

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO
BENEDICTO XVI

FACULTAD DE HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN
PRIMARIA



EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE
LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA DE CAJAMARCA, 2023.

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA.

AUTORES

Br. Rosa Lucía Aponte Chiroque
Br. Ida Luz García Quinde

ASESOR

Dr. Vergara Vásquez Aníbal Teobaldo
<https://orcid.org/0000-0001-7711-7723>

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Educación y Responsabilidad Social

TRUJILLO - PERÚ
2023

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Yo, el Dr. Vergara Vásquez Anibal Teobaldo, identificado con el DNI N° 41020020, en mi calidad de asesor de la tesis titulada " EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CAJAMARCA, 2023", elaborada por los graduados Rosa Lucía Aponte Chiroque con DNI N° 71202857 e Ida Luz García Quinde con DNI N° 27847766, quienes completaron el Programa de Complementación Pedagógica Universitaria en la carrera de Educación Primaria. Considero que dicho trabajo cumple con los requisitos técnicos y científicos necesarios, conforme a las normativas establecidas en el Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, así como en las directrices para la presentación de trabajos de titulación de la Facultad de Humanidades. En consecuencia, otorgo mi autorización para la presentación de este trabajo ante la entidad correspondiente, a fin de que sea evaluado por los jurados designados por la mencionada facultad.



Dr. Anibal T. Vergara Vásquez
DOCENTE INVESTIGADOR
DNI. 41020020

DR. VERGARA VASQUEZ ANIBAL
TEOBALDO
Asesor

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

Exemo Mons. Dr. Héctor Miguel Cabrejos Vidarte, O.F.M.

Arzobispo Metropolitano de Trujillo
Fundador y Gran Canciller de la Universidad
Católica de Trujillo Benedicto XVI

Dra. Mariana Geraldine Silva Balarezo

Rectora de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI
Vicerrectora académica

Dr. Héctor Israel Velásquez Cueva

Decano de la Facultad de Humanidades

Dra. Ena Cecilia Obando Peralta

Vicerrector de Investigación (e)

Dra. Teresa Sofía Reategui Marin

Secretaria General

DEDICATORIA

A mis hijos, Jorge, Bianca y Maysa, por ser mis fieles acompañantes en cada uno de mis pasos en el camino de búsqueda por ser mejor persona y profesional. A Dios por otorgarme la fortaleza necesaria para seguir adelante, por guiarme en cada paso que doy en la búsqueda de ser mejor persona y profesional. A mis padres y hermanas por apoyarme incondicionalmente y esperando que esto les sirva como ejemplo de que nada es imposible. A mi compañera de tesis, por ser mi bastón de reaccionar cuando pensaba ya no poder seguir.

Lucía

A mis hijos, Melissa, Linder y Erick, por ser mis fieles acompañantes en cada uno de mis pasos en el camino de búsqueda por ser mejor persona y profesional. A mi esposo por ser esa fortaleza que necesitaba para avanzar en la búsqueda de ser mejor persona y profesional, a Dios por guiarme en cada paso que doy... A mi madre y hermanos, por todo su apoyo incondicional, espero les sirva de ejemplo de que todo se puede lograr. A mi compañera de tesis, por ser mi bastón de reaccionar cuando pensaba ya no poder seguir.

Ida.

AGRADECIMIENTO

Quisiera agradecer a la Universidad Católica de Trujillo por acogerme y darme la oportunidad de continuar mis estudios. Expreso mi más profundo agradecimiento a los profesores que sabiamente nos han transmitido sus conocimientos y nos han dado la oportunidad de seguir escalando como profesionales. La fuerza que nos inspira a seguir impartiendo conocimientos y siendo guía para nuestros educandos.

DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD

Nosotras, Rosa Lucía Aponte Chiroque con DNI 71202857 e Ida Luz García Quinde con DNI 27847766, graduadas del Programa de Estudios de Educación Primaria de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, afirmamos que hemos seguido de manera estricta los procedimientos académicos y administrativos establecidos por la Facultad de HUMANIDADES para la elaboración y defensa de la tesis titulada " EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CAJAMARCA, 2023". Este trabajo consta de 93 páginas, que incluyen 11 tablas y 10 figuras, además de 11 páginas de anexos.

Certificamos la originalidad y autenticidad de la investigación mencionada y afirmamos, bajo juramento y en cumplimiento de los estándares éticos, que el contenido del documento es de nuestra autoría en términos de redacción, organización, metodología y presentación. Asimismo, aseguramos que los fundamentos teóricos se respaldan con referencias bibliográficas adecuadas, asumiendo la responsabilidad total por cualquier omisión involuntaria en la cita de autores.

Los autores

.....
Rosa Lucía Aponte Chiroque
DNI 71202857

.....
Ida Luz García Quinde
DNI 27847766

ÍNDICE

PORTADA	
DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD	II
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS.....	III
DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO	V
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD.....	VI
ÍNDICE.....	VII
RESUMEN	X
ABSTRACT	XI
I. INTRODUCCIÓN	12
II. METODOLOGÍA	33
2.1 Enfoque y tipo.....	33
2.2 Diseño de la investigación	33
2.3 Población, muestra y muestreo	34
2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos	34
2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información	36
2.6 Aspectos éticos en investigación	37
III. RESULTADOS	39
IV. DISCUSIÓN.....	51
V. CONCLUSIONES	53
VII. RECOMENDACIONES	55
VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	56
ANEXOS	60
Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información	60
Anexo 2: Ficha técnica	64
Anexo 3: Operacionalización de variables	66
Anexo 4: Carta de presentación	68
Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos	69
Anexo 6: Matriz de consistencia.....	70
Anexo 7: Validez y confiabilidad de instrumentos.....	72
Anexo 8: Captura de similitud turnitin	93

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Interpretación del coeficiente de Cronbach	36
Tabla 2 Dimensión Estrategias Pre instruccionales. Variable Estrategias de Enseñanza.....	40
Tabla 3 Dimensión Estrategias Coinstruccionales. Variable Estrategias de Enseñanza	41
Tabla 4 Dimensión Estrategias Postinstruccionales. Variable Estrategias de Enseñanza	42
Tabla 5 <i>Variable Estrategias de Enseñanza</i>	43
Tabla 6 <i>Dimensión Experiencias previas. Variable Aprendizaje Significativo</i>	44
Tabla 7 <i>Dimensión Nuevos conocimientos. Variable Aprendizaje Significativo</i>	45
Tabla 8 <i>Dimensión Relación entre nuevos conocimientos y antiguos conocimientos. Variable Aprendizaje Significativo</i>	46
Tabla 9 <i>Variable Aprendizaje Significativo</i>	47
Tabla 10 <i>Prueba de normalidad</i>	48
Tabla 11 <i>Prueba de normalidad</i>	50

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Dimensión Estrategias Pre instruccionales. Variable Estrategias de Enseñanza</i>	40
Figura 2 <i>Dimensión Estrategias Coinstruccionales. Variable Estrategias de Enseñanza</i>	41
Figura 3 <i>Dimensión Estrategias Postinstruccionales. Variable Estrategias de Enseñanza</i>	42
Figura 4 <i>Variable Estrategias de Enseñanza</i>	44
Figura 5 <i>Dimensión Experiencias previas. Variable Aprendizaje Significativo</i>	45
Figura 6 <i>Dimensión Nuevos conocimientos. Variable Aprendizaje Significativo</i>	46
Figura 7 <i>Dimensión Relación entre nuevos conocimientos y antiguos conocimientos. Variable Aprendizaje Significativo</i>	47
Figura 8 <i>Variable Aprendizaje Significativo</i>	48
Figura 9 <i>Normalidad Estrategias de Enseñanza</i>	49
Figura 10 <i>Normalidad Aprendizaje Significativo</i>	49

RESUMEN

El estudio se planteó como propósito Diseñar una propuesta relacionada con el juego como estrategia para la enseñanza de la lectura y escritura de los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca, 2023. La metodología empleada fue de carácter cuantitativo, diseño no experimental, nivel descriptivo y de alcance correlacional. La población se compuso por 25 estudiantes de primaria, tomándose una muestra de 25 a quienes se les aplicó la técnica de la encuesta y como instrumentos dos cuestionarios para cada una de las variables. Asimismo, estos instrumentos fueron validados por expertos. En los resultados se observa que en la dimensión Estrategias Preinstruccionales el 50% de la población encuestada correspondiente a 12 individuos posee sus logros en inicio, mientras que el 45,8% (11 individuos) obtiene un logro en progreso, en tanto que el 4,2% (1 individuo) posee logros esperados en cuanto a la dimensión estrategias preinstruccionales en la variable estrategias de enseñanza.

Palabras clave: Juegos, estrategias de aprendizaje, lectura, escritura.

ABSTRACT

The purpose of the study was to design a proposal related to the game as a strategy for teaching reading and writing to boys and girls in an educational institution in Cajamarca, 2023. The methodology used was quantitative in nature, non-experimental design, level descriptive and correlational scope. The population was made up of 25 primary school students, taking a sample of 25 to whom the survey technique was applied and two questionnaires for each of the variables as instruments. Likewise, these instruments were validated by experts. The results show that in the Preinstructional Strategies dimension, 50% of the surveyed population corresponding to 12 individuals have their achievements at the beginning, while 45.8% (11 individuals) obtain an achievement in progress, while 4.2% (1 individual) has expected achievements in terms of the pre-instructional strategies dimension in the teaching strategies variable.

Keywords: Games, learning strategies, reading, writing.

I. INTRODUCCIÓN

La realidad problemática del juego como una forma de estrategia para lograr enseñar la lectura y escritura en pequeños del nivel primaria es un tema de debate en el ámbito educativo. Algunos académicos defienden que el juego puede ser una herramienta efectiva para fomentar el aprendizaje de la lectura y escritura en los niños y niñas en etapa del nivel primaria (Arana, 2022). Por otro lado, otros expertos plantean preocupaciones sobre los posibles obstáculos que el juego puede presentar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Uno de los argumentos a favor del uso del juego como estrategia de enseñanza es el propuesto por Grineski (1989) citado en Martínez et al. (2022) que puede generar un ambiente lúdico y motivador que favorece la participación activa de los niños y niñas en el proceso de aprendizaje de la lectura y escritura. Al interactuar con materiales educativos en forma de juegos, los niños y niñas pueden desarrollar habilidades lingüísticas y cognitivas de manera más natural y significativa. Por ejemplo, se ha observado que los juegos de palabras y las rimas pueden ayudar a los niños y niñas a reconocer y manipular los sonidos del lenguaje, lo que es fundamental para el desarrollo de la conciencia fonológica, un factor clave en el aprendizaje de la lectura y escritura.

Además, los juegos que implican la formación de palabras y oraciones pueden promover la comprensión y producción de textos escritos, así como la adquisición de vocabulario y gramática. Sin embargo, existen preocupaciones sobre el uso del juego como estrategia de enseñanza en el nivel primario (Evans, 2021). Algunos críticos argumentan que el juego puede distraer a los niños y niñas de los objetivos de enseñanza y dificultar la adquisición de habilidades básicas de lectura y escritura. Por ejemplo, si los juegos no están bien diseñados o no están suficientemente estructurados, los niños y niñas pueden perderse en la diversión y perder de vista los propósitos educativos.

Además, la falta de tiempo y recursos en el currículo escolar puede dificultar la implementación efectiva del juego como estrategia de enseñanza. En muchos casos, los maestros deben cumplir con programas académicos y metas de aprendizaje específicas, lo que puede limitar el tiempo disponible para dedicar al juego como herramienta educativa (Villacís, 2019). Esto puede llevar a una falta de equilibrio entre el juego y el aprendizaje formal, lo que puede afectar negativamente el desarrollo de habilidades de lectura y escritura en los niños y niñas del nivel primaria.

En resumen, esta realidad problemática del juego dentro de la educación infantil es un tema complejo y sujeto a diferentes perspectivas. Si bien el juego puede ser una herramienta efectiva para fomentar el aprendizaje de la lectura y escritura, también existen preocupaciones sobre los posibles obstáculos que puede presentar en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es importante encontrar un equilibrio entre el juego y el aprendizaje formal, y asegurarse de que el juego esté bien diseñado y estructurado para promover el desarrollo de habilidades de lectura y escritura en los niños y niñas del nivel primaria.

Para finalizar, se reconoce que las actividades lúdicas con un enfoque pedagógico permiten a los estudiantes explorar, experimentar, expresarse y relacionarse con sus compañeros, de manera que van adquiriendo nuevos conocimientos y habilidades de forma divertida, mejorando de manera significativa su lecto-escritura (Agudelo et al., 2018). Para ello, es fundamental que los docentes planifiquen adecuadamente los juegos didácticos con las necesidades e intereses de cada estudiante, y que cada juego tenga un propósito y una enseñanza, de manera que se pueda evaluar al estudiante para que su progreso sea medible.

En lo que respecta a la formulación del problema de la presente investigación, surge la siguiente interrogante: ¿Cómo se podría desarrollar una propuesta relacionada con la utilización del juego como estrategia para instruir en lectura y escritura a los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca en el año 2023?

Además, se plantean los siguientes problemas específicos:

¿Cuáles son las estrategias que los educadores emplean para enseñar lectura y escritura a los niños y niñas de una institución educativa en Cajamarca en 2023?

¿Qué métodos están siendo aplicados por los docentes en la enseñanza de la escritura a los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca en el año 2023?

¿Qué juegos didácticos utilizan los docentes para impartir la enseñanza de la lectura y escritura a los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca en el año 2023?

Por otro lado, la investigación encuentra su justificación teórica en la medida que, con los resultados que se obtenga en el presente estudio se podrá apoyar y probar las teorías bajo las cuales se desarrolló y sustentó teóricamente las variables: Estrategias de enseñanza y Aprendizaje Significativo. Así mismo, será posible conocer a mayor medida las variables,

dimensiones e indicadores de forma más específica y adaptadas a la realidad pedagógica. y producto de todo ello podremos enriquecer el conocimiento sobre el grado de relación entre la enseñanza estratégica y los aprendizajes significativos en estudiantes del quinto grado de primaria de una institución educativa.

Por el lado de la justificación social, con los resultados arribados en el presente estudio se contará con una base de datos que permitirá inferir y conocer si los docentes emplean estrategias de enseñanza en los estudiantes al momento de su presentación en una sesión de clases. También se podrá identificar los niveles de aprendizaje significativo de los estudiantes de nivel primaria. Así mismo, es importante porque conoceremos cuánto es que se vinculan las estrategias de enseñanza y el aprendizaje significativo. Todo ello servirá como punto de referencia, para próximas investigaciones afines al tema.

Por último, en su justificación metodológica, las técnicas e instrumentos diseñados y aplicados tienen validez y confiabilidad, ya que fueron elaborados con bases teóricas y siendo considerados como válidos por expertos en el área y en investigación. En ese entender, están disponibles para la aplicación en otros trabajos de investigación similares al contexto y ámbito situacional planteado en la presente pesquisa.

En la misma línea, el objetivo general plantea la creación de una propuesta vinculada al juego como estrategia para la enseñanza de la lectura y escritura de los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca en 2023. En cuanto a los objetivos específicos propuestos, se buscan diagnosticar las estrategias utilizadas por los docentes para enseñar lectura y escritura, identificar los métodos aplicados por los docentes en la enseñanza de la escritura, y determinar los juegos didácticos utilizados por los docentes para enseñar lectura y escritura, todo ello enfocado en los niños y niñas de dicha institución educativa.

Al llegar a este punto, es pertinente abordar la formulación de hipótesis en el trabajo. En este sentido, la hipótesis general se plantea como sigue: El diseño de una propuesta relacionada con el juego como estrategia beneficia significativamente la enseñanza de la lectura y escritura en los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca en 2023.

Las hipótesis específicas son las siguientes: Las estrategias empleadas por los docentes para la enseñanza de la lectura y escritura en los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca en 2023 no tienen un impacto significativo; los métodos aplicados

por los docentes para la enseñanza de la escritura en los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca en 2023 no son significativos; los juegos didácticos no son utilizados como estrategias por los docentes para la enseñanza de la lectura y escritura en los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca en 2023.

Dentro de la contextualización del marco teórico, es preciso mencionar a los antecedentes que justifican la investigación. Entre los Internacionales se tiene a Coronel (2022) su investigación nace de la necesidad de motivar al plantel docente respecto del empleo de la herramienta Kahoot, donde la coloca como alternativa de efectividad para las mejorías del aprendizaje estudiantil en las distintas áreas. La gamificación en la educación se considera como una metodología activa y de innovación, porque ha influido positivamente en el aprendizaje con ayuda de la tecnología. Busca proponer a Kahoot como estrategia de aprendizaje para el fortalecimiento de la enseñanza docente. Metodológicamente, fue no experimental, transversal, con una muestra de 50 docentes de diferentes niveles educativos del distrito 01D06 del cantón Paute, su técnica fue la encuesta para determinar el índice de participación e implementar dicha La herramienta. La data demuestra que los docentes estudiados utilizan aquella plataforma de vez en cuando, y también se logró demostrar que los educandos que son participativos en las sesiones, es porque creen que el uso de herramientas de la tecnología podría ayudar a mejorar el aprendizaje.

Ramos (2020) presenta el presente proyecto titulado “El juego de rol como estrategia para el desarrollo de la lectura literaria en ciclo cuatro”, el cual fue fruto de una investigación de dos años, en la cual pretende y apunta a evidenciar los resultados de una estrategia pedagógica que se base en el desarrollo de un proyecto de salón de clases que parte por implementar un juego de roles. La desarrolla en educandos del ciclo cuarto del centro educativo “Agustín Fernández”. Para su cometido, se diseñan en conjunto, diversas actividades que apuntaban a fomentar los hábitos de lectura literaria y la creación de espacios dialécticos y de discusión en los que puedan expresar sus ideas y experiencias como lectores y jugadores con un enfoque de autonomía y empoderamiento en la construcción colectiva de sus conocimientos. A razón de ello, concluye que se reconocen los avances del alumnado respecto a la forma de ver a la literatura y las acciones pedagógicas que se desarrollan en las sesiones. De igual modo, se tiende a un proceso transformativo de la práctica pedagógica y del entendimiento del docente como agente mediador del conocimiento y como lector que comparte sus experiencias.

Villacís (2019) en su estudio buscó conocer como repercute la estrategia metodológica de inclusión a través del juego en educandos de Educación Física. Afirma que el juego y las prácticas lúdicas representan una alternativa bastante buena de inclusión escolar, en donde no se distingue por razones de sexo, razas, condiciones sociales o discapacidades, en la medida que se hayan adaptado según el caso. La educación con inclusión se ciñe a responder a las necesidades de la diversidad estudiantil del sistema educativo, razón por la que es importante que el profesor propicie la integración de todos en el desarrollo de las sesiones. A través de su estudio hace una exposición de material bibliográfico y a su vez aplica encuestas a los educandos, llegando a evidenciar que el juego viene a establecerse como una excelente herramienta dentro de la enseñanza-aprendizaje, lo que hace de mayor diversión y participación las sesiones de clases y con ello también se les motiva.

Escalante y Lizcano (2018) realizó un proyecto con apoyo de educandos del cuarto semestre de Maestría en Educación de la IV Cohorte, Licenciado en Educación Básica con énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes y Licenciada en Educación Básica Primaria. Su población y muestra estuvo conformada por pequeños de transición de un centro escolar público de la ciudad de Bucaramanga, cuyo objetivo fue plantear una propuesta pedagógica a fin de fortalecer el aprendizaje de dichos menores, gracias a la estrategia didáctica del juego.

Por el lado de los antecedentes Nacionales, se menciona a Yarasca (2020) cuyo propósito de investigación fue lograr determinar los efectos que tiene el juego para con la comunicación oral pero especificado en su desarrollo léxico semántico del idioma inglés. En su metodología, fue de naturaleza cuantitativa, de tipo experimental, con 20 alumnos de 5 años como muestra y emplea como instrumento a la guía de observación. Después de 12 sesiones basadas en el juego, llega a concluir que casi todos los participantes logran mejoras en su desarrollo léxico semántico en la comunicación oral en inglés luego de las.

Barrutia, (2022) realiza su estudio con el fin de demostrar que, durante la enseñanza, aplicar una estrategia didáctica basada en el juego puede ayudar a mejoras en el aprendizaje de las matemáticas en los pequeños de 5 años de la I.E.P. “Vanguard Schools” en el 2021. En su metodología, fue de tipología básica, enfoque de naturaleza cuantitativa y diseño pre-experimental, su población fue de 25 menores. Se apoyó de una lista de cotejo como

instrumento, el mismo que fue validado por juicio de expertos obteniendo como índice de confiabilidad, KR-20 de 0.85. En base a sus resultados que demostraron diferencias de puntaje: 38 en el post test y 25 en el pretest, afirmando que tras aplicarse el juego los puntajes mejorar notoriamente, razón por la que concluye que respecto de su impacto positivo.

Reyes, (2022) Realiza su estudio en donde apunta a determinar cómo influyen los juegos didácticos como estrategia en la mejoría de la autoestima de los menores de 5 años de la I.E. 00168, Soritor-2022. En su metodología, fue de tipo aplicada, de enfoque de naturaleza cuantitativa, diseño pre experimental, cuya población muestral fue de 18 educandos de dicha escuela, los cuales fueron elegidos mediante el muestreo no probabilístico por conveniencia. Empleó la técnica de la observación y el instrumento de la ficha de observación propuesta por Gonzaga en el 2016. Encuentra diferencias de resultados con la aplicación de su técnica: ante de, el 88,9% poseen un nivel bajo de autoestima y el restante 11,1%, nivel regular; luego de ello, el 83,3% posee un nivel alto en donde el 16,7% posee un nivel regular. Obtiene como conclusión que efectivamente, aplicar el juego didáctico como estrategia llega a influir de manera significativa en las mejoras de la autoestima de los educandos, ya que según la contrastación estadística el valor calculado (21,75) supera al t tabulado (1,73), llegando a aceptar la hipótesis alterna.

Pacotaípe (2019) En su investigación se propone determinar cómo influye el juego como estrategia respecto de la producción de textos narrativos en los educandos de secundaria, especialmente del primer año "A" de la I.E. "Javier Heraud Pérez" de La Paz, Carmen Alto, Ayacucho, 2019. En su metodología fue de naturaleza cuantitativa, aplicada y diseño es cuasi experimental con dos grupos: experimental y de control. Su población fue de 200 estudiantes, de los que se trabajó solo como muestra con 30 estudiantes en el grupo experimental de primero "A" y 38 en el grupo de control de primero "B" con las edades de 12 y 14 (ambos sexos). Al primero, se les aplicó la propuesta pedagógica "el juego como estrategia", llegando a afirmar que tales estrategias se colocan como recurso de necesidad para la motivación docente, llegando a su vez a brindar mejoras en la metodología didáctica lúdica de su enseñanza, que llevan consigo a un aprendizaje efectivo. En efecto, concluye afirmando una influencia positiva entre sus variables respecto del proceso de producción textual.

En tanto que, en antecedentes Regionales, se cita a Ramírez (2023) El presente trabajo propone su objetivo general en la aplicación de estrategias de instrucción a fin de dar mejoras en los niveles de expresión oral de educandos de 4 años. Encuentra su fundamento en aportes teóricos y metodológicos que sustentan el uso de los juegos verbales como estrategias. Metodológicamente, ésta se construye en la acción de la práctica investigadora-docente. Emplea instrumentos: diario de campo, diario reflexivo, formulario de autoevaluación, lista de cotejo (entrada y salida), guía de observación. Al mismo tiempo, aplico el plan de acción ejecutando 10 sesiones de aprendizaje para verificar los resultados de la reconstrucción. La población está compuesta por 10 cursos de aprendizaje desarrollados durante los procesos de deconstrucción y reconstrucción. Su muestra se conformó de seis alumnos de 4 años de la escuela de inicial “N° 811”. Con los resultados logra confirmar la hipótesis propuesta, ya que los juegos verbales como estrategia de enseñanza tienen un impacto muy significativo para desarrollar la expresión oral.

En su investigación, Guerrero (2022) presenta los resultados derivados de su estudio sobre el Programa de juegos tradicionales que potencian el desarrollo emocional en estudiantes de segundo año de primaria de la Escuela N° 17459, Sargento Lores, Jaén, Cajamarca, durante el año 2021. En su hipótesis, planteaba la existencia de una relación significativa entre las variables de estudio, basándose en la muestra recopilada. Para llevar a cabo su investigación, empleó un diseño cuasi experimental con pre y pos test, utilizando una población muestral de veintidós niños (distribuidos equitativamente en ambos grupos). Además, utilizó un cuestionario y una ficha de observación como instrumentos de recopilación de datos. El análisis de los datos se realizó mediante la prueba de t de Student, con un nivel de significancia establecido en $\alpha = 0.05$. Según los resultados obtenidos, Guerrero logró determinar que la variable desarrollo emocional, evaluada en sus cinco dimensiones, experimentó mejoras significativas: en el Conocimiento de sí mismo, se observó un aumento del nivel bajo a alto en un 90.9 %; la Automotivación mejoró en un 90.9 %; la Empatía mostró una mejora del 100 %; las Habilidades Sociales pasaron de un nivel bajo a moderado en un 36.4 % y, además, un 63.6 % alcanzó el nivel alto. Estos resultados se obtuvieron en el ámbito de estudio de la institución mencionada.

Vásquez (2019), quien pretende determinar cómo influye el juego simbólico en cuanto al desarrollo de las habilidades comunicativas orales en el idioma inglés desarrollado en educandos de 4 y 5 años. En su metodología fue enfoque cuantitativo, de alcance aplicada

y diseño experimental: pre experimental, contando con 13 educandos como población a través del instrumento de ficha de observación de 16 ítems para la medición de las dimensiones de escucha y habla, el que a su vez se sometió a juicio de expertos y de fiabilidad con el Alfa de Cronbach, obteniendo 0,689. De los hallazgos se tiene que, en términos generales, tras la aplicación del programa del juego simbólico se obtuvo un 46% y 54% para “en proceso” y “logrado” en cuanto a nivel de logro de las habilidades comunicativas orales en inglés. De igual forma, en el post Test el Sig.= 0,000 no supera el 0,05, lo cual indica la no existencia de una diferencia significativa; y consecuentemente se acepta la hipótesis general de la influencia significativa del juego.

Torres (2019) su investigación parte de la problemática sobre el bajo nivel de coordinación motriz según la edad, llevando a proponerse llegar a una propuesta que ayude a superar dicha falencia en esos educandos. En su metodología, fue estudio de naturaleza cuantitativa y pre experimental, teniendo a 18 educandos como muestra de 18 estudiantes, a los que se les aplicó el instrumento psicométrico el Test 3JS. Según las características del tipo cuantitativo, se realizaron estadísticos de tendencia central y medidas de dispersión. Al final se obtiene, un 16,66 “Buena” cualitativamente, con desviación estándar de 4,00 y un coeficiente de variabilidad del 25%, es decir, una tendencia heterogénea (antes del test); y 23,66 “Muy buena” cualitativamente, con una desviación estándar de 2,30 y un coeficiente de variabilidad del 10%, es decir, tendencia homogénea. En tal sentido, ello demuestra que el programa de juegos tradicionales aumenta en siete puntos la coordinación motriz y recude la dispersión, o sea, fue plenamente positivo.

En las líneas sucesivas, se hace referencia al marco teórico que sustentan el presente, el cual se ve apoyado de diversos autores en cuanto las teorías que postulan. Esto con el fin de profundiza en el entendimiento y comprensión de la problemática que se aborda.

Las estrategias educativas se pueden definir como todos aquellos métodos y procedimientos que buscan lograr un aprendizaje significativo en el campo educativo (Cobos, 2017). Estas estrategias incluyen una variedad de técnicas y métodos que se utilizan para ayudar a los estudiantes a aprender de manera efectiva. Estas estrategias pueden ser aplicadas por profesores de cualquier nivel educativo en su práctica educativa (Cepeda, 2013).

Algunas de estas estrategias pueden incluir, pero no se limitan a, la enseñanza directa, la enseñanza indirecta, el aprendizaje interactivo, el aprendizaje experimental, el aprendizaje independiente, y el aprendizaje en grupo. Por ejemplo, podemos tener la estrategia de intercambio informal de ideas, información u opiniones llevada a cabo por un grupo de estudiantes. Con esta estrategia, el profesor puede facilitar la discusión y el intercambio de ideas, lo que puede promover un aprendizaje más profundo y significativo (Murillo y Santos, 2018). Estas estrategias no solo se limitan a la interacción en el aula, sino que también pueden extenderse a las actividades de aprendizaje fuera del aula, como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en problemas, y el aprendizaje a través de la investigación.

Las estrategias de enseñanza son procedimientos o recursos utilizados intencionalmente y de manera flexible por los docentes para facilitar y promover el aprendizaje significativo en los estudiantes (Hernández et al., 2006). Son un componente esencial para la enseñanza-aprendizaje, pues constituyen un sistema de actividades, que incluyen acciones y operaciones, las cuales permiten que el aprendizaje sea posible y efectivo (Gaona, 2018).

Estas estrategias pueden adoptar diversas formas y se adaptan según las necesidades y características de los estudiantes, el contenido que se debe enseñar y el contexto en el que se lleva a cabo la enseñanza.

Algunas estrategias pueden ser más formales, como la enseñanza directa, mientras que otras pueden ser más interactivas y centradas en el estudiante, como el aprendizaje colaborativo o el aprendizaje basado en proyectos. Estas estrategias no son estáticas, sino que deben ser flexibles y adaptarse a medida que cambian las circunstancias. Por ejemplo, un profesor puede comenzar una lección con una estrategia de enseñanza directa para presentar un nuevo concepto y luego cambiar a una estrategia de aprendizaje colaborativo para permitir a los estudiantes explorar el concepto en mayor profundidad (Zaragoza et al., 2016).

Es importante destacar que la elección de las estrategias de enseñanza debe estar guiada por el objetivo de facilitar el aprendizaje significativo, donde los estudiantes puedan construir su propio conocimiento y comprensión, en lugar de simplemente memorizar información. En consecuencia, el empleo de tales estrategias en la labor de enseñanza en el rol de leer y escribir, se fundan en que son una garantía para que el educando logre desarrollar

sus conocimientos, destrezas, virtudes y habilidades afines a conseguir crecer íntegro, y a su vez mejore su socialización e intervención en la vida diaria.

En los niños es importante fomentarles una actitud positiva hacia lo que puedan aprender, lo cual les permite apreciar al aprendizaje como generador de cultura, como herramienta de apoyo para desarrollar el lenguaje como medio de expresión. Aunado a ello, contribuye a su vez a una buena capacitación respecto de la lectura y la escritura como un medio para socializar. (Zaragoza et al., 2016)

En tal sentido, la enseñanza no puede separarse del proceso de educación general ni del contexto en el cual se desarrolla; por lo tanto, el constructivismo propone un poderoso conjunto de ideas que ve a la enseñanza como un proceso común y compartido donde los estudiantes, con la ayuda de sus profesores, pueden demostrar gradualmente su capacidad y autonomía para resolver múltiples tareas, en el uso de conceptos y adquisición de determinadas actitudes y valores (Universia, 2020).

Asimismo, señalaba Gaona (2018) que compete a los docentes en su rol de facilitadores – mediadores del proceso de enseñanza-aprendizaje, coadyuvar a que estos logren aprender, para lo cual deben crear situaciones en favor de los conflictos cognitivos a fin de que logre reconstruir su proceso de lectoescritura en las sesiones

Como estrategias de enseñanza Moncini y Pirela, (2021) principalmente mencionan: Los propósitos del aprendizaje, resúmenes, ilustraciones, organizadores previos, preguntas intercaladas, pistas tipográficas y discursivas, analogías, mapas conceptuales y redes semánticas, uso de estructuras textuales. De igual modo se pueden clasificar en pre instruccionales, co instruccionales y post instruccionales.

En relación con las primeras mencionadas por Ríos et al. (2022), estas se plantean preferentemente antes del proceso de adquisición de información o antes de que los alumnos inicien actividades de discusión, indagación o integración sobre el material de aprendizaje, ya sea de forma individual o en grupo.

En cuanto a los objetivos, estos son enunciados que determinan las condiciones, tipo de actividad y la forma en que se evaluará al alumno, generando expectativas adecuadas. Por su parte, los organizadores previos representan la información como una introducción para contextualizar, sirviendo como un puente cognitivo que conecta la información previa con

la nueva, poseyendo un mayor nivel de abstracción, generalidad e inclusividad de la información por aprender.

En el ámbito de las estrategias instruccionales, Jerónimo y Yaniz (2019) sostienen que estas son útiles para los contenidos curriculares dentro de la enseñanza o lectura, aplicándose en el momento de la interacción directa con el texto. Esto incluye ilustraciones, redes semánticas, mapas conceptuales y analogías. Las ilustraciones son representaciones visuales de conceptos, objetos o situaciones del tema. Las redes semánticas y mapas conceptuales son representaciones gráficas de esquemas de conocimiento que indican conceptos, proposiciones y explicaciones. Las analogías hacen referencia a cosas o eventos específicos y familiares que se asemejan a otros desconocidos y abstractos o complejos.

Por último, según Bernarda (2021), las estrategias postinstruccionales se aplican después del contenido por aprender o al finalizar una parte de él. Estas permiten a los estudiantes obtener una visión sintética, integral e incluso crítica del material. Las postpreguntas intercaladas son incógnitas insertas en la situación de enseñanza o en un texto, que ayudan a mantener la atención y favorecen la práctica, retención y obtención de información relevante. El resumen, por otro lado, es una síntesis y abstracción de información relevante de un discurso, ya sea oral o escrito, destacando conceptos clave, términos y argumentos centrales.

Los contenidos anteriores pretenden activar o generar conocimientos previos en los estudiantes. Pueden ayudar también a aclarar sus expectativas apropiadas para el aprendizaje futuro. En consecuencia, se puede decir que enseñar se trata de crear las condiciones adecuadas para que se produzca el aprendizaje; de igual forma, los cambios de conducta son más o menos permanentes como resultado de ejercicios de enseñanza correctos.

Los procesos de lectoescritura representan elementos fundamentales del aprendizaje y desarrollo personal. Respecto del primero, Solé, (1996) citado en Bernal et al., (2015) menciona que debe garantizar que el lector comprenda los textos y sea capaz de formarse ideas sobre su contenido, lo cual solo lo puede lograr a través de una lectura personal y precisa, de modo que puedas avanzar y retroceder, detenerte, pensar, reafirmar y conectar nueva información con el conocimiento que ya se poseía, logrando rescatar lo verdaderamente importante.

En concordancia con diferentes perspectivas, la lectura se concibe como un proceso activo de construcción de significados a partir de un texto, lo que implica comprender. En este contexto, se considera que un lector activo interactúa con el texto para reconstruir su significado, incorporando sus conocimientos previos (Tena y Soto, 2022). La comprensión en la lectura se logra mediante la interpretación entre el lector y el texto, requiriendo una consideración cuidadosa de la relación entre la interpretación del lector y las posibles intenciones del autor.

En una perspectiva similar, Solé (1996), citado por Figuerola (2020), define las estrategias de comprensión como procedimientos que implican la planificación de acciones para alcanzar objetivos. Estas estrategias son acciones que los lectores realizan de manera proactiva antes, durante y después de la lectura, lo que les permite construir significado a partir del texto, mejorar sus habilidades y aumentar su eficiencia.

Se reconoce la existencia de diversas estrategias aplicables durante la lectura para construir significados. Solé (1996) destaca algunas de ellas, como aquellas que ayudan a definir el propósito y la relevancia de la lectura, las que fomentan la elaboración de inferencias y la evaluación de la consistencia interna del texto, así como aquellas dirigidas a resumir, sintetizar y ampliar el conocimiento adquirido. La elección de cada estrategia dependerá de los objetivos de lectura, la tipología del texto y las necesidades individuales de cada alumno (Flores-Flores et al., 2022).

En relación con las estrategias de prelectura, se destacan la elaboración de predicciones, la creación de mapas o redes semánticas, y la identificación de lo que se sabe y lo que se desea saber acerca de la lectura.

En cuanto a las estrategias durante la lectura, estas buscan asociar la información presente en el texto con el conocimiento previo, permitiendo una recapitulación de la información. Algunos ejemplos incluyen dialogar con el texto, formular preguntas y respuestas sobre el contenido, realizar predicciones y validar la información, así como construir inferencias (Espinosa, 2020).

Por último, las estrategias post lectura se aplican después de haber leído el texto y son susceptibles de ser enseñadas y orientadas por los docentes. En este contexto, es fundamental que los docentes propongan situaciones de aprendizaje donde los estudiantes

apliquen estrategias como el recuento, el parafraseo, el resumen, la elaboración de esquemas o la formulación de conclusiones (Espinosa, 2020).

Días y Hernández (2002), según lo citado por Moncini y Pirela (2021), sostienen la importancia de que las estrategias aplicadas sean pertinentes y explícitas en el tiempo. Destacan que el profesor debe fomentar su uso adecuado de acuerdo con el contenido de la actividad para ampliar las posibilidades de transferencia. En todas las disciplinas, el rol del docente adquiere una relevancia especial, ya que son ellos quienes introducen a los estudiantes a diversos géneros, permitiendo que estas experiencias se conviertan en situaciones significativas para su desarrollo como usuarios autónomos del lenguaje oral y escrito.

Desde la perspectiva de Barrera-Rea et al. (2020), se enfatiza en la interrelación entre la lectura y la escritura, ya que las habilidades del lenguaje, tanto en leer como en escribir, están interdependientes. La escritura se define como la capacidad humana de expresar pensamientos, ideas, sentimientos y necesidades a través de palabras escritas. Este proceso implica reflexionar sobre las ideas que se desean expresar, evaluar y analizar dichas ideas. Asimismo, requiere dominio de conocimientos y estrategias, toma de decisiones sobre información relevante, estructuración de enunciados, organización lógica, claridad en la comprensión y elección de un vocabulario adecuado, que vincule las frases y utilice marcadores lingüísticos para garantizar la coherencia en las afirmaciones (Guerra-García et al., 2022).

Para Neira et al., (2015) la adquisición de la lectoescritura es un proceso gradual, y el niño avanza a través de varios niveles, a partir de la primera escritura no convencional, en la que el contexto de lectoescritura influye decisivamente en el grado de madurez que alcanza. Estos procesos se reflejarán en su desarrollo.

En cuanto al rol del educador en la enseñanza de la lectura y la escritura, según Cardona et al., (2019) “el docente al igual que el resto de los compañeros del aula servirán de apoyo para establecer las diferencias entre lo que un niño puede lograr por sí solo y lo que puede alcanzar si es guiado por otro” (p.15) En efecto, el profesor debe apoyarse de auténticas actividades propiciadoras de la interacción continua de su alumnado en las diversas situaciones comunicativas.

Nuevamente, se destaca la importancia de evaluar los conocimientos previos y el idioma específico de los estudiantes como punto de partida para la enseñanza. Además, se propone el uso de recursos disponibles en la comunidad, la biblioteca escolar y el aula para crear un entorno estimulante que integre las actividades de lectura y escritura en la práctica diaria. Se hace hincapié en una valoración personal del proceso de lectura y escritura, promoviendo la participación activa y dominante de los estudiantes como lectores y productores de textos (Neira et al., 2015).

En los esfuerzos por guiar estrategias para la enseñanza de la lectura, han surgido diversas corrientes que se reflejan en los enfoques utilizados por los profesores en sus aulas. Entre las clasificaciones de métodos de enseñanza, se destacan dos grupos según Bruzual (1998), citado en Tena y Soto (2022): los métodos sintéticos o silábicos y los métodos analíticos o globales.

Los métodos sintéticos o silábicos son enfoques para la enseñanza de la lectura y escritura que parten de unidades mínimas para llegar a unidades mayores. Se dividen en tres subtipos:

Alfabético: Inicia con la memorización de cada letra del abecedario.

Silábico: Enseña la lectura y escritura a partir de sílabas, avanzando hasta la formación de palabras.

Fonético: La lectoescritura se aprende a través de los fonemas, que son componentes del sistema de sonidos del idioma español (Espinosa, 2020).

Por otro lado, los métodos analíticos o globales buscan enseñar la lectoescritura mediante palabras y oraciones, sin llegar a que el estudiante reconozca los elementos mínimos. Estos métodos suelen generar mayor motivación al partir de estructuras de mayor extensión con ideas completas.

Cuando se elige el método de enseñanza para la lectura y la escritura, es esencial tener en cuenta que no existe un enfoque único e infalible para todos los alumnos, ya que cada uno tiene características individuales y perspectivas diversas. La lectura, considerada como una de las habilidades básicas del ser humano, implica la capacidad de comprender e

interpretar textos, transformando las grafías y los signos de puntuación en significados (Cardona et al., 2019).

Espinosa (2020) destaca la existencia de métodos integrales que abordan en un solo programa la enseñanza de la lectura y la escritura, así como los aspectos de la comprensión escrita y la expresión oral. En este contexto, se mencionan dos enfoques: el Enfoque Holístico (EH) y el Enfoque de la Subdestreza (ESD). El primero considera la lectura como un proceso único e integral, enfocándose en la comprensión del significado desde el inicio de la enseñanza. En otras palabras, se reconoce desde el principio que los signos impresos representan un significado, no solo la combinación de sonidos o grafías.

Siguiendo una perspectiva constructivista basada en la teoría de Piaget, Cardona et al. (2019) argumentan que es fundamental respetar el proceso de adquisición espontánea de la lectoescritura en los niños. Por lo tanto, se sugiere comenzar desde su contacto con la lengua escrita y la información visual incorporada a su cerebro, lo que les permitirá construir significados durante el desarrollo y la evolución de los procesos de lectoescritura.

Mediante esta teoría el menor consigue la construcción de su propio aprendizaje en sucesivas etapas a través de la asimilación y acomodación de sus esquemas mentales obtenidos con las experiencias, conocimiento y reflexión de la realidad previo a su ingreso al colegio. En tal razón, Piaget (2019) señalaba que es preciso partir de lo conocido a fin de proponer situaciones de aprendizaje importante significativo para él.

Sin embargo, para Guerra-García et al. (2022), las clases de métodos de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura aparecen como métodos o enfoques analíticos. Así, el silábico tiene su inicio con las letras y sonidos y lograr llegar a la palabra, mientras que el global se ciñe a principios del aprendizaje visual de la palabra como un todo que después se descompone en secciones consecutivas: sílabas y letras. Emplear técnicas y métodos forman parte intrínseca de la práctica educativa que busca enseñar la lectura y escritura, siendo más que necesario reconocer cuán importantes son y además de su interrelación.

Sobre la escritura, vale señalar lo que menciona Barrera-Rea et al., (2020), quienes la definen como un proceso de expresión de pensamientos, ideas y de comunicación mediante lo escrito.

A su vez, Neira et al. (2015) puntualizan que, “la escritura separa nuestras ideas de nosotros mismos en forma tal que nos resulta más fácil examinarlas, explorarlas y desarrollarlas” (p.50). Partiendo de ello, se logra inferir que, a fin de un mejor desenvolvimiento de la escritura, se requiere además de varios subprocesos como la planificación o preparación, la producción del escrito o elaboración de borradores, la revisión y la edición definitiva.

El autor Cassany, 1996, citado en Barrera-Rea et al., (2020) hace alusión a que se requieren distintas actividades para ser un buen escritor, por ejemplo, hacer esquemas, planificar la estructura del texto, los borradores previos, relectura, reelaboración y revisión del texto. En síntesis, la labor principal de los docentes es brindar orientación a su alumnado en cuanto al empleo de estrategias apropiadas a cada paso del proceso de escritura; dicho de otro modo, en la generación de ideas, combinación de frases, organización y enlaces de párrafos, construcción del sentido según el tema, el objetivo y posible destinatario. Es un proceso de exigencia.

Como consecuencia es de total importancia que el docente defina una línea de trabajo ingeniosa que coadyuve con la consolidación de los propósitos propuestos a fin de reducir las falencias que existen en la lectoescritura. Una de estas viene a ser el juego, dado que es una actividad muy propia de los niños, la misma que puede ser de aprovechamiento por el docente para desarrollar su labor de formación. (Barrera-Rea et al., 2020)

El juego como método de enseñanza. En el trabajo de Araya-Pizarro (2021) se menciona que estos son recursos educativos y valiosos para abordar las diferencias individuales. También suelen ser un medio de estimulación y diversión durante el proceso de aprendizaje, como un ejercicio recreativo sujeto a ciertas reglas: si ganas, aprendes, si pierdes, vuelves a intentarlo. El objetivo de los juegos educativos es que una vez finalizadas las actividades teórico prácticas los docentes desarrollen correctamente los juegos inherentes a la diversidad de áreas curriculares.

Es una actividad recreativa divertida que desarrolla habilidades a través de la implicación activa y emocional de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se convierte en una experiencia alegre.

Se usan desde tiempos atrás, incluso en las comunidades primitivas en donde se veía de manera empírica para el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes, quienes recién estaban en el proceso de aprender sobre la caza, pesca, cultivo y diversas actividades de transmisión en las generaciones. (García y Samada, 2022). En tal sentido, ayudaba a una mejor y más fácil asimilación de los procedimientos de las actividades diarias.

González y Flores (1998), citados por Martínez et al. (2022), destacan el juego como una actividad beneficiosa y alegre que contribuye al desarrollo integral de la personalidad, especialmente en términos de capacidad creativa. En el ámbito pedagógico, subrayan su notable carácter didáctico, que incorpora elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica. Además, señalan que el juego también desempeña un papel crucial como estrategia de socialización en la vida humana, siendo inherente a su desarrollo y facilitando la comprensión de diferentes realidades para asimilar normas conductuales en contextos específicos.

Durante la etapa escolar, el juego emerge como el medio natural a través del cual los niños interactúan con otros, adoptando nuevas formas de comportamiento, normas y reglas. Así, los niños se ven inmersos en sistemas sociales más complejos que influyen en sus valores y comportamiento a largo plazo.

Fernández (1999), citado por Mora et al. (2016), describe las características del juego como placentero y divertido, incluso sin manifestaciones evidentes de alegría. Se evalúa de manera positiva por quienes participan en él y carece de metas o finalidades extrínsecas. Es una elección voluntaria y espontánea, proporcionando alegría emocional al reconocer que es simplemente un juego. Posee una finalidad en sí mismo, siendo espontáneo y repentino sin requerir conocimientos previos. Además, es expresivo, comunicativo, productivo, explorador y comparativo.

Estos aspectos sugieren que el juego es una actividad caracterizada por la espontaneidad, el respeto a reglas, la libertad de elección y la superación deliberada de obstáculos. Se considera la actividad más relevante en la infancia, al punto de que algunos autores definen a los niños como "jugadores". A través del juego, se pueden desarrollar hábitos intelectuales, físicos, morales, sociales y de comportamiento con implicaciones a lo largo de la vida de una persona (Mora et al., 2016). Por lo tanto, la importancia de que los docentes dominen el juego o actividad de entretenimiento que aplicarán a sus alumnos radica

en la premisa de que no podemos enseñar lo que no conocemos, y de ello depende el éxito al utilizar el juego como estrategia educativa. Las prácticas docentes aplicadas y desarrolladas adecuadamente demuestran cómo hacer que el aprendizaje sea valioso y significativo, fortaleciendo el amor de los niños por aprender.

El Juego Didáctico, según la referencia de González y Flores (1998), citada por Solórzano-Palacios et al. (2023), se distingue por el cambio en el papel del docente en el proceso educativo, donde su función se transforma en la de guía y asesor, desempeñando un papel analítico en la preparación del juego. Estos juegos no solo se utilizan para desarrollar o reforzar nuevos contenidos, sino también para practicar hábitos y habilidades, moldear actitudes y preparar a los estudiantes para enfrentar situaciones de la vida cotidiana con precisión. Los juegos didácticos, de manera coherente, se consideran una técnica de enseñanza participativa que busca desarrollar métodos apropiados de orientación y comportamiento en los estudiantes. Estimulan la disciplina con un grado adecuado de decisión y autodeterminación, promoviendo no solo la adquisición de conocimientos y habilidades, sino también la motivación hacia la materia. En esencia, representan una forma de trabajo educativo que ofrece diversos procesos para capacitar a los estudiantes en la toma de decisiones y resolver diversos problemas.

Además, los juegos didácticos permiten un enfoque interdisciplinario, involucrando tanto a profesores como a estudiantes, eliminando así las correlaciones vacías entre diferentes materias. Se destaca la necesidad de diseñar estructuras participativas para aumentar la cohesión grupal en el aula, superar disparidades educativas y fomentar la responsabilidad de los estudiantes en su propio aprendizaje, como lo señalan Martínez et al. (2022). El objetivo de los juegos educativos es que, después de realizar actividades teóricas y prácticas, los profesores desarrollen y apliquen actividades basadas en juegos adecuadas para diferentes contextos escolares.

Este cambio en los métodos de enseñanza, impulsado por las prácticas pedagógicas, destaca la importancia del docente como intermediario entre los estudiantes y la sociedad. Se subraya que las estrategias pedagógicas eficaces son fundamentales para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Una formación docente adecuada, según Elkonin (1984), es crucial para lograr una práctica educativa exitosa. Se sugiere que la actividad docente y los procesos de formación deben aspirar a crear conocimientos didácticos o integrados que vayan más

allá del análisis crítico y teórico, permitiendo una transformación positiva de la práctica docente.

Siguiendo la línea de González y Flores, 1998, citado en (Venegas, 2018) los juegos didácticos tienen su clasificación según su estructuración y utilización, entre ellos:

Juegos dirigidos al desarrollo de habilidades o físico que mejoren la coordinación, la fuerza, la vitalidad, la flexibilidad, la conciencia espacial y activen habilidades de control (p. ej., atrapar y lanzar), así como una imagen física positiva.

Los juegos diseñados para consolidar conocimientos ejercen una notable influencia en el desarrollo intelectual general, ya que favorecen la capacidad de plantear y resolver problemas de manera creativa. Además, facilitan el tránsito por diversas etapas de desarrollo conceptual y promueven la capacidad de abstracción. Ejemplos de estos juegos incluyen recuerdos, crucigramas, anagramas, sopas de letras, bingo de palabras y cuestionarios.

En el ámbito social, los juegos desempeñan un papel fundamental al reforzar valores que inciden en el desarrollo social general. Contribuyen al fomento de la capacidad de colaboración y cooperación con los demás, mejoran las habilidades comunicativas y fortalecen el sentido de uno mismo en relación con los demás. Un ejemplo de esta influencia es observable en la dinámica de bandas.

La elección de juegos didácticos adecuados debe ser coherente con los objetivos y contenidos de la enseñanza, así como con la organización del proceso educativo. La popularidad y amplia aplicación de estos juegos dependen principalmente del nivel de preparación, conocimiento y competencia adquiridos por los profesores.

Los juegos educativos pueden aplicarse tanto en el horario regular de clases como en horas lectivas adicionales, según el logro deseado y el contenido específico de la materia en la que se empleen (Evans, 2021). Al concluir cada actividad, se sugiere seleccionar un grupo ganador y otorgarle un premio. Además, reconocer a los mejores estudiantes tras cada juego constituye un elemento valioso para generar un sólido impulso en futuras actividades lúdicas.

Evans (2021) señalaba que se inferir que “los juegos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura requieren que los docentes realicen diferentes procesos

de juego, brindándoles experiencia para ayudar a los docentes a organizar y realizar actividades para los estudiantes de manera efectiva” (p.89).

La propuesta de Salinas (2001), citada por Venegas et al. (2018), destaca que la eficacia de los juegos educativos en la práctica docente requiere coherencia con los objetivos, contenidos, métodos de enseñanza, criterios de evaluación y organización escolar. Al evaluar estos juegos en el ámbito científico y educativo, se deben considerar aspectos como la correspondencia al progreso científico y técnico, la capacidad para elevar el nivel de adquisición de conocimientos, la influencia pedagógica, la contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades, la reducción del tiempo dedicado a explicar contenidos y la accesibilidad.

Para una comprensión más profunda, es esencial definir términos básicos. En este contexto, se consideran estrategias todas las actividades que los docentes emplean para mantener la atención de los estudiantes. A continuación, se describen algunos términos clave:

Enseñanza: Facilita el logro de un aprendizaje significativo mediante un cuerpo de conocimientos estable y organizado, comunicado por el docente a través de la interacción regular con los estudiantes.

Aprendizaje: Representa el vínculo entre adquirir conocimiento de manera significativa, metas o propósitos y motivación.

Estrategias Preinstruccionales: Conjunto de procesos, recursos y actividades utilizados por los docentes antes de la instrucción para lograr un aprendizaje significativo.

Estrategias Coinstruccionales: Incluyen todos los procesos, recursos y actividades utilizados por los docentes para respaldar el contenido del plan de estudios durante la enseñanza o la lectura de textos educativos, con el objetivo de brindar un aprendizaje significativo.

Estrategias Posinstruccionales: Engloban todos los procesos, recursos y actividades que se presentan después del contenido aprendido.

Juegos Didácticos: Según Venegas et al. (2018), constituyen una técnica de enseñanza participativa destinada a desarrollar métodos adecuados de instrucción y comportamiento en los estudiantes. Estimulan la disciplina con niveles adecuados de toma de decisiones y autodeterminación. No solo fomentan la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que también contribuyen a la motivación por la asignatura.

II. METODOLOGÍA

2.1 Enfoque y tipo

El estudio sigue una investigación de tipo básica, toda vez que va a permitir ampliar los conocimientos a partir de las teorías o enfoques que existan en las variables estrategias de enseñanza y aprendizaje significativo, teniendo como grupo definido a los estudiantes del quinto grado de una institución educativa (Rebollo y Ábalos, 2022). También es conocida como investigación pura, teórica o dogmática. Se caracteriza porque parte de un marco teórico y permanece en él.

El presente proyecto de tesis tiene un enfoque de investigación cuantitativa, porque el propósito de la investigación fue realizar mediciones de las variables e indicadores identificadas. En palabras de Baena (2017) se plantea una alternativa de solución al problema identificado. Se elaboran conclusiones en base a los resultados obtenidos y éstas tienen un carácter de generalización.

El alcance de la investigación es correlacional, ya que se pretende conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular (Hernandez & Mendoza, 2018, p. 175). Este estudio pretende identificar la relación existente entre las variables Estrategia de Enseñanza y aprendizaje significativo en el nivel primaria.

A decir de Mohammad (2015) el método hipotético-deductivo es uno de los modelos para describir al método científico, basado en un ciclo inducción-deducción para establecer hipótesis y comprobar o refutarlas. Este método presenta un proceso de varios pasos esenciales, tales como la observación del fenómeno a estudiar, creación de una hipótesis para explicar dicho fenómeno, y verificación o comprobación de la verdad de los enunciados deducidos.

2.2 Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es no experimental, según mencionaba Pérez et al., (2020) suelen ser de gran ayuda en estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos

El estudio tiene a bien estudiar una situación existente, no provocada, manipulada o controlada. Es decir, en la investigación se aplicarán las teorías desarrolladas en la investigación básica que se ha realizado y también se investigará sobre los problemas existentes planteados por el tema de estudio sin manipular ni modificar problemas ya existentes.

Así mismo el diseño no experimental es de corte transversal o también llamado Transeccional, porque la recolección de datos se realiza en un solo momento y tiempo único, es decir la aplicación de la técnica e instrumento de recolección de datos se realizará una sola vez a la unidad de estudio, cuyo propósito será describir las variables y determinar la relación de las variables de estudio.

2.3 Población, muestra y muestreo

La población en la presente investigación está conformada por 25 estudiantes del quinto grado de la I.E. 16624 Defensores Del Santuario Ihuamaca, distrito de San Ignacio, provincia de San Ignacio- Región Cajamarca.

Según menciona Martínez (2019) la muestra es una pequeña porción de la población, para este estudio se utilizó la de tipo probabilística por conveniencia, la cual es una técnica de muestreo utilizada para crear muestras de acuerdo a la facilidad de acceso, la disponibilidad de las personas, esta conveniencia se produce porque al investigador le resulta más sencillo examinar a estos sujetos.

En el presente estudio la muestra está conformada por 25 estudiantes del quinto grado de la I.E. 16624 Defensores Del Santuario Ihuamaca, distrito de San Ignacio, provincia de San Ignacio- Región Cajamarca.

En cuanto al método de muestreo no probabilístico, de acuerdo a Sampieri y Torres (2018) define el muestreo no probabilístico que, es la selección de un elemento de la población que va formar parte de la muestra, se basa en el cierto punto en el criterio del investigador (pág. 34).

2.4 Técnicas e instrumentos de recojo de datos

La presente investigación tiene como técnica lo siguiente:

La encuesta: Es una técnica realizada en una muestra de sujetos representativos de un grupo más grande, realizada en el contexto de la vida cotidiana, utilizando procedimientos de interrogatorio estandarizados, para obtener medidas cuantitativas de muchas características objetivas y subjetivas de una población (Martínez, 2019).

En cuanto a Instrumentos de investigación:

Cuestionario: La herramienta que se utilizará en este estudio es un cuestionario, que como lo mencionan Sampieri y Torres (2018) lo define como un conjunto de preguntas relacionadas con una o más variables que se medirán. Se aplicará un cuestionario para cubrir las variables y aspectos del estudio. Entonces, la fuente que se utilizará para extraer información del trabajo de investigación será un cuestionario basado en preguntas.

Asimismo, para el cálculo la confiabilidad del instrumento propuesto se realizará el coeficiente Alfa de Cronbach, mediante la siguiente función de prueba:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum s^2}{ST^2} \right]$$

Donde:

k = Número de ítems

$\sum s^2$ = Sumatoria de varianzas de los ítems

ST^2 = Varianza de la suma de los ítems

α = Coeficiente de alfa de Cronbach |

Para calcular el alfa de Cronbach se empleará la fórmula citada líneas arriba, el cual nos permitirá ver si el instrumento es confiable o no. Seguidamente se analizará los siguientes pasos:

Primero determine el número total de elementos, luego calcule la varianza de cada elemento, luego encuentre el número total de elementos para encontrar la varianza del total de elementos. En segundo lugar, se calcula el coeficiente 1, que es igual al número de elementos en el rango $k-1$, luego se encuentra el coeficiente 2, que es 1 menos la varianza total del elemento entre la varianza total del elemento y luego el valor absoluto. Hemos

calculado el valor del coeficiente 2. Por último, el coeficiente 1 y el coeficiente absoluto se multiplicarán para encontrar el coeficiente alfa de Cronbach.

Tabla 1

Interpretación del coeficiente de Cronbach

<i>Interpretación del coeficiente de Cronbach</i>	
Rango	Significado
0,53 a menos	Nula confiabilidad
0,54 a 0,59	Baja confiabilidad
0,60 a 0,65	Confiable
0,66 a 0,71	Muy confiable
0,72 a 0,99	Excelente confiabilidad
1,00	Perfecta confiabilidad

Fuente: Lee Joseph Cronbach

2.5 Técnicas de procesamiento y análisis de la información

Después de realizar la encuesta en campo, se realiza el vaciado de datos en el programa Microsoft Excel versión 2019, seguidamente para la ejecución del procesamiento de datos se tienen tres etapas, los cuales son:

Codificación: Se realiza para codificar los datos obtenidos de los resultados de la “Encuesta dirigida a los estudiantes del quinto grado de la I.E. 16624 Defensores Del Santuario Ihuamaca, distrito de San Ignacio, provincia de San Ignacio- Región Cajamarca.

Tabulación: se utiliza el software estadístico IBM-SPSS versión 25.0 para realizar el análisis correspondiente a la parte descriptiva, donde se identificará la frecuencia o estadísticos de tendencia central y de dispersión de acuerdo a cada las variables de la presente investigación. Se crean tablas y gráficos para una mejor interpretación de la investigación.

Análisis inferencial: se procede a realizar la prueba de normalidad de kolmogorov - Smirnov, esta prueba sirve para analizar la dispersión de los datos y está enfocada a evaluar muestras mayores a 50. Seguidamente, se analiza las correlaciones entre las variables para

este paso se pretende evaluar mediante el coeficiente de correlación de Pearson (r). Es una prueba estadística que intenta analizar la relación entre dos variables con una escala de medición por intervalos o de razón. Por último, se estima un modelo econométrico para conocer el grado de relación entre las estrategias de enseñanza y el aprendizaje significativo del del quinto grado de nivel primaria de la I.E. 16624 Defensores Del Santuario Ihuamaca, distrito de San Ignacio, provincia de San Ignacio- Región Cajamarca.

$$y=B_0+B_1*X_1+B_2* X_2+B_3* X_3+B_4* X_4$$

X= Estrategias de Enseñanza

X1= Estrategia Preinstruccional

X2=Estrategia Coinstruccional

X3=Estrategia Posinstruccional

Y= Aprendizaje Significativo

Y1= Experiencias Previas

Y2= Nuevos Conocimientos

Y3= Relación entre nuevos antiguos conocimientos

Para el desarrollo del procesamiento y análisis de datos. Primero serán procesados en una hoja Excel y posteriormente en el programa SPSS para su análisis de tablas de frecuencia y gráficas, los porcentajes que permitirán a través de los resultados de la encuesta, conocer el grado de relación de entre las estrategias de enseñanza y el aprendizaje significativo en el nivel primaria.

2.6 Aspectos éticos en investigación

Los aspectos éticos se demuestran a través de la responsabilidad y compromiso del investigador en esta tesis. De este modo, la autenticidad de la investigación puede confirmarse y respaldarse desde el problema hasta la recomendación. Asimismo, se respetan

todas las fuentes y los derechos de autor de la investigación y el material citado se presenta en el estilo APA séptima edición. Durante la recopilación de datos, se mantendrá el anonimato del encuestado y la información se utilizará únicamente con fines académicos.

III. RESULTADOS

Con relación al cuestionario aplicado para el estudio de la variable Estrategias de Enseñanza los resultados obtenidos fueron los siguientes descritos para cada una de las dimensiones: Estrategias Preinstruccionales con 5 ítems, Estrategias Coinstruccionales con 5 ítems, y Estrategias Postinstruccionales con 5 ítems para un total de 15 ítems.

- Estrategias Preinstruccionales: 1, 2, 3, 4, 5.
- Estrategias Coinstruccionales: 6, 7, 8, 9, 10.
- Estrategias Postinstruccionales: 11, 12, 13, 14, 15.

Mientras que para la variable Aprendizaje Significativo se empleó el cuestionario Aprendizaje Significativo con tres dimensiones, las experiencias previas con 4 ítems, nuevos conocimientos con 4 ítems, y relación entre nuevos y antiguos conocimientos con 4 ítems, para un total de 12 ítems distribuidos de la siguiente manera:

Experiencias previas: 1, 2, 3, 4.

Nuevos conocimientos: 5, 6, 7, 8.

Relación entre nuevos y antiguos conocimientos: 9, 10, 11, 12.

Cabe destacar que se tuvo un grupo control conformado por 8 individuos y un grupo experimental conformado por 8 individuos a los cuáles se les aplicó una prueba de pretest y una prueba de postest. Dicho cuestionario obtuvo validación de Alfa de Cronbach de 0,698 comprobando su fiabilidad.

Tabla 2

Dimensión Estrategias Pre instruccionales. Variable Estrategias de Enseñanza

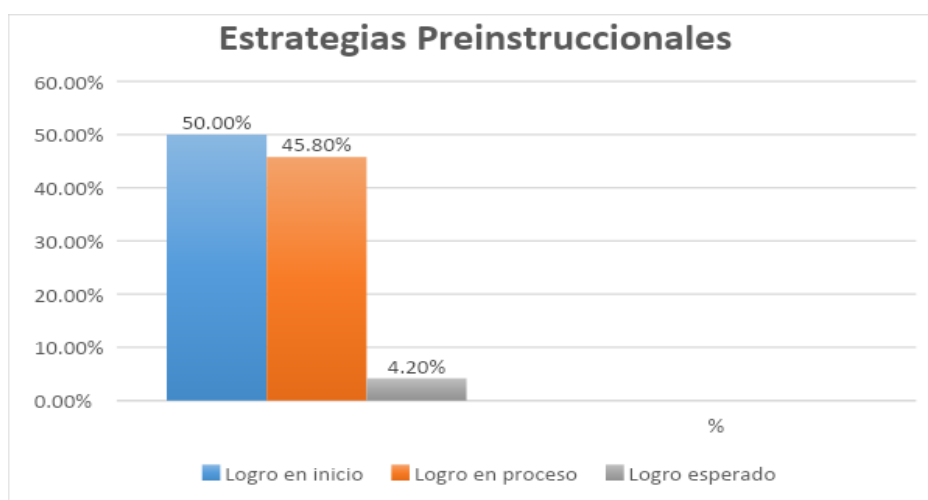
ESTRATEGIAS PREINSTRUCCIONALES	Escala	DIMENSIÓN	
		N	%
Logro en inicio	15-17	12	50,0
Logro en proceso	18-20	11	45,8
Logro esperado	21-23	1	4,2
Total		24	100,0

Nota. Información obtenida de la base de datos del Cuestionario Estrategias de Enseñanza aplicado a los estudiantes del quinto grado de la I.E. 16624 Defensores Del Santuario Ihuamaca, distrito de San Ignacio, provincia de San Ignacio- Región Cajamarca, en el año 2023. Salida: SPSS Versión. 25.0

En la Tabla 2 se observa que en la dimensión Estrategias Pre instruccionales el 50% de la población encuestada correspondiente a 12 individuos posee sus logros en inicio, mientras que el 45,8% correspondiente a 11 individuos posee un logro en progreso, mientras que el 4,2% correspondiente a 1 individuo posee logros esperados en cuanto a la dimensión estrategias pre instruccionales en la variable estrategias de enseñanza. Evidenciando que la mayoría de la población posee niveles bajos y regulares en cuanto a estas estrategias. (Ver gráfico 1)

Figura 1

Dimensión Estrategias Pre instruccionales. Variable Estrategias de Enseñanza



Nota. Información obtenida de la Tabla 2.

Tabla 3

Dimensión Estrategias Coinstruccionales. Variable Estrategias de Enseñanza

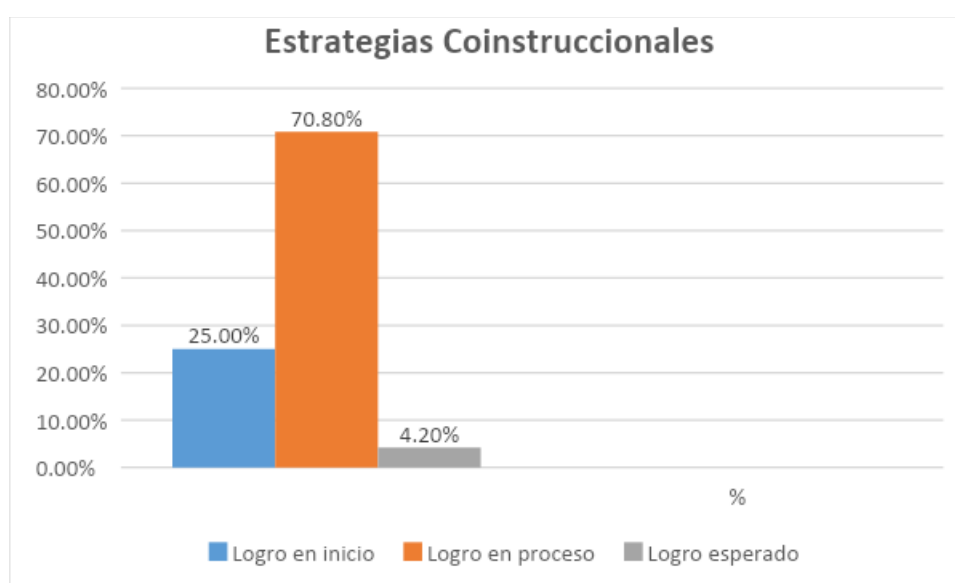
ESTRATEGIAS COINSTRUCCIONALES	Escala	DIMENSIÓN	
		N	%
Logro en inicio	13-16	6	25,0
Logro en proceso	17-20	17	70,8
Logro esperado	21-24	1	4,2
Total		24	100,0

Nota. Información obtenida de la base de datos del Cuestionario Estrategias de Enseñanza aplicado a los estudiantes del quinto grado de la I.E. 16624 Defensores Del Santuario Ihuamaca, distrito de San Ignacio, provincia de San Ignacio- Región Cajamarca en el año 2023. Salida: SPSS Versión. 25.0

En la Tabla 3 se observa que en la dimensión Estrategias Coinstruccionales el 25% de la población encuestada correspondiente a 6 individuos posee sus logros en inicio, mientras que el 70,8% correspondiente a 17 individuos posee un logro en progreso, y un 4,2% correspondiente a 1 individuo posee logros esperados en cuanto a la dimensión estrategias coinstruccionales en la variable estrategias de enseñanza. Evidenciando que la mayoría de la población posee niveles regulares en cuanto a estas estrategias.

Figura 2

Dimensión Estrategias Coinstruccionales. Variable Estrategias de Enseñanza



Nota. Información obtenida de la Tabla 3.

Tabla 4

Dimensión Estrategias Postinstruccionales. Variable Estrategias de Enseñanza

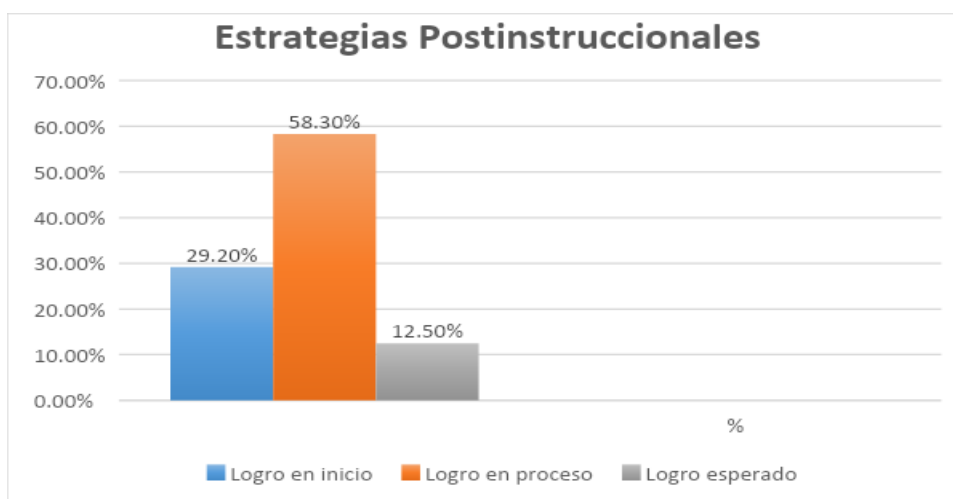
ESTRATEGIAS POSTINSTRUCCIONALES	Escala	DIMENSIÓN	
		N	%
Logro en inicio	16-18	7	29,2
Logro en proceso	19-21	14	58,3
Logro esperado	22-24	3	12,5
Total		24	100,0

Nota. Información obtenida de la base de datos del Cuestionario Estrategias de Enseñanza aplicado a los estudiantes del quinto grado de la I.E. 16624 Defensores Del Santuario Ihuamaca, distrito de San Ignacio, provincia de San Ignacio- Región Cajamarca en el año 2023. Salida: SPSS Versión. 25.0

En la Tabla 4 se observa que en la dimensión Estrategias Postinstruccionales el 29,2% de la población encuestada correspondiente a 7 individuos posee sus logros en inicio, mientras que el 58,3% correspondiente a 14 individuos posee un logro en progreso, y un 12,5% correspondiente a 3 individuos posee logros esperados en cuanto a la dimensión estrategias coinstruccionales en la variable estrategias de enseñanza. Evidenciando que la mayoría de la población posee niveles regulares en cuanto a estas estrategias.

Figura 3

Dimensión Estrategias Postinstruccionales. Variable Estrategias de Enseñanza



Nota. Información obtenida de la Tabla 4.

Tabla 5

Variable Estrategias de Enseñanza

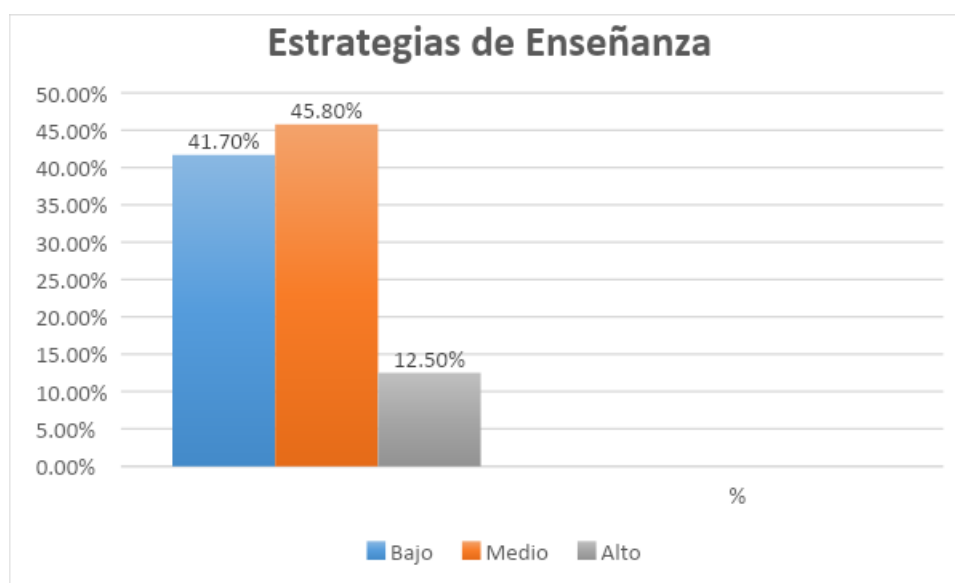
ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	Escala	DIMENSIÓN	
		N	%
Bajo	49-53	10	41,7
Medio	54-58	11	45,8
Alto	59-63	3	12,5
Total		24	100,0

Nota. Información obtenida de la base de datos del Cuestionario Estrategias de Enseñanza aplicado a los estudiantes del quinto grado de la I.E 16624 Defensores Del Santuario Ihuamaca, distrito de San Ignacio, provincia de San Ignacio- Región Cajamarca en el año 2023. Salida: SPSS Versión. 25.0

En la Tabla 5 se observa que en la variable Estrategias de Enseñanza el 41,7% de la población encuestada correspondiente a 10 individuos consideran que existe un nivel bajo en cuanto a las estrategias de enseñanza que utilizan los docentes para la enseñanza de la lectura y escritura de los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca, 2023. Mientras que, un 45,8% considera correspondiente a 11 individuos considera que existe un nivel medio, y un 12,5% correspondiente al 3% consideran que el uso de estrategias de enseñanza sobre lectura y escritora son altas.

Figura 4

Variable Estrategias de Enseñanza



Nota. Información obtenida de la Tabla 5.

Tabla 6

Dimensión Experiencias previas. Variable Aprendizaje Significativo

EXPERIENCIAS PREVIAS	Escala	DIMENSIÓN	
		N	%
Logro en inicio	11-13	11	45,8
Logro en proceso	14-16	13	54,2
Logro esperado	17-19	0	0,0
Total		24	100,0

Nota. Información obtenida de la base de datos del Cuestionario Aprendizaje Significativo aplicado a los estudiantes del quinto grado de la I.E 16624 Defensores Del Santuario Ihuamaca, distrito de San Ignacio, provincia de San Ignacio- Región Cajamarca en el año 2023. Salida: SPSS Versión. 25.0

En la Tabla 6 se observa que en la dimensión experiencias previas correspondiente a la variable Aprendizaje Significativo, se pudo conocer que el 45,8% correspondiente a 11 individuos poseen logros en inicio, mientras que un 54,2% de la población correspondiente a 13 individuos poseen logros en proceso. Se evidencia que, la mayoría de la población posee logros en inicio y en proceso.

Figura 5

Dimensión Experiencias previas. Variable Aprendizaje Significativo



Nota. Información obtenida de la Tabla 6.

Tabla 7

Dimensión Nuevos conocimientos. Variable Aprendizaje Significativo

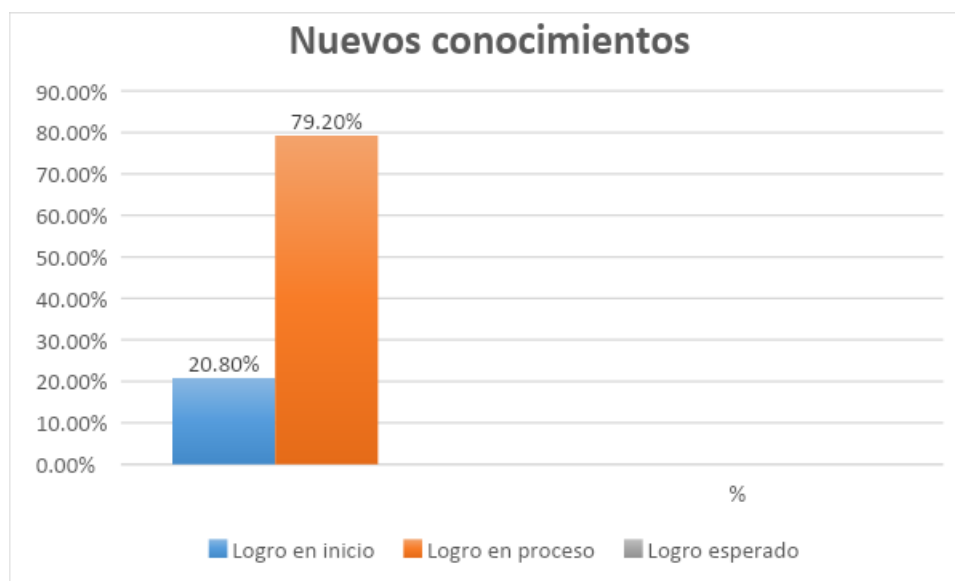
NUEVOS CONOCIMIENTOS	Escala	DIMENSIÓN	
		N	%
Logro en inicio	13-15	5	20,8
Logro en proceso	16-18	19	79,2
Logro esperado	19-21	0	0,0
Total		24	100,0

Nota. Información obtenida de la base de datos del Cuestionario Aprendizaje Significativo aplicado a los estudiantes del quinto grado de la I.E. 16624 Defensores Del Santuario Ihuamaca, distrito de San Ignacio, provincia de San Ignacio- Región Cajamarca en el año 2023. Salida: SPSS Versión. 25.0

En la Tabla 7 se observa que en la dimensión nuevos conocimientos correspondiente a la variable Aprendizaje Significativo, se pudo conocer que el 20,8 correspondiente a 5 individuos poseen logros en inicio, mientras que un 79,2% de la población correspondiente a 19 individuos poseen logros en proceso. Se evidencia que, la mayoría de la población posee logros en proceso.

Figura 6

Dimensión Nuevos conocimientos. Variable Aprendizaje Significativo



Nota. Información obtenida de la Tabla 7.

Tabla 8

Dimensión Relación entre nuevos conocimientos y antiguos conocimientos. Variable Aprendizaje Significativo

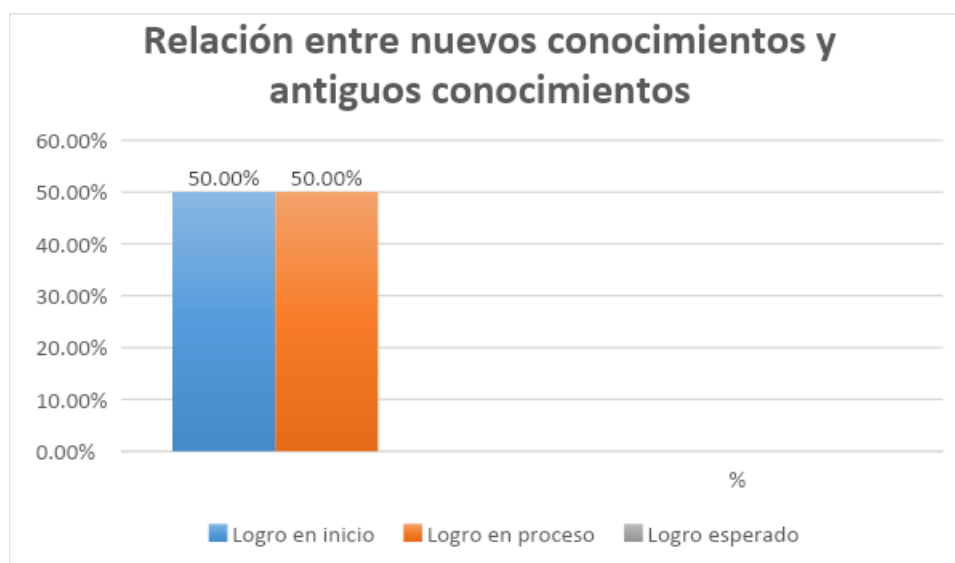
RELACIÓN ENTRE NUEVOS Y ANTIGUOS CONOCIMIENTOS	Escala	DIMENSIÓN	
		N	%
Logro en inicio	15-17	12	50,0
Logro en proceso	18-20	12	50,0
Logro esperado	21-23	0	0,0
Total		24	100,0

Nota. Información obtenida de la base de datos del Cuestionario Aprendizaje Significativo aplicado a los estudiantes del quinto grado de la I.E. 16624 Defensores Del Santuario Ihuamaca, distrito de San Ignacio, provincia de San Ignacio- Región Cajamarca en el año 2023. Salida: SPSS Versión. 25.0

En la Tabla 8 se observa que en la dimensión relación entre nuevos conocimientos y antiguos conocimientos correspondiente a la variable Aprendizaje Significativo, se pudo conocer que el 50% correspondiente a 12 individuos poseen logros en inicio, mientras que el otro 50% correspondiente a 12 individuos de la población poseen logros en proceso. Se evidencia que, la población de manera equitativa posee logros en inicio y logros en proceso

Figura 7

Dimensión Relación entre nuevos conocimientos y antiguos conocimientos. Variable Aprendizaje Significativo



Nota. Información obtenida de la Tabla 8.

Tabla 9

Variable Aprendizaje Significativo

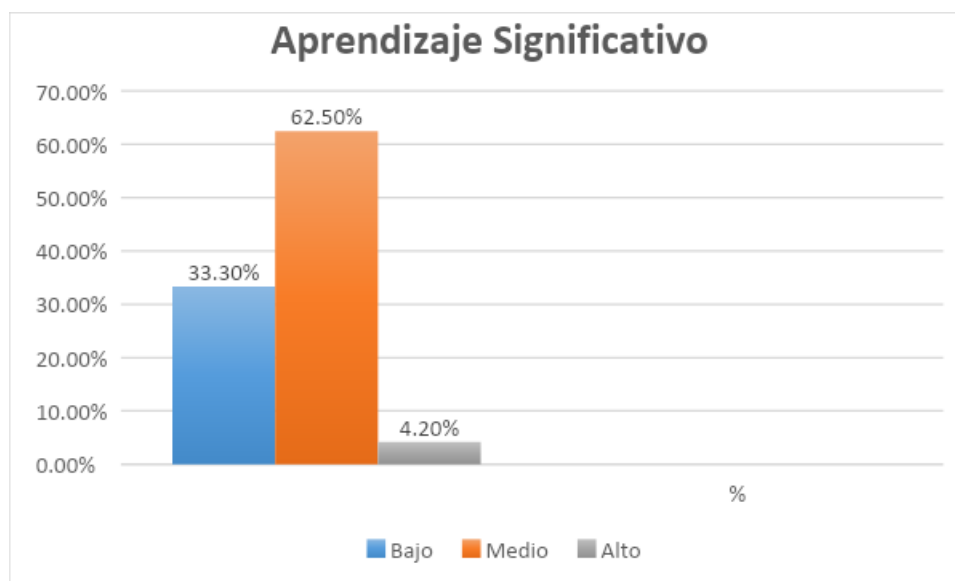
VARIABLE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	Escala	DIMENSIÓN	
		N	%
Bajo	42-46	8	33,3
Medio	47-51	15	62,5
Alto	52-56	1	4,2
Total		24	100,0

Nota. Información obtenida de la base de datos del Cuestionario Aprendizaje Significativo aplicado a los estudiantes del quinto grado de la I.E. 16624 Defensores Del Santuario Ihuamaca, distrito de San Ignacio, provincia de San Ignacio- Región Cajamarca en el año 2023. Salida: SPSS Versión. 25.0

En la Tabla 9 se observa que en la variable Aprendizaje Significativo, el 33,3% de la población refleja un bajo aprendizaje significativo, mientras que el 62,5% correspondiente a 15 individuos reflejo un aprendizaje significativo medio, y sólo el 4,2% correspondiente a 1 individuos refleja un aprendizaje significativo alto en el uso estrategia para la enseñanza de la lectura y escritura de los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca, 2023. Se evidencia que, la mayoría de la población posee un aprendizaje significativo medio.

Figura 8

Variable Aprendizaje Significativo



Nota. Información obtenida de la Tabla 9.

Tabla 10

Prueba de normalidad

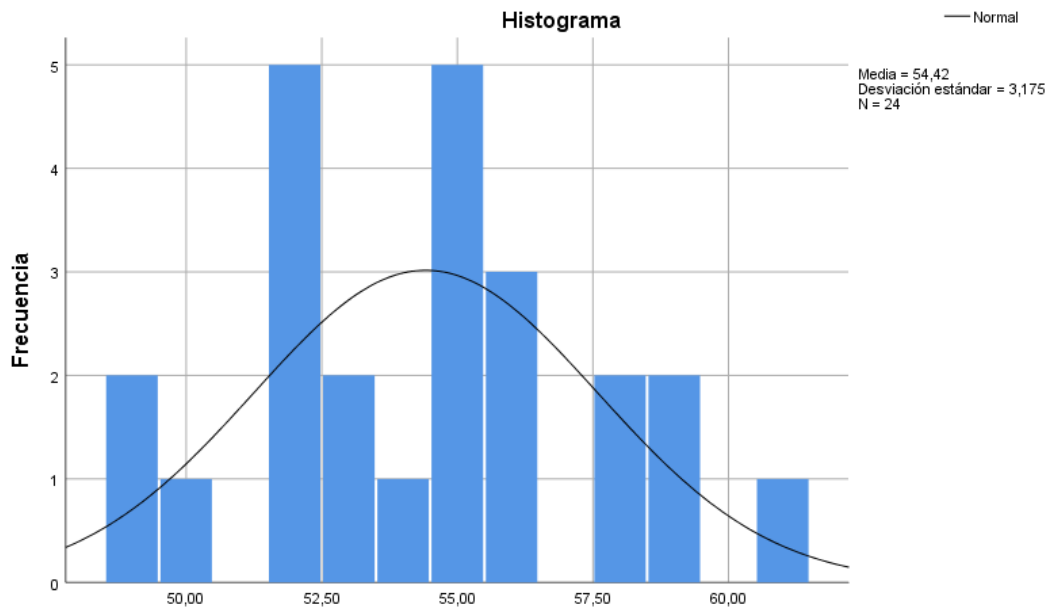
	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	Gl	Sig.
C1	0,965	24	0,552
C2	0,980	24	0,888

Nota. Información obtenida de la base de datos del Cuestionario Estrategias de Enseñanza y del Cuestionario Aprendizaje Significativo aplicado a los estudiantes del quinto grado de la I.E 16624 Defensores Del Santuario Ihuamaca, distrito de San Ignacio, provincia de San Ignacio- Región Cajamarca en el año 2023. Salida: SPSS Versión. 25.0

En la tabla 10 se evidencian los datos obtenidos mediante la prueba de Shapiro Wilk para muestras menores a 50 ($n < 50$), lo cual indica que los datos de las variables Estrategias de Enseñanza y la variable Aprendizaje Significativo poseen un nivel de significancia mayores al 5% ($p > 0,05$), lo cual indica la existencia de una distribución normal. Se interpreta que se debe aplicar una prueba paramétrica para corroborar la hipótesis de que el diseño de una propuesta relacionada con el juego como estrategia beneficiosa significativamente para la enseñanza de la lectura y escritura de los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca, 2023.

Figura 9

Normalidad Estrategias de Enseñanza

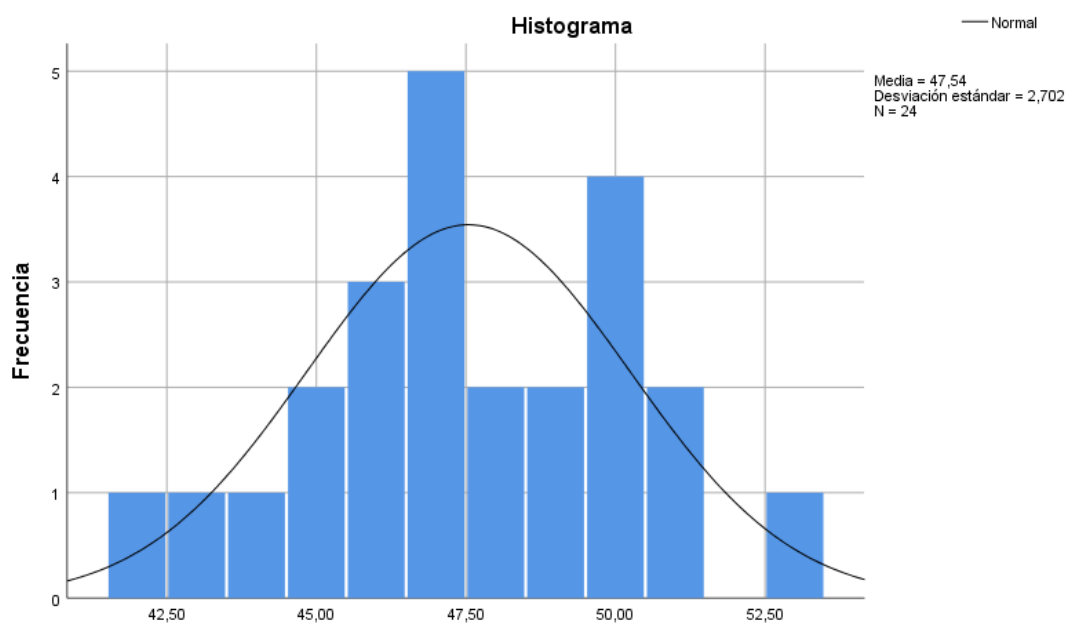


Nota. Información obtenida de la Tabla 10.

En la gráfica 9 se evidencia la distribución normal de los datos obtenidos en el cuestionario Estrategias de Enseñanza, la cual refleja una media de 54,42, una desviación estándar de 3,175 para una muestra de 24 individuos.

Figura 10

Normalidad Aprendizaje Significativo



Nota. Información obtenida de la Tabla 10.

Tabla 11*Prueba de normalidad*

		Correlaciones				
		Estrategias de enseñanza	Aprendizaje significativo	Estrategias preinstruccionales	Estrategias coinstruccionales	Estrategias postinstruccionales
Estrategias de enseñanza	Correlación de Pearson	1	-0,190	0,327	,772**	,539**
	Sig. (bilateral)		0,375	0,119	0,000	0,007
	N	24	24	24	24	24
Aprendizaje significativo	Correlación de Pearson	-0,190	1	-0,359	-0,132	0,148
	Sig. (bilateral)	0,375		0,085	0,538	0,489
	N	24	24	24	24	24

** . La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Nota. Información obtenida de la base de datos del Cuestionario Estrategias de Enseñanza y del Cuestionario Aprendizaje Significativo aplicado a los estudiantes del quinto grado de la I.E. 16624 Defensores Del Santuario Ihuamaca, distrito de San Ignacio, provincia de San Ignacio- Región Cajamarca en el año 2023. Salida: SPSS Versión. 25.0

El coeficiente de correlación de Pearson posee un valor de p de 0,375 superior a 0,05 lo requerido para validar la correlación entre las variables de análisis Estrategias de Aprendizaje y Aprendizaje Significativo, lo cual indica que no existe relación entre las mismas. Asimismo, se puede evidenciar que, el valor de p entre la variable Aprendizaje

Significativo y la dimensión Estrategias Preinstruccionales posee un valor de p de 0,085 indicando que no posee relación significativa. En cuanto a la variable Aprendizaje Significativo y la dimensión Estrategias Coinstruccionales el valor de p según Pearson fue de 0,538 indicando que no existe relación significativa. Asimismo, la variable Aprendizaje Significativo y la dimensión Estrategias Postinstruccionales reflejó un valor de p de 0,489 indicando que no existe relación significativa, se rechaza la hipótesis.

IV. DISCUSIÓN

Luego de analizar las tablas y resultados, se pudo conocer que la dimensión Estrategias Preinstruccionales en el 50% de la población posee sus logros en inicio, mientras que el 45,8% posee un logro en progreso. Asimismo, en la dimensión Estrategias Coinstruccionales el 70,8% posee un logro en progreso, y en la dimensión Estrategias Postinstruccionales el 29,2% de la población posee sus logros en inicio, mientras que el 58,3% posee un logro en progreso. Evidenciando que la mayoría de la población posee niveles bajos y regulares correspondientes al 41,7% y el 45,8%, mientras que se posee un aprendizaje significativo medio en el 62,5% de la población encuestada en cuanto al juego como estrategia beneficia significativamente para la enseñanza de la lectura y escritura de los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca, 2023. Estos resultados coinciden parcialmente con lo expuesto Coronel (2022), sostiene que el uso de herramientas tecnológicas mejora el aprendizaje, siendo estas consideradas estrategias que aplica el docente. Asimismo, los resultados obtenidos por coinciden parcialmente con lo expuesto por Villacís (2019), al señalar que los juegos como estrategia de enseñanza incide en la motivación de los estudiantes.

En este mismo orden de ideas, la prueba de normalidad Shapiro Wilk reflejó un valor de p de 0,552 para las variables Estrategias de Enseñanza y 0,888 para la variable Aprendizaje Significativo evidenciando una distribución normal y la aplicación de una

prueba paramétrica para identificar la correlación entre las mismas, la cual correspondió a Pearson reflejando un valor de p de 0,375 superior a 0,05 indicando que el diseño de una propuesta relacionada con el juego como estrategia beneficia no posee relación significativa con la enseñanza de la lectura y escritura de los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca, 2023. Al respecto, estos datos no coinciden con lo expuesto por Yarasca (2020), quien concluye que los estudiantes pueden mejorar el desarrollo léxico semántico en la comunicación oral en inglés mediante el juego.

Asimismo, Barrutia (2022), Reyes (2022), Pacotaípe (2019), Vasques (2019), han desarrollado estudios en los que se evidencia una mejora significativa en el uso del juego para mejorar el aprendizaje, claro está, estos resultados no coinciden con lo obtenido en los estudiantes de la institución educativa de Cajamarca, 2023, pues, la relación no es significativa. En tanto, coinciden de manera parcial con los estudios llevados a cabo por Saavedra y Guevara (2019), reflejan la importancia de la socialización para mejorar los resultados de aprendizaje. Estos estudios permitieron conocer que, se rechaza la hipótesis general de que el diseño de propuesta lúdica como estrategia beneficia significativamente la enseñanza de la lectoescritura de los infantes de una institución educativa de Cajamarca, 2023 sin coincidencia total con autores como Alvarado (2018), quien señala que la aplicación de programas de juegos didácticos influye positivamente en el aprendizaje de la lectoescritura de los estudiantes.

V. CONCLUSIONES

En atención al objetivo: Diseñar una propuesta relacionada con el juego como estrategia para la enseñanza de la lectura y escritura de los niños (as) de una institución educativa de Cajamarca, 2023. Se pudo conocer lo siguiente:

En la dimensión Estrategias Preinstruccionales el 50% de la población posee sus logros en inicio, mientras que el 45,8% obtuvo un logro en progreso. Se evidencia que, la mayoría de la población posee niveles bajos y regulares en cuanto a estas estrategias. En la dimensión Estrategias Coinstruccionales el 25% de la población encuestada posee sus logros en inicio, mientras que el 70,8% posee un logro en progreso, evidenciando que la mayoría de la población posee niveles regulares en cuanto a estas estrategias. En la dimensión Estrategias Postinstruccionales el 29,2% de la población encuestada posee sus logros en inicio, mientras que el 58,3% posee un logro en progreso, evidenciando que la mayoría de la población posee niveles regulares en cuanto a estas estrategias.

La variable Estrategias de Enseñanza en el 41,7% de la población encuestada reflejó un nivel bajo y el 45,8% reflejó un nivel medio, en cuanto a las estrategias de enseñanza empleadas por los maestros al momento de enseñar la lectoescritura a los menores de una institución educativa de Cajamarca, 2023.

En la dimensión experiencias previas correspondiente a la variable Aprendizaje Significativo, se pudo conocer que el 45,8% poseen logros en inicio, mientras que un 54,2%

de la población poseen logros en proceso. En la dimensión nuevos conocimientos el 20,8% poseen logros en inicio, y el 79,2% poseen logros en proceso. En la dimensión relación entre nuevos conocimientos y antiguos conocimientos el 50% poseen logros en inicio, mientras que el otro 50% poseen logros en proceso. Se evidencia que, la población de manera equitativa posee logros en inicio y logros en proceso en las tres dimensiones.

En la variable Aprendizaje Significativo, el 33,3% de la población refleja un bajo aprendizaje significativo, mientras que el 62,5% reflejó un aprendizaje significativo medio, en el uso de estrategias al momento de enseñar la lectoescritura a los menores de una institución educativa de Cajamarca, 2023.

El coeficiente de correlación de Pearson con un valor de p de 0,375, que indicó una inexistencia de relación significativa entre variables y logrando rechazar la hipótesis general sobre el diseño de una propuesta lúdica como estrategia no beneficia significativamente la enseñanza de lectoescritura en niños (as) de una institución educativa de Cajamarca, 2023.

VII. RECOMENDACIONES

A los docentes, desarrollar estrategias preinstruccionales mediante juegos al momento de enseñar la lectoescritura a los menores de una institución educativa de Cajamarca, 2023.

A los docentes, desarrollar estrategias coinstruccionales mediante juegos al momento de enseñar la lectoescritura a los menores de una institución educativa de Cajamarca, 2023.

A los docentes, desarrollar estrategias postinstruccionales mediante juegos al momento de enseñar la lectoescritura a los menores de una institución educativa de Cajamarca, 2023.

A los docentes y directivos, promover la aplicación de programas mediante juegos al momento de enseñar la lectoescritura a los menores de una institución educativa de Cajamarca, 2023.

A los docentes, emplear programas que permitan mejorar el aprendizaje significativo medio como estrategias al momento de enseñar la lectoescritura a los menores de una institución educativa de Cajamarca, 2023.

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta Faneite, S., & Andrade Boscán, A. (2014). Estrategias de enseñanza para promover el aprendizaje significativo de la biología en la Escuela de Educación. *Multiciencias*, 67-73. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/904/90430816010.pdf>
- Ausubel, D. (1963). The psychology of meaningful verbal learning. En M. Moreira, *APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: Un concepto Subyacente*. (pág. 58). New York: Grune.
- Carlos Cuyo, M., & Huamán Huamán, T. (2019). *Mapas conceptuales y aprendizaje significativo en estudiantes del 2do grado de secundaria en el área de lenguaje y literatura, turno mañana de la Institución Educativa de Aplicación Mixta Fortunato L. Herrera- Cusco 2018*. Cusco: UNSACC. Obtenido de <http://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/4330/253T2019040.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Carranza Alcántar, M., & Caldera Montes, J. (2018). *Percepción de los Estudiantes sobre el Aprendizaje Significativo y Estrategias de Enseñanza en el Blended Learning*. Guadalajara, México: REICE. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/551/55160047005/>

- Castillo Basombrio, S. R. (2018). *Estrategias de enseñanza y el aprendizaje significativo en estudiantes del quinto grado de secundaria de la Institución Educativa CEAUNE - LA CANTUTA - 2018*. Lima-Perú: Universidad Cesar Vallejo. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/21905/Castillo_BSR.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fajardo Tenecora, W. H. (2018). *Estrategias Educativas para Potenciar Aprendizajes Significativos en Estudios Sociales de la Educación Básica Media*. Ecuador: Universidad de Cuenca. Obtenido de <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/25244/1/tesis.pdf>
- Gutierrez Mosquera, J. (2018). *Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje para mejorar el Rendimiento Académico Del Área De Ciencias Sociales en estudiantes del Colegio Juan de Ampudia*. Santiago de Cali: Universidad Santo Tomas. Obtenido de
- Hernandez Rojas, G., & Barriga Arceo, F. (2013). *Estrategias Docentes para un aprendizaje Significativo*. Mexico: MacGraw.
- Huamani Suarez, F., & Davila Chahua, D. (2019). *Estrategias de Enseñanza y el Aprendizaje Significativo de las Ciencias Sociales en los estudiantes del Sexto Ciclo de la Institución Educativa Daniel Estrada Perez - Santo Tomas, Chumbivilvas 2019*. Arequipa – Perú: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Obtenido de <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/10084/EDShusuf1.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Hurtado Ochupe, B., & Mamani Flores, E. (2019). *Técnicas de estudio y su incidencia en el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Institución Educativa secundario Jec fray Diego Ortiz de Progreso Grau – Apurímac año 2018*. Cusco: UNSACC. Obtenido de http://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/4962/253T20190695_TC.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Llanos Espinoza , Y. (2019). *Estrategia de Enseñanza para Lograr un Aprendizaje Significativo en el Área de Matematica*. Huanuco-Perú: Universidad Nacional Hermilio Valdizán. Obtenido de

<http://repositorio.unheval.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13080/4949/2ED.DM033LL726.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Mendoza Anchante, M. (2018). *Actividades de Motivación y su Influencia en el Rendimiento Académico en el Área de Comunicación en Estudiantes del Segundo Grado de Secundaria de la Institución Educativa la Victoria, Abancay 2018*. Abancay: UCV. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/31422/mendoza_am.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Moran Padilla, C. (2019). *Estrategias de Aprendizaje y Rendimiento Académico en Ciencias Sociales en Estudiantes de Secundaria de una Institución Educativa del Callao*. Lima-Perú: Universidad San Ignacio de Loyola. Obtenido de <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/75bd682e-0240-4cb4-8332-3dfc69201627/content>

Moreira, M. (2002). *APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO: UN CONCEPTO SUBYACENTE*. Brasil: Instituto de Física, UFRGS. Obtenido de <https://www.if.ufrgs.br/~moreira/apsigsubesp.pdf>

Narváez Trejo, O. M., & Villegas Salas, L. (03 de 2021). *Biblioteca Digital de Humanidades - Universidad de Veracruz*. Obtenido de Introducción a la investigación: guía interactiva: <https://www.uv.mx/apps/bdh/investigacion/unidad1/investigacion-tipos.html>

Navarro Pinilla, G. E. (2018). *Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje por Competencias del Estudiante sobre el Impacto, Uso y Manejo de Agroquímicos en la Sede Principal de la Institución Educativa Anaime Municipio de Cajamarca – Tolima, Colombia 2018*. Cajamarca: Universidad Norbert Wiener. Obtenido de <http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/2548/TESIS%20Navarro%20Gloria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Olivo Franco, J. (2021). Mapas conceptuales: su uso para verificar el aprendizaje significativo en estudiantes de primaria. *Actualidades Investigativas en Educación*, 21(1), 252-283. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/447/44767299010/>

- Orellana , A. (2008). *Estrategias en educación*. Venezuela: Mc Graw Hill.
- Quezada Lucio, N. (2019). *Metodología de la Investigación*. Lima: MACRO.
- Quispe Damián, G., & Herrera Utani, I. (2019). *La estrategia lúdica y su relación con el aprendizaje significativo del pensamiento lógico matemático de los niños de 4 y 5 años de la I.E.I. N° 220 Huellitas de Santa Rosa- Abancay 2018*. Abancay: UNAMBA. Obtenido de http://repositorio.unamba.edu.pe/bitstream/handle/UNAMBA/787/T_0487.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ramos León, R. (2021). *Estrategias Didácticas y el Aprendizaje Significativo en la Institución Educativa Emblemática Luis Fabio Xammar Jurado Santa María , Ugel 09 – 2019*. Huacho-Perú: Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión. Obtenido de <http://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/UNJFSC/5121/Roc%c3%ado%20Ramos%20Le%c3%b3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez, L. (2004). *La teoría del aprendizaje significativo*. España: Edit. Tenerife.
- Sampieri, R. (2019). *Metodología de la Investigación, Las rutas cuantitativas, cualitativa y mixta*. Mexico: McGrawHill.
- Sampieri, R. H., & Torres, P. M. (2018). *Metodología de la investigación*. México: Mc Graw Will.
- Sánchez C., C. G. (2019). *Planeamiento estratégico y su relación con la calidad de servicios al cliente en la empresa importador American Service refrigeration E.I.R.L. Surquillo, 2018*. Lima: Universidad San Ignacio de Loyola. Obtenido de http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8758/1/2019_Sanchez-Cueva.pdf
- Silvestre Miraya , I., & Huaman Nahula, C. (2019). *Pasos para elaborar la investigación y la redaccion de la tesis universitaria*. Lima: San Marcos.
- Simon, A. (2004). Propuesta de aplicación de los mapas conceptuales en un modelo pedagógico semipresencial. *Ibero Americana*, 1-12.

Villegas Peñaranda, D. T. (2020). *Hacia un Aprendizaje Significativo en el Área de Historia en la Institución Educativa San José en Uramita, Antioquia*. Bogotá D.C.: Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano. Obtenido de <https://alejandria.poligran.edu.co/bitstream/handle/10823/2188/aprendizaje%20significativo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Zavala S., M. W. (2019). *Planeamiento estratégico para el desarrollo de la gestión en la Municipalidad provincial de Casma - 2019*. Chimbote: Universidad San Pedro.

ANEXOS

Anexo 1: Instrumentos de recolección de la información

INSTRUCCIONES

Cuestionario de estrategia de Enseñanza de la Lectura y la Escritura

El presente cuestionario está conformado por una serie de ítem con el fin de recabar información confiable, que serán de utilidad en el desarrollo del trabajo de investigación titulado: El Juego como Estrategia de Enseñanza de la Lectura y la Escritura, por lo tanto, se agradece su valiosa colaboración y aporte al responder el instrumento.

A continuación, y para efecto de la investigación, se le presentan varias alternativas de respuesta para cada interrogante, cuya respuesta será seleccionada por usted marcando con una “X” la categoría que considere correcta:

Siempre (S)	5
Casi siempre (CS)	4
A veces (AV)	3
Casi nunca (CN)	2
Nunca (N)	1

N°	Enunciados	Escala de medición				
		N	CN	AV	CS	S
1	Usa los objetivos para crear expectativas en los alumnos frente al texto.					
2	Aplica organizador previo para generar puentes cognitivos en la enseñanza de la lectura y la escritura.					
3	Utiliza ilustraciones para representar visualmente conceptos o situaciones teóricas.					
4	Emplea redes semánticas para que el alumno desarrolle habilidades y destrezas, tanto en la lectura como en la escritura.					
5	Usa mapas conceptuales para desarrollar en el alumno habilidades y destrezas, en los procesos de lectura y escritura.					
6	Hace uso de analogías para proponer o indicar un evento concreto inmerso en la enseñanza de la lectura y la escritura.					
7	Inserta preguntas intercaladas en situaciones de enseñanza, de la lectura y escritura que permita mantener la atención del alumno para favorecer la práctica.					
8	Utiliza el resumen final en la síntesis de la información relevante de un texto para fortalecer las competencias de lectura y escritura					
9	Aplica actividades de memorización de las letras que conforman el alfabeto.					
10	Implementa la sílaba como unidad básica para la enseñanza de la lectura y escritura.					
11	Usa los fonemas para la enseñanza de la lectura y escritura.					
12	Emplea palabras y oraciones para enseñar a leer y escribir					
13	Utiliza juego para incrementar la coordinación, flexibilidad					
14	Aplica juegos para el mejoramiento intelectual y la capacidad de plantear problemas de manera creativa.					
15	Al finalizar el docente solicita a los estudiantes realizar un resumen de lo aprendido					

CUESTIONARIO DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Instrucciones

- Lee con atención y cuidado cada una de ellas.
- En cada pregunta, señala con una equis (X) la casilla correspondiente a la columna que mejor represente tu opinión, de acuerdo con el siguiente código:

Nun ca	Casi nunca	A vece s	Casi siempre	Siemp re
01	02	03	04	05

- Por favor, contesta todas las preguntas.
- No emplees demasiado tiempo en pensar las respuestas.
- Ten en cuenta que no hay respuestas buenas ni malas.

N o	Dimensión: Experiencias previas	Nun ca (1)	C as i n u nc a (2)	A vec es (3)	Cas i sie mp re (4)	Siem pre (5)
1	¿Respondo preguntas teniendo como base mis experiencias previas al iniciar mi sesión de clase?					
2	¿Participo de dinámicas para responder en base a mis experiencias previas?					
3	¿Respondo preguntas teniendo como base mis conocimientos previos al iniciar mi sesión de clase?					
4	¿Participo de dinámicas para responder en base a mis conocimientos previos?					
Dimensión: Nuevos conocimientos						
5	¿Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos individuales (organizadores visuales, fichas, etc.)?					
6	¿Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos en equipo?					
7	¿Aplico estrategias para aprender nuevos conocimientos?					
8	¿Los nuevos conocimientos son entendibles porque son estructurados de acuerdo a mi edad?					
Dimensión: Relación entre nuevos y antiguos conocimientos						
9	¿Respondo preguntas para relacionar mi conocimiento previo o anterior con el nuevo conocimiento?					
10	¿Respondo preguntas para ser conscientes de qué he aprendido?					
11	¿Realizo actividades en el aula para utilizar lo aprendido y solucionar problemas de mi vida cotidiana?					
12	¿Considero lo aprendido como útil e importante?					

Gracias por tu tiempo y colaboración.

Anexo 2: Ficha técnica

Nombre original del instrumento:	Cuestionario de estrategia de Enseñanza de la Lectura y la Escritura
Autor y año:	Alvarado y Mozo (2023)
Objetivo del instrumento:	Recabar información sobre el uso de las estrategias de la lectura y escritura en los estudiantes de 5to año de primaria de una institución educativa.
Usuarios:	Estudiantes de 5to año de primaria de una institución educativa.

Forma de Administración o Modo de aplicación:	Individual y presencial
Validez:	Validación por Juicio de Expertos: <ul style="list-style-type: none"> - Vergara Vásquez Anibal Teobaldo. - Lopez Peña Jorge Edin. - Silva Herrera Flor de María.
Confiabilidad:	Alfa de Crombatch

Anexo 3: Operacionalización de variables

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	indicadores	ítems	instrumento	Escala de valoración
El juego como estrategia para la enseñanza	El juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. (Jean Piaget, 1956)	El juego es un factor importante en el proceso de la enseñanza aprendizaje puesto que ayuda al desarrollo cognitivo, motor y afectivo de los niños. Esta variable se operacionalizará con la aplicación de un cuestionario de estrategia de Enseñanza de la Lectura y la Escritura, el cual tiene 15 ítems y mide las 3 dimensiones de esta variable.	Preinstruccionales	Objetivos Organizadores Previo Ilustraciones	1-5	Cuestionario	Likert Nunca Casi nunca A veces Casi siempre Siempre
			Coinstruccionales	Redes Semánticas Mapas conceptuales Analogías	6-10		
			Posinstruccionales	Preguntas intercaladas Resumen Final	11-15		

Aprendizaje Significativo	Es un proceso en el que la persona recoge, organiza y establece relaciones con el conocimiento que ya tenía previamente. Se necesita motivación, creencias personales y una dimensión emocional para dotar de sentido a lo que se aprende.	Es aquel aprendizaje que logra modificar la conducta en el individuo además que mejora su actitud frente al mundo que lo rodea. Esta variable se operacionaliza con la aplicación de un cuestionario de 12 ítems que mide las 3 dimensiones de esta variable	Experiencias previas	Participa de manera entusiasta en aquellas actividades que ya conoce.	1-4	Cuestionario	Likert Nunca Casi nunca A veces Casi siempre Siempre
			Nuevos conocimientos	Muestra interés participando en actividades nuevas.	5-8		
			Relación entre nuevos y antiguos conocimientos	Realiza las actividades nuevas teniendo como base aquellas que ya conoce.	9-12		

Anexo 4: Carta de presentación



“AÑO DE LA UNIDAD, LA PAZ Y EL DESARROLLO”

Trujillo, 18 de octubre del 2023

CARTA N°465-2023/UCT-FH

Dirigido a: Cesar Hernán Aranda Carrión
**Director de la I.E.- “16624 DEFENSORES DEL SANTUARIO C.P
IHUAMACA”- San Ignacio
CAJAMARCA**

De mi especial consideración:

Es propicia la oportunidad para saludarle muy cordialmente y a la vez hacerle llegar un cordial saludo.

Ante usted me presento, a las Bres. **IDA LUZ GARCIA QUINDE** y **ROSA LUCÍA APONTE CHIROQUE**, de la Carrera de **EDUCACION PRIMARIA**, de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Católica de Trujillo “Benedicto XVI”, quien desea realizar su trabajo de investigación denominada “**El Juego Como Estrategia Para La Enseñanza De Lectoescritura En Niños Y Niñas De Una Institución Educativa De Cajamarca, 2023**” en su institución el día miércoles 25 de octubre del 2023, con el propósito de aplicar sus instrumentos, siendo un requisito importante para la validez y confiabilidad de su tesis, con el fin de poder obtener su título profesional.

Me despido de usted con las muestras de mi más alta consideración y respeto a su persona.

Muy respetuosamente,



Dra. MARIANA GERALDINE SILVA BALAREZO
Decana de la Facultad de Humanidades
Universidad Católica de Trujillo

Anexo 5: Carta de autorización emitida por la entidad que faculta el recojo de datos



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN REGIONAL DE CAJAMARCA
UNIDAD DE GESTIÓN EDUCATIVA LOCAL SAN IGNACIO
INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 16624 "DEFENSORES DEL SANTUARIO" - CP. HUAMAC
CÓDIGO MODULAR PRIMARIA N° 0223792 - CÓDIGO MODULAR SECUNDARIA N° 0926477



San Ignacio, 25 de octubre de 2023

Carta N° 013 2023/ IE NRO 16624 DEFENSORES DEL SANTUARIO C.P IHUAMACA

Dra. Mariana Geraldine silva Balarezo
Decana de la facultad de humanidades
Universidad católica de Trujillo Benedicto XVI

Presente. –

Por intermedio del presente documento autorizo a Ida Luz García Quinde y Rosa Lucía Aponte Chiroque, bachilleres en Educación Primaria; egresados de la Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI, responsables de la investigación titulada: "El Juego Como Estrategia Para La Enseñanza De Lectoescritura En Niños Y Niñas De Una Institución Educativa De Cajamarca, 2023".

Entiendo que el objetivo principal de la investigación es determinar la relación que existe en el juego como estrategia para la enseñanza de lectoescritura en niños y niñas del nivel primaria, además comprendo que los estudiantes participaran de manera voluntaria previo consentimiento informado, independientemente de mi autorización.

También comprendo que implica un manejo confidencial, por lo que los participantes no serían identificados, solo los documentos o publicaciones derivadas del estudio. La información obtenida será utilizada solo con fines de esta investigación. Para lo cual PERMITO la recopilación de información a través de cuestionarios.

Ante cualquier duda o consulta respecto a la investigación se deben contactar a los investigadores responsables Ida Luz García Quinde con número de celular 976997477 y Rosa Lucía Aponte Chiroque con número de celular 959013859, ante algún reclamo referido a la vulneración de los derechos de los participantes.

La presente CARTA DE AUTORIZACIÓN se firma en dos ejemplares. Uno de los documentos queda en poder de los investigadores y el otro en poder del director. Para formalizar la autorización del estudio firmo a continuación.



Lic. Cesar H. Aranda Carrión
DNI N° 27852383
DIRECTOR

LIC. CESAR HERNÁN ARANDA CARRIÓN.

DNI:27852383

DIRECTOR

Anexo 6: Matriz de consistencia

TITULO	FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
	<p>Problema general:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Como se puede diseñar una propuesta relacionada con el juego como estrategia para la enseñanza de la lectura y escritura de los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca, 2023? <p>Problemas Específicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué estrategias utilizan los docentes para la enseñanza de la lectura y escritura de los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca, 2023? ¿Cuáles son los métodos que aplican los docentes para la enseñanza de la 	<p>Objetivo General:</p> <p>Diseñar una propuesta relacionada con el juego como estrategia para la enseñanza de la lectura y escritura de los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca, 2023.</p> <p>Objetivos Específicos:</p> <p>Diagnosticar las estrategias que utilizan los docentes para la enseñanza de la lectura y escritura de los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca, 2023.</p>	<p>Hipótesis General:</p> <p>El diseño de una propuesta relacionada con el juego como estrategia beneficia significativamente para la enseñanza de la lectura y escritura de los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca, 2023.</p> <p>Hipótesis Especificas:</p> <p>H1: Las estrategias que utilizan los docentes para la enseñanza de la lectura y escritura de los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca, 2023. No son significativas.</p> <p>H2: Los métodos que aplican los docentes para la enseñanza de la escritura de los niños y niñas una institución</p>	<p>Estrategias lúdicas</p>	<p>Estrategias Preinstruccional</p>	<p>Tipo: básica</p> <p>Métodos: Hipotético Deductivo</p> <p>Diseño: Descriptivo</p> <p>Nivel: No experimental - transversal</p> <p>Población Muestral:</p> <p>Técnica:</p> <p>Instrumento de recolección de datos: Cuestionario de tipo escala Likert, para las dos variables.</p>

	<p>escritura de los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca, 2023?</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué juegos didácticos que utilizan los docentes para la enseñanza de la lectura y la escritura de los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca, 2023? 	<p>Identificar los métodos que aplican los docentes para la enseñanza de la escritura de los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca, 2023. Determinar los juegos didácticos que utilizan los docentes para la enseñanza de la lectura y la escritura de los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca, 2023.</p>	<p>educativa de Cajamarca, 2023. H3: Los juegos didácticos no son utilizados como estrategias por los docentes para la enseñanza de la lectura y la escritura de los niños y niñas de una institución educativa de Cajamarca, 2023.</p>			
--	--	---	---	--	--	--

Anexo 7: Validez y confiabilidad de instrumentos



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado validador: VERGARA VÁSQUEZ Aníbal Teobaldo

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar los instrumentos que adjunto denominados: **Cuestionario de estrategia de enseñanza de la lectura y la escritura y cuestionario de aprendizaje significativo**, diseñado por las Bach. Ida Luz García Quinde y la Bach. Rosa Lucía Aponte Chiroque, cuyo propósito es medir la **relación de la variable el juego como estrategia para la enseñanza de la lectoescritura**, los cuales serán aplicados a **estudiantes de Primaria de una Institución Educativa de Cajamarca, 2023**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Dichos instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulada:

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional **de LICENCIADA EN EDUCACION PRIMARIA**.

Para efectuar la validación de los instrumentos, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Rosa Lucía Aponte Chiroque

Ida Luz García Quinde



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LECTOESCRITURA

Variable	Dimensiones	indicadores	N° de ítem	Coherencia	
				Si	No
Lectoescritura	Preinstruccionales	Objetivos Organizador Previo Ilustraciones	1-5	x	
	Coinstruccionales	Redes Semánticas Mapas conceptuales Analogías	6-10	x	
	Posinstruccionales	Preguntas intercaladas Resumen Final	11-15	x	
Aprendizaje significativo	Experiencias previas	Participa de manera entusiasta en aquellas actividades que ya conoce.	1-4	x	
	Nuevos conocimientos	Muestra interés participando en actividades nuevas.	5-8	x	
	Relación entre nuevos y antiguos conocimientos.	Realiza las actividades nuevas teniendo como base aquellas que ya conoce.	9-12	x	

Apellidos y nombres: Aníbal Teobaldo Vergara Vásquez DNI: 41020020. Firma:

DOCENTE INVESTIGADOR
DNI. 41020020



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO DE ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA

Instrucciones de Evaluación de ítems: coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA = Muy adecuado / **BA** = Bastante adecuado / **A** = Adecuado / **PA** = Poco Adecuado / **NA** = No Adecuado

Categorías a evaluar: Redacciones, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

N°	PREGUNTAS Ítems	Valoración					Observaciones
		MA	BA	A	PA	NA	
1	Usa los objetivos para crear expectativas en los alumnos frente al texto	x					
2	Aplica organizador previo para generar puentes cognitivos en la enseñanza de la lectura y la escritura.	x					
3	Utiliza ilustraciones para representar visualmente conceptos o situaciones teóricas.	x					
4	Emplea redes semánticas para que el alumno desarrolle habilidades y destrezas, tanto en la lectura como en la escritura.	x					
5	Usa mapas conceptuales para desarrollar en el alumno habilidades y destrezas, en los procesos de lectura y escritura.	x					
6	Hace uso de analogías para proponer o indicar un evento concreto inmerso en la enseñanza de la lectura y la escritura.	x					
7	Inserta preguntas intercaladas en situaciones de enseñanza, de la lectura y escritura que permita mantener la atención del alumno para favorecer la práctica.	x					
8	Utiliza el resumen final en la síntesis de la información relevante de un texto para fortalecer las competencias de lectura y escritura.	x					
9	Aplica actividades de memorización de las letras que conforman el alfabeto.	x					

10	Implementa la sílaba como unidad básica para la enseñanza de la lectura y escritura.	x					
11	Usa los fonemas para la enseñanza de la lectura y escritura.	x					
12	Emplea palabras y oraciones para enseñar a leer y escribir.	x					
13	Utiliza juego para incrementar la coordinación, flexibilidad.	x					
14	Aplica juegos para el mejoramiento intelectual y la capacidad de plantear problemas de manera creativa.	x					
15	Al finalizar el docente solicita a los estudiantes realizar un resumen de lo aprendido.	x					
Total:							

Apellidos y nombres: Aníbal Teobaldo Vergara Vásquez DNI: 41020020.Firma:



Dr. Aníbal Teobaldo Vergara Vásquez
DOCENTE INVESTIGADOR
DNI. 41020020



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Instrucciones de Evaluación de ítems: coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA = Muy adecuado / **BA** = Bastante adecuado / **A** = Adecuado / **PA** = Poco Adecuado / **NA** = No Adecuado

Categorías a evaluar: Redacciones, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

PREGUNTAS		Valoración					Observaciones
Nº	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	¿Respondo preguntas teniendo como base mis experiencias previas la iniciar mi sesión de clase?	x					
2	¿Participo de dinámicas para responder en base a mis experiencias previas?	x					
3	¿Respondo preguntas teniendo como base mis conocimientos previos al iniciar mi sesión de clase?	x					
4	¿Participo de dinámicas para responder en base a mis conocimientos previos?	x					
5	¿Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos individuales (organizadores visuales, fichas, etc.)?	x					
6	¿Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos en equipo?	x					
7	¿Aplico estrategias para aprender nuevos conocimientos?	x					
8	¿Los nuevos conocimientos son entendibles porque son estructurados de acuerdo a mi edad?	x					
9	¿Respondo preguntas para ser conscientes de qué he aprendido?	x					
10	¿realiza actividades en el aula para utilizar lo aprendido y solucionar problemas de mi vida cotidiana?	x					

11	¿Realizo actividades Enel aula para utilizar lo aprendido y solucionar problemas de mi vida cotidiana?	x				
12	¿Considero lo aprendido como útil e importante?	x				
Total:						

Apellidos y nombres: Aníbal Teobaldo Vergara Vásquez **DNI:** 41020020. **Firma:**



Aníbal Teobaldo Vergara Vásquez
 DOCENTE INVESTIGADOR
 DNI. 41020020



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

YO, **Aníbal Teobaldo Vergara Vásquez**, Con Documento Nacional de Identidad N°41020020, con grado académico de Doctor en Educación, actualmente laboro en Universidad Católica de Trujillo Benedicto XVI.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el instrumento denominado **Cuestionario de estrategia de enseñanza de la lectura y la escritura**, cuyo propósito es **medir la relación de la variable el juego como estrategia para la enseñanza de la lectoescritura en niños y niñas de una Institución Educativa de Cajamarca, 2023**.

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

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems	X				
Amplitud del contenido a evaluar	X				
Congruencia con los indicadores	X				
Coherencia con las dimensiones	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (x) Bastante adecuado () Adecuado () Poco adecuado ()
adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 18 días del mes de octubre de 2023.

Apellidos y nombres: Aníbal Teobaldo Vergara Vásquez **DNI:** 41020020. **Firma:**

Dr. Aníbal T. Vergara Vásquez
DOCENTE INVESTIGADOR
DNI. 41020020



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado validador: LOPEZ PEÑA Jorge Edin.

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar los instrumentos que adjunto denominados: **Cuestionario de estrategia de enseñanza de la lectura y la escritura y cuestionario de aprendizaje significativo**, diseñado por las Bach. Ida Luz García Quinde y la Bach. Rosa Lucía Aponte Chiroque, cuyo propósito es medir es medir **la relación de la variable el juego como estrategia para la enseñanza de la lectoescritura**, los cuales serán aplicados a **estudiantes de Primaria de una Institución Educativa de Cajamarca, 2023**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Dichos instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulada:

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional **de LICENCIADA EN EDUCACION PRIMARIA**.

Para efectuar la validación de los instrumentos, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Rosa Lucía Aponte Chiroque

Ida Luz García Quinde



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	Indicadores	N° de ítem	Coherencia	
				Si	No
Lectoescritura	Pre instruccional	Objetivos Organizador Previo Ilustraciones	1-5	x	
	Construccionales	Redes Semánticas Mapas conceptuales Analogías	6-10	x	
	Posinstruccionales	Preguntas intercaladas Resumen Final	11-15	x	
Aprendizaje significativo	Experiencias previas	Participa de manera entusiasta en aquellas actividades que ya conoce.	1-4	x	
	Nuevos conocimientos	Muestra interés participando en actividades nuevas.	5-8	x	
	Relación entre nuevos y antiguos conocimientos.	Realiza las actividades nuevas teniendo como base aquellas que ya conoce.	9-12	x	

Apellidos y nombres: Jorge Edin López Peña **DNI:** 41032860 **Firma:**



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO DE ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA

Instrucciones de Evaluación de ítems: coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA = Muy adecuado / **BA** = Bastante adecuado / **A** = Adecuado / **PA** = Poco Adecuado / **NA** = No Adecuado

Categorías a evaluar: Redacciones, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

N°	PREGUNTAS Ítems	Valoración					Observaciones
		MA	BA	A	PA	NA	
1	Usa los objetivos para crear expectativas en los alumnos frente al texto	x					
2	Aplica organizador previo para generar puentes cognitivos en la enseñanza de la lectura y la escritura.	x					
3	Utiliza ilustraciones para representar visualmente conceptos o situaciones teóricas.	x					
4	Emplea redes semánticas para que el alumno desarrolle habilidades y destrezas, tanto en la lectura como en la escritura.	x					
5	Usa mapas conceptuales para desarrollar en el alumno habilidades y destrezas, en los procesos de lectura y escritura.	x					
6	Hace uso de analogías para proponer o indicar un evento concreto inmerso en la enseñanza de la lectura y la escritura.	x					
7	Inserta preguntas intercaladas en situaciones de enseñanza, de la lectura y escritura que permita mantener la atención del alumno para favorecer la práctica.	x					
8	Utiliza el resumen final en la síntesis de la información relevante de un texto para fortalecer las competencias de lectura y escritura.	x					
9	Aplica actividades de memorización de las letras que conforman el alfabeto.	x					

10	Implementa la sílaba como unidad básica para la enseñanza de la lectura y escritura.	x				
11	Usa los fonemas para la enseñanza de la lectura y escritura.	x				
12	Emplea palabras y oraciones para enseñar a leer y escribir.	x				
13	Utiliza juego para incrementar la coordinación, flexibilidad.	x				
14	Aplica juegos para el mejoramiento intelectual y la capacidad de plantear problemas de manera creativa.	x				
15	Al finalizar el docente solicita a los estudiantes realizar un resumen de lo aprendido.	x				
Total:						

Apellidos y nombres: Jorge Edin López Peña **DNI:** 41032860 **Firma:**





UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Instrucciones de Evaluación de ítems: coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA = Muy adecuado / **BA** = Bastante adecuado / **A** = Adecuado / **PA** = Poco Adecuado / **NA** = No Adecuado

Categorías a evaluar: Redacciones, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

N°	PREGUNTAS Ítems	Valoración					Observaciones
		MA	BA	A	PA	NA	
1	¿Respondo preguntas teniendo como base mis experiencias previas la iniciar mi sesión de clase?	x					
2	¿Participo de dinámicas para responder en base a mis experiencias previas?	x					
3	¿Respondo preguntas teniendo como base mis conocimientos previos al iniciar mi sesión de clase?	x					
4	¿Participo de dinámicas para responder en base a mis conocimientos previos?	x					
5	¿Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos individuales (organizadores visuales, fichas, etc.)?	x					
6	¿Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos en equipo?	x					
7	¿Aplico estrategias para aprender nuevos conocimientos?	x					
8	¿Los nuevos conocimientos son entendibles porque son estructurados de acuerdo a mi edad?	x					
9	¿Respondo preguntas para ser conscientes de qué he aprendido?	x					
10	¿realiza actividades en el aula para utilizar lo aprendido y solucionar problemas de mi vida cotidiana?	x					

11	¿Realizo actividades Enel aula para utilizar lo aprendido y solucionar problemas de mi vida cotidiana?	x					
12	¿Considero lo aprendido como útil e importante?	x					
Total:							

Apellidos y nombres: López Peña Jorge Edin. **DNI:** 41032860. **Firma:**





UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

YO, **Jorge Edin López Peña**, Con Documento Nacional de Identidad N°41032860, con grado académico Magister en docencia Universitaria, actualmente laboro en Colegio Nacional San Fernando De Chalaco.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el instrumento denominado **Cuestionario de estrategia de enseñanza de la lectura y la escritura**, cuyo propósito es **medir la relación de la variable el juego como estrategia para la enseñanza de la lectoescritura en niños y niñas de una Institución Educativa de Cajamarca, 2023.**

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

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems	X				
Amplitud del contenido a evaluar	X				
Congruencia con los indicadores	X				
Coherencia con las dimensiones	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (x)
adecuado ()

Bastante adecuado ()
No adecuado ()

Adecuado ()

Poco

Trujillo, a los 18 días del mes de octubre de 2023.

Apellidos y nombres: Jorge Edin López Peña DNI: 41032860. Firma:



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

PRESENTACIÓN A JUICIO DE EXPERTO

Estimado validador: SILVA HERRERA Flor de María

Me es grato dirigirme a usted, a fin de solicitar su colaboración como experto para validar los instrumentos que adjunto denominados: **Cuestionario de estrategia de enseñanza de la lectura y la escritura y cuestionario de aprendizaje significativo**, diseñado por las Bach. Ida Luz García Quinde y la Bach. Rosa Lucía Aponte Chiroque, cuyo propósito es medir la **relación de la variable el juego como estrategia para la enseñanza de la lectoescritura**, los cuales serán aplicados a **estudiantes de Primaria de una Institución Educativa de Cajamarca, 2023**, por cuanto considero que sus observaciones, apreciaciones y acertados aportes serán de utilidad.

Dichos instrumentos tienen como finalidad recoger información directa para la investigación que se realiza en los actuales momentos, titulada:

Tesis que será presentada a la Universidad Católica de Trujillo, como requisito para obtener el Título Profesional **de LICENCIADA EN EDUCACION PRIMARIA**.

Para efectuar la validación de los instrumentos, usted deberá leer cuidadosamente cada enunciado y sus correspondientes alternativas de respuesta, en donde se pueden seleccionar una, varias o ninguna alternativa de acuerdo al criterio personal y profesional del actor que responda al instrumento. Se le agradece cualquier sugerencia referente a redacción, contenido, pertinencia y congruencia u otro aspecto que se considere relevante para mejorar el mismo.

Gracias por su aporte

Rosa Lucía Aponte Chiroque

DNI 71202857

Ida Luz García Quinde

DNI 27847766



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

JUICIO DE EXPERTO SOBRE LA PERTINENCIA DEL INSTRUMENTO

Instrucciones: Marque con una X en donde corresponde, según su criterio, Si cumple o No cumple, la coherencia entre dimensiones e indicadores de la variable en estudio.

Variable	Dimensiones	indicadores	N° de ítem	Coherencia	
				Si	No
Lectoescritura	Preinstruccional	Objetivos Organizador Previo Ilustraciones	1-5	x	
	Construccionales	Redes Semánticas Mapas conceptuales Analogías	6-10	x	
	Posinstruccionales	Preguntas intercaladas Resumen Final	11-15	x	
Aprendizaje significativo	Experiencias previas	Participa de manera entusiasta en aquellas actividades que ya conoce.	1-4	x	
	Nuevos conocimientos	Muestra interés participando en actividades nuevas.	5-8	x	
	Relación entre nuevos y antiguos conocimientos.	Realiza las actividades nuevas teniendo como base aquellas que ya conoce.	9-12	x	

Apellidos y nombres: Flor de María Silva Herrera **DNI:** 41548699. **Firma:**



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO DE ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA DE LA LECTURA Y LA ESCRITURA

Instrucciones de Evaluación de ítems: coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA = Muy adecuado / **BA** = Bastante adecuado / **A** = Adecuado / **PA** = Poco Adecuado / **NA** = No Adecuado

Categorías a evaluar: Redacciones, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

PREGUNTAS		Valoración					Observaciones
N°	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	Usa los objetivos para crear expectativas en los alumnos frente al texto	x					
2	Aplica organizador previo para generar puentes cognitivos en la enseñanza de la lectura y la escritura.	x					
3	Utiliza ilustraciones para representar visualmente conceptos o situaciones teóricas.	x					
4	Emplea redes semánticas para que el alumno desarrolle habilidades y destrezas, tanto en la lectura como en la escritura.	x					
5	Usa mapas conceptuales para desarrollar en el alumno habilidades y destrezas, en los procesos de lectura y escritura.	x					
6	Hace uso de analogías para proponer o indicar un evento concreto inmerso en la enseñanza de la lectura y la escritura.	x					
7	Inserta preguntas intercaladas en situaciones de enseñanza, de la lectura y escritura que permita mantener la atención del alumno para favorecer la práctica.	x					
8	Utiliza el resumen final en la síntesis de la información relevante de un texto para fortalecer las competencias de lectura y escritura.	x					
9	Aplica actividades de memorización de las letras que conforman el alfabeto.	x					

10	Implementa la sílaba como unidad básica para la enseñanza de la lectura y escritura.	x				
11	Usa los fonemas para la enseñanza de la lectura y escritura.	x				
12	Emplea palabras y oraciones para enseñar a leer y escribir.	x				
13	Utiliza juego para incrementar la coordinación, flexibilidad.	x				
14	Aplica juegos para el mejoramiento intelectual y la capacidad de plantear problemas de manera creativa.	x				
15	Al finalizar el docente solicita a los estudiantes realizar un resumen de lo aprendido.	x				
Total:						

Apellidos y nombres: Flor de María Silva Herrera **DNI:** 41548699. **Firma:**





UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CUESTIONARIO DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Instrucciones de Evaluación de ítems: coloque en cada casilla de valoración la letra o letras correspondiente al aspecto cualitativo que, según su criterio, cumple o tributa cada ítem a medir los aspectos o dimensiones de la variable en estudio. Las valoraciones son las siguientes:

MA = Muy adecuado / **BA** = Bastante adecuado / **A** = Adecuado / **PA** = Poco Adecuado / **NA** = No Adecuado

Categorías a evaluar: Redacciones, contenido, congruencia y coherencia en relación a la variable de estudio. En la casilla de observaciones puede sugerir mejoras.

PREGUNTAS		Valoración					Observaciones
N°	Ítems	MA	BA	A	PA	NA	
1	¿Respondo preguntas teniendo como base mis experiencias previas la iniciar mi sesión de clase?	x					
2	¿Participo de dinámicas para responder en base a mis experiencias previas?	x					
3	¿Respondo preguntas teniendo como base mis conocimientos previos al iniciar mi sesión de clase?	x					
4	¿Participo de dinámicas para responder en base a mis conocimientos previos?	x					
5	¿Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos individuales (organizadores visuales, fichas, etc.)?	x					
6	¿Aprendo nuevas experiencias que me permiten realizar trabajos en equipo?	x					
7	¿Aplico estrategias para aprender nuevos conocimientos?	x					
8	¿Los nuevos conocimientos son entendibles porque son estructurados de acuerdo a mi edad?	x					
9	¿Respondo preguntas para ser conscientes de qué he aprendido?	x					
10	¿realiza actividades en el aula para utilizar lo aprendido y solucionar problemas de mi vida cotidiana?	x					

11	¿Realizo actividades Enel aula para utilizar lo aprendido y solucionar problemas de mi vida cotidiana?	x					
12	¿Considero lo aprendido como útil e importante?	x					
Total:							

Apellidos y nombres: Aníbal Teobaldo Vergara Vásquez **DNI:** 41020020.**Firma:**



Aníbal Teobaldo Vergara Vásquez
 DOCENTE INVESTIGADOR
 DNI. 41020020



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TRUJILLO BENEDICTO XVI

CONSTANCIA DE VALIDACIÓN

YO, **Flor de María Silva Herrera**, Con Documento Nacional de Identidad N°41548699, con grado académico Magister en docencia Universitaria, actualmente laboro en I. E. Inca Garcilazo de la Vega N° 16473 – Cajamarca provincia San Ignacio distrito La Coipa.

Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de Validación el instrumento denominado **Cuestionario de estrategia de enseñanza de la lectura y la escritura**, cuyo propósito es **medir la relación de la variable el juego como estrategia para la enseñanza de la lectoescritura en niños y niñas de una Institución Educativa de Cajamarca, 2023.**

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

Criterios evaluados	Valoración positiva			Valoración negativa	
	MA (3)	BA (2)	A (1)	PA	NA
Calidad de redacción de los ítems	X				
Amplitud del contenido a evaluar	X				
Congruencia con los indicadores	X				
Coherencia con las dimensiones	X				

Apreciación total:

Muy adecuado (x) Bastante adecuado () Adecuado () Poco adecuado ()
adecuado () No adecuado ()

Trujillo, a los 18 días del mes de octubre de 2023.

Apellidos y nombres: Flor de María Silva Herrera **DNI:** 41548699. **Firma:**

Anexo 8: Captura de similitud turnitin

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA ENSEÑANZA DE LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE CAJAMARCA, 2023.

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	fdocuments.mx Fuente de Internet	7%
2	repositorio.uct.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	bdigital.ula.ve Fuente de Internet	1%
4	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	lareferencia.info Fuente de Internet	1%
6	repositorio.unamba.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	bibliotecas.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
8	repositorio.utea.edu.pe Fuente de Internet	1%