Valenzuela Alejo, Lucia				
18.Vera Melgarejo, Kaori Geovanna				
19.Carbajal Loza, Allice Fernanda				
20.Munayo Lizano, Flavia Kaely				
21.Valenzuela Apolaya, David Josdan				

ANEXO 10: FOTOGRAFÍA

