



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN

JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y
LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE LA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 2129 DEL
DISTRITO DE PICHANAQUI-2018

TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN INICIAL

AUTORA

Br. LLAMACURI RUIZ, YANINA

ASESOR

Dr. SALOME CONDORI, EUGENIO

SATIPO-PERU

2018

2. Hoja de firma del jurado

Dr. CASTILLO MENDOZA, HELSIDES LEANDRO
PRESIDENTE

Mgtr. SEAS MENÉNDEZ, AMELIA FLORA
SECRETARIA

Mgtr. INGA CARRANZA, SENÓN ANTENOR
MIEMBRO

3. Hoja de agradecimiento

Agradezco a mis padres, a mi esposo, a mi profesora de práctica de la Universidad, a mis maestros, a mi tutor de investigación por darme las facilidades y apoyo moral y conducirme por buen camino para lograr mis objetivos.

La autora

Dedicatoria

Dedicado a mi familia, a mis pequeñitos estudiantes que tanto los quiero por darme todo el apoyo moral para lograr el deseo más anhelado por mi persona que es el título profesional.

La autora

4. Resumen

La investigación fue de tipo aplicada. Nivel y diseño correlacional, el método empleado para el trabajo de investigación fue: el método general científico, y sus procesos. La población estuvo conformada por 13 estudiantes entre damas y varones de 3 años, 4 años y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018. Y una muestra de 11 estudiantes de 4-5 años de edad. En relación al objetivo general que es: Determinar la relación que existe juego y la lectoescritura en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018. Al final de la investigación se demostró que. Al ser comparado El valor crítico “r” a un $\alpha = 0,05$ y si $n = 11$ entonces valor crítico $r = 0,618$ Calculo del estadístico Se rechazó la H_0 y se acepta la H_a , donde ha concluido que existió relación directa positiva fuerte entre la variable juego y lectoescritura, ha concluido que la variable juego y lectoescritura. Con una base de datos en el programa excel y el procesamiento de los resultados en el programa SPSS versión 23.

Palabras claves: el juego como estrategia y lectoescritura en niños de 4-5 años de edad.

Abstract

The research was of the applied type. Level and correlational design, the method used for the research work was: the general scientific method, and its processes. The population consisted of 13 students between ladies and men of 3 years, 4 years and 5 years in the Initial Educational Institution No. 2129 of the district of Pichanaqui-2018. And a sample of 11 students of 4-5 years of age. In relation to the general objective that is: Determine the relationship that exists game and literacy in students of the Initial Educational Institution No. 2129 of the district of Pichanaqui-2018. At the end of the investigation it was shown that. When the critical value "r" is compared to $\alpha = 0.05$ and if $n = 11$ then critical value $r = 0.618$ Calculation of the statistic The H_0 was rejected and H_a is accepted, where it has concluded that there was a strong positive direct relationship between The variable game and literacy, has concluded that the variable game and literacy. With a database in the excel program and the processing of the results in the program SPSS version 23.

Key words: the game as strategy and literacy in children 4-5 years of age.

5. Contenido

1. Título	i
2. Hoja de firma del jurado	ii
3. Hoja de agradecimiento	iii
4. Resumen	v
5. Contenido	vii
6. Índice de gráficos y tablas	ix
I. Introducción	11
II. Revisión de la literatura.....	14
2.1. Antecedentes	14
2.1.1. Antecedentes internacionales	14
2.2. Bases teóricas de la investigación.....	24
2.2.1. Bases teóricas de juego.....	24
2.2.2. Bases teóricas de lectoescritura.....	28
2.2.3. Bases teóricas de aprendizaje.....	29
III. Hipótesis	34
IV. Metodología	35
4.1. Diseño de la investigación.....	35
4.2. Población y muestra.....	36
a. Población.....	36
4.3. Definición y operacionalización de variables juego como estrategia didáctica y lectoescritura en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018.....	39
4.4. Técnicas e instrumentos.....	41
a. Técnicas.....	41
b. Instrumentos.....	41
4.5. Plan de análisis	42
4.6. Matriz de consistencia de variables juego como estrategia didáctica y lectoescritura en estudiantes de la institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pechanaqui-2018	43
4.7. Principios éticos.....	45
V. Resultados	46
5.1. Resultado.....	46

5.2. Análisis de resultado	68
VI. Conclusiones y recomendaciones	73
6.1. Conclusiones	73
6.2. Recomendaciones	74
VII. Referencias bibliográficas	76
ANEXOS	80

6. Índice de gráficos y tablas

Índice de gráficos

GRAFICO N° 01: Dimensión juego lenguaje en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018-----	48
GRAFICO N° 02: Dimensión juego dramático en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018-----	50
GRAFICO N° 03: Dimensión juego competitivo de lenguaje en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018-----	52
GRAFICO N° 04: Resultados porcentuales variables juego en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018-----	51
GRAFICO N° 05: Dimensión nivel pre silábico en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018-----	54
GRAFICO N° 06: Dimensión nivel silábico en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018-----	56
GRAFICO N° 07: Dimensión nivel alfabético en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018-----	58
GRAFICO N° 08: Resultados porcentuales variable lectoescritura en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018 -----	59

Índice de tablas

TABLA N° 01: Población Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018-----	36
TABLA N° 02: Muestra Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018-----	37
TABLA N° 03: Dimensión juego lenguaje en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018-----	47
TABLA N° 04: Dimensión juego dramático en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018-----	48
TABLA N° 05: Dimensión juego competitivo de lenguaje en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018-----	50
TABLA N° 06: Resultados porcentuales variables juego en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018-----	51
TABLA N° 07: Dimensión nivel pre silábico en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018-----	54
TABLA N°08: Dimensión nivel silábico en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018-----	55
TABLA N°09: Dimensión nivel alfabético en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018-----	57
TABLA N°10: Resultados porcentuales variable lectoescritura en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018 -----	58

I. Introducción

La enseñanza a través del juego como estrategia didáctica para el aprendizaje de la lectoescritura en los niños de Educación Inicial es una necesidad del desarrollo potencial, para que el estudiante logra su competencia ya que la competencia, es el saber actuar en el momento adecuado y preciso, resolver problemas teniendo un campo disciplinar como; el enfoque socio cognitivo, una línea de investigación emanado por la universidad donde claramente es intervención educativa con estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo orientadas al desarrollo de los aprendizajes de nuestros escolares de la educación básica regular de nuestro Perú donde debe generar un impacto en la sociedad básicamente en los estudiantes.

El juego ha sido considerado como una herramienta muy poderosa para el aprendizaje de los seres humanos según Ríos, M. P. cita a (Platón y Aristóteles) donde ya ellos daban importancia a que los estudiantes tenían que aprender jugando y animaban a los padres de familia que faciliten los juguetes a sus hijos porque solo con este tipo de enseñanza podrían aprender los estudiantes-

El presente trabajo de investigación titulado juego como estrategia didáctica y lectoescritura en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaquí-2018 teniendo como objetivo general Determinar la relación que existe entre juego y lectoescritura en estudiantes de la Institución Educativa N° 2129 del distrito de Pichanaquí-

2018 Teniendo como justificación porque hay necesidad de buscar una estrategia adecuada para solucionar el problema de aprendizaje de la lectoescritura, se justifica también por las siguientes razones: para encontrar un conocimiento suficiente con el uso del juego como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura en los niños de 4 y 5 años, porque no hay una suficiente información acerca de usar muchas estrategias de enseñanza con respecto al aprendizaje en las áreas en niños de inicial será un logro por su relevancia hacia la sociedad, la investigación aportará conocimientos a los futuros investigadores y está desarrollado para apoyar a cualquier teoría que se puede trabajar, tal es así que se puede conocer el comportamiento de una de las dos variables en este caso el juego que desarrollará la lectoescritura, ofrece también la posibilidad de una exploración fructífera de los conocimientos en el salón de los niños de 4-5 años, con los resultados se conocerá la relación del juego y la lectoescritura, de la misma forma los resultados darán un rumbo para usar nuevas estrategias de aprendizaje.

En cuanto a la metodología para desarrollar el trabajo científico se utilizará el método general científico incluido sus procedimientos como son la observación, planteamiento del problema, hipótesis, conclusiones, a partir de estas realizan deducción y extraen las consecuencias lógicas; infieren las consecuencias que habrían, si una relación hipotética es cierta, si dichas consecuencias son compatibles con el cuerpo organizado de conocimientos aceptables y la etapa que sigue consiste en comprobarlas a través de la recopilación de los datos a través de los instrumentos diseñados

para el caso . Con el resultado se dará la razón si las hipótesis son aceptadas o rechazadas. Entre los métodos específicos se utilizará el método descriptivo, que consiste en el análisis e interpretación de los datos que han sido reunidos con un propósito definido, el de comprensión y solución de problemas importantes; de la misma forma, Investigación que se realizará en una población de 13 estudiantes entre las edades de niños de 3 años, 4 años, 5 años y una muestra de 11 estudiantes en niños de 4-5 años de edad del nivel inicial.

II. Revisión de la literatura

2.1. Antecedentes

2.1.1. Antecedentes internacionales

La revisión de los trabajos previos nos condujo a los siguientes resultados.

Sepúlveda, L. A. (2011), en su tesis titulada: *El aprendizaje inicial de la escritura de texto como (re) escritura* Universitet de Barcelona España. Para optar el grado de Doctor. Utilizando una muestra de grupos conformados de realizar el seguimiento como son: 4 niños de 6 años, 4 niños de 7 años, 4 niños de 8 años, con una metodología de formación de grupos por edades aplicando la observación como instrumento de recojo de información, llegando a las conclusiones: de los resultados expuestos donde puso de manifiesto que aproximadamente entre el 40% y el 25% de lo que los niños escriben es cuando reinscriban no proviene en un sentido literal de las palabras del texto fuente. Se trata de FNC con el texto fuente también se señala que de esta proporción aproximadamente el 10% corresponde a formas únicas de producción de textos.

Castro del V. (2013) en la tesis titulado "*La enseñanza actual de la lectoescritura en Educación Parvularia, en contraste con sus bases Curriculares*", Universidad Granada España cuyo objetivo general fue comprender las percepciones de las educadoras de

párvulos de los segundos niveles de transición, de escuelas de la comuna de Renca, respecto de la relación entre la enseñanza inicial de la lectoescritura y las Bases Curriculares de la Educación Parvularia, en el marco de la ley SEP. Para esta investigación utilizó el estudio de caso, ya que su objetivo básico fue comprender el significado de una experiencia. La muestra se inicia con la selección de tres escuelas de la comuna de Renca que estén suscritas a la ley y que tengan segundos niveles de transición. Una vez escogidos las escuelas, los sujetos claves de la muestra la constituirán las educadoras de los segundos niveles de transición de dichas escuelas. La técnica fue la entrevista grupal a la que asistieron las cuatro educadoras de los tres establecimientos seleccionados. Fue imprescindible la capacitación en teoría. Sin teoría no hay práctica y las didácticas educativas deben saber articular ambas para generar aprendizajes en los niños. Es así como la teoría presentada por para la adquisición de la lectoescritura debe ser difundido en las escuelas, pues los docentes al tener conocimiento de ella, podrán comprender el sentido profundo que implica que un niño logre adquirir el sistema escritor y las etapas por las cuales todos pasan. Por ende sus prácticas educativas irán en pos de lograr ese objetivo, entendiendo que para su logro es necesario generar experiencias constructivistas, que darán paso al desarrollo de las habilidades comunicacionales en el niño desde la enseñanza parvularia. El presente tuvo varias conclusiones: al respecto de la lectoescritura, las educadoras entrevistadas le otorgan principalmente

a este aprendizaje un sentido práctico, ya que permite al niño y a los profesores de primero básico, avanzar en los contenidos de las asignaturas posteriores. Desde la perspectiva de ellas, el adelantamiento de la enseñanza de la lectoescritura en los segundos niveles de transición, se justifica, pues el propósito de adelantar al niño en el proceso escolar es valorable si se tiene por fin conseguir mayores logros académicos, lo que a su vez conseguirá mejores resultados en la prueba.

Campos, M. & Chacc, I. (2006), En la tesis titulada “*El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*” Para optar el título de educadora de párvulos y escolares iniciales Universidad de Chile. Teniendo como objetivo general: Proponer elementos del juego que, desde un enfoque internacional de la comunicación, nos permiten implementarlo como estrategia pedagógica en un experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la escuela E-10 Cadete Arturo Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago. Con una población y muestra de 39 educandos pertenecientes a un mismo curso 2do “A” de ambos sexos específicamente 23 niños y 16 niñas que por motivos de diseño de etapa se dividen en dos grupos siendo grupo control 19 educandos y grupo experimental 20 educandos. Trabajando con los instrumentos para el recojo de datos lista de cotejo, fichas de observación, test diseñados específicamente para el caso de estudio de la investigación

prueba elaborada consistentes en 12 ítems. Llegando a las conclusiones: se desea implementar el juego en contextos educativos es necesario considerar las motivaciones, los intereses y las características evolutivas de las y los educandos. Sumado a esto, es necesario tener en cuenta el contenido que se quiera priorizar y los objetivos de aprendizaje que se deseen lograr. Asimismo, comunicar, claramente, a las y los educandos las intenciones educativas del juego y qué se espera de ellas y ellos. Además, se debe tener presente los recursos con los que se cuenta, su disposición y cuán atractivos resultan para niños y niñas. Igualmente, importante será considerar el grado de estructuración del juego, el tiempo y el espacio en que se realice.

En cuanto al papel que debe jugar el educador en esta apuesta educativa, éste debe ser capaz de mediar, dirigir y facilitar la conducción del juego y de los aprendizajes, en ambientes confiables, gratos, afectivos y seguros. Es necesario introducir en nuestras aulas propuestas pedagógicas basadas en el juego como modo de innovar las estrategias y prácticas de enseñanzas actuales. Los adultos mediadores debemos darnos tiempo de crear, de ver, de contactarnos con la realidad de las y los educandos, pues de este modo enriqueceremos y disfrutaremos -tanto niños y niñas como adultos- el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Martinez, G. (2007) en su trabajo de investigación titulado “*Juegos cooperativos y su relación con el desarrollo de las habilidades sociales en la Educación Inicial*” Universidad Abierta Interamericana para optar el título de licenciado en educación Inicial, teniendo como objetivo principal: Indagar el modo mediante el cual los docentes de los jardines de infantes de partido de tres de febrero generan propuestas de juegos cooperativos para desarrollar habilidades sociales. Y objetivos específicos

Describir qué entienden los docentes de educación inicial del partido de tres de febrero por juego cooperativo, en una población y muestra de 70 estudiantes. Utilizando el diseño cualitativo puro de alcance descriptivo y los instrumentos para el recojo de datos instrumentos confeccionados exclusivamente para el caso entrevistas semiestructuradas. Llegando a las conclusiones Tomar conciencia de que los niños adquieren conocimientos a través del juego, por lo cual a compartir y reflexionar acerca de lo realizado, entre otras cosas, también se puede aprender jugando. La importancia de realizar capacitaciones docentes en servicio en forma obligatoria para que tengan la posibilidad de conocer acerca de los juegos cooperativos y repensar el modo de trabajo con relación a la promoción de habilidades sociales.

Leyva, A. (2011), en su tesis titulada “*Juego libre como estrategia didáctica en la educación infantil*” para obtener el grado de

licenciado en pedagogía infantil Pontificia Universidad Javeriana Bogotá Colombia. Trabajando en una población de cada país como por ejemplo Alemania, España, India Perú en niños con una muestra de niños de 2,3, 4, y 5 años para el trabajo de investigación utilizando los instrumentos para el recojo de datos la ficha de observación donde se aplicó en cada país respondiendo al trabajo muy bien los colaboradores de cada país. Llegando a la conclusión: que el juego provee al niño de un contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego

Tamayo, C. (2009), en su tesis titulada *“aplicación de la modalidad de taller basado en el enfoque colaborativo en el desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas de 4 años de edad del nivel inicial del jardín de niños 324-Bruces-Nuevo Chimbote en el año 2009.”* Para optar el título de licenciado en educación Universidad Los Ángeles de Chimbote Perú con el objetivo general. Determinar la influencia de la aplicación de la modalidad de taller basado en el enfoque colaborativo en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 4 años del nivel inicial del jardín de niños 324-Bruces-

Nuevo Chimbote en el año 2009. Y considerando como objetivos específicos Determinar el nivel de desarrollo del lenguaje oral a través de pretest. Aplicar la modalidad del taller basado en el enfoque colaborativo en los niños de inicial y determinar el nivel de desarrollo del lenguaje oral a través de un post test. Utilizando los instrumentos de recojo de datos pre prueba y post prueba con un solo grupo de trabajo en una población de 120 niños y niñas de 4 años de edad. Llegando a la conclusión de la aplicación de la modalidad del taller basado en el enfoque colaborativo, el nivel de desarrollo del lenguaje oral aumento lo cual se comprueba obteniendo un nivel de significancia $p < 0,05$, con lo que podemos confirmar estadísticamente que existe una diferencia significativa entre la puntuación obtenida en el pre con el post test.

Miranda, M. (2011) en su tesis titulada *“La Escuela del lenguaje desde la mirada de sus actores principales”* Universidad de Chile Santiago de Chile para optar el grado de magister en Educación con mención en curriculum y Comunidad Educativa. Teniendo como objetivo general: Conocer el significado otorgado a los resultados del proceso Educativo en la Escuela de lenguaje y las expectativas sobre el desempeño escolar de los niños y niñas con trastorno específico del lenguaje al integrarse al aula regular, por parte de los apoderados, la docente y la directora en el segundo nivel de transición, en una escuela de lenguaje de la ciudad de Curicó en la VII Región. Trabajó con una

muestra estructurada por un grupo heterogéneo de nueve apoderados de los niños y niñas con trastorno específico del lenguaje donde son 1 hombre y 8 mujeres de los cuales 1 es profesional y las demás dueñas de casa los apoderados tienen de uno a dos hijos en la escuela de lenguaje en diferentes niveles o han tenido anteriormente en la misma escuela, los nueve niños y niñas corresponden al caso, se incorporó a la investigación a la docente del segundo nivel de transición como también la directora de dicha la institución se realiza la investigación en la Institución Educación Diferencial con mención en trastornos de lenguaje de la ciudad de Curicó en la VII Región de Chile. El autor utilizó como técnicas de investigación el grupo focal y como instrumento la entrevista abierta respectiva, trabajo con el grupo con el propósito de conocer el punto de vista particular de cada apoderado en su relación con el objeto de estudio. El autor llegó a las siguientes conclusiones: en relación al trastorno específico del lenguaje, puede afectar a todos o uno de los componentes del lenguaje, manifestándose en problemas de expresión, como de comprensión, y si no es tratado puede degenerar en problemas de aprendizaje tanto del lenguaje escrito como en la memoria de trabajo y las habilidades metalingüísticas entre otras, podría interferir en un proceso de socialización tanto primaria como secundaria del niño o niña.

En relación al desempeño de los estudiantes con trastorno específico del lenguaje en el II nivel de transición de la escuela de lenguaje los apoderados rescatan la alta motivación que manifiestan

los niños y niñas en el trabajo del aula como del hogar. Los actores principales de esta investigación manifiestan que fue satisfactorio el resultado del proceso que la mayoría de los niños avanzaron mucho en la superación de su trastorno específico del lenguaje.

Cadena, S. M. (2012), En la tesis titulada “*Estrategias didácticas y desarrollo. Del lenguaje de los niños y niñas de educación inicial de la parroquia Camilo Ponce de la provincia de los ríos año 2012*” Para optar el grado de Magister en educación Universidad de Guayaquil Ecuador. Teniendo como objetivo general: Analizar estrategias didácticas para el buen desarrollo del lenguaje de niñas y niños de los centros de educación Inicial de la Parroquia Camilo Ponce de la provincia de los Ríos año 2012, Diseñar una guía metodológica para contribuir al desarrollo del lenguaje en los niños y niñas. Trabajando en una población de 23 docentes y 55 padres de familia y 342 niñas y niños representados por sus propios padres. Utilizando los instrumentos de recojo de datos los instrumentos ficha bibliográfica, guía de observación y cuestionario de encuestas. Llegando a la conclusión de que las estrategias utilizadas han sido analizados e influyentes en 68% en el aprendizaje del lenguaje de los niños y niñas.

Antecedentes nacionales

Minerva, C. (2007) en su trabajo de investigación titulado “*El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*” Universidad de los Andes Trujillo Perú para optar el título de licenciado teniendo como objetivo principal: Proponer estrategias donde el juego es el elemento principal, en una muestra de 20 estudiantes entre varones y damas utilizando los instrumentos para el recojo de datos la técnica de encuesta y como instrumento el cuestionario llegando a la conclusión de que el juego y el lenguaje están estrechamente vinculados, al incluirse el juego las actividades diarias se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo el interés por el respeto por los demás, atender y cumplir reglas ser valorado en el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor es decir expresar su pensamiento sin obstáculos.

Tamayo, C. (2009), en su tesis titulada “*aplicación de la modalidad de taller basado en el enfoque colaborativo en el desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas de 4 años de edad del nivel inicial del jardín de niños 324-Bruces-Nuevo Chimbote en el año 2009.*” Para optar el título de licenciado en educación Universidad Los Ángeles de Chimbote Perú con el objetivo general. Determinar la influencia de la aplicación de la modalidad de taller

basado en el enfoque colaborativo en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de 4 años del nivel inicial del jardín de niños 324-Bruces-Nuevo Chimbote en el año 2009. Y considerando como objetivos específicos Determinar el nivel de desarrollo del lenguaje oral a través de pretest. Aplicar la modalidad del taller basado en el enfoque colaborativo en los niños de inicial y determinar el nivel de desarrollo del lenguaje oral a través de un post test. Utilizando los instrumentos de recojo de datos pre prueba y post prueba con un solo grupo de trabajo en una población de 120 niños y niñas de 4 años de edad. Llegando a la conclusión de la aplicación de la modalidad del taller basado en el enfoque colaborativo, el nivel de desarrollo del lenguaje oral aumento lo cual se comprueba obteniendo un nivel de significancia $p < 0,05$, con lo que podemos confirmar estadísticamente que existe una diferencia significativa entre la puntuación obtenida en el pre con el post test.

2.2.Bases teóricas de la investigación

2.2.1. Bases teóricas de juego

Ríos (s.f.)

Es una actividad muy primordial en las etapas iniciales de todo ser humano logrando aprender con la relación de la familia, son muy considerados como la que adquiere la humanidad a través de la

experiencia, que proviene de la palabra en latín “iocum y ludus-ludere” que significa diversión y actividad lúdica placentera, en este sentido cita a (Husisinga 1038) donde afirma que el juego es una acción libre en que manifiesta en con límites de tiempo y espacio determinados con reglas que se pone en forma obligatoria. Asimismo, cita a (Gutton 1982) es un privilegio de la expresión infantil. Citando también (Cagigal 1996) actividad libre en forma espontánea, desinteresada e intrascendente que se realiza con tiempo límite y espacio dentro de la vida de acuerdo a las reglas. (p.3)

Funciones fundamentales del juego

Ríos (s. f.)

Cita a (Bruner, J. 1986) lo define el juego y sus funciones.

El juego es una actividad placentera, fuente de gozo: acciones lúdicas suscitando a la excitación apareciendo signos de alegría y risas, aunque no va acompañado de lo indicado se evalúa en forma positiva por quien lo desarrolla, donde fomenta la capacidad de goce del niño destacando en lo divertido del juego.

El juego como como actividad espontanea, voluntaria y de libre elección: Es una rareza que un juego puede ser a manera aleatoria o casual El menor tiene que sentirse libre para lograr, porque para el juego es muy espontaneo y lo utiliza para distracción elevando su capacidad imaginativa.

El juego es una finalidad sin fin: El juego no tiene metas las motivaciones son exclusivas sus motivaciones son internas el pequeño se introduce al juego sin ninguna preocupación por el resultado de la acción no tiene fracaso porque no se organiza para obtener un resultado concreto.

El juego guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego: En las últimas décadas se ha manifestado que el juego en los seres humanos orienta a desarrollar o solucionar los problemas como la creatividad, solución de problemas, desarrollo de la comunicación, al niño con que aprende a hablar, vocalizar palabras, caminar entre otros están los juegos de los padres que facilitarán el proceso de identificación psicosocial.

El deseo de ser mayor como motor del juego: El menor tiene el deseo de ser adulto y tener sus capacidades, funciones y privilegios del mayor, porque dentro del juego podría ser el mayor y ejercer su poder.

El juego es una actividad seria, prueba y afirmación de la personalidad del niño: El juego le incrementa su personalidad incrementando su autonomía.

El juego en el niño implica progresión: El menor de edad avanza en el dominio desarrolla la progresión de su personalidad.

El juego como actividad creadora: El juego por medio de la exploración y creación inventa muchas cosas de juego desarrollando su modo de pensar.

El juego como un lenguaje de símbolos: es la forma natural de aprender la expresión oral expresando sus sentimientos, preocupaciones, sentimientos y pensamientos. (p,5-6)

Perú Ministerio de Educación (2009) afirma

El juego activa los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera espontánea. El juego aparece desde muy temprana edad y es una conducta natural. Nadie tiene que enseñarle a jugar a un niño, pero sí ofrecerle un ambiente propicio para que esta diligencia progrese y se fortalezca. Al jugar, el niño está encendiendo el motor de su desarrollo y aprendizaje. (p.11)

Gabas (1990) afirma:

El juego es un conocimiento en general, el estado de un libre juego da las facultades de conocerlo en una representación mediante la cual se nos da un objeto, tiene que poderse comunicar universalmente el libre juego de facultades es fruto de aquella disposición subjetiva que se requiere para el conocimiento. La disposición de las facultades agrada como subjetiva, y precisamente como subjetiva es la condición del conocimiento objetivo. Lo cognoscitivo sólo es posible dentro de la esfera del libre juego estético. ¿Es el conocimiento solamente una parcela de lo bello? ¿Qué distinción hay entre el juego y el conocimiento? ¿Quién juega el juego? ¿Qué es el sujeto más allá del jugar? (p.46)

Leyva (2011)

Cita a (Rousseau 1762) dice que “El juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autor regulador de su conducta y ejercicio de su libertad” (p.30).

Juegos no reglados

Ríos (s.f.)

Juegos funcionales: son los primeros de aparecer en el ser humano que se trata de movimientos espontáneos realizando en forma instintiva sirviendo para desarrollar la especie humana.

Juegos hedonísticos: el objetivo primordial es la búsqueda del placer de tipo sensorial por medio de las actividades que estimulen los sentidos corporales.

Juegos con lo nuevo: Son los que aparecen en los primeros años de vida se tratan de la manipulación y exploración. (p.12)

2.2.2. Bases teóricas de lectoescritura

Ucha (2011)

La lectoescritura es la capacidad y habilidad de leer y escribir en forma adecuada, siendo también un proceso donde se tiene que poner mayor énfasis en la educación inicial con diferentes acciones a desarrollar, partiendo de las letras, palabras y frases, la lectura y la

escritura debemos poner en el niño de manera motivadora con estrategias claras y precisas (párr. 3-4)

Bello (2008)

Significa leer y escribir en los niños de nivel inicial es formulación de conceptos para que el párvulo inicie a la lectura y escritura de un modo dinámico, motivado a escribir, se trata de poner ejercicios de escritura o que pudieran identificar las grafías a través de los dibujos, garabatos leer es relacionar el contenido del texto con lo que el lector sabe es decir que el niño esta interactuando con el autor y el texto. (p17)

2.2.3. Bases teóricas de aprendizaje

Rodríguez (2004)

El aprendizaje significativo inicia en la mente humana cuando adquiere los nuevos conocimientos de una manera no arbitraria y necesita la predisposición para lograr aprender y el material se convierte muy potencial significativo es principal la integración constructivista de pensar, hacer y sentir lo principal del progreso humano. Es una interacción entre docente, aprendiz y los materiales educativos. (p.4)

Araujo (2010)

Cita a (Ausubel 1963) El aprendizaje significativo se da cuando el material a trabajar tiene que estar perfectamente organizado, el concepto del profesor tiene que tener una secuencia lógica para despertar y que se hallan disponibles la estructura cognitiva del estudiante.

El estudiante tiene que tener la mejor disponibilidad de querer aprender motivado por la motivación que da el maestro. (p.199)

Vigotsky (s.f.)

Considera al aprendizaje como el mecanismo fundamental del desarrollo introduciendo el concepto de “zona de desarrollo próximo que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial” para que determine este concepto tuvo que tener en cuenta el concepto social y la capacidad de imitación, aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan, para explicar mejor la zona de desarrollo próximo es la distancia que una persona puede alcanzar un nivel de desarrollo en la resolución de problemas en forma independiente y cuanto puede alcanzar en el desarrollo de la resolución de problemas con ayuda de un experto. (p.124)

Inteligencias múltiples

Gardner (1999)

Inteligencia Lingüística: aquí los seres humanos aprenden mejor, leyendo, tomando notas, escuchando conferencias entrando a discusiones y debates el ser humano tiene una alta capacidad para explicar, enseñar, hablar y persuadir.

Inteligencia lógico matemática: esta inteligencia más tiene relación con los números destacan en matemáticas, informática, son estudiantes que razonan mejor ejecutan cálculos complejos.

Inteligencia musical: estas personas muestran mejor con en la sensibilidad musical sonidos y ritmos. Utilizan las canciones, ritmos para aprender memorizar información y desarrollan mejor las tareas con música.

Inteligencia espacial: Estas personas tienen una alta memoria visual, se orientan con mucha facilidad manejan mejor los mapas, tienen muy buena coordinación con los ojos.

Inteligencia corporal kinestésica: aprenden mejor haciendo que leyendo recuerdan más a través del cuerpo que la memoria verbal. Aquí están bailarinas, artesanos constructores etc.

Inteligencia interpersonal: son personas que tienen la gran capacidad de motivar, trabajar en equipo suelen aprender mejor trabajando con otros aquí están los políticos, trabajadores sociales, gerentes.

Inteligencia intrapersonal: estas personas prefieren trabajar solas suelen entender mejor sus propias emociones, motivaciones y metas aprenden mejor concentrándose en el tema de estudio por sí mismo.

Inteligencia naturalista: estas personas tienen una alta sensibilidad por la naturaleza tienen una gran capacidad de cultivar y criar, clasifican mejor reconociendo las especies. (p.241-242)

Justificación

Hecho la idea encontrado el problema se plantea el trabajo de investigación se justifica porque hay necesidad de buscar una estrategia adecuada para solucionar el problema de aprendizaje de la lectoescritura se justifica también por las siguientes razones: para encontrar un conocimiento suficiente con el uso del juego como estrategia didáctica para mejorar el aprendizaje de la lectoescritura en los niños de 4 y 5 años, porque no hay una suficiente información acerca de usar muchas estrategias de enseñanza con respecto al aprendizaje en las áreas en niños de inicial, es la razón que el presente trabajo de investigación se lleva a cabo porque es conveniente probar y tener un sustento científica y que tenga utilidad acerca del uso del juego para el logro en el aprendizaje de los educandos en los niños de 4 y 5 años inicial, logro que trasciende por su relevancia hacia la sociedad, siendo así el estudio aportará conocimientos a los futuros investigadores y está desarrollado para apoyar a cualquier teoría que se puede trabajar, tal es así que se puede conocer el comportamiento de una de las dos variables

en este caso que tiene una relación significativa en el aprendizaje de la lectoescritura, ofrece también la posibilidad de una exploración fructífera del área de lectoescritura de los niños de 4 y 5 años, con los resultados se conocerá qué relación tiene el juego en el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de la educación inicial.

Por este motivo se considera que el uso de la estrategia del juego es una fuente y un medio de aprendizaje fundamental en el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes en cuanto a la lectoescritura porque se considera que es un medio poderoso de desarrollo de las capacidades para aprender de manera voluntaria y creativa, además que el Ministerio de Educación Rutas del aprendizaje fascículo 1 con el título “el estudio de la educación inicial” a través de la socialización, se busca desarrollar en el niño capacidades, habilidades, conocimientos y actitudes que lo preparen para los retos de la vida, de la tecnología y del contexto sociocultural del lugar en el que se desempeñe. Para ello, el docente debe favorecer con el uso de mejores estrategias en la enseñanza de la lectoescritura del niño a partir de situaciones reales que le permitan comprender el significado de la lectoescritura y su utilidad además que se mantiene la ética ya que se respeta a todos los autores utilizados para esta investigación a través de citas y referencias bibliográficas.

III. Hipótesis

Hipótesis general

Existe una relación directa entre juego y la lectoescritura en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018.

Hipótesis específico

1.- Existe una relación directa entre juego lenguaje y nivel pre-silábico en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018.

2.- Existe una relación directa entre juego dramático y nivel silábico en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018.

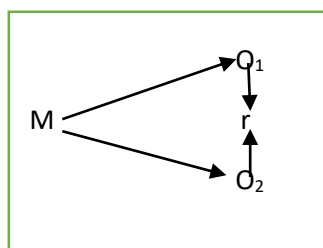
3.- Existe una relación directa entre juego competitivo y nivel alfabético en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018.

IV. Metodología

En la presente investigación se utilizará el tipo de investigación aplicada como manifiesta el autor (Valderrama, S. 2015) que los estudios de tipo aplicado es practica empírica o dinámica que se encuentra muy ligada a la investigación básica y dependerá de los hallazgos y aportes para poder generar beneficios y bienestar entre la comunidad, se sustenta en la investigación teórica la idea principal pretenden responder a preguntas de investigación, la finalidad es conocer el grado de relación o el grado de asociación que existe entre dos o más conceptos categorías o propiamente dichas variables, para medir cada una de ellas luego cuantificarlos y analizar la relación. (p.45)

4.1.Diseño de la investigación

En la presente investigación se utilizará el diseño correlacional al respecto el autor (Valderrama, S. 2015) da a conocer que son estudios correlacionales pretenden responder a preguntas de investigación, la finalidad es conocer el grado de relación o el grado de asociación que existe entre dos o más conceptos categorías o propiamente dichas variables, para medir cada una de ellas luego cuantificarlos y analizar la relación. (p.45)



DONDE

M = Muestra.

O₁ = Variable 1

O₂ = Variable 2.

R = Relación de las variables

4.2.Población y muestra

a. Población

En total del universo es de 13 estudiantes entre damas y varones de 3 años, 4 años y 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018. Al respecto del universo el autor (Oseda et al) afirma que la población o universo es el conjunto de elementos que son unidades de análisis que pertenecen al ámbito espacial donde se desarrolla el trabajo de investigación. (p. 164)

Tabla N° 01: Población Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018

GRADOS INICIAL	SEXO		N° DE ESTUDIANTES
	M	F	
Niños de 3 años	1	1	2
Niños de 4 años	2	3	5
Niños de 5 años	4	2	6
Total de estudiantes			13

Fuente: Nómina Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018

b. Muestra

Se tomó como muestra a los estudiantes de 4-5 años de edad que son en total 11 estudiantes entre damas y varones de la misma Institución Educativa Inicial N°2129 del distrito de Pichanaqui-2018 al respecto el autor (Oseda et al) afirma: Una muestra es adecuada es cuando está compuesta por fragmento representativo de la población cuyas características esenciales son objetivas y reflejo fiel de ella; de tal manera que los resultados obtenidos en la muestra puedan generalizarse a todos los elementos que conforman dicha población. (p.164)

Tabla N° 02: Muestra Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018

GRADOS	SEXO		N° DE ESTUDIANTES
	M	F	
Niños de 4 años	2	3	5
Niños de 5 años	4	2	6
Total de estudiantes			11

Fuente: Nomina Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018

4.3. Definición y operacionalización de variables juego como estrategia didáctica y lectoescritura en estudiantes de la Institución

Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018

VARIABLES	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
JUEGO	Jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Es la etapa en la que más conexiones se dan. Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más. Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor. El Ministerio de Educación en su texto “El juego libre en los sectores” (2009)	<p>Se desarrollará el juego del lenguaje en grupo con sus compañeros con presencia de la maestra utilizando palabras, ejercitando los sonidos por repetidas veces.</p> <p>Se desarrollará el juego dramático en su casa con sus padres y hermanos imitando a los padres, a sus profesores, al vendedor, al enfermero</p> <p>Se desarrollará el juego competitivo con sus compañeros en salón de clases con presencia de su maestra aprendiendo a comprender las consecuencias de acciones, saber ganar y perder.</p>	<p>1. Juego lenguaje: Utilizan el lenguaje para divertirse repiten periódicamente letras y palabras como ejercicio gramatical por lo tanto es el dominio de la gramática y las palabras que van aprendiendo.</p> <p>2. Juego dramático: Consiste en presentar roles o imitar modelos ejemplo, a la profesora, al papá que va a trabajar, simula que es una enfermera o un astronauta.</p> <p>3. Juego competitivo: Este juego permite al niño a desarrollar sus habilidades cognoscitivas como aprender reglas, entender la causalidad, comprender las consecuencias de acciones, saber ganar y perder.</p> <p>Grace, J. (2009)</p>	<p>Realiza el juego en grupo con sus compañeros con presencia de la maestra.</p> <p>Realiza el juego social en su casa con sus padres y hermanos</p> <p>Realiza el juego competitivo con sus compañeros en salón de clases con presencia de su maestra.</p>	
LECTOESCRITURA	El interés y la necesidad de comunicación son los móviles básicos para el aprendizaje de la lectura y escritura, por esto, se incide desde un	<p>Se desarrollará la escritura a través de líneas en su cuaderno o laminas monitoreado por la maestra y el apoyo de sus padres.</p> <p>Se desarrollará los sonidos a través de la pronunciación de palabras o</p>	<p>Nivel pre silábico: Representa la escritura con trazos: líneas rectas, onduladas en forma horizontal.</p> <p>Nivel silábico: Descubre los sonidos que componen una palabra; sonido de las</p>		Intervalar

	<p>inicio en el uso de todo tipo de escritos de interés del niño (CEAD, s.f., p.11)</p>	<p>como oraciones cortas en grupos o solos con el apoyo de sus padres y su maestra.</p> <p>Se desarrollará la grafía y los sonidos escribe y habla frente a sus compañeros con presencia de la maestra</p>	<p>silabas. Usa grafías para representar cada silaba.</p> <p>Nivel alfabético: Se establece la correspondencia entre grafía y sonido La forma de representación en esta etapa empieza a ser real</p>		
--	---	--	---	--	--

4.4. Técnicas e instrumentos

a. Técnicas

En la presente investigación se utilizará la técnica de la observación (Oseda et al) al respecto el autor manifiesta que son procedimientos sistematizados, válidos, confiables, de comportamiento o situaciones observables sirven para recolectar datos pertinentes sobre las variables atributos, que se limita a observar las variables hechos, procesos, objetos, conductas que han concurrido o están ocurriendo independientemente a su voluntad, es decir que no existe manipulación de las variables. (p.169)

b. Instrumentos

En el presente proyecto de investigación se utilizará el instrumento escala de Likert (Oseda et al) al respecto el autor manifiesta que son medios materiales que emplea el investigador para recoger y almacenar información, se debe seleccionar coherentemente a fin de recoger sobre hechos y fenómenos sociales o naturales de la realidad, comportamientos individuales y colectivos de personas e instituciones, respecto a de los cuales se pide que las personas sometidas a observación expresan su opinión y actitud. (p. 170)

4.5. Plan de análisis

En el presente informe final de la investigación dentro del plan de análisis, se creó una base de datos temporal en el programa Excel 2013 y se procedió a la tabulación de los mismos. Para el análisis de datos, se utilizó el programa estadístico SPSS (Statistical package for the social sciences) versión 23 a través del cual se obtuvo los resultados estadísticos con las frecuencias, para realizar luego el análisis de distribución de dichas frecuencias con sus respectivas figuras.

4.6. Matriz de consistencia de variables juego como estrategia didáctica y lectoescritura en estudiantes de la institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES INDICADORES	METODOLOGÍA	TECNICAS E INSTRUMENTOS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Qué relación existe entre juego y la lectoescritura en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS 1.- ¿Qué relación existe entre juego lenguaje y nivel pre-silábico en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018? 2.- ¿Qué relación existe entre juego social y nivel dramático en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la relación que existe juego y la lectoescritura en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS 1.- Determinar la relación que existe entre juego lenguaje y nivel pre-silábico en en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018. 2.- Establecer la relación que existe entre juego dramático y nivel silábico en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL Existe una relación directa entre juego y la lectoescritura en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS 1.- Existe una relación directa entre juego lenguaje y nivel pre-silábico en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018. 2.- Existe una relación directa entre juego dramático y nivel silábico en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018.</p>	<p>Variable 1 Juego libre Realiza el juego en grupo con sus compañeros con presencia de la maestra. Realiza el juego social en su casa con sus padres y hermanos</p> <p>Realiza el juego competitivo con sus compañeros en salón de clases con presencia de su maestra.</p> <p>Variable 2 lectoescritura Realiza la escritura a través de líneas en su cuaderno o laminas monitoreado por la maestra. Realiza los sonidos a través de la pronunciación de palabras o como oraciones cortas en grupos o solos.</p>	<p>Tipo de Investigación: Según su finalidad: Aplicada. Según su carácter: correlacional Según su naturaleza: Cuantitativa Según su alcance temporal: Transversal Según la orientación que asume: Orientada a la aplicación Diseño de la investigación Correlacional descriptivo</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <pre> graph TD M --> O1 M --> O2 O1 <--> O2 </pre> </div> <p>Donde: M = Muestra O₁ = Variable 1 O₂ = Variable 2</p>	<p>Variable 1 O1: Juego Encuesta Instrumentos: Lista de cotejo</p> <p>Variable 2 O2: Lectoescritura Técnica observación Instrumentos Lista de cotejo</p>	<p>POBLACIÓN La población de estudio está constituida por 13 de 3-4-5-años en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018.</p> <p>MUESTRA La muestra la constituyen 11 en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018.</p>

<p>distrito de Pichanaqui-2018?</p> <p>3.- ¿Qué relación existe entre juego competitivo y nivel alfabético en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018?</p>	<p>distrito de Pichanaqui-2018.</p> <p>3.- Fijar la relación que existe entre juego competitivo y nivel alfabético en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018.</p>	<p>3.- Existe una relación directa entre juego competitivo y nivel alfabético en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018.</p>	<p>Realiza la grafía y los sonidos escribe y habla frente a sus compañeros con presencia de la maestra.</p>	<p>R = relación de variables</p>		
--	--	---	---	----------------------------------	--	--

4.7.Principios éticos

El respeto a todas las normas de investigación si están presente en la presente investigación como: Los valores que son los principios que todo ser humano debe tener en su vida profesional o personal, por lo tanto esto es un trabajo muy profesional en este sentido en la presente investigación los principios éticos si corresponde porque se respetó a todos los autores que se extrajo la información, a través de las citas bibliográficas, y las referencias bibliográficas acorde al APA. Asimismo, al respeto a la Universidad a por apoyarnos en todo sentido de la palabra hasta lograr mi objetivo que es el título profesional.

V. Resultados

5.1.Resultado

Presentación.

Resultados del trabajo de campo acerca de Juego como estrategia didáctica bajo el enfoque socio cognitivo para el aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de la I.E.I. N° 2129 Pichanaqui-2018.

1.1.1. Estudio de variable juego

La variable juego libre tuvo como dimensiones: **Juego lenguaje, Juego dramático, Juego competitivo.**

BAREMO

	BAREMO VARIABLES	BAREMO DIMENSIONES
REGULAR	0-5	0-2
BUENO	6-11	3-5
MUY BUENO	12-30	6-10

Tabla N° 03: Dimensión juego de lenguaje en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018

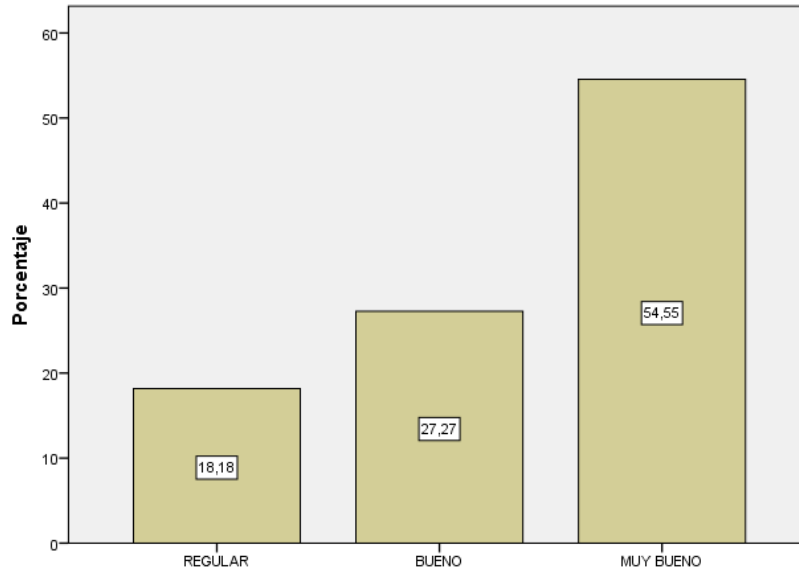
Criterios	Frecuencia	Porcentaje
REGULAR	2	18,2
BUENO	3	27,3
MUY BUENO	6	54,5
Total	11	100,0

Fuente: aplicación de instrumentos

Interpretación

En la tabla se observa en la dimensión de juego de lenguaje que los estudiantes utilizan el lenguaje para divertirse repiten periódicamente letras y palabras como ejercicio gramatical por lo tanto es el dominio de la gramática y las palabras que van aprendiendo así se encuentran en el criterio de logro de su aprendizaje en regular se encuentran 2 estudiantes haciendo el 18,2% en el criterio de logro de su aprendizaje de encuentran 3 estudiantes haciendo el 27,3% y en el criterio de logro de aprendizaje muy bueno se encuentran 6 estudiantes haciendo el 54,5% haciendo el total del 100%

Gráfico N° 01: Dimensión juego de lenguaje en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018



Fuente: aplicación de instrumentos

Interpretación

En el grafico se observa en la dimensión juego lenguaje en el criterio de logro de su aprendizaje de los estudiantes estando en muy bueno el 54,5% en el criterio bueno el 27,2% y en el criterio regular estando el 18,1% haciendo en total el 100%

Tabla N° 04: Dimensión juego dramático en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018

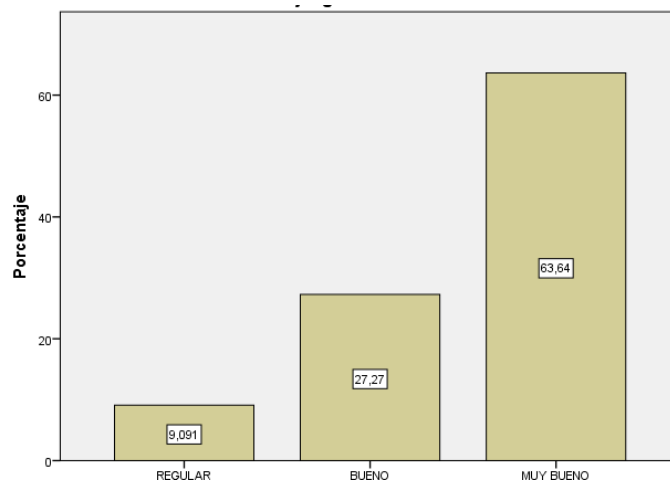
Criterios	Frecuencia	Porcentaje
REGULAR	1	9,1
BUENO	3	27,3
MUY BUENO	7	63,6
Total	11	100,0

Fuente: aplicación de instrumentos

Interpretación

En la tabla se observa en la dimensión de juego dramático que los estudiantes utilizan el juego dramático que consiste en presentar roles o imitar modelos ejemplo, a la profesora, al papá que va a trabajar, simula que es una enfermera o un astronauta, así se encuentran en el criterio de logro de su aprendizaje en regular se encuentran 1 estudiantes haciendo el 9,1% en el criterio de logro de su aprendizaje de encuentran 3 estudiantes haciendo el 27,3% y en el criterio de logro de aprendizaje muy bueno se encuentran 7 estudiantes haciendo el 63,3% haciendo el total del 100%

Gráfico N° 02: Dimensión juego dramático en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018



Fuente: aplicación de instrumentos

Interpretación

En el grafico se observa en la dimensión juego dramático en el criterio de logro de su aprendizaje de los estudiantes estando en muy bueno el 54,5% en el criterio bueno el 27,2% y en el criterio regular estando el 18,1% haciendo en total el 100%

Tabla N° 05: Dimensión juego competitivo en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018

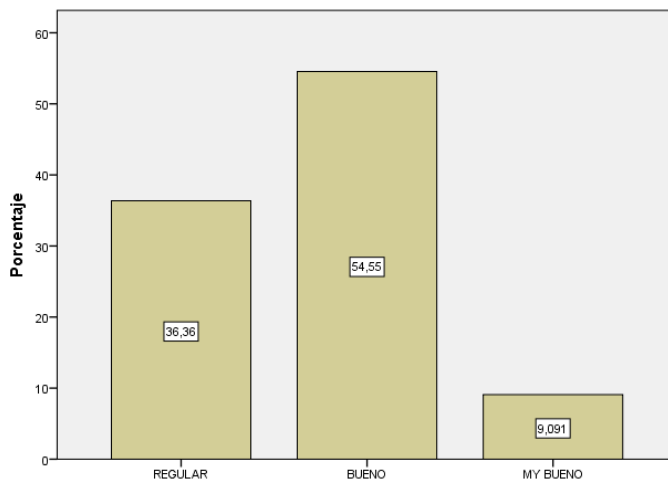
Criterios	Frecuencia	Porcentaje
REGULAR	4	36,4
BUENO	6	54,5
MUY BUENO	1	9,1
Total	11	100,0

Fuente: Aplicación de instrumento

Interpretación

En la tabla se observa en la dimensión de juego competitivo que los estudiantes utilizan el juego competitivo que permite al niño a desarrollar sus habilidades cognitivas como aprender reglas, entender la causalidad, comprender las consecuencias de acciones, saber ganar y perder. Así se encuentran en el criterio de logro de su aprendizaje en regular se encuentran 4 estudiantes haciendo el 36,4% en el criterio de logro de su aprendizaje de encuentran 6 estudiantes haciendo el 54,5% y en el criterio de logro de aprendizaje muy bueno se encuentran 1 estudiantes haciendo el 9,1% haciendo el total del 100%

Gráfico N° 03: Dimensión juego competitivo en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018



Fuente: aplicación de instrumentos

Interpretación

En el gráfico se observa en la dimensión juego competitivo en el criterio de logro de su aprendizaje de los estudiantes estando en muy bueno el 9,1% en el criterio bueno el 54,5% y en el criterio regular estando el 36,4% haciendo en total el 100%

Tabla N° 06: Resultados porcentuales variable juego en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018

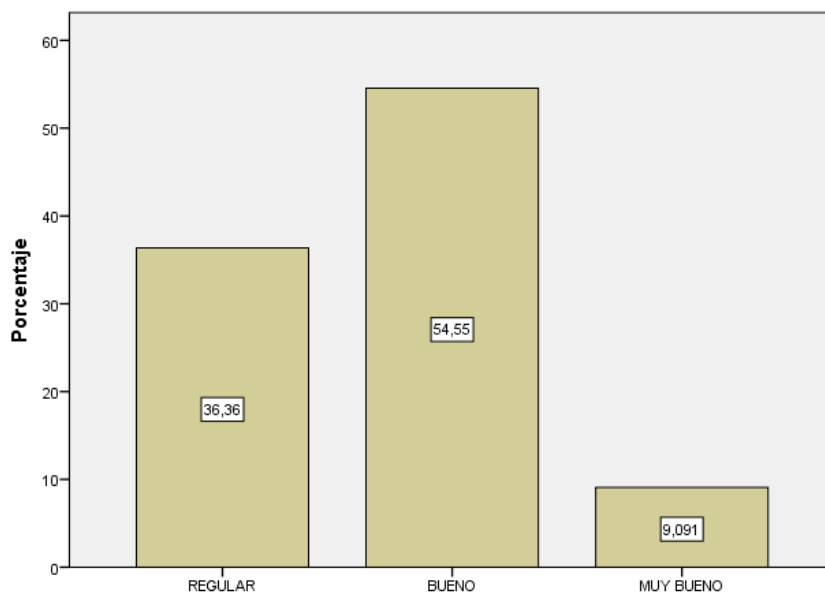
Criterios	Frecuencia	Porcentaje
REGULAR	4	36,4
BUENO	6	54,5
MUY BUENO	1	9,1
Total	11	100,0

Fuente: aplicación de instrumentos

Interpretación

En la tabla se observa en la variable juego lenguaje que los estudiantes utilizan el juego libre que permite al niño, que tenga más conexiones neuronales se desarrolla mejor y aprende más. Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor. Así se encuentran en el criterio de logro de su aprendizaje en regular se encuentran 4 estudiantes haciendo el 36,4% en el criterio de logro de su aprendizaje de encuentran 6 estudiantes haciendo el 54,5% y en el criterio de logro de aprendizaje muy bueno se encuentran 1 estudiantes haciendo el 9,1% haciendo el total del 100%

Gráfico N° 04: Resultado porcentuales variable juego en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018



Fuente: aplicación de instrumentos

Interpretación

En el grafico se observa la variable juego lenguaje en el criterio de logro de su aprendizaje de los estudiantes estando en muy bueno el 9,1% en el criterio bueno el 54,5% y en el criterio regular estando el 36,4% haciendo en total el 100%

Resultados porcentuales variable lectoescritura en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018

Los resultados son según variable y dimensiones: nivel pre silábico, silábico y nivel alfabético

Tabla N° 07: Dimensión pre silábica en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018

Criterios	Frecuencia	Porcentaje
REGULAR	3	27,3
BUENO	6	54,5
MUY BUENO	2	18,2
Total	11	100,0

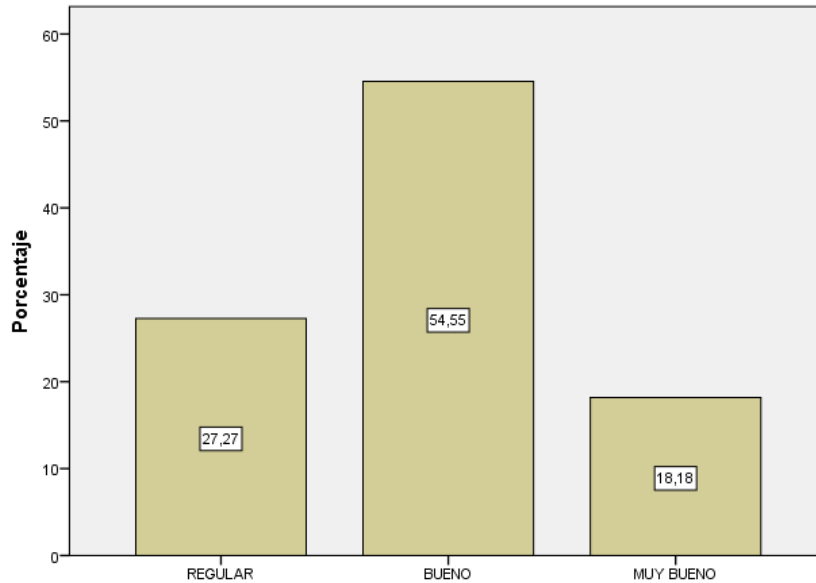
Fuente: aplicación de instrumentos

Interpretación

En la tabla se observa en la dimensión nivel pre silábico de la lectoescritura en lo que los estudiantes utilizan la escritura con trazos: líneas rectas, onduladas en forma horizontal. Así se encuentran en el criterio de logro de su aprendizaje en regular se encuentran 3 estudiantes haciendo el 27,3% en el criterio de logro de su aprendizaje de encuentran 6 estudiantes haciendo el 54,5% y en el criterio de logro de aprendizaje

muy bueno se encuentran 2 estudiantes haciendo el 18,2% haciendo el total del 100%

Gráfico N° 05: Nivel pre silábico en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018



Fuente: Tabla N° 7

Interpretación

En el grafico se observa en la dimensión nivel pre silábico para el aprendizaje de la lectoescritura en el criterio de logro de su aprendizaje de los estudiantes estando en muy bueno el 18,2% en el criterio bueno el 54,5% y en el criterio regular estando el 27,3% haciendo en total el 100%

Tabla N° 08: Dimensión nivel silábico en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018

Criterios	Frecuencia	Porcentaje
REGULAR	1	9,1
BUENO	2	18,2
MUY BUENO	8	72,7
Total	11	100,0

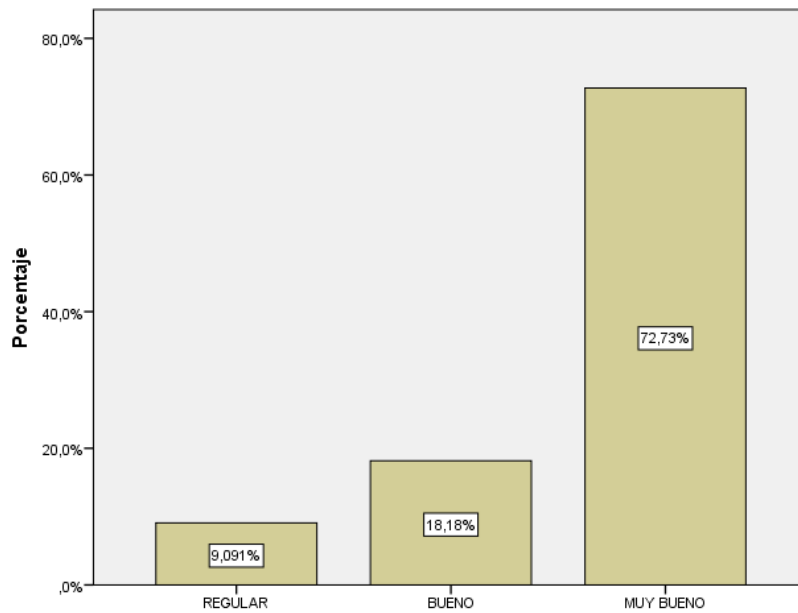
Fuente: aplicación de instrumentos

Interpretación

En la tabla se observa en la dimensión nivel silábico para el aprendizaje de la lectoescritura el estudiante descubre los sonidos que componen una palabra; sonido de las silabas usa grafías para representar cada silaba.

Así se encuentran en el criterio de logro de su aprendizaje en regular se encuentran 1 estudiantes haciendo el 9,1% en el criterio de logro de su aprendizaje de encuentran 2 estudiantes haciendo el 18,2% y en el criterio de logro de aprendizaje muy bueno se encuentran 8 estudiantes haciendo el 72,7% haciendo el total del 100%

Gráfico N° 06: Nivel silábico en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018



Fuente: aplicación de instrumentos

Interpretación

En el grafico se observa en la dimensión nivel silábico para el aprendizaje de la lectoescritura en el criterio de logro de su aprendizaje de los estudiantes estando en muy bueno el 72,7% en el criterio bueno el 18,2% y en el criterio regular estando el 9,1% haciendo en total el 100%

Tabla N° 09: Dimensión Nivel alfabético en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018

Criterios	Frecuencia	Porcentaje
REGULAR	2	18,2
BUENO	4	36,4
MUY BUENO	5	45,5
Total	11	100,0

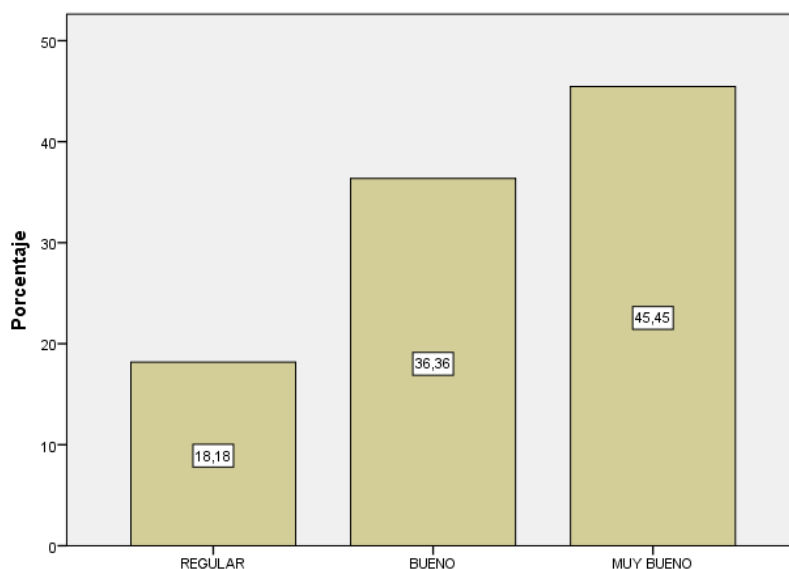
Fuente: aplicación de instrumentos

Interpretación

En la tabla se observa en la dimensión nivel alfabético para el aprendizaje de la lectoescritura los estudiantes establecen la correspondencia entre grafía y sonido la forma de representación en esta etapa empieza a ser real.

Así se encuentran en el criterio de logro de su aprendizaje en regular se encuentran 2 estudiantes haciendo el 18,2% en el criterio de logro de su aprendizaje de encuentran 4 estudiantes haciendo el 36,4% y en el criterio de logro de aprendizaje muy bueno se encuentran 5 estudiantes haciendo el 45,5% haciendo el total del 100%

Gráfico N° 07: Nivel alfabético en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018



Fuente: Aplicación de instrumentos

Interpretación

En el grafico se observa en la dimensión nivel silábico para el aprendizaje de la lectoescritura en el criterio de logro de su aprendizaje de los estudiantes estando en muy bueno el 45,5% en el criterio bueno el 36,4% y en el criterio regular estando el 18,2% haciendo en total el 100%

Tabla N° 10: Resultados porcentuales variable lectoescritura en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018

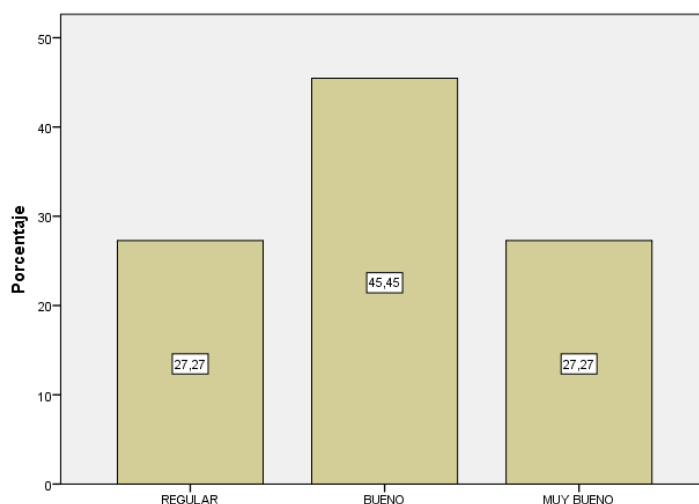
Criterios	Frecuencia	Porcentaje
REGULAR	3	27,3
BUENO	5	45,5
MUY BUENO	3	27,3
Total	11	100,0

Fuente: Aplicación de instrumentos

Interpretación

En la tabla se observa en la variable aprendizaje de la lectoescritura que los estudiantes utilizan la lectoescritura porque hay el interés y la necesidad de comunicación son los móviles básicos para el aprendizaje de la lectura y escritura, por esto, se incide desde un inicio en el uso de todo tipo de escritos de interés del niño. Así se encuentran en el criterio de logro de su aprendizaje en regular se encuentran 3 estudiantes haciendo el 27,3% en el criterio de logro de su aprendizaje de encuentran 5 estudiantes haciendo el 45,5% y en el criterio de logro de aprendizaje muy bueno se encuentran 3 estudiantes haciendo el 27,3% haciendo el total del 100%

Gráfico N° 08: Resultados porcentuales variable lectoescritura en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018



Fuente: Aplicación de instrumentos

Interpretación

En el grafico se observa la variable juego lenguaje en el criterio de logro de su aprendizaje de los estudiantes estando en muy bueno el 27,3% en el criterio bueno el 45,5% y en el criterio regular estando el 27,3% haciendo en total el 100%

1.1.2. Estudio correlacional por variable y dimensiones: variables juego como estrategia didáctica y lectoescritura estudiantes de la Institución Educativa Inicial. N° 2129 Pichanaqui-2018

Intervalos de interpretación del coeficiente de correlación

Valor	Significado
+/-1.00	Correlación positiva y negativa perfecta
+/-0.80	Correlación positiva y negativa muy fuerte
+/-0.60	Correlación positiva y negativa fuerte
+/-0.40	Correlación positiva y negativa moderada
+/-0.20	Correlación positiva y negativa débil
0.00	Probablemente no existe correlación

Existe una relación directa entre juego y lectoescritura en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°2129 del distrito de Pichanaqui-2018.

Hipótesis general

1. Planteamiento de Hipótesis estadística

Ho: No existe relación directa y entre juego y lectoescritura

rs= 0

Ha: Existe relación directa entre el juego y lectoescritura

rs≠0

Nivel de significancia (α)

El nivel de significación $\alpha = 0,05$

El valor crítico “r” a un $\alpha = 0,05$ y si $n = 11$ entonces valor crítico $r = 0,618$

Calculo del estadístico

El coeficiente de correlación rho de Spearman se halló haciendo uso del software SPSS-22

Correlaciones

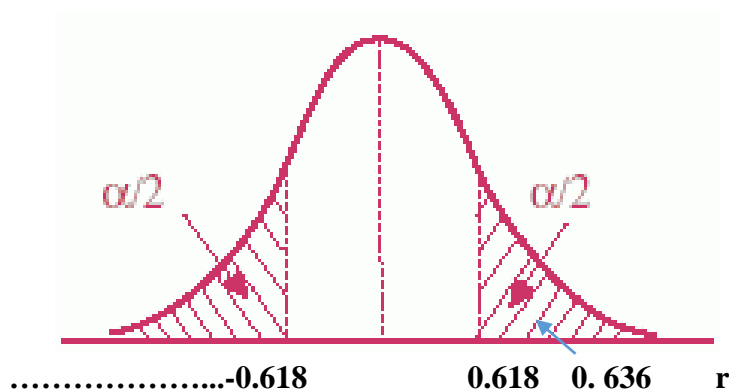
		JUEGO	LECTOES CRITURA
Rho de Spearman	JUEGO		
	Coefficiente de correlación	1,000	,636*
	Sig. (bilateral)	.	,035
	N	11	11
	LECTOES CRITURA		
	Coefficiente de correlación	,636*	1,000
Sig. (bilateral)	,035	.	
N	11	11	

*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación.

La correlación hallada es positiva entonces existió una relación positiva fuerte entre las variables juego y lectoescritura

Comparando la r calculada con la r crítica en el gráfico, se tiene



2. Toma de decisión

Observando la relación entre la r calculada con la r crítica $0.636 > 0.618$ se toma la decisión de rechazar la hipótesis nula con un riesgo (máximo) de 5% y aceptar la hipótesis alterna.

Conclusión

Se rechaza el H_0 y se acepta la H_a , existió relación directa entre la variable juego y lectoescritura, ha concluido que la variable juego y lectoescritura se relaciona de manera positiva fuerte.

Hipótesis específica 1

Existe una relación directa entre juego lenguaje y nivel pre-silábico en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018

Planteamiento de Hipótesis estadística

H_0 : No existe relación directa entre juego de lenguaje y nivel pre-silábico

$r_s = 0$

Ha: Existe relación directa entre juego de lenguaje y nivel pre-silábico

$r_s \neq 0$

Nivel de significancia (α)

El nivel de significación $\alpha = 0,05$

El valor crítico “r” a un $\alpha = 0,05$ y $n = 11$ es $r = \mathbf{0.618}$

Calculo del estadístico

El coeficiente de correlación rho de Spearman se halló haciendo uso del software SPSS-22

Correlaciones

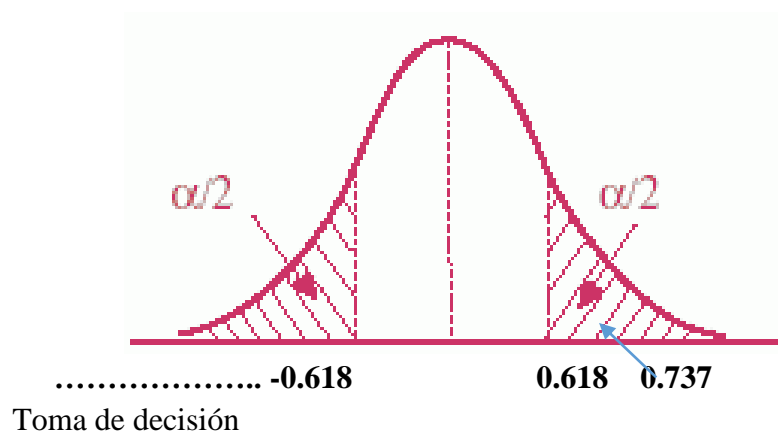
		JUEGO LENGUAJE	NIVEL PRESILABICO
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	1,000	,737**
	JUEGO LENGUAJE		
	Sig. (bilateral)	.	,010
	N	11	11
	Coeficiente de correlación	,737**	1,000
	NIVEL PRESILABICO		
Sig. (bilateral)	,010	.	
N	11	11	

** . La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación.

Como la correlación hallada es positiva ha concluido que existe una relación positiva fuerte entre juego de lenguaje y el nivel pre silábico.

Para aceptar o rechazar H_0 comparamos en el gráfico la r calculada mediante el paquete estadístico con la r crítica de la tabla de distribución de probabilidades rho de spearman.



Al comparar la r calculada con la r crítica $0,737 > 0,618$ rechazamos el H_0 con un riesgo (máximo) de 5% y se acepta la hipótesis alterna.

Conclusión

Como se acepta la H_a existió relación positiva fuerte entre el juego de lenguaje y el nivel pre silábico.

Hipótesis específica 2

Existe una relación directa entre juego dramático y nivel silábico en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018.

Planteamiento de Hipótesis estadística

H_0 : No existe relación directa entre juego dramático y nivel silábico

$r_s = 0$

Ha: Existe una relación directa entre juego dramático y nivel silábico

$r_s \neq 0$

Nivel de significancia (α)

El nivel de significación $\alpha = 0,05$

El valor crítico “r” a un $\alpha = 0,05$ y $n = 11$ es $r = 0,618$

Calculo del estadístico

El coeficiente de correlación rho de Spearman se halló haciendo uso del software SPSS-23

Correlaciones

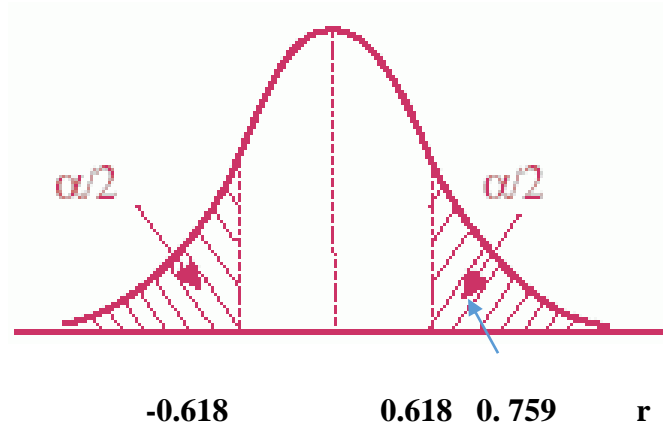
			JUEGO DRAMÁTICO	NIVEL SILÁBICO
Rho de Spearman	JUEGO DRAMÁTICO	Coefficiente de correlación	1,000	,759**
		Sig. (bilateral)	.	,007
		N	11	11
	NIVEL SILÁBICO	Coefficiente de correlación	,759**	1,000
		Sig. (bilateral)	,007	.
		N	11	11

** . La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación.

El coeficiente hallado es positivo por tanto existe una relación positiva fuerte entre juego dramático como estrategia didáctica y el aprendizaje en el nivel silábico

Comparando la r calculada con la r crítica en el gráfico, se tiene



Toma de decisión

Al comparar en el gráfico la r calculada con la r crítica observamos que $0.759 > 0.618$, esta relación permite rechazar la hipótesis nula con un riesgo (máximo) de 5% y aceptar la hipótesis alterna.

Conclusión

Se acepta la H_a , existió relación positiva fuerte entre juego dramático y el nivel silábico en estudiantes que conformaron la muestra de estudio.

Hipótesis específica 3

Existe una relación directa entre juego competitivo y nivel alfabético en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018.

Planteamiento de Hipótesis estadística

H_0 : No existe relación directa entre juego competitivo y el nivel alfabético.

$r_s = 0$

H_a : Existe una relación directa entre juego competitivo y el nivel alfabético.

$r_s \neq 0$

Nivel de significancia (α)

El nivel de significación $\alpha = 0,05$

El valor crítico “r” a un $\alpha = 0,05$ y $n = 11$ es $r = 0,618$

Calculo del estadístico

El coeficiente de correlación rho de Spearman se halló haciendo uso del software SPSS-23

Correlaciones

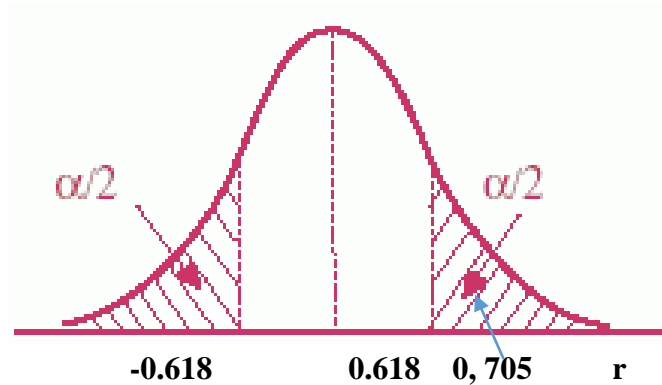
		JUEGO COMPETITIVO	NIVEL ALFABÉTICO
Rho de Spearman	JUEGO COMPETITIVO		
	Coeficiente de correlación	1,000	,705*
	Sig. (bilateral)	.	,015
	N	11	11
	NIVEL ALFABÉTICO		
	Coeficiente de correlación	,705*	1,000
Sig. (bilateral)	,015	.	
N	11	11	

*. La correlación es significativa al nivel 0,05 (bilateral).

Interpretación.

El coeficiente rho hallado es significativo. La correlación hallada es positiva fuerte entre el juego competitivo y el nivel alfabético.

Comparando la r calculada con la r crítica en el gráfico, se tiene:



Toma de decisión

En el gráfico se observa que la r calculada es mayor que la r crítica $0.705 > 0.618$, esta relación permite rechazar la hipótesis nula con un riesgo (máximo) de 5% y aceptar la hipótesis alterna.

Conclusión

Se acepta la H_a , existió relación positiva fuerte entre el juego competitivo y el nivel alfabético en estudiantes que conformaron la muestra de estudio.

5.2. Análisis de resultado

En el presente trabajo de investigación se ha realizado el análisis de resultado en forma exhaustivo en función de la comparación con los trabajos previos de la investigación.

Planteado el problema general: ¿Qué relación existe entre juego y la lectoescritura en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018? En este sentido Se rechazó la H_0 y se acepta la H_a , donde ha concluido que existió relación directa positiva fuerte entre la variable juego y lectoescritura, ha concluido que la variable juego y lectoescritura. Teniendo coincidencia con las conclusiones del

trabajo de investigación de Sepúlveda, L. A. (2011), en su tesis titulada: *El aprendizaje inicial de la escritura de texto como (re) escritura* Universitet de Barcelona España. Para optar el grado de Doctor. En que también llega a las siguientes conclusiones: de los resultados expuestos donde puso de manifiesto que aproximadamente entre el 40% y el 25% de lo que los niños escriben es cuando reinscriban no proviene en un sentido literal de las palabras del texto fuente. Se trata de que el texto fuente también se señala que de esta proporción aproximadamente el 10% corresponde a formas únicas de producción de textos. Asimismo también teniendo coincidencia con el trabajo previo de Castro del V. (3013) en la tesis titulado *“La enseñanza actual de la lectoescritura en Educación Parvularia, en contraste con sus bases Curriculares”*, Universidad Granada España donde también llega a las conclusiones de: al respecto de la lectoescritura, las educadoras entrevistadas le otorgan principalmente a este aprendizaje un sentido práctico, ya que permite al niño y a los profesores de primero básico, avanzar en los contenidos de las asignaturas posteriores. Desde la perspectiva de ellas, el adelantamiento de la enseñanza de la lectoescritura en los segundos niveles de transición, se justifica, pues el propósito de adelantar al niño en el proceso escolar es valorable si se tiene por fin conseguir mayores logros académicos, lo que a su vez conseguirá mejores resultados en la prueba. Asimismo, también coincidiendo con las conclusiones del trabajo científico de Minerva, C. (2007) en su trabajo de investigación titulado *“El juego como estrategia de aprendizaje en el aula”* Universidad de los Andes Trujillo Perú en que

llegó a la siguiente conclusión de que el juego y el lenguaje están estrechamente vinculados, al incluirse el juego las actividades diarias se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo, el interés por el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado en el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor es decir expresar su pensamiento sin obstáculos.

Planteado el problema específico uno: ¿Qué relación existe entre juego lenguaje y nivel pre-silábico en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018? Planteando la conclusión de la siguiente manera Como se acepta la Ha se ha concluido que existió relación positiva fuerte entre el juego de lenguaje y el nivel pre silábico. Teniendo coincidencia con la conclusiones del trabajo previo de Campos, M. & Chacc, I. (2006), En la tesis titulada “*El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa*” Para optar el título de educadora de párvulos y escolares iniciales Universidad de Chile. Donde llega también a las siguientes conclusiones: implementar el juego en contextos educativos es necesario considerar las motivaciones, los intereses y las características evolutivas de las y los educandos. Sumado a esto, es necesario tener en cuenta el contenido que se quiera priorizar y los objetivos de aprendizaje que se deseen lograr. Asimismo, comunicar, claramente, a las y los educandos las intenciones educativas del juego y qué se espera de ellas y ellos. Además, se debe tener presente

los recursos con los que se cuenta, su disposición y cuán atractivos resultan para niños y niñas. Igualmente, importante será considerar el grado de estructuración del juego, el tiempo y el espacio en que se realice.

En cuanto al papel que debe jugar el educador en esta apuesta educativa, éste debe ser capaz de mediar, dirigir y facilitar la conducción del juego y de los aprendizajes, en ambientes confiables, gratos, afectivos y seguros. Es necesario introducir en nuestras aulas propuestas pedagógicas basadas en el juego como modo de innovar las estrategias y prácticas de enseñanzas actuales. Los adultos mediadores debemos darnos tiempo de crear, de ver, de contactarnos con la realidad de las y los educandos, pues de este modo enriqueceremos y disfrutaremos -tanto niños y niñas como adultos- el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Planteado el segundo problema específico ¿Qué relación existe entre juego dramático y nivel silábico en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018? Teniendo la conclusión de la siguiente manera Se acepta la Ha, se ha concluido que existió una relación positiva fuerte entre juego dramático y el nivel silábico en estudiantes que conformaron la muestra de estudio. Coincidiendo con las conclusiones del trabajo previo de Leyva, A. (2011), en su tesis titulada *“Juego libre como estrategia didáctica en la educación infantil”* para obtener el grado de licenciado en pedagogía infantil Pontificia Universidad Javeriana Bogotá Colombia donde coincide con el presente trabajo de investigación con sus conclusiones: que el juego provee al niño de un

contexto dentro del cual puede ejercitar no solo las funciones cognitivas con las que ya cuenta, sino también crear estructuras cognitivas nuevas. La enseñanza y el juego promueven el aprendizaje infantil al implicar una expansión de la zona de desarrollo infantil del niño. El juego contextualiza a la enseñanza y facilita en los niños el aprendizaje y los contenidos que se necesitan para jugar el juego

Planteado el problema específico tres: ¿Qué relación existe entre juego competitivo y nivel alfabético en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018? Siendo la conclusión de la siguiente manera Se acepta la Ha se ha concluido que existió relación directa positiva fuerte entre el juego competitivo y el nivel alfabético en los estudiantes que conformaron la muestra de estudio. Teniendo coincidencia con las conclusiones del trabajo previo de Miranda, M. (2011) en su tesis titulada *“La Escuela del lenguaje desde la mirada de sus actores principales”* Universidad de Chile donde coincide en cuanto a las conclusiones con el presente trabajo de investigación En relación al desempeño de los estudiantes con trastorno específico del lenguaje en el II nivel de transición de la escuela de lenguaje los apoderados rescatan la alta motivación que manifiestan los niños y niñas en el trabajo del aula como del hogar. Los actores principales de esta investigación manifiestan que fue satisfactorio el resultado del proceso que la mayoría de los niños avanzaron mucho en la superación de su trastorno específico del lenguaje.

VI. Conclusiones y recomendaciones

6.1. Conclusiones

En relación al objetivo general que es: Determinar la relación que existe juego y la lectoescritura en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018. Al ser comparado El valor crítico “r” a un $\alpha = 0,05$ y si $n= 11$ entonces valor crítico $r = 0,618$ Calculo del estadístico Se rechazó la H_0 y se acepta la H_a , donde ha concluido que existió relación directa positiva fuerte entre la variable juego y lectoescritura, ha concluido que la variable juego y lectoescritura. En un 38.2%

En relación al primer objetivo específico: Determinar la relación que existe entre juego lenguaje y nivel pre- silábico en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018. Para aceptar o rechazar H_0 se comparó en el gráfico la r calculada mediante el paquete estadístico con la r crítica de la tabla de distribución de probabilidades rho de spearman Al comparar la r calculada con la r crítica $0,737 > 0,618$ rechazamos el H_0 con un riesgo (máximo) de 5% y se acepta la hipótesis alterna. Como se acepta la H_a se ha concluido que existió relación positiva fuerte entre el juego de lenguaje y el nivel pre silábico en un 54.3%

En relación al segundo objetivo específico: Determinar la relación que existe entre juego dramático y nivel silábico en estudiantes de la

Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018. El valor crítico “r” a un $\alpha = 0,05$ y $n= 11$ es $r = 0.618$ Al comparar en el gráfico la r calculada con la r crítica observamos que $0.759 > 0.618$, esta relación permite rechazar la hipótesis nula con un riesgo (máximo) de 5% y aceptar la hipótesis alterna. Se acepta la H_a , se ha concluido que existió una relación positiva fuerte entre juego dramático y el nivel silábico en estudiantes que conformaron la muestra de estudio en un 57.6%

En relación al tercer objetivo específico: Determinar la relación que existe entre juego competitivo y nivel alfabético en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018. Que la r calculada es mayor que la r crítica $0.705 > 0.618$, esta relación permite rechazar la hipótesis nula con un riesgo (máximo) de 5% y aceptar la hipótesis alterna. Se acepta la H_a se ha concluido que existió relación directa positiva fuerte entre el juego competitivo y el nivel alfabético en los estudiantes que conformaron la muestra de estudio en un 49.7%

6.2.Recomendaciones

Se recomienda al Ministerio de Educación a través de la UGEL utilizar el juego como estrategia didáctica para mejorar la lectoescritura en estudiantes a nivel inicial en diferentes Instituciones educativas a nivel regional.

Se recomienda a la Institución Educativa utilizar el juego como estrategia didáctica para mejorar la lectoescritura en estudiantes a nivel inicial en diferentes Instituciones educativas a nivel regional.

Se recomienda a los maestros a nivel regional a utilizar el juego como estrategia didáctica para mejorar la lectoescritura en estudiantes a nivel inicial en diferentes Instituciones educativas a nivel regional.

Se recomienda a los estudiantes a utilizar el juego como estrategia didáctica para mejorar la lectoescritura y aprender muchas asignaturas en estudiantes a nivel inicial en diferentes Instituciones educativas a nivel regional.

VII. Referencias bibliográficas

- Acosta, Ll. (2009), en su investigación titulada: *La comprensión de textos, enfoques y estrategias utilizadas durante el proceso de aprendizaje del idioma español como segunda lengua* Universidad de Granada España
- Araujo, R. L. en su texto (2010) *Teorías contemporáneas del aprendizaje* Editorial Magister Lima Perú.
- Bello, A. A. (2008) *La lectura en el nivel inicial* http://servicios2.abc.gov.ar/lainstitucion/sistemaeducativo/educacioninicial/capacitacion/documentoscirculares/2009/lectura_nivel_inicial.pdf
- Camba, M. E. (s.f) “*Lectura de imágenes*” Recuperado de <http://aal.idoneos.com>
- Carrasco, S. (2009) *Metodología de la investigación científica* Editorial San Marcos Lima Perú.
- Castro del V. (2013) en la tesis titulado “*La enseñanza actual de la lectoescritura en Educación Parvularia, en contraste con sus bases Curriculares*”, Universidad Granada España
- CPES Universidad de la Habana (s.f.) *Su concepción del aprendizaje y de la enseñanza de Vigotski* <https://www.google.com.pe/webhp?source>
- Díaz, O. & Price H. (2012) en el estudio titulado “*¿Cómo los niños perciben el proceso de la escritura en la etapa inicial?*”, examinó las creencias y motivaciones de niños Kinder.

- Gabas, R. (1990) en su tratado *El libre juego de facultades: belleza y conocimiento de Kant*. <https://www.google.com.pe>
- Gonzales, C. M. (2005) en su trabajo científico titulado “*Comprensión lectora en niños: morfosintaxis y prosodia en acción*” Universidad de Granada
- Grace, J. (2009) *Desarrollo psicológico* Industria Editorial Mexicana Mexico.
- Domínguez, J. (2015). *Manual de la investigación científica* Chimbote Perú: Editorial Grafica Real
- Domínguez, J. (2008). *Dinámica de tesis* Editorial Grafica Real Chimbote Perú.
- Oseda, D. & Felicísimo, G.& Gonzales, A. Gave. J. (2011) *Como aprender y enseñar investigación científica* Editorial Soluciones graficas S,A,C,
- Pérez, J. (2017) *Definición de la didáctica general* <https://definición.de/didáctica-general/>
- Perú Ministerio de Educación en su texto “*leemos imágenes y describimos*” (s.f) <https://www.google.com.pe>
- Perú, Ministerio de Educación. (2008) *Diseño curricular básico de la Educación básica regular* Lima Perú. Editorial World Color Perú.
- Perú, Ministerio de Educación. (2012) *Materiales educativos para los niños y niñas de 0-3 años* Editorial Nazca estudio grafico S.A.C Lima Perú.
- Perú, Ministerio de Educación. (2016) *Evaluación censal de estudiantes* Lima Perú. Editorial World Color Perú. https://www.google.com.pe/search?ei=He8XWpS_FabHjwTutqWIBw&q=tesis+en+materiales+concretos&oq. Recuperado 10/11/17.

Perú, Ministerio de Educación en su texto (2013) “*Rutas del aprendizaje comprensión y expresión de textos orales III ciclo fascículo 2 primaria*”
Lima Perú. Editorial World Color Perú.

Perú, Ministerio de Educación en su texto (2013) “*Rutas del aprendizaje qué y cómo aprenden nuestros niños II desarrollo del pensamiento matemático ciclo fascículo 1 inicial*” Editorial Navarrete Lima Perú.

Perú, Ministerio de Educación en su texto (2013) “*Rutas del aprendizaje hacer uso de saberes matematicos para afrontar desafíos* Editorial Grafica Navarrete S.A. Lima Perú.

Perú Ministerio de Educación. (2007) *catálogo de recursos y materiales educativos materiales de Educación Básica Regular nivel de educación inicial.*

<https://es.scribd.com/doc/90654946/MATERIALES->

Perú Ministerio de Educación. (2007) fascículo 11 *estrategias meta cognitivas Educación Básica Regular nivel de educación primaria.*

<https://www.google.com.pe>

Perú, Ministerio de educación (2013) *Rutas de aprendizaje desarrollo del pensamiento matemático II ciclo 3, 4 y 5 años educación inicial.*
Fascículo 1 Editorial Grafica Navarrete S.A. Lima Perú

Reveco, O. (2004) en su texto: *Participación de las familias en la educación infantil latinoamericana.* Editorial trineo S.A.C.

Ríos, M.P. (s.f.) *El juego como estrategia de aprendizaje en la educación infantil*

https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1

Rodríguez, L. (2004) *La teoría del aprendizaje significativo*

<https://www.google.com.pe/s>

Sepulveda, L. A. (2011), en su tesis titulada: *El aprendizaje inicial de la escritura de texto como (re) escritura* Universitet de Barcelona España.

Tamayo, C. (2009), en su tesis titulada “*aplicación de la modalidad de taller basado en el enfoque colaborativo en el desarrollo del lenguaje oral de los niños y niñas de 4 años 2009.*”

Valderrama, S. (2015) *pasos para elaborar proyectos de investigación científica* Editorial San Marcos San Juan de Lurigancho Lima Perú.

ANEXOS

BASE DE DATOS

Estudiante	Juego	Juego lenguaje	Juego dramático	Juego competitivo	lectoescritura	Nivel pre silábico	Nivel silábico	Nivel alfabético
1	10	10	20	4	8	7	30	16
2	28	14	8	8	28	6	18	10
3	5	5	26	24	11	20	12	20
4	8	12	5	10	20	5	14	8
5	5	20	24	5	5	10	10	5
6	6	26	24	11	10	26	18	8
7	8	8	10	8	30	5	20	20
8	5	28	30	10	5	10	10	18
9	8	10	25	4	11	5	30	26
10	5	14	6	8	10	8	5	10
11	10	30	28	5	5	11	24	5

Definición y operacionalización de variables juego como estrategia didáctica en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N°

2129 del distrito de Pichanaqui-2018

VARIABLES	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala de medición
JUEGO	Jugar es una actividad primordial en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro del niño millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse. Es la etapa en la que más conexiones se dan. Una de las formas que tiene el niño para que se produzcan estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más. Si un niño no juega se debilita; sus capacidades se atrofian y su personalidad se marchita. Jugar es una necesidad para el desarrollo cerebral del niño, que lo ayuda a aprender y a crecer mejor. El Ministerio de Educación en su texto “El juego libre en los sectores” (2009	<p>Se desarrollará el juego del lenguaje en grupo con sus compañeros con presencia de la maestra utilizando palabras, ejercitando los sonidos por repetidas veces</p> <p>Se desarrollará el juego dramático en su casa con sus padres y hermanos imitando a los padres, a sus profesores, al vendedor, al enfermero.</p> <p>Se desarrollará el juego competitivo con sus compañeros en salón de clases con presencia de su maestra aprendiendo a comprender las consecuencias de acciones, saber ganar y perder.</p>	<p>1. Juego lenguaje: utilizan el lenguaje para divertirse repiten periódicamente letras y palabras como ejercicio gramatical por lo tanto es el dominio de la gramática y las palabras que van aprendiendo.</p> <p>2. Juego dramático: consiste en presentar roles o imitar modelos ejemplo, a la profesora, al papá que va a trabajar, simula que es una enfermera o un astronauta.</p> <p>3. Juego competitivo: Este juego permite al niño a desarrollar sus habilidades cognoscitivas como aprender reglas, entender la causalidad, comprender las consecuencias de acciones, saber ganar y perder.</p> <p>Grace, J. (2009)</p>	<p>Realiza el juego en grupo con sus compañeros con presencia de la maestra.</p> <p>Realiza el juego social en su casa con sus padres y hermanos</p> <p>Realiza el juego competitivo con sus compañeros en salón de clases con presencia de su maestra.</p>	
LECTOESCRITURA	El interés y la necesidad de comunicación son los móviles básicos para el aprendizaje de la lectura y escritura, por esto, se incide desde un	Se desarrollará la escritura a través de líneas en su cuaderno o laminas monitoreado por la maestra y el apoyo de sus padres.	Nivel pre silábico: Representa la escritura con trazos: líneas rectas, onduladas en forma horizontal.		Intervalar

	<p>inicio en el uso de todo tipo de escritos de interés del niño (CEAD, s.f., p.11)</p>	<p>Se desarrollará los sonidos a través de la pronunciación de palabras o como oraciones cortas en grupos o solos con el apoyo de sus padres y su maestra.</p> <p>Se desarrollará la grafía y los sonidos escribe y habla frente a sus compañeros con presencia de la maestra</p>	<p>Nivel silábico: Descubre los sonidos que componen una palabra; sonido de las silabas Usa grafías para representar cada silaba.</p> <p>Nivel alfabético: Se establece la correspondencia entre grafía y sonido La forma de representación en esta etapa empieza a ser real</p>		
--	---	---	--	--	--

Matriz de consistencia de las variables juego como estrategia didáctica y lectoescritura en estudiantes de la institución educativa

Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPOTESIS	VARIABLES INDICADORES	METODOLOGÍA	TECNICAS E INSYRUMENTOS	POBLACIÓN Y MUESTRA
<p>PROBLEMA GENERAL ¿Qué relación existe entre juego y la lectoescritura en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018?</p> <p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS 1.- ¿Qué relación existe entre juego lenguaje y nivel pre-silábico en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018? 2.- ¿Qué relación existe entre juego social y nivel dramático en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del</p>	<p>OBJETIVO GENERAL Determinar la relación que existe juego y la lectoescritura en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS 1.- Determinar la relación que existe entre juego lenguaje y nivel pre-silábico en en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018. 2.- Establecer la relación que existe entre juego dramático y nivel silábico en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018.</p>	<p>HIPÓTESIS GENERAL Existe una relación directa entre juego y la lectoescritura en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018.</p> <p>HIPÓTESIS ESPECÍFICOS 1.- Existe una relación directa entre juego lenguaje y nivel pre-silábico en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018. 2.- Existe una relación directa entre juego dramático y nivel silábico en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018.</p>	<p>Variable 1 Juego libre Realiza el juego en grupo con sus compañeros con presencia de la maestra. Realiza el juego social en su casa con sus padres y hermanos Realiza el juego competitivo con sus compañeros en salón de clases con presencia de su maestra.</p> <p>Variable 2 lectoescritura Realiza la escritura a través de líneas en su cuaderno o laminas monitoreado por la maestra.</p>	<p>Tipo de Investigación: Según su finalidad: Aplicada. Según su carácter: correlacional Según su naturaleza: Cuantitativa Según su alcance temporal: Transversal Según la orientación que asume: Orientada a la aplicación Diseño de la investigación Correlacional descriptivo</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> </div> <p>Donde: M = Muestra O₁ = Variable 1 O₂ = Variable 2</p>	<p>Variable 1 O1: Juego Encuesta Instrumentos: Lista de cotejo</p> <p>Variable 2 O2: Lectoescritura Técnica observación Instrumentos Lista de cotejo</p>	<p>POBLACIÓN La población de estudio está constituida por 13 de 3-4-5-años en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018.</p> <p>MUESTRA La muestra la constituyen 11 en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018.</p>

<p>distrito de Pichanaqui-2018?</p> <p>3.- ¿Qué relación existe entre juego competitivo y nivel alfabético en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018?</p>	<p>3.- Fijar la relación que existe entre juego competitivo y nivel alfabético en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018.</p>	<p>3.- Existe una relación directa entre juego competitivo y nivel alfabético en estudiantes de la Institución Educativa Inicial N° 2129 del distrito de Pichanaqui-2018.</p>	<p>Realiza los sonidos a través de la pronunciación de palabras o como oraciones cortas en grupos o solos.</p> <p>Realiza la grafía y los sonidos escribe y habla frente a sus compañeros con presencia de la maestra.</p>	<p>R = relación de variables</p>		
--	--	---	--	----------------------------------	--	--



PERÚ

Ministerio
de Educación

Dirección Regional de Educación de Junín



“AÑO DEL DIÁLOGO Y LA RECONCILIACIÓN NACIONAL”

“Decenio de la igualdad de oportunidades para mujeres y hombres”

EL QUE SUSCRIBE, LA DIRECTORA DE LA I.E.I N° 2129
NACIENTE KUVIRIANI, DISTRITO DE PICHANAKI, PROVINCIA DE
CHANCHAMAYO, REGION JUNIN COMPRENSIÓN DE LA UGEL PICHANAKI,
OTORGA:

AUTORIZACIÓN

A doña Yanina LLAMACURI RUIZ, identificado con DNI 42048819, estudiante de la Especialidad de Educación Inicial de la Universidad Los Ángeles de Chimbote, para que realice la aplicación de su trabajo de investigación Científica denominado: “JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 2129 DEL DISTRITO DE PICHANAKI - 2018” con los estudiantes del 5 años de Educación Inicial de esta casa de estudios, intervención que lo realizara el día 30 de mayo del año en curso.

Se expide la presente a solicitud de la parte interesada para los fines que estime conveniente.

Pichanaki, 07 de mayo del 2018





Dirección Regional de Educación de Junín



“AÑO DEL DIÁLOGO Y LA RECONCILIACIÓN NACIONAL”

Pichanaki, 07 de mayo del 2018

OFICIO N° 01 – D. I. E.I N° 2129 – N.K - PKI - 2018

SEÑOR :

SANDOVAL DIRECTORA DE LA I.E N° 2129 NACIENTE KUVIRIANI

ASUNTO : SOLICITO PERMISO PARA DESARROLLAR MI INVESTIGACION SOBRE MI TESIS.

Me es grato dirigirme a usted con la finalidad de saludarlo a nombre de la Universidad Los Ángeles de Chimbote, así mismo SOLICITO PERMISO PARA DESARROLLAR MI INVESTIGACION SOBRE MI TESIS, ya que estoy realizando mi tesis sobre “JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N° 2129 DEL DISTRITO DE PICHANAKI - 2018”

Aprovecho la oportunidad para reiterarle las muestras de mi especial consideración y estima personal.

Atentamente,

Yanina LLAMACURI RUIZ
DNI 42048819





UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE

**JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y LECTOESCRITURA
EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 2129 DEL DISTRITO DE PICHANAKI - 2018"**

NOMBRE:

N°	ITEMS	REGULAR	BUENO	EXCELENTE
01	Repite palabras que va aprendiendo.			
02	Escribe y habla frente a sus compañeros.			
03	Juega simulando que es una enfermera u otro.			
04	Conoce las reglas del juego.			
05	Reconoce saber ganar o perder en un juego.			
06	Realiza líneas rectas.			
07	Realiza líneas onduladas en forma horizontal.			
08	Escucha los sonidos que componen una palabra.			
09	Descubre los sonidos de una sílaba.			
10	Usa grafías para representar cada sílaba.			
11	Realiza la grafía con los sonidos que escucha.			
12	Habla frente a sus compañeros.			
13	Realiza juegos grupales.			
14	Realiza juegos competitivos con sus compañeros.			
15	Realiza sonidos a través de la pronunciación de palabras.			

UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE
Annelin Flores
Mg. Annelin Flores Soto
COORDINADORA ESCUELA DE EDUCACION
COORDINADORA ESCUELA DE EDUCACION

Eugenio Salomé Condori
Eugenio Salomé Condori
Dr en Ciencias de la Educación

UNIVERSIDAD CATOLICA LOS ANGELES
CHIMBOTE
John W. Huamantlazo Chaupin
Mg. John W. Huamantlazo Chaupin
COORDINADOR DE RESPONSABILIDAD SOCIAL
FLUJ. 8.4.10.0



UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE

**JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y LECTOESCRITURA
EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL
N° 2129 DEL DISTRITO DE PICHANAKI - 2018"**

NOMBRE: Eduardo SAIAZAR PEREZ

N°	ITEMS	REGULAR	BUENO	EXCELENTE
01	Repite palabras que va aprendiendo.	0		
02	Escribe y habla frente a sus compañeros.		1	
03	Juega simulando que es una enfermera u otro.			2
04	Conoce las reglas del juego.		1	
05	Reconoce saber ganar o perder en un juego.		1	
06	Realiza líneas rectas.		1	
07	Realiza líneas onduladas en forma horizontal.		1	
08	Escucha los sonidos que componen una palabra.		1	
09	Descubre los sonidos de una sílaba.	0		
10	Usa grafías para representar cada sílaba.		1	
11	Realiza la grafía con los sonidos que escucha.		1	
12	Habla frente a sus compañeros.		1	
13	Realiza juegos grupales.			2
14	Realiza juegos competitivos con sus compañeros.		1	
15	Realiza sonidos a través de la pronunciación de palabras.		1	

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
Mirabel Flores
Mg. Vanelia Flores
COORDINADORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL

Eugenio Salomé Condori
Eugenio Salomé Condori
Dr en Ciencias de la Educación

UNIVERSIDAD CATÓLICA LOS ÁNGELES
CHIMBOTE
John W. Huamanazo Chaupin
Mg. John W. Huamanazo Chaupin
COORDINADOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL

UNIDAD DE APRENDIZAJE

MAYO

I. DATOS INFORMATIVOS:

- 1.1. UGEL : PICHANAQUI
 1.2. I.E : N° 2129 – NACIENTE KUVIRIANI - PICHANAQUI
 1.3. DIRECTORA : María LAZO LAZO
 1.4. SECCIÓN : 4 Y 5 AÑOS
 1.5. DURACION : Del 07 al 31 de mayo del 2018

II. TITULO DE LA UNIDAD DIDACTICA:

“Valoremos con amor el trabajo responsable de mamá”.

III. SITUACION SIGNIFICATIVA:

La violencia familiar es un problema que se incrementa constantemente por lo que se debe hacer campañas de sensibilización en forma permanente y fomentar en los niños el respeto que debemos brindar al ser que nos dio la vida “**MAMÁ**” por tal motivo nos proponemos los siguientes retos. ¿De qué manera demostramos el amor hacia la mamá? ¿Cómo nos organizamos en el aula para celebrar a mamá en su día? ¿Qué responsabilidades debemos asumir como hijo para valorar a mamá?

VI. VALOR:

RESPETO

V. ORGANIZACIÓN:

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
PS	<p>3. Construcción de la Identidad personal y Autonomía (DCN) Actúa con seguridad, iniciativa y confianza en sí mismo mostrando autonomía en las actividades cotidianas de juego, alimentación, higiene, cuidando su integridad física</p> <p>4. Participa activamente y con agrado en prácticas propias de la confesión religiosa familiar, reconociendo a Dios como padre creador.</p>	<p>3.4. Evita situaciones peligrosas para prevenir accidentes y discrimina objetos y ambientes peligrosos.</p> <p>3.5 Identifica personas y situaciones que brindan seguridad a su integridad física y emocional, distinguiéndolas de aquellas que representan peligro.</p> <p>4.2 Identifica y participa en las festividades religiosas de su entorno social.</p>	<p>- Identifica situaciones de peligro en su vida diaria y trata en lo posible de evitarlas</p> <p>- Aprecia la importancia del cuidado ante situaciones de peligro.</p> <p>- Reconoce a personas que pueden causarle daño.</p> <p>-Ubica las zonas de seguridad ante un sismo.</p> <p>- Participa con responsabilidad en simulacros de sismos.</p>

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
	<p>3. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física.</p> <p>4. Participa activamente y con agrado en prácticas propias de la confesión religiosa familiar, reconociendo a Dios como padre creador.</p>	<p>3.7 Coordina brazos y piernas al desplazarse, correr, saltar, trepar, reptar y bailar.</p> <p>4.5 Reconoce y valora la oración como un medio valioso para comunicarse con Dios.</p>	<p>- Ejecuta movimientos coordinando brazos y piernas en diferentes actividades.</p> <p>- Danza en parejas y en grupo, desplazándose en el espacio con diversos movimientos libres y aprendidos, llevando el pulso de la música.</p> <p>-Crea diversas producciones plásticas con las propias técnicas que descubre y las que aprende en su contexto, demostrando sensibilidad y amor por su jardincito.</p>
M	<p>3.Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y el uso de los patrones, igualdades, desigualdades, relaciones y funciones, utilizando diversas estrategias de solución y justificando sus procedimientos y resultados.</p> <p>3. GEOMETRÍA: Establece y comunica relaciones espaciales de ubicación, identificando formas y relacionando espontáneamente objetos y personas.</p>	<p>Matematiza Representa. Comunica. Elabora. Utiliza Argumenta</p> <p>3.1. Identifica y representa formas geométricas relacionándolas con objetos de su entorno: cuadrado, triángulo, círculo, rectángulo, rombo y otras formas.</p>	<p>Agrupar correctamente los objetos peligrosos y las sustancias tóxicas.</p> <p>-Discrimina visualmente los colores primarios en objetos y material gráfico.</p> <p>- Identifica colores secundarios a partir de</p>

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
	<p>3. GEOMETRÍA: Establece y comunica relaciones espaciales de ubicación, identificando formas y relacionando espontáneamente objetos y personas. (DCN)</p> <p>3. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física.</p>	<p>3.1. Identifica y representa formas geométricas relacionándolas con objetos de su entorno: cuadrado, triángulo, círculo, rectángulo, rombo y otras formas.</p> <p>3.5. Demuestra agilidad, coordinación, equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos.</p>	<p>la combinación de los colores primarios.</p> <p>Identifica las figuras geométricas: círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo, ovalo en material concreto y gráfico.</p> <p>-Identifica sólidos geométricos, relacionándolos con objetos de su entorno. Construye sólidos geométricos con apoyo de material concreto.</p> <p>-Discrimina visualmente los colores primarios en objetos y material gráfico.</p> <p>- Identifica colores secundarios a partir de la combinación de los colores primarios.</p> <p>- Identifica las figuras geométricas: círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo, ovalo en material concreto y gráfico.</p> <p>- Construye sólidos geométricos con apoyo de material concreto.</p> <p>- Realiza movimientos controlados al correr.</p> <p>- Ejercita su coordinación viso motora al realizar figuras geométricas con los dedos de las manos</p>

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
		9 coordina con precisión, eficacia y rapidez a nivel viso motriz.	-Utiliza su cuerpo como instrumento para formar figuras geométricas. -Conserva el equilibrio al utilizar su cuerpo para realizar diferentes actividades.
	3. Explora de manera autónoma el espacio, su cuerpo y los objetos, e interactúa en situaciones de juego y de la vida cotidiana con seguridad en sus posibilidades, y cuidando su integridad física.	3.5. Demuestra agilidad, coordinación, equilibrio postural y un adecuado control de sus movimientos. 3.9 coordina con precisión, eficacia y rapidez a nivel viso motriz. 3 Identifica información en diversos tipos de textos según el propósito. 3.5 Infiere el significado del texto	- Realiza movimientos controlados al correr. - Ejercita su coordinación viso motora al realizar figuras geométricas con los dedos de las manos - Utiliza su cuerpo como instrumento para formar figuras geométricas. - Conserva el equilibrio al utilizar su cuerpo para realizar diferentes actividades. - Reconoce con seguridad formas geométricas en tarjetas. - Reconoce espontáneamente las características de las formas geométricas en adivinanzas.
A	5. EXPRESIÓN ARTÍSTICA Crea trabajos de arte a partir del manejo de lenguajes, símbolos y procedimientos de las diversas formas artísticas – danza, artes dramáticas, música, artes visuales – para expresar sus propias ideas, emociones y sentimientos, demostrando creatividad,	3. Realiza sus propias obras de arte en las diferentes formas artísticas, expresando ideas, sentimientos y emociones en sus trabajos y desarrollando su sensibilidad.	- Danza en parejas y en grupo, desplazándose en el espacio con diversos movimientos libres y aprendidos, llevando el pulso de la música. -Crea diversas producciones plásticas con las propias técnicas que descubre y las que aprende en su contexto,

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
	imaginación y sentido estético.		demostrando sensibilidad.
	2. Resuelve situaciones problemáticas de contexto real y matemático que implican la construcción del significado y el uso de los patrones, igualdades, desigualdades, relaciones y funciones, utilizando diversas estrategias de solución y justificando sus	Matematiza Representa Comunica Elabora Utiliza Argumenta	Secuencia con patrón de repetición de hasta 3 elementos al elaborar su Santo Rosario.
C	<p>Comprensión de textos escritos</p> <p>Producción textos</p> <p>3. Comprende críticamente diversos tipos de textos escritos en variadas situaciones comunicativas según el propósito de lectura mediante procesos de interpretación y reflexión.</p> <p>3. Comprende críticamente diversos tipos de textos escritos en variadas situaciones comunicativas según el propósito de lectura mediante procesos de interpretación y reflexión.</p>	<p>Se apropia del sistema de escritura</p> <p>Reflexiona sobre la forma contenido y contexto de sus textos escritos</p> <p>3.3. Identifica información en diversos tipos de textos según el propósito.</p> <p>3.5 Infiere el significado</p> <p>3.4 Reorganiza la información de diversos textos.</p>	<p>- Identifica que dice en textos escritos de su entorno relacionando elementos del mundo escrito</p> <p>- Menciona lo que ha escrito en sus textos a partir de los grafismos que ha usado.</p> <p>-Reconoce con seguridad formas geométricas en tarjetas.</p> <p>-Reconoce espontáneamente las características de las formas geométricas en adivinanzas.</p> <p>-Representa, mediante el dibujo, algún elemento (personajes, escenas, etc.) o hecho que más le ha gustado de los textos leídos o</p>

ÁREA	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	DESEMPEÑOS
	1. Comprende críticamente diversos tipos de textos orales en diferentes situaciones comunicativas, mediante procesos de escucha activa, interpretación y reflexión.	1.4. Infiere el significado del texto oral	narrados por un adulto. - Reconoce la causa y el efecto de manipular objetos y sustancias peligrosas

VI. APRENDIZAJES ESPERADOS:

PRIMERA SEMANA: “Aprendemos a cuidarnos de los peligros”

FECHA	SESIONES
Lunes	- Conociendo los objetos peligrosos
Martes	- Identifico las sustancias tóxicas
Miércoles	- Identifico situaciones peligrosas - Virgen de Fátima
Jueves	- ¿Cómo debo actuar frente a un temblor?
Viernes	- Preparamos nuestra mochila de emergencias - Señales que salvan vidas. - Cualidades de la Virgen María.

SEGUNDA SEMANA: “Festejando a mamita en su día”

FECHA	SESIONES
Lunes	- Conociendo a los miembros de mi familia y sus roles
Martes	- Mi Árbol Genealógico - Tipos de familias
Miércoles	- Las partes de mi casa - Las actividades de mamá
Jueves	- La Sagrada familia - María Madre de Jesús y Madre Nuestra
Viernes	- Elaboramos la tarjeta para mamá- Actuamos para nuestras mamitas - Aprendemos la oración del Ave María.

• TERCERA SEMANA: UNIDAD “¡Jugando con formas y colores!”

FECHA	SESIONES
Lunes	- Reconocemos los colores primarios
Martes	- Descubrimos los colores secundarios
Miércoles	- Jugando con las figuras geométricas- Dios nuestro Padre nos ama y cuida siempre
Jueves	- Conociendo los cuerpos geométricos: Esfera-cubo.
Viernes	- Conociendo los cuerpos geométricos: cono-cilindro-prisma

• **CUARTA SEMANA: PROYECTO “Mi Jardincito está de fiesta”**

FECHA	SESIONES
Lunes	- Ambientación de aulas y Difusión con paseo de pancartas
Martes	- La Comunidad educativa
Miércoles	- Demostrando mis talentos
Jueves	- Mis amigos - Elaboramos un juguete
Viernes	- La fiesta de mi jardincito.

VII. PRE-PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO:

¿Qué haré?	¿Cómo la haré?	¿Qué necesitaré?
Planificamos nuestro proyecto	Se pregunta a los niños: ¿Cómo es tu familia y quienes la conforman? Con ayuda de los niños, respondemos a las preguntas.	Papelotes Plumones
Conociendo a los miembros de mi familia y sus roles	Cada niño nos cuenta, como está conformada su familia.	Fotografías Laminas Cinta masking
Mi Árbol Genealógico - Tipos de familias	Observaran una narración con siluetas de un árbol, ¿Qué sucedió con el árbol? ¿Qué le inicio a salir? ¿Al final como quedo? ¿Tú tienes un árbol? Mediante láminas, narramos como nace la familia desde nosotros hasta los abuelos que son los que nos dieron origen para hoy estar en este mundo compartiendo y disfrutando de la vida.	Árbol Fotografías Láminas
Las partes de mi casa Las actividades de mamá	Reconocemos las partes de la casa. Visitamos la casa de un compañero.	Ambientes de la casa.
La Sagrada familia María Madre de Jesús y Madre Nuestra	Observan un video de la Sagrada Familia. Cantamos a María	Video. Televisor papelote
Planificamos nuestro proyecto	Se pregunta a los niños: ¿Quién está de fiesta? ¿Para qué vienen al colegio? Con ayuda de los niños, respondemos a las preguntas.	Papelotes Plumones
Ambientación de aulas y Difusión con paseo de pancartas	Todos juntos ambientaremos nuestra aula con cenefas y adornos. Cada niño trae su pancarta y salimos a difundir la importancia de la Educación Inicial en la comunidad.	Papelotes Plumones

¿Qué haré?	¿Cómo la haré?	¿Qué necesitaré?
Demostrando mis talentos	Salimos al patio y demuestran sus talentos.	Escenario disfraces
Mis amigos - Elaboramos un juguete La Fiesta de mi Jardincito	Jugamos con nuestros compañeros. Elaboramos un juguete con material reciclable. Bailamos y compartimos con nuestros compañeros.	Material reciclable. Cd -bocaditos

VIII. PRODUCTO:

- ✓ Identifican objetos, sustancias y situaciones peligrosas
- ✓ Practican acciones para la gestión del riesgo.
- ✓ Implementamos nuestra mochila de emergencia
- ✓ Elaboramos nuestros solidos geométricos.
- ✓ Elaboramos nuestros gorritos de fiesta (cono) y bailamos todos juntos

VIII.- EVALUACION:

Técnica: Observación

Instrumento: Lista de Cotejos

X.- RECURSOS

- Láminas, videos, canciones, aliados, cartulina de colores, tijeras, pegamentos, escarchas, témperas, papel sedita, fideos de colores, corrospum, silicona, baja lenguas.
- Videos, láminas, juegos, señales, comunidad, chalecos, aliados, objetos peligrosos.
- Pancartas, desfiles, fiesta infantil, aliados
- Bloques lógicos, cuerpos geométricos, cartulinas de colores, cd, tarjetas, témperas, pinceles, papelotes, tizas, elásticos, palitos, bastones, tecnopor, silicona, cartulina, figuras.

DIRECTORA

PROFESORA DE AULA

SESIÓN DE APRENDIZAJE

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Reconociendo mis nombres con juegos divertidos

FECHA: 30 de mayo

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR
comunicación	Comprensión de textos escritos (lectoescritura)	Se apropia del sistema de escritura	4, 5 años Identifica que dice en textos escritos de su entorno relacionando elementos del mundo escrito.
comunicación	Producción textos (lectoescritura)	Reflexiona sobre la forma contenido y contexto de sus textos escritos	4 y 5 años Menciona lo que ha escrito en sus textos a partir de los grafismos que ha usado.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

SECUENCIA DIDACTICA	ESTRATEGIAS	RECURSOS Y MATERIALES					
Hora de juego libre en los sectores	Se planifica el juego de sectores de acuerdo a la necesidad del niño, los organizamos por grupos. Los niños ejecutan el juego por sectores donde socializaran y mantendrán el orden, luego representan lo que hicieron. Dibujan lo que más les agrado del sector donde jugaron. Escriben el nombre del sector y con quienes jugaron. (de acuerdo a su nivel de escritura)	60min SECTORES DEL AULA PAPEL BOND COLORES, LAPICES					
RUTINAS DE INGRESO Actividades permanentes	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="text-align: center;">LA CASITA</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">JUNTOS CONSTRUIMOS</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">LA BIBLIOTECA</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">SOMOS ARTISTAS</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">ME GUSTA INVESTIGAR</td></tr> </table> <p>Jugamos marcar nuestra asistencia</p>	LA CASITA	JUNTOS CONSTRUIMOS	LA BIBLIOTECA	SOMOS ARTISTAS	ME GUSTA INVESTIGAR	15 min CARTELES DEL AULA
LA CASITA							
JUNTOS CONSTRUIMOS							
LA BIBLIOTECA							
SOMOS ARTISTAS							
ME GUSTA INVESTIGAR							
	Todos los niños reportan su asistencia, reconociendo su nombre y asociando los días con una canción: Lunes – luna, Martes- mama, Miércoles – Miel, Jueves – juego, Viernes – viento, Sábado- saltar, Domingo – domino						

	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	
	CAMILA					
	INES					
	ANDRES					
	EDUARDO					
	SOFIA					
	KARINA					
	CARLOS					
	<p>Asimismo recordamos nuestros acuerdos, a través de la rima.</p> <p>MI JARDINCITO BONITO ESTA FELIZ COMO LA PERDIZ SI LOS NIÑOS MUY CUERDOS CUMPLEN LOS ACUERDOS.</p> <p>Leen los acuerdos guiándose de las imágenes.</p>					
DESARROLLO DE LA SESIÓN	<p>MOTIVACION: la maestra muestra una caja a los niños y pregunta ¿Qué será? ¿Qué habrá dentro de la caja? La maestra comunica a los niños que es la caja de sorpresas y les propone jugar. Indica que salgue un niño para que pueda coger una tarjeta de la caja de sorpresa, pregunta a los niños que dirá, que estará escrito. Así de la misma manera van sacando uno a uno las tarjetas de la caja de sorpresas y lo va colocando en la pizarra.</p> <p>SABERES PREVIOS; La maestra pregunta: ¿Que contenía la caja de sorpresas? ¿Qué decía en las tarjetas? ¿De quiénes eran sus nombres? ¿Todos los nombres eran iguales? ¿Qué nombre era más corto? ¿Qué nombre era el más largo?</p> <p>Responden las preguntas que la maestra plantea</p> <p>PROBLEMATIZACION : ¿Ustedes sabrán que vocales contiene sus nombres</p> <p>Reconocen sus propios nombres y el de sus compañeros.</p> <p>PROPÓSITO: la maestra da a conocer que el día de hoy va a conocer el nombre y las vocales que contienen sus nombres y jugaran a rimar sus nombres.</p> <p>La maestra muestra tarjetas de vocales y pregunta a los niños si las conocen, donde la pueden encontrar.</p> <p>GESTION Y ACOMPAÑIENTO: Mencionan que sus nombres contienen letras parecidas, entonces la maestra propone jugar el bingo de los nombres.</p> <p>Cada niño marcara las vocales que contiene sus nombres. El niño que sus nombre trae más vocales será el ganador.</p> <p>EDUARDO (4 VOCALES) EL ES GANADOR.</p>					<p>50 min.</p> <p>CAJA PIZARRA CARTELES PLUMONES IMÁGENES</p>

	<p>Luego realiza una lista de cuantos niños su nombre contiene tres vocales, dos, uno.</p> <p>Luego entrega tarjetas con figuras que rimen con sus nombres para que cada uno pueda asociar pronunciando en voz alta su nombre y la imagen que rime con su nombre. Eduardo – leopardo.</p> <p>Karina-harina, etc.</p> <p>EVALUACION: La maestra pregunta. ¿Qué hicimos? ¿Les gusto? ¿Qué fue lo que aprendimos? ¿Cuántas vocales tenemos? ¿Cuáles son? Cuantas vocales contiene nuestros nombres?</p>	
Taller de grafico plástico	Dibujan otro objeto con que puede rimar su nombre y escriben lo que es. (de acuerdo a su nivel de escritura)	30 min HOJAS BOND PUMONES
Actividades de salida	Los niño se alistan y realizan las actividades de salida	10 min

	INDICADOR: 4, 5 años
NOMBRES	Identifica que dice en textos escritos de su entorno relacionando elementos del mundo escrito.
CAMILA	
INES	
ANDRES	
EDUARDO	

DIRECTORA

PROFESORA DE AULA



















