

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN ANTONIO ABAD DEL CUSCO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN PRIMARIA



TESIS

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PRE LECTURA
EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA PARTICULAR MY HAPPY GARDEN DE LA PROVINCIA DE SAN
ROMÁN, PUNO 2023**

PRESENTADA POR:

- Br. MARITZA MERCADO BAYONA
- Br. ELIZABETH QUISPE PAUCCARA

**PARA OPTAR AL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN: ESPECIALIDAD
EDUCACIÓN PRIMARIA**

ASESOR:

Dr. JORGE ALBERTO SOLÍS QUISPE

CUSCO - PERÚ

2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

(Aprobado por Resolución Nro. CU-303-2020-UNSAAC)

El que suscribe, Asesor del trabajo de investigación/tesistulada: EL JUEGO COMO
ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PRE LECTURA EN ESTUDIANTES
DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR
MY HAPPY GARDEN DE LA PROVINCIA DE SAN ROMAN, PUNO 2023

Presentado por: BY. MARITZA MERCADO BAYONA DNI N° 40956845

presentado por: BY. ELIZABETH QUISPE PAVCCARA DNI N°: 41270246

Para optar el título profesional/grado académico de LICENCIADO EN EDUCACIÓN

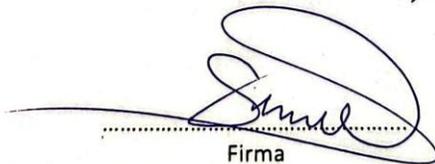
Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por 02 veces, mediante el Software Antiplagio, conforme al Art. 6° del *Reglamento para Uso de Sistema Antiplagio de la UNSAAC* y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de 6%.

Evaluación y acciones del reporte de coincidencia para trabajos de investigación conducentes a grado académico o título profesional, tesis

Porcentaje	Evaluación y Acciones	Marque con una (X)
Del 1 al 10%	No se considera plagio.	<input checked="" type="checkbox"/>
Del 11 al 30 %	Devolver al usuario para las correcciones.	<input type="checkbox"/>
Mayor a 31%	El responsable de la revisión del documento emite un informe al inmediato jerárquico, quien a su vez eleva el informe a la autoridad académica para que tome las acciones correspondientes. Sin perjuicio de las sanciones administrativas que correspondan de acuerdo a Ley.	<input type="checkbox"/>

Por tanto, en mi condición de asesor, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto las primeras páginas del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, 22 de mayo de 2025



Firma

Post firma JORGE ALBERTO SOLIS QUISPE

Nro. de DNI 23925229

ORCID del Asesor 0000-0001-8630-1493

Se adjunta:

1. Reporte generado por el Sistema Antiplagio.
2. Enlace del Reporte Generado por el Sistema Antiplagio: oid: 27259:461327555



C-22-05-2025

MARITZA MERCADO BAYONA Y ELIZA

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PRELECTURA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICI

 Universidad Nacional San Antonio Abad del Cusco

Detalles del documento

Identificador de la entrega

trn:oid:::27259:461327555

128 Páginas

Fecha de entrega

21 may 2025, 11:33 p.m. GMT-5

24.477 Palabras

Fecha de descarga

22 may 2025, 12:00 a.m. GMT-5

134.002 Caracteres

Nombre de archivo

TESIS MARITZA MERCADO Y ELIZABET QUISPE.pdf

Tamaño de archivo

1.7 MB

6% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Quoted Text
- Small Matches (less than 20 words)
- Submitted works

Exclusions

- 50 Excluded Matches

Top Sources

- 6%  Internet sources
- 0%  Publications
- 0%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

DEDICATORIA

*A Dios por darme las fuerzas e inspiración
para elaborar y terminar este proyecto.*

*Con profundo amor a mis padres Julio
Mercado y Amelia Bayona por el apoyo y la
comprensión que me brindaron en el trayecto
de mi formación profesional.*

*Con amor a mis hijos y hermanos que
siempre estuvieron alentándome para poder
concluir con este proyecto de investigación.*

Maritza

Con mucha alegría y amor dedicó este trabajo de investigación a cada uno de mis familiares y amigos que han sido mis pilares para lograr mi meta.

A mis padres Faustino Quispe y Florencia Paucara por el esfuerzo que hicieron para educarme, gracias por ser mi soporte en todo momento y poder evidenciarlo el resultado de mi logro profesional.

Dedico a mis hijos y esposo que siempre estuvieron listos para apoyarme y darme ánimo para continuar el trabajo de investigación que con mucho esfuerzo y dedicación logré concluir.

Elizabeth

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos de todo corazón a Dios, por estar siempre a nuestro lado en todos los momentos de nuestra vida y la enorme gratitud a nuestra casa de estudios superiores, “Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco” y la carrera profesional de educación por haber aportado en gran medida a nuestra formación profesional, a los profesores de la facultad quienes nos han ilustrado y guiado durante todo este tiempo de formación.

De manera muy cordial al Dr. Jorge Alberto Solís Quispe, tutor de la presente tesis por las orientaciones académicas, por su paciencia, por el apoyo y comprensión.

Así mismo nuestro agradecimiento a la Institución Educativa Particular “My Happy Garden” de la provincia de San Román, departamento de Puno, plana docente y estudiantes quienes nos brindaron el acceso y apoyo para poder trabajar con los niños y niñas lo cual coadyuvo grandemente en la consolidación del presente trabajo de investigación.

Elizabeth y Maritza

PRESENTACIÓN

Señora Decana de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco:

Ponemos en vuestra consideración el proyecto de tesis intitulada “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PRE LECTURA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR MY HAPPY GARDEN DE LA PROVINCIA DE SAN ROMAN, PUNO 2023”.

Con la finalidad de mejorar el desarrollo de la pre-lectura, en los últimos años se han dado bastante énfasis en mejorar el desarrollo de pre lectura y lectura de los estudiantes del nivel inicial y primario de la Educación Básica Regular. En niños de educación inicial tiene mucha importancia de pre lectura y la lectora a temprana edad y en la educación primaria la importancia está en la comprensión lectora que deben lograr, para lo cual sea puesto en evidencia con aplicación de estrategias diversas hacia el logro de ese propósito. La preocupación por la comprensión lectora parte desde el Ministerio de Educación y de toda la sociedad, porque ello permite lograr el aprendizaje y una buena formación integral de los educandos; en nuestro trabajo, pusimos bastante interés sobre este problema de actualidad a fin de conocer la realidad in situ, sobre la problemática evidenciada en los niños, la falta de una apropiada lectura y uso de las estrategias como estrategia que permita mejorar el nivel de desarrollo de la lectura a temprana edad.

ÍNDICE

Dedicatoria.....	1
Agradecimientos.....	7
Presentación.....	8
Resumen	14
Introducción.....	16

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Ámbito de estudio: localización política y geográfica.....	18
1.2. Descripción de la realidad problemática	18
1.3. Formulación del problema	20
1.3.1. Problema general	20
1.3.2. Problemas específicos.....	21
1.4. Justificación de la investigación	21
1.5. Objetivos de la investigación	24
1.5.1. Objetivo general	24
1.5.2. Objetivos específicos	24
1.6. Delimitación y limitaciones de la investigación	24

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1. Estado del arte de la investigación	26
2.1.1. Antecedentes internacionales	26
2.1.2. Antecedentes nacionales.....	27

2.1.3.	Antecedentes locales.....	29
2.2.	Bases teóricas	30
2.2.1.	El juego.....	30
2.2.1.1.	Características del Juego	31
2.2.1.2.	Elementos del Juego.....	32
2.2.1.3.	Tipos de Juegos	32
2.2.1.4.	El Aprendizaje significativo y el juego.....	33
2.2.1.5.	El juego como estrategia pedagógica	35
2.2.2.	La lectura	36
2.2.2.1.	Tipos de lectura	37
2.2.2.2.	La Lectura y el Niño.....	41
2.2.2.3.	El educador y la lectura.....	44
2.2.2.4.	El rol de la educadora en el nivel pre-primario.....	48
2.2.2.5.	El aprendizaje y la lectura	52
2.2.2.6.	Hábitos de lectura.....	55
2.2.2.7.	Características del hábito lector	58
2.3.	Bases conceptuales.....	59

CAPÍTULO III

HIPOTESIS Y VARIABLES

3.1.	Formulación de hipótesis	62
3.1.1.	Hipótesis general	62
3.1.2.	Hipótesis específicas.....	62
3.2.	Identificación de variables	63
3.3.	Operacionalización de variables	63

CAPÍTULO IV

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo y diseño de investigación.....	66
4.2. Población de estudio	67
4.3. Selección de muestra.....	67
4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	67
4.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	68

CAPÍTULO V

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1. Resultados del pre y pos test	69
5.2. Prueba de hipótesis.....	80
5.3. Discusión de resultados.....	88
Conclusiones.....	93
Recomendaciones	95
Referencias bibliográficas	97
Anexos	103

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Operacionalización de la variable el juego como estrategia.....	63
Tabla 3 Población	67
Tabla 4 Técnicas e Instrumentos	68
Tabla 5 Prelectura de palabras haciendo uso de imágenes	69
Tabla 6 Prelectura de títulos haciendo uso de imágenes	71
Tabla 7 Prelectura de frases	73
Tabla 8 Prelectura de un texto haciendo uso de imágenes	75
Tabla 9 Prelectura de un texto sin usar imágenes.....	77
Tabla 10 Nivel de desarrollo en la prelectura (Global)	79
Tabla 11 Estadístico de la t- de student para determinar el nivel de influencia de la variable independiente sobre la variable dependiente.	81
Tabla 12 Estadístico de t-student para determinar el nivel de influencia de la variable independiente sobre la primera dimensión de la variable dependiente.....	82
Tabla 13 Estadístico de t-student para determinar el nivel de influencia de la variable independiente sobre la segunda dimensión de la variable dependiente	83
Tabla 14 Estadístico de t-student para determinar el nivel de influencia de la variable independiente sobre la tercera dimensión de la variable dependiente	85
Tabla 15 Estadístico de t-student para determinar el nivel de influencia de la variable independiente sobre la cuarta dimensión de la variable dependiente	86
Tabla 16 Estadístico de t-student para determinar el nivel de influencia de la variable independiente sobre la quinta dimensión de la variable dependiente	87

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Constancias de My Happy Garden.....	109
Figura 2 Prelectura de palabras haciendo uso de imágenes.....	111
Figura 3 Prelectura de títulos haciendo uso de imágenes.	112
Figura 4 Prelectura de frases.	112
Figura 5 Prelectura de un texto haciendo uso de imágenes.....	113
Figura 6 Prelectura de un texto sin usar imágenes.	114
Figura 7 Nivel de desarrollo de la prelectura (Global).....	114

RESUMEN

El trabajo de investigación se desarrolló, con los estudiantes del nivel inicial, tuvo como propósito, determinar el nivel de influencia que tiene la aplicación del juego como estrategia en el desarrollo de la pre lectura en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular My Happy Garden de la provincia de San Román, Puno 2023. La investigación es del tipo aplicada, de nivel explicativo y con diseño preexperimental; la población de estudio la conforman 114estudeiantes del nivel inicial de la Institución Educativa Particular My Happy Garden, se trabajó con un grupo muestral de 24 estudiantes de 5 años. Los datos se recogieron aplicando la observación y la prueba de desarrollo a fin de determinar el logro que tienen los niños en la prelectura. Los resultados de la investigación permiten demostrar que, la aplicación del juego como estrategia tiene una influencia significativa en el desarrollo de la pre lectura en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular My Happy Garden de la provincia de San Román, Puno 2023, se arriba a esta conclusión en base a los resultados reportados de la prueba de hipótesis, que al aplicar la técnica estadística del t de Student, existe una diferencia significativa de 37,5% entre las medias de la pos y pre pruebas.

Palabras clave: Lectura, estrategia, juego, desarrollo.

ABSTRACT

The research work was developed with students at the initial level, with the purpose of determining the level of influence that the application of the game as a strategy has on the development of pre-reading in 5-year-old children at the initial level of the Institution. Private Educational My Happy Garden of the province of San Román, Puno 2023. The research is of the applied type, at an explanatory level and with a pre-experimental design; The study population is made up of 114 students from the initial level of the My Happy Garden Private Educational Institution, we worked with a sample group of 24 5-year-old students. The data was collected by applying observation and the development test in order to determine the achievement that children have in pre-reading. The results of the research allow us to demonstrate that the application of the game as a strategy has a significant influence on the development of pre-reading in 5-year-old children at the initial level of the My Happy Garden Private Educational Institution in the province of San Román, Puno 2023, this conclusion was reached based on the reported results of the hypothesis test, that when applying the Student t statistical technique, there is a significant difference of 37.5% between the means of the post and pre tests.

Key words: Reading, strategy, game, development.

INTRODUCCIÓN

La lectura es muy importante para el logro de todas las experiencias de aprendizaje en los estudiantes de la educación básica y fundamentalmente en los estudiantes del nivel educativo inicial, pues de ello dependerá sus primeros aprendizajes a través de la educación formal y no formal. El juego para los estudiantes de esta edad escolar es les sirve como una estrategia pertinente en el logro de sus aprendizajes de todas las áreas curriculares.

La presente investigación busca demostrar su existe influencia de la aplicación del juego como estrategia en el desarrollo de la prelectura de los estudiantes del nivel inicial a fin de mejorar sus capacidades de aprendizajes en todas las áreas del saber humano.

La tesis presenta los siguientes capítulos:

En el capítulo I se presenta el planteamiento del problema; ámbito de estudio, descripción de la realidad problemática, formulación del problema, justificación y objetivos de la investigación.

En el capítulo II se plantea el marco teórico, en ella se detallan las bases teóricas, el marco conceptual y los antecedentes de estudio.

En el capítulo III se abordan las hipótesis y variables de estudio.

En el capítulo IV se presenta la metodológico; en el que se presentan el tipo, nivel y diseño de investigación, también se encuentra la población, muestra y las técnicas e instrumentos de recojo de datos, así como el procesamiento estadístico de los resultados.

En el V capítulo se presenta los resultados y la discusión, además de la prueba de hipótesis.

Finalmente, en la parte final se consideran las conclusiones, recomendaciones, las referencias bibliográficas y los anexos.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Ámbito de estudio: localización política y geográfica

La institución educativa particular My Happy Garden, es una institución del nivel inicial, se encuentra ubicado en la ciudad de Juliaca, provincia de San Román en la región Puno; desde una perspectiva educativa para el tema de monitoreo, esta institución educativa esta circunscrita a la UGEL San Román.

1.2. Descripción de la realidad problemática

En la sociedad del conocimiento actual, la comprensión y adquisición del saber se ha vuelto esencial para enfrentar los desafíos constantes del mundo moderno. Cada día surgen nuevos descubrimientos y se replantean paradigmas, por lo que es fundamental que los estudiantes desarrollen habilidades para optimizar su aprendizaje, especialmente a través de la lectura, que es la herramienta básica para acceder al conocimiento. Este proceso debe iniciarse desde los primeros años de vida, con un enfoque prioritario en los niveles inicial y primario. Sin embargo, muchos científicos y educadores coinciden en que la falta de desarrollo adecuado de las habilidades de lectura es uno de los principales obstáculos en el aprendizaje escolar, afectando de manera significativa el rendimiento académico.

A nivel internacional, el Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA) de 2018 muestra una preocupante disparidad entre los países en cuanto a la comprensión lectora. Países como China (555 puntos), Finlandia (520 puntos), y Canadá (520 puntos) están en la cima de los rankings, mientras que países latinoamericanos como Chile (452 puntos),

Brasil (413 puntos) y Colombia (412 puntos) se sitúan por debajo del promedio de la OCDE, que es de 487 puntos. En el caso de Perú, el país obtuvo un promedio de 401 puntos, ubicándose en el puesto 64 de 77 países evaluados. Aunque ha habido una leve mejora en relación a las evaluaciones anteriores, la diferencia entre Perú y los países con mejor desempeño es significativa, lo que pone en evidencia los problemas persistentes en la educación peruana.

En el ámbito nacional, los resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE 2019) realizados por el Ministerio de Educación (Minedu) refuerzan este diagnóstico. En esta evaluación, solo el 33.5% de los estudiantes de segundo grado de primaria lograron un nivel satisfactorio en comprensión lectora. Además, las desigualdades entre el sector rural y urbano son alarmantes: mientras que en las zonas urbanas el 41.2% de los estudiantes alcanzó resultados satisfactorios, en las áreas rurales esta cifra se reduce al 12.1%. Estas diferencias evidencian que la falta de desarrollo de la prelectura y la lectura afecta en mayor medida a los sectores más desfavorecidos, especialmente en zonas rurales donde las carencias materiales y de acceso a una educación de calidad agravan la situación.

Las causas de este bajo rendimiento en comprensión lectora son múltiples y complejas. Factores como la pobreza, la desnutrición infantil, el trabajo infantil, y la falta de modelos de lectura en el hogar contribuyen a que los niños, especialmente en zonas rurales, lleguen a la escuela con un desarrollo cognitivo y lingüístico deficiente. La falta de estimulación temprana en el hogar, sumada a un ingreso tardío a la educación formal, perpetúa el rezago en la adquisición de habilidades fundamentales como la lectura. A esto se añade la falta de formación docente en técnicas específicas para desarrollar la prelectura y la lectura en los niveles iniciales, lo que agrava aún más la problemática.

En la Institución Educativa Particular "My Happy Garden", en San Román, Puno, se ha observado que la mayoría de los niños egresan del nivel inicial sin haber desarrollado plenamente las habilidades de prelectura. Esto tiene un impacto directo cuando ingresan al nivel primario, ya que su nivel de comprensión lectora sigue siendo bajo, ubicándolos en los niveles más bajos de las evaluaciones nacionales e internacionales, como PISA. Comparado con instituciones urbanas de Puno, los estudiantes de esta institución en particular presentan un desempeño considerablemente más bajo. Esta situación compromete seriamente los objetivos educativos de la región y del país, limitando las posibilidades de éxito académico y social de los estudiantes en el futuro.

Por lo tanto, es necesario replantear estrategias educativas que fortalezcan el desarrollo de habilidades prelectoras y lectoras desde el nivel inicial, especialmente en los contextos más vulnerables. Invertir en la formación docente, mejorar la infraestructura educativa en zonas rurales y fomentar la lectura en el hogar son pasos fundamentales para cerrar las brechas en la calidad de la educación y mejorar los resultados a nivel nacional e internacional. Solo a través de un enfoque integral que aborde estos problemas desde los primeros años de vida se podrá revertir la situación actual y brindar a los estudiantes peruanos las herramientas necesarias para tener éxito en su vida académica y personal.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cómo influye el juego como estrategia en el nivel de desarrollo de la pre lectura en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial Particular My Happy Garden de la provincia de San Román, Puno 2023?

1.3.2. Problemas específicos

- ¿Cómo influye el juego como estrategia en la pre lectura de palabras con imágenes, después de su aplicación?
- ¿De qué manera influye el juego como estrategia en la pre lectura de títulos con imágenes, después de su aplicación?
- ¿Qué influencia tiene el juego como estrategia en la pre lectura de frases con imágenes, después de su aplicación?
- ¿De qué forma influye el juego como estrategia en la pre lectura de un texto con imágenes, después de su aplicación?
- ¿De qué modo influye el juego como estrategia en la pre lectura de un texto sin imágenes, después de su aplicación?

1.4. Justificación de la investigación

El desarrollo de la presente investigación, se justifica bajo las siguientes consideraciones:

a) **Justificación Normativa:** la investigación tiene el sustento legal en:

- Constitución Política del Perú, año de 1993.

Artículo 13.- La educación tiene como finalidad el desarrollo integral de la persona humana. El estado reconoce y garantiza la libertad de enseñanza, los padres de familia tienen el deber de educar a sus hijos y el derecho de escoger el centro educativo y de participar en el proceso educativo.

Artículo 14.- La Educación promueve el conocimiento, el Aprendizaje y la práctica de las Humanidades, la Ciencia, la Técnica, las Artes, la Educación Física y el deporte. Prepara para la vida y el trabajo y fomenta la solidaridad.

Artículo 16°.- Que a la letra dice: “El Estado coordina la Política Educativa, supervisa su cumplimiento y la calidad de la Educación”.

- Ley General de Educación N° 28044.

Artículo 36°.- Indica que la Educación Básica Regular, abarca a los niveles de Educación Inicial, Primaria y secundaria y en 7 ciclos. El nivel de Educación Inicial está organizado en 2 ciclos, el I ciclo que atiende a los menores de 3 años y el II ciclo atiende a los niños de 3 a 5 años y lo hace a través de cunas, Jardines y Programas No escolarizados.

Artículo 52°.- La Comunidad Educativa está conformada por estudiantes, padres de familia, profesores, directivos, administrativos, ex alumnos y miembros de la comunidad local. Según las características de la Institución Educativa, sus representantes integran el Consejo Educativo Institucional y participan en la formulación y ejecución del Proyecto Educativo Institucional en lo que corresponda. La participación de los integrantes de la Comunidad Educativa se realiza mediante formas democráticas de asociación, a través de la elección libre, universal y secreta de sus representantes.

Artículo 56°.- El profesor es agente fundamental del proceso educativo y tiene como misión contribuir eficazmente en la formación de los Estudiantes en todas las dimensiones del desarrollo humano. Por la naturaleza de su función, la permanencia en la carrera pública docente exige al profesor idoneidad profesional, probada

solvencia moral y salud física y mental que no ponga en riesgo la integridad de los estudiantes.

Artículo 63°.-La gestión del sistema educativo nacional es descentralizada, simplificada, participativa y flexible. Se ejecuta en un marco de respeto a la autonomía pedagógica y de gestión que favorezca la acción educativa. El Estado, a través del Ministerio de Educación, es responsable de preservar la unidad del sistema. La sociedad participa directamente en la Gestión de la Educación a través de los Consejos Educativos que se organizan también en forma descentralizada.

De acuerdo a los documentos revisados, en la Constitución de nuestro país, el Estado Peruano vela y promueve la educación integral en todos los ciudadanos, haciendo que todos tengan el derecho a una educación de calidad; los artículos considerados de la ley 28044, remarcan que los agentes de la educación no solo son los profesores, sino también están la conforman los padres de familia y la comunidad.

b) Justificación Pedagógica

El trabajo de investigación se basa en conocimientos científicos, teóricos y pragmáticos, los que permiten tener confianza en el sustento de las bases teorías académicas y científicas; el soporte metodológico y sistemático que posee es la principal fuente de confianza.

El juego como estrategia, permite el desarrollo de la pre lectura y es muy pertinente, porque dio resultados muy positivos en otras realidades como en Europa, razón por la cual su aplicación brindara una metodología de trabajo para apoyar en la mejora del desarrollo de la lectura a temprana edad.

1.5. Objetivos de la investigación

1.5.1. Objetivo general

Determinar el nivel de influencia que tiene la aplicación del juego como estrategia en el desarrollo de la pre lectura en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular My Happy Garden de la provincia de San Román, Puno 2023.

1.5.2. Objetivos específicos

- Establecer la influencia que tiene el juego como estrategia en el desarrollo de la pre lectura de palabras con imágenes, después de su aplicación.
- Evaluar la influencia que tiene el juego como estrategia en el desarrollo de la pre lectura de títulos con imágenes, después de su aplicación
- Determinar la influencia que tiene el juego como estrategia en el desarrollo de la pre lectura de frases con imágenes, después de su aplicación.
- Evaluar la influencia que tiene el juego como estrategia en el desarrollo de la pre lectura de un texto con imágenes, después de su aplicación.
- Determinar la influencia que tiene el juego como estrategia en el desarrollo de la pre lectura de un texto sin imágenes, después de su aplicación.

1.6. Delimitación y limitaciones de la investigación

El presente estudio, desde la perspectiva temporal, está comprendida su desarrollo en el año académico 2019. En el aspecto espacial, solo se ha trabajado con los estudiantes de la institución educativa particular inicial My Happy Garden.

Las limitaciones que están ligadas a este trabajo son:

- Su poder de generalización está comprendido solo para los estudiantes de la institución educativa en estudio.
- De acuerdo a la revisión bibliográfica, existen pocos trabajos de esta naturaleza, los que no permiten hacer mayor énfasis en la discusión de resultados.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

2.1. Estado del arte de la investigación

Haciendo la revisión de los trabajos de investigación que anteceden al presente trabajo, en las bibliotecas de nuestra escuela y de otras universidades se han encontrado las siguientes investigaciones:

2.1.1. Antecedentes internacionales

Barrera (2009), en su estudio titulado *"El juego como técnica para la comprensión de la lectura; El caso de las alumnas del quinto grado primaria de la Escuela Nacional Para Niñas No. 26, José María Fuentes, zona 8, Guatemala"*, tuvo como objetivo evaluar el grado de comprensión de la lectura mediante el uso de juegos en comparación con la lectura tradicional. La metodología fue cuasi-experimental, dividiendo a las alumnas en un grupo experimental, que utilizó juegos para mejorar su comprensión lectora, y un grupo de control, que siguió métodos tradicionales. Los resultados mostraron que el 70% de las alumnas del grupo experimental mejoraron su comprensión y retención de la lectura, frente al 40% del grupo de control. En conclusión, el uso del juego como herramienta pedagógica resultó ser significativamente eficaz para mejorar la comprensión lectora.

Tapia (2007) realizó un estudio titulado *"Relación entre el desarrollo de la conciencia fonológica y la habilidad lectora en niños de primer año de E.P.B. de una escuela del cono urbano bonaerense"*, cuyo objetivo fue indagar la relación entre la conciencia fonológica y la habilidad lectora en niños de primer año. La metodología consistió en un estudio longitudinal,

evaluando a los estudiantes al inicio y al final del año escolar. Los resultados mostraron que el 75% de los niños con un alto desarrollo de conciencia fonológica presentaron una mejora significativa en sus habilidades lectoras, mientras que solo el 30% de los niños con baja conciencia fonológica inicial mejoraron. Se concluyó que el desarrollo de la conciencia fonológica tiene una fuerte relación con el aprendizaje exitoso de la lectura en los primeros años escolares.

Abril y Giseth (2018), en su investigación titulada *"El juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de la comprensión lectora en grado sexto de la I.E.D. Jorge Gaitán Cortés J.M, Colombia"*, propusieron el uso del juego como estrategia pedagógica para mejorar la comprensión lectora en estudiantes de sexto grado. La metodología fue cuasi-experimental, con un grupo experimental que realizó actividades lúdicas centradas en la lectura y un grupo de control con métodos tradicionales. Los resultados mostraron que el 65% de los estudiantes del grupo experimental mejoraron en su comprensión lectora en los niveles literal, inferencial y crítico, frente al 35% del grupo de control. Las conclusiones indicaron que el juego no solo mejora las habilidades de comprensión lectora, sino que también incrementa el interés y disfrute de la lectura.

2.1.2. Antecedentes nacionales

Pinedo y Sandoval (2018), en su investigación titulada *"El juego de reglas mejora los hábitos de lectura de los estudiantes de 2do de la Institución Educativa N° 81015-2018"*, tuvo como objetivo determinar si los juegos de reglas mejoran los hábitos de lectura de los estudiantes de 2do grado de la I.E. "Carlos Emilio Uceda Meza". La metodología fue experimental, con un grupo experimental que utilizó juegos de reglas y un grupo control que siguió métodos

tradicionales. Los resultados mostraron que la variable hábitos de lectura mejoró significativamente, con una prueba T-Student de 5.617 y $p = 0.00$, además de un coeficiente de correlación de Spearman de 0.40, lo que indica una correlación positiva. Se concluye que los juegos de reglas mejoraron significativamente los hábitos de lectura en los estudiantes del 2do grado "D".

Moscoso (2010), en su estudio titulado *"Habilidades metalingüísticas para la lectura en niños de instituciones educativas y programas no escolarizados de educación inicial en Ventanilla"*, tuvo como objetivo establecer si existían diferencias significativas en las habilidades metalingüísticas entre niños de instituciones educativas estatales y PRONOEIs. La metodología fue comparativa, utilizando el Test THM para medir las habilidades. Los resultados indicaron que el 37.5% de los niños de las instituciones educativas se ubicaban en un nivel intermedio, frente al 15% de los niños de los PRONOEIs, quienes se encontraban mayormente en niveles de habilidades metalingüísticas elementales. En conclusión, existen diferencias significativas entre los grupos, favoreciendo a los niños de instituciones educativas formales.

Medina (2007), en su investigación titulada *"Conciencia fonológica y percepción visual en la lectura inicial de niños de primer grado de primaria"*, tuvo como objetivo determinar la relación entre la conciencia fonológica y la percepción visual en el desempeño lector de niños de primer grado. La metodología fue correlacional, evaluando a 197 estudiantes con el Test de Habilidades Metalingüísticas (THM) y el Reversal Test. Los resultados mostraron que las habilidades fonéticas correlacionaron más con el desempeño lector, aunque la percepción visual también fue clave para el desarrollo de una orientación espacial adecuada en la lectura. En conclusión, ambos procesos son esenciales y deben desarrollarse de forma equilibrada para un buen aprendizaje de la lectura.

Espinoza (2010), en su estudio titulado *"Efectos del programa Fonojuego en los niveles de conciencia fonológica en niños de 5 años de la IEI 102 de Ventanilla"*, tuvo como objetivo determinar la efectividad del programa Fonojuegos en el incremento de la conciencia fonológica en niños de 5 años. La metodología fue cuasi-experimental, aplicando el programa Fonojuegos en un grupo experimental y comparando los resultados con un grupo control, utilizando el Test THM. Los resultados, analizados mediante la prueba U de Mann Whitney, mostraron que el programa incrementó significativamente los niveles de conciencia fonológica. En conclusión, el programa fue efectivo y subraya la importancia de desarrollar estas habilidades desde edades tempranas.

Panca (2002), en su investigación titulada *"Relación entre habilidades metalingüísticas y rendimiento lector en un grupo de alumnos de condición socioeconómica baja que cursan el primer grado de educación primaria"*, tuvo como objetivo investigar la relación entre las habilidades metalingüísticas y el rendimiento lector en estudiantes de primer grado en instituciones públicas y privadas. La metodología fue descriptiva comparativa, utilizando el Test THM y el Test de Análisis de Lectura (Tale). Los resultados indicaron que los estudiantes de instituciones privadas obtuvieron mejores puntajes en habilidades metalingüísticas y rendimiento lector que los de instituciones públicas, y que las niñas presentaron mejores resultados que los niños. En conclusión, existen diferencias significativas que favorecen a las instituciones privadas y al género femenino en el desarrollo de habilidades lectoras.

2.1.3. Antecedentes locales

López (2014), en su trabajo de investigación titulado *"El juego como estrategia del aprendizaje significativo de los contenidos del área de matemática en los alumnos del 3° grado"*

del nivel de educación primaria de la Institución Educativa Daniel Estrada Pérez Wanchaq-Cusco", tuvo como objetivo determinar la influencia de los juegos como estrategia en el aprendizaje significativo de los contenidos de matemática en los estudiantes de 3° grado. La metodología fue cuasi-experimental, con la aplicación de un pre-test y post-test en las muestras seleccionadas. Los resultados mostraron que los juegos influyeron positivamente en los logros de aprendizaje, evidenciando un rendimiento favorable en los alumnos que participaron en las actividades lúdicas. En conclusión, los estudiantes que utilizaron juegos como estrategia demostraron una predisposición positiva hacia el área de matemática, lo que se reflejó en una mejora significativa en su rendimiento académico.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. El juego

Según David et al. (2006), "el juego es una experiencia humana y humanizadora porque, si bien es una conducta instintiva, también es producto de la cultura y, a la vez, una de las formas más importantes que tenemos de aprendizaje y construcción cultural".

Según Read, citado por Ribes (2007), mediante el juego el niño recrea su experiencia, clarificándola y haciéndola más comprensible; organiza sus percepciones, pone a prueba sus capacidades, domina sus sentimientos, se conoce a sí mismo y se individualiza dentro del mundo.

Según Ribes (2007), "el juego es una acción libre considerada como ficticia y al margen de la vida real, capaz de absorber totalmente al individuo que juega. Sin embargo, al niño hay que ayudarle a descubrir las posibilidades del juego. Las prioridades educativas del juego son enseñarle a aprovechar todas las posibilidades, reconociendo toda su amplitud".

Dentro del enfoque teórico del juego, podemos mencionar a los siguientes autores:

Para Piaget (1946), según su teoría estructuralista del juego, manifestada en La formación del símbolo en el niño, el juego forma parte de la inteligencia infantil, ya que permite asimilar y acomodar la realidad a las características del desarrollo cognitivo y la comprensión del niño.

De acuerdo con el enfoque de Vygotsky (1979), citado por Ribes (2007), se infiere que el juego es una actividad que estimula el desarrollo mental del niño, ya que, a través del juego, la concentración, la atención, el reconocimiento y el recuerdo se generan de manera consciente y divertida.

2.2.1.1. Características del Juego

Según el Ministerio de Educación (2013), considera las siguientes características del juego:

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

2.2.1.2.Elementos del Juego

El juego tiene diferentes elementos, los cuales, según Pinedo y Sandoval (2018), son los siguientes:

- **La situación:** Se refiere al lugar donde se desarrollan los juegos. Este elemento es crucial porque permite observar los factores que pueden influir en el ambiente donde se realiza el juego.
- **Los materiales:** Es importante emplear diversos materiales para hacer el juego más creativo y entretenido. Estos recursos fomentan la imaginación y enriquecen la experiencia de los participantes.
- **El objetivo:** Cada juego tiene un propósito. Al finalizar la actividad, es esencial llegar a una conclusión, identificar las dificultades encontradas y reflexionar sobre posibles mejoras para futuras ocasiones.
- **Normas:** Este aspecto es vital para la estructura del juego. Las reglas se establecen antes de comenzar, incluyendo las sanciones si un participante no las sigue, así como la duración del juego, entre otros detalles.

2.2.1.3.Tipos de Juegos

El juego es una actividad de esparcimiento cuya finalidad principal es divertir a los participantes, aunque también cumple un rol educativo, ya que el niño aprende mientras juega.

A continuación, se presentan algunos tipos de juegos:

- **Juegos tradicionales:** Estos juegos se transmiten de generación en generación, utilizando materiales propios del contexto local. Su práctica mantiene vivas las costumbres y tradiciones de cada región.
- **Juegos populares:** No están formalizados ni institucionalizados, y su principal objetivo es el esparcimiento y la diversión. Se practican de manera espontánea y varían según las costumbres locales.
- **Videojuegos:** Son juegos que se desarrollan a través de una pantalla gráfica y requieren de dispositivos electrónicos, como el mouse o el teclado, para interactuar con el entorno virtual.
- **Juegos de roles:** En este tipo de juegos, los participantes improvisan e imaginan diferentes situaciones, intercambiando roles y actuando sin un guion preestablecido. Este tipo de juego fomenta la creatividad y el pensamiento crítico, ya que los jugadores deben adaptarse a diferentes escenarios y personajes.

2.2.1.4.El Aprendizaje significativo y el juego

Para varios autores, el juego, más que un modelo, es una teoría psicológica del aprendizaje en el aula. En 1963, David Ausubel hizo una primera aproximación sobre la teoría del aprendizaje verbal, que más adelante tomaría el nombre de aprendizaje significativo, una teoría sobre la cual han estudiado e intentado formalizar en el aula, para dar sentido al proceso pedagógico de enseñar.

Al respecto, Ausubel afirma:

"Es una teoría psicológica porque se ocupa de los procesos mismos que el individuo pone en juego para aprender. Pero desde esa perspectiva no trata temas relativos a la

psicología misma, ni desde un punto de vista general, ni desde la óptica del desarrollo, sino que pone el énfasis en lo que ocurre en el aula cuando los estudiantes aprenden; en la naturaleza de ese aprendizaje; en las condiciones que se requieren para que este se produzca; en sus resultados y, consecuentemente, en su evaluación" (Rodríguez, 2004, p.1).

Esta teoría considera que el aprendizaje de nuevos conocimientos está fundamentado en lo que se conoce como saberes previos; es decir, lo que se vive y con lo que se interactúa a diario. A su vez, estos elementos vivenciales valiosos deben ser enriquecidos a través de la incorporación de otros saberes. Sin embargo, esta incorporación solo se logra si, y solo si, el individuo es capaz de dar un significado real en su cotidianidad a lo que está aprendiendo, ya sea para corroborar y dar una explicación a sus saberes previos o para desvirtuarlos. En otras palabras, el individuo aprende solo cuando le encuentra sentido o lógica al conocimiento que está adquiriendo.

En este sentido, Ausubel, citado por SEP (2004), menciona: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaré este: de todos los factores que influyen en el aprendizaje, el más importante consiste en lo que el alumno ya sabe. Averíguese esto y enséñese consecuentemente" (p.149).

En concordancia, si en las primeras etapas del niño los procesos de aprendizaje se fundamentan en el juego, es claro que el educador debe inicialmente indagar los procesos lúdicos que el niño ha desarrollado para, sobre esa base, generar los procesos de aprendizaje y buscar mecanismos similares al juego para reforzar y/o adquirir conocimientos.

Ahora, de acuerdo con López (2005), siguiendo los postulados del aprendizaje significativo y teniendo en cuenta que en el proceso la primera dimensión que se contempla es

el aprendizaje por recepción, en el cual debe haber dos momentos: la actitud significativa y el material potencialmente significativo. En primera instancia, el estudiante debe estar motivado a aprender (actitud), y el maestro, como agente potencializado del conocimiento, debe contar con un material previamente elaborado y organizado para que sus estudiantes capten y comprendan el aprendizaje que se está transmitiendo.

Siendo así, cuando se decide trabajar con el juego como herramienta de aprendizaje, es importante que el docente tenga en cuenta la motivación del estudiante ante el tema, así como la dinámica misma y la motivación al desarrollar actividades lúdicas bien planeadas y programadas para tal fin. No se trata de jugar por jugar.

En resumen, las representaciones, conceptos y proposiciones, el niño las construye en relación con la interacción con su entorno, lo que recibe de los demás, así como del descubrimiento que va haciendo por sí solo.

2.2.1.5.El juego como estrategia pedagógica

Según Burgo y Vásquez (2015), “el juego como estrategia estimula la creatividad, facilita la agilidad mental, memoria y atención, siendo un excelente motivador para el aprendizaje” (p.46). Esto significa que el juego es un medio que impulsa las habilidades mentales del niño para aprehender el aprendizaje. Las estrategias lúdicas son formas de orientar la acción educativa hacia el desarrollo de la creatividad, autonomía, atención, memoria y pensamiento lógico.

Por su parte, Minerva (2002) resalta la importancia del juego en los niños, señalando que es una actividad que no solo genera entretenimiento, sino que también proporciona

conocimiento, fomenta cualidades morales, estimula la creatividad, la curiosidad y la imaginación, y permite resolver conflictos y enfrentar situaciones posteriores con mayor decisión.

Además, Minerva ofrece recomendaciones clave para diseñar juegos que promuevan el aprendizaje en diversas áreas. Entre ellas destacan:

- La importancia de no utilizar el juego solo para cubrir un horario escolar, sino relacionarlo con el plan curricular y los ejes transversales que maneja la institución educativa.
- La necesidad de preparar los juegos en función de la edad y el grado del educando.
- La relevancia de establecer reglas claras tanto en el juego como en el proceso académico que se quiere reforzar.
- Finalmente, Minerva subraya la importancia de una planificación adecuada del juego para su implementación en el aula, con el objetivo de asegurar un proceso de aprendizaje exitoso.

2.2.2. La lectura

Dada la importancia de la lectura en la formación del ser humano, Solé (1992) afirma que “leer implica comprender el texto escrito” (p.18). Aunque pueda parecer una tarea simple y natural, algunos autores citados por Solé, como Venezky (1984), señalan que la lectura se asocia frecuentemente con aspectos mecánicos como recitado, declamación o pronunciación correcta, dejando de lado su verdadera dimensión cognitiva.

Carlino (2005) define la lectura desde dos enfoques principales. El primero la considera un proceso estratégico, en el cual el lector relaciona las distintas pistas informativas del texto con su conocimiento previo para reconstruir de manera coherente su significado. En este sentido, la lectura no es una actividad pasiva de simple recepción de información, sino un proceso activo que requiere que el lector interprete y dé sentido al texto. El segundo enfoque ve la lectura como un proceso con un propósito específico, es decir, el lector siempre tiene una meta o pregunta en mente que dirige su actividad lectora. Para cumplir con este propósito, el lector selecciona, organiza y desecha ideas en función de lo que le parece relevante y novedoso, creando una comprensión general que le permita cumplir su objetivo.

De esta forma, la lectura involucra diversas habilidades, actitudes y aptitudes por parte del lector. Es un proceso complejo que pone en juego numerosos elementos implícitos y explícitos, tanto dentro como fuera del texto. El éxito en la lectura depende de la capacidad del lector para identificar y reunir las “pistas” proporcionadas por el texto, lo que le permitirá alcanzar una comprensión profunda del mismo.

2.2.2.1. Tipos de lectura

Como se ha percibido anteriormente, la lectura no solo implica saber descifrar el código escrito, sino que también involucra habilidades lingüísticas, las cuales son un conjunto de prácticas innatas que se activan con el acto de leer. Cada vez que leemos, lo hacemos con un objetivo diferente, de acuerdo al interés que tengamos. A pesar de que el ejercicio de decodificación del texto sea el mismo, el sentido y la pertinencia pueden variar debido a varios factores como el tipo de texto, el tema, los objetivos, la situación, el estado de ánimo, entre otros.

Asimismo, White nos presenta diferentes tipos de lectura, clasificados según los juicios de comprensión y la velocidad del lector.

a. Lectura silenciosa:

- Esta lectura puede ser extensiva: por placer o interés.
- Intensiva: Para obtener información sobre un texto.
- Rápida y superficial: para obtener información de un texto.
- Involuntaria: Por ejemplo, todo lo que nos rodea y bombardea constantemente: las noticias, anuncios publicitarios, carteles, etc.

Por otra parte, otros tipos de lectura, son también asumidos como métodos de lectura rápida y eficaz. Este tipo de lectura define la eficacia de la lectura a partir de la velocidad y de la comprensión, esta última establece varios tipos de lectura:

b. Lecturas integrales: Las que lee todo el mundo. “Las lecturas integrales, es decir, las que leen todo el texto, la reflexiva es más lenta, porque implica una comprensión exhaustiva y un análisis minucioso del texto”. (Cassany, Luna, y Sanz, 1994, pág. 198).

c. Lectura reflexiva: Es más lenta, requiere de menos rapidez y más comprensión. Este tipo de lectura logra más del 80% de la comprensión de un texto ya que requiere un análisis minucioso, este ejercicio lo hacemos cuando estudiamos apuntes, textos, instrucciones y preguntas.

d. Lectura mediana: Este tipo de lectura es el más habitual, alcanza una comprensión del 50-70% del texto, este ejercicio lo hacemos cuando es por ocio, en el trabajo, por ejemplo informes, cartas, folletos de normas o reglas, en la casa y en la calle, por ejemplo la publicidad, los carteles, etc.

- e. **Lecturas selectivas:** Es donde se escoge solo la parte de un texto que tiene información relevante o interesante que cumple las expectativas o verifica los objetivos propuestos por el lector, busca información específica, por ejemplo, en un periódico, se ojea rápidamente de arriba hacia abajo y se lee con detenimiento la sección de interés.
- f. **El vistazo (skimming):** Es mirar superficialmente, sirve para formarse una idea general, responde preguntas como: ¿De qué trata el texto?, ¿es largo? O ¿es denso?
- g. **La lectura atenta (scanning):** Es examinar con detalle, repasar, se utiliza para indagar sobre datos concretos y sobre detalles que son de interés del lector, responde a preguntas como: ¿Cuántos años tenía la víctima?, ¿Cuál es la definición de X?

Finalmente, las estrategias y utilidades que se deben tener en cuanto a la lectura rápida, es que ésta se puede dar a través de cuentos cortos y el énfasis se da en obtener cuál es la idea central, mientras que la lectura atenta, se da a través de textos largos, la lectura es más natural y puede ser dada fuera del aula de clase, se fomenta los hábitos, placeres de la lectura y la comprensión es global.

Dentro de nuestro trabajo de investigación utilizaremos la lectura silenciosa, selectiva y el vistazo, dado que se utilizarán los cuentos cortos y la estructura narrativa de la cual hablaremos más adelante para poder llegar a fomentar hábitos de lectura a corto plazo como un gusto.

a) Lectura silenciosa:

- Extensiva: Se realiza por placer o interés.
- Intensiva: Se utiliza para obtener información detallada de un texto.
- Rápida y superficial: Sirve para extraer información general de un texto.

- Involuntaria: Consiste en la lectura no planificada de lo que nos rodea, como noticias, anuncios publicitarios, carteles, etc.

Otros tipos de lectura se consideran métodos de lectura rápida y eficaz, que combinan velocidad y comprensión. Estos tipos incluyen:

- b) Lecturas integrales: Son las lecturas en las que se abarca todo el texto. Según Cassany, Luna y Sanz (1994, p.198), la lectura reflexiva es más lenta porque implica una comprensión exhaustiva y un análisis detallado del texto.
- c) Lectura reflexiva: Es más pausada y profunda, requiriendo un análisis minucioso del contenido. Este tipo de lectura permite alcanzar más del 80 % de comprensión de un texto y es común cuando estudiamos apuntes, instrucciones o preguntas.
- d) Lectura mediana: Es la forma más habitual de lectura, con una comprensión del 50-70 %. La utilizamos en actividades diarias como leer informes, cartas, folletos o carteles publicitarios.
- e) Lecturas selectivas: En este tipo de lectura se eligen únicamente las partes del texto que contienen información relevante para el lector, quien busca datos específicos, como al ojear un periódico y leer detenidamente solo lo que le interesa.
- f) El vistazo (skimming): Consiste en mirar superficialmente un texto para obtener una idea general. Ayuda a responder preguntas como: “¿De qué trata el texto?”, “¿Es largo?” o “¿Es denso?”.
- g) La lectura atenta (scanning): Es un proceso más detallado en el que se examinan datos específicos dentro de un texto. Se utiliza para buscar información precisa, como fechas, nombres o definiciones, y responde a preguntas como: “¿Cuántos años tenía la víctima?” o “¿Cuál es la definición de X?”.

Finalmente, en cuanto a las estrategias de lectura rápida, esta se puede aplicar a cuentos cortos, enfocándose en identificar la idea central. En contraste, la lectura atenta es más común con textos largos y fomenta los hábitos y placeres de la lectura, promoviendo una comprensión global.

Dentro de nuestro trabajo de investigación utilizaremos la lectura silenciosa, selectiva y el vistazo, ya que trabajaremos con cuentos cortos y estructuras narrativas para fomentar hábitos de lectura a corto plazo y generar un gusto por la lectura.

2.2.2.2. La Lectura y el Niño

La importancia de la lectura es fundamental en el proceso educativo; la comprensión lectora es un indicador clave para el aprendizaje del niño en grados posteriores. Es por ello que la lectura tiene un valor indiscutible, ya que, por medio de ella, la persona crece, permitiéndole sentirse libre al comprender el mundo en el que vive.

Para el niño, aprender a leer supone el paso más trascendental de su educación, y es al mismo tiempo una destreza social vital, desde la escuela hasta cualquier tipo de juego. El proceso de lectura en el niño no debe limitarse únicamente al colegio, ya que de esta forma lo asimilará como un instrumento, no logrando inculcar el hábito de la lectura. Por esto mismo, el proceso del niño lector debe ir acompañado del trabajo por parte de los padres en casa, quienes deben motivar al niño para que realmente le gusten los libros y pueda verlos como un medio más de diversión, aunque al principio le exija un esfuerzo considerable.

Según Villamizar (1998), el objetivo primordial de la lectura en un niño debe ser divertirlo, asociándola con una forma de juego, ya que esto es más eficaz e incluso puede llevar al niño a preferir un libro como medio de diversión (p. 18).

A continuación, se presentan de manera sintetizada los argumentos de Condemarín (2002) sobre la importancia de la lectura como factor determinante en el fracaso o éxito escolar, por las siguientes razones:

- a) El aumento de la autoestima: Durante el proceso de la lectura, el alumno va absorbiendo conocimientos que le ayudan en su proceso lector, permitiéndole leer lo que antes no podía, entenderlo y asociarlo. Esto lo lleva a descifrar factores que lo hacen sentirse alegre, ya que su esfuerzo se refleja en dar vida y significado a muchas cosas.
- b) El aumento de las competencias léxicas, gramaticales y ortográficas: Los alumnos se convierten en lectores independientes, y su familiarización con los textos impresos no solo enriquece su vocabulario, sino que también mejora su competencia ortográfica. Al lograr un hábito de lectura, el alumno puede dar a cada palabra una identidad gráfica y ortográfica.
- c) La superación de los conocimientos transmitidos de forma oral: A medida que los alumnos progresan en sus estudios, adquieren más información que no puede ser retenida solo mediante la escucha o la observación; necesitan un apoyo adicional. Así, la lectura se convierte progresivamente en la principal fuente de información para el estudiante. A diferencia de la lectura narrativa, destinada a disfrutar en el tiempo libre, el verdadero aprendizaje de los contenidos informativos depende del volumen de lecturas realizadas. La lectura del alumno debe ser pausada y paciente, permitiendo que se activen sus conocimientos previos.

- d) El enriquecimiento intelectual: Un estudiante se transforma en persona culta cuando se convierte en un buen lector. Leer permite al lector enriquecer el texto mediante su propio aporte. A medida que lee, puede anticipar contenidos, formular hipótesis, hacer resúmenes y llegar a conclusiones. Quien más lee está más "alerta" y en mejores condiciones para enfrentar nuevos desafíos intelectuales.

Según Loma Pastor, la lectura tiene una gran importancia en el proceso de desarrollo y maduración de los niños. Desde hace unos años, se ha observado un creciente interés por parte de los padres en la lectura de sus hijos, probablemente porque reconocen la relación que existe entre la lectura y el rendimiento escolar.

Según Lomas (2002), la lectura "es una actividad incluida dentro del proceso de la comunicación humana, consiste en interpretar el mensaje comunicado por el escritor. Este es el poder de la lectura: hacer posible que el pensamiento del lector se ponga en contacto con otras formas de pensar, profundice en los mensajes, los analice, los valore y los entienda a distintos niveles. La lectura es una tarea compleja que exige emplear una serie de habilidades, la primera consiste en convertir las palabras en significados" (p. 25).

Como menciona la autora, la lectura integra al niño en un mundo nuevo lleno de significado; permite al niño ver más allá de las letras en la lectura, es el comienzo de transformar y comprender lo que esas letras, que forman palabras, quieren comunicarle. Condemarin nos dice que la lectura es la base de una enorme ampliación de la memoria humana, que se da mediante el traslado de las palabras del mundo del sonido a un sistema alfabético.

De forma oral, la información está limitada al contacto personal; es el lenguaje escrito o impreso el que permite el registro y la recuperación de la información, expandiendo la memoria humana a niveles jamás imaginados.

Condemarín continúa señalando que la lectura moviliza activamente la imaginación creadora por medio de:

- a) El descubrimiento del significado: Con la práctica de la lectura, y especialmente de la literatura, el niño descubre el significado de las palabras a partir de marcas en el papel. No necesita apoyo visual, ya que, al interpretar las palabras, crea sus propias imágenes.
- b) La producción de una variedad de imágenes: A medida que el lector avanza en la lectura, va creando imágenes mentales que pueden tener olor, textura, formas y voz, apoyándose en sus propias experiencias para entender lo que está leyendo.
- c) Las limitaciones de una cultura reducida a la imagen: Un estudiante que dependa exclusivamente de imágenes proporcionadas por medios audiovisuales no podrá desarrollar plenamente su imaginación, una habilidad fundamental para el proceso creativo (Condemarín, 2002, p. 24).

El hábito de la lectura permite a los alumnos obtener toda la información necesaria para acceder a conocimientos útiles.

2.2.2.3.El educador y la lectura

Cada educador debe tener en cuenta que la forma de aprendizaje de cada alumno es diferente. No se puede exigir lo mismo a un niño de cuatro años que a uno de seis, ya que su estilo de aprendizaje es distinto.

Según Condemarín (2002), hay que tomar en cuenta varios factores que ayudarán a que el alumno sea un buen lector. Entre estos factores, se destacan los siguientes:

- a) Rodear tempranamente a los niños de un ambiente letrado: El alumno debe tener acceso a libros en clase, los cuales no deben ser solo adornos. El niño debe poder tocarlos, abrirlos, decidir si realmente le interesan o cambiarlos. Los textos en clase deben ser adecuados a su edad; de nada sirve tener la clase llena de libros si no son aptos para su nivel de lectura. También es importante incluir textos funcionales como catálogos, afiches, revistas, tiras cómicas, etc. Los textos deben ser interrogados, es decir, se debe estimular la tendencia natural de los niños a indagar, planteándose preguntas y respuestas sobre lo que dice el texto, a quién está dirigido, de dónde proviene y cómo ha sido elaborado.
- b) Contar y leer cuentos alternadamente: Existe una diferencia entre contar un cuento y leerlo. Ambos producen efectos distintos en los niños y generan diversas actividades.
- c) Jugar a leer: Se pueden utilizar libros que el alumno ya ha leído con la maestra. El niño se comporta como un lector que lee de corrido, aunque no decodifique todas las palabras. Esta actividad revela que el niño ha almacenado una cantidad considerable de palabras en su memoria, modulando el texto con la entonación y la sintaxis adecuadas, lo que le permite captar el significado global del texto.
- d) Aprendizaje del código escrito: Este es el proceso de relacionar las palabras habladas con las impresas. El proceso de decodificación incluye, entre otros aspectos, el desarrollo de la conciencia fonológica y fonémica, así como el aprendizaje de los fonemas. En cuanto a la conciencia fonológica, Condemarín plantea lo siguiente:

- La conciencia fonológica implica que el alumno reconozca características del lenguaje escrito, como las rimas, las palabras cortas y largas, o las que comienzan o terminan con el mismo sonido. Esta habilidad es crucial para el desarrollo de la lectura.
 - La conciencia fonológica es un mejor predictor del rendimiento lector que las medidas generales de inteligencia o preparación para la lectura.
 - El paso de la conciencia fonémica a la comprensión del código que rige la relación entre sonido y grafía se produce cuando el alumno asocia mentalmente los símbolos visuales de las letras con los sonidos correspondientes.
 - Al principio, esta tarea puede resultar difícil, pero se facilita progresivamente a medida que los patrones se vuelven más claros y las opciones disminuyen.
 - Los niños necesitan dominar el vocabulario visual, lo que implica reconocer un conjunto de palabras a primera vista y comprender su significado sin necesidad de pronunciar los fonemas. Esta habilidad facilita la automatización del proceso de lectura.
- e) Leer de forma independiente y con apoyo: Es importante proporcionar textos fáciles que los alumnos puedan leer de manera independiente, asegurándose de que la letra sea adecuada y el vocabulario familiar. La lectura apoyada requiere textos fáciles y juegos, ya que algunos niños necesitan apoyo adicional antes de pasar a la lectura independiente.
- f) Leer en voz alta: Esta práctica es más difícil que la lectura silenciosa, ya que el lector debe reconocer las palabras y vocalizarlas con la entonación, expresión y ritmo adecuados para que los oyentes comprendan el contenido. La lectura en voz alta es una práctica necesaria.

g) Lectura silenciosa sostenida: Se da de manera espontánea, asignando a los alumnos un tiempo para leer cualquier libro a su ritmo. La maestra realiza el mismo ejercicio y, al finalizar, no se hacen preguntas ni evaluaciones. Quien desee comentar el texto puede hacerlo.

De acuerdo con la Asociación Mundial de Educadores Infantiles, el maestro debe tener presente que la lectura no debe ser un proceso aburrido. Se pueden desarrollar diversas capacidades que apoyarán la comprensión lectora y su fluidez mediante juegos que, al mismo tiempo que divierten, estimulan las habilidades del niño. Es crucial que, si se busca que los alumnos sean buenos lectores, la lectura se perciba como una actividad agradable y divertida. El juego es la forma más adecuada para favorecer el desarrollo de los niños en edades preescolares, ya que fomenta afecto, compañerismo, y sensibilidad hacia los demás, lo cual contribuye a una mayor observación, comprensión de estímulos y autonomía.

Es esencial que la lectura esté presente en todo momento en el aula, con libros suficientes y adecuados para los niños, permitiendo que los manipulen e incluso que los rompan, si es necesario, ya que están descubriendo cosas nuevas. Un niño que nunca ha estado rodeado de libros o de un ambiente lector tendrá más dificultades para convertirse en un buen lector más adelante.

El educador no debe ver la lectura como un castigo. Debe estar atento a lo que los alumnos están leyendo, hacerles preguntas sobre el libro de manera conversacional, para que el niño sienta que el docente está interesado en él y en lo que lee. Además, debe respetar el ritmo de aprendizaje de cada alumno, ya que no todos aprenden al mismo ritmo. Algunos necesitarán más supervisión y acompañamiento, mientras que otros no.

Según Lebrero y Lebrero (2001), "la eficacia de un programa de lectura dependerá del grado en que se cumplan una serie de condiciones, tales como: que contribuya al desarrollo integral del alumno, que fomente su actividad en el proceso de aprendizaje, que se adapte a su ritmo de progreso y características individuales, que motive, que se desarrolle en un ambiente relajado, y que permita al alumno conocer sus progresos y transferirlos a otros ámbitos".

Villamizar cita a W.D. Wall, quien afirma que "cualquiera que sea el método que se emplee, habrá éxitos y fracasos. Lo más importante es que la maestra siga su método de manera sistemática, que sepa lo que está haciendo y por qué lo hace, y que haga comprender a los niños el propósito de la actividad, manteniendo una entusiasta y alentadora confianza en la capacidad y voluntad de los niños para aprender a leer".

2.2.2.4.El rol de la educadora en el nivel pre-primario

Enseñar es un arte, no hay otra forma de describirlo. Un artista nunca realiza dos veces el mismo trabajo, y eso es lo que todo educador debería tener presente: nunca se tendrá dos alumnos iguales, y nunca se puede enseñar de la misma manera a dos alumnos, ya que cada uno es una persona única e irrepetible, con diferentes características y necesidades.

Johnston (1967), en su libro *El maestro y la orientación del niño*, dice: "Es importante tener en cuenta que nunca vamos a encontrar a dos niños que sean iguales. Cada niño tiene un estilo o modo que lo distingue e insiste en que el comienzo de la sensatez en la educación de los niños está constituido por el reconocimiento realista de los factores del crecimiento que dan forma a la conducta de aquellos, y por la comprensión de que cada niño sigue en este aspecto una pauta única" (p. 31).

El rol del educador es muy importante para el aprendizaje del niño, muchas veces dependerá de ellos el éxito o el fracaso del estudiante en su centro de estudios. El educador debe ser capaz de estimular al alumno para que logre un desarrollo personal completo.

Un educador debe ser responsable, paciente, comunicativo, honesto, generoso, alegre, optimista, creativo, un líder positivo, un ejemplo, ético, coherente en su vida, y debe tener presentes los valores en todo momento. Además, el educador debe vivir la ética profesional, mantener buenos hábitos de higiene, buena presentación al vestir, saber expresarse, tener templanza de carácter y estabilidad emocional. Un buen educador debe saber transmitir conocimientos, desarrollar el juicio crítico, la creatividad y la imaginación en sus estudiantes, estimulando su deseo de aprender.

Lemus menciona en su libro *Pedagogía: Temas Fundamentales*: "La autoridad, en el sentido positivo en que la hemos considerado, tiene relación estrecha con el amor: el amor a los alumnos y a la profesión. Si una persona está identificada con otra por intermedio del amor, se impone sobre ella con ese mismo atributo porque son cualidades mutuamente correspondientes; el amor inspira respeto por la personalidad ajena. Pero no hay que confundir el amor con el sentimentalismo. Actuar con amor significa hacerlo con energía, con rectitud, aunque con comprensión y buen tacto para beneficio de las personas, hechos y situaciones implícitas en nuestro radio de acción" (Lemus, 1969, p. 127). Un educador debe saber quién es y no ser variable en su personalidad; quien desea formar carácter debe poseerlo.

Según Ramos Castañeda de Peláez, en su investigación *La preparación de la educación preprimaria para enfrentar los retos en la primaria* (2008), cita a José Manuel Mañu Nóain,

quien sostiene que el objetivo intelectual último del docente no es ser claro explicando, sino lograr que sus alumnos aprendan. Un maestro debe:

- Creer en el carácter perfectivo de la persona.
- Ser respetuoso con la libertad ajena para asumir o no el modelo de vida que propone.
- Promover la educación de la voluntad, de modo que los educandos puedan elegir lo correcto y no optar por lo fácil ante la impotencia de lograr lo mejor.
- Fomentar el respeto mutuo, la convivencia pacífica y destacar los puntos que unen a la comunidad educativa.
- Fomentar el espíritu de servicio, sacrificando el interés personal en beneficio de los demás.
- Evitar confundir la tolerancia con la indiferencia.
- Dar lo mejor de sí mismo, promoviendo el esfuerzo personal.
- Enseñar a los alumnos el valor de la castidad, fomentando el respeto al cuerpo propio y ajeno.
- Ser delicado de palabra y obra, y respetar el derecho de los alumnos al pudor.
- Mantener la limpieza en las aulas y pasillos.
- Nunca utilizar la violencia física ni la superioridad verbal en el trato con los alumnos.
- Respetar la intervención de los padres en la educación de sus hijos.
- Renunciar a parte de su tiempo libre cuando una situación lo requiera.
- Cumplir su horario de trabajo de manera ejemplar.
- Trabajar en equipo con sus colegas.

Según Piaget, la educación del docente debe tener como primera meta crear personas capaces de innovar, crear cosas nuevas, inventar, y como segunda meta, formar mentes que sean capaces de criticar y verificar, sin aceptar todo lo que se les expone. Esto es crucial en la sociedad actual, donde el peligro radica en caer en la cultura de los eslóganes y el pensamiento dirigido. Por lo tanto, es necesario formar alumnos activos, que aprendan a investigar por sí mismos, ya que las adquisiciones y descubrimientos propios son más enriquecedores.

Johnston, en su libro *El maestro y la orientación del niño*, afirma: "El desarrollo en cada alumno de sus capacidades y de sus rasgos de personalidad debe ser la meta de toda escuela que persiga la igualdad de oportunidades educacionales para todos. Esto exige imaginación. El maestro que reconoce y acepta las diferencias individuales puede hacer mucho para adaptar a ellas los procedimientos del aula" (Johnston, 1967, p. 26).

Un educador debe guiar a los alumnos hacia sus metas académicas sin olvidar su crecimiento personal. Debe motivar, corregir, y escuchar a sus alumnos, potenciando la comunicación con ellos. Además, debe tener claros los objetivos a trabajar con cada alumno y motivarlo para alcanzar esas metas, junto con el apoyo de la familia y el esfuerzo personal del alumno.

Cada educador, al conocer a sus alumnos, sabrá qué exigirles, aceptando sus capacidades y limitaciones. La educación debe ser personalizada, no en masa. La misión del educador es guiar, y debe confiar en sus alumnos. Jacqueline de Fetzter menciona que un educador debe ser un "profesional transformador de sociedades" (De Fetzter, 2010).

Un educador profesional debe tener vocación para transformar vidas y estar preparado académicamente. Sin embargo, la preparación teórica no basta si no es acompañada de una

actitud genuina hacia la enseñanza. Lemus lo resume: "Un educador profesional por excelencia es la persona que vive por y para la enseñanza; que se dedica a ella como medio de realización personal y como medio de subsistencia" (Lemus, 1969, p. 137).

Por lo tanto, un educador debe poseer una amplia cultura, una preparación académica sólida, y conocimientos en áreas como filosofía, sociología, psicología, pedagogía y legislación educativa. Además, debe dominar técnicas de investigación y evaluación para desempeñar su papel como educador y transformador de vidas, algo que se reflejará en la sociedad.

2.2.2.5.El aprendizaje y la lectura

Para un aprendizaje efectivo de la lectura, es fundamental desarrollar los siguientes aspectos:

- Interés sostenido y motivación hacia la lectura con distintos propósitos.
- Vocabulario: Conocimiento y uso del significado de las palabras.
- Estructuras sintácticas y semánticas del lenguaje: Conocimiento de las relaciones entre las palabras, que complementa el entendimiento de su significado.
- Conocimiento de lo impreso y textual: Abarca los diferentes tipos de texto y las formas características de presentación de los textos escritos.
- Conocimientos temáticos: El volumen de conocimientos que el lector posee acerca del contenido tratado en el texto es un componente crucial en el proceso de comprensión.
- Control sobre los procedimientos aplicados: Monitoreo de la comprensión y revisión de los errores.

Los niños demuestran comprensión de que las palabras están compuestas de letras, conocen y pueden escribir algunas letras de su nombre, y establecen correspondencia entre algunos sonidos y letras. El interés temprano en la lectura y escritura de su propio nombre convierte este en una fuente muy valiosa para un aprendizaje significativo desde los primeros momentos. Así, la letra inicial de su nombre suele ser una de las primeras letras del alfabeto que el niño aprende. Se ha comprobado que la escritura del propio nombre tiene un desarrollo más temprano que otras tareas de producción escrita.

Este interés se extiende a los nombres de las personas cercanas, que se convierten en una fuente importante de aprendizaje de las letras del alfabeto, comenzando con las vocales. Se observa un mayor conocimiento de cómo ocurre la lectura y escritura, a través de la correspondencia entre letras y sonidos, y siguiendo un orden de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo en la página. Los niños muestran un interés sostenido en las actividades de lectura y escritura, ensayando y evaluando sus progresos tanto en juegos individuales como en actividades compartidas con otros niños y adultos. Este mayor control sobre su propio aprendizaje los lleva a hacer preguntas a los adultos para resolver problemas específicos de lectura y escritura, como cómo se escribe una palabra, o a monitorear su propio desempeño, verificando si lo que escribieron es comprensible o correcto. El reconocimiento y escritura del alfabeto puede avanzar hasta abarcar todas las letras, aunque muchos niños solo conocen un número limitado y sus textos combinan letras y formas que se asemejan a letras. Las actividades de lectura y escritura compartidas, donde los adultos promueven el diálogo y el procesamiento metacognitivo, favorecen la construcción de una comprensión más compleja de narraciones y textos informativos. Los niños desarrollan habilidades para formular preguntas, hacer

inferencias y predicciones, recordar detalles y establecer conexiones entre la información presentada, su experiencia personal y lo aprendido en otros libros.

La mayoría de los niños comienzan los procesos de lectura y escritura antes de ingresar a la escuela, no esperan a que alguien se los enseñe.

Desde que se exponen a la televisión, los niños están acostumbrados a "leer imágenes", por lo que comienzan tempranamente a interpretar o darle significado a los dibujos e imágenes. Esto, junto a las canciones, que se constituyen como "palabras con música", es un material significativo para los niños, integrando palabras con secuencia y significado de manera muy natural. Según una investigación de la Universidad de Yale, USA (2004), este tipo de material es imprescindible y significativo en el desarrollo infantil.

Aunque no podemos hablar de comprensión lectora en esta etapa, los niños comienzan a apropiarse de significados a partir de la lectura de imágenes, ya sean estáticas o móviles, para luego prestar atención a los mensajes o contenidos que surgen de la narración.

El primer paso hacia la lectura, según las investigaciones, es "oír los libros". Esto se refiere a "oír la lectura" realizada por otros, lo que cumple una función cognitiva, lingüística y afectiva para los niños en la infancia. En esta etapa, el niño descubre el universo de la lectura a través de una voz llena de entonación y significado. Cabe destacar que la lectura en grupo provoca interacción y experiencias positivas de intercambio intelectual entre los niños.

2.2.2.6. Hábitos de lectura

La palabra hábito proviene del latín habitus que significa adquirir, adoptar, coger, tomar; al trasladarlo como un comportamiento de una persona, este es entendido como la repetición de una misma acción (Meléndez, 2014).

Entonces, los hábitos pueden ser concebidos como las acciones que realiza el individuo y que se repiten consciente e inconscientemente hasta que se presentan por sí mismos, convirtiéndose en acciones automáticas.

“Psicológicamente el hábito significa que las funciones mentales, una vez establecidas se hacen más fáciles con la repetición y progresivamente dejan de acompañarse de la sensación de esfuerzo” (Camaño 2005, citado por Fritis, 2010, p. 02).

El proceso de formación de los hábitos debe pasar por tres momentos, detallados a continuación:

- a.** Propiciar la conducta que sea manifestación del hábito que se desea conseguir.
- b.** Consolidarla para que se presente ante el estímulo.
- c.** Promover su estabilidad para hacerla parte de la estructura personal del sujeto

En lo que se refiere a la lectura, este es un proceso de obtener y comprender ideas e información almacenada, utilizando alguna forma de lenguaje o simbología. El código utilizado para transmitir la información puede ser visual, auditivo e incluso táctil como en el sistema Braille (Ortega, 2011, p. 01).

El proceso de la lectura consta de cuatro fases:

- La visualización. - Es la forma en que la vista se desliza por las palabras.
- La fonación. - Es la articulación oral consciente o inconsciente, de esta manera pasa la información de la vista al habla.
- La audición. - La información pasa al oído.
- La cerebración. - La información llega al cerebro y culmina con el proceso de comprensión.

En cuanto a la lectura en los niños preescolares, la información puede llegar mediante la vía visual cuando se le presentan láminas con gráficos y/o mediante el oído, cuando se le lee algo, para luego trasladarse al cerebro para su análisis y comprensión.

En lo que tiene que ver ya con el hábito de la lectura, éste puede ser concebido en los siguientes términos:

El hábito lector puede ser definido como un acto normal y frecuente en la vida de las personas. Esto implica que los individuos acudan regularmente y por su propia voluntad a los materiales de lectura y que esta situación se utilice como medio eficaz para satisfacer sus demandas cognitivas y de entretenimientos (Fritis, 2010, p. 02).

Si bien es cierto, el hombre no llega al mundo apreciando los libros; esta es una capacidad que se desarrolla con la práctica y como consecuencia de un modelo de conducta que se le propone. Entonces se debe tener claro que el hábito es mucho más que una simple actividad, no se puede llamar hábito de lectura a un ligero coqueteo con este o aquel libro.

Un hábito no es algo circunstancial o transitorio. No se debe confundir con una moda ni con una tendencia o inclinación pasajera. Es una costumbre enraizada, una conducta incorporada

con carácter cotidiano a nuestra existencia, una exigencia, algo de lo cual nos resulta difícil prescindir. Ese hábito empieza a conformarse cuando se arrulla al niño con nanas, cuando se juega con él utilizando rimas y retahílas, cuando se le relaciona con la palabra; y su cultivo prosigue después, año tras año, sin interrupción. Es resultado de un proceso de aprendizaje, de inculcar una costumbre, un patrón de conducta (Adricaín, 1995, p. 17).

Para Rico (2008), el hábito de la lectura puede ser definida desde tres ámbitos:

- El uso de la lectura como actividad normal. - Donde el individuo recurre a materiales de lectura por su propia voluntad, satisfaciendo así sus requerimientos cognitivos y de entretenimiento.
- Como un acto repetitivo de leer un tipo de textos. - Este tiene que ver con la preferencia de textos que hace el individuo.
- Como una persistencia específica de leer. - Hace referencia al cómo se lee, es decir al estilo de lectura.

De lo enunciado se puede concebir al hábito de la lectura como un sólido vínculo que se crea entre el individuo y la literatura, entendiéndose por literatura a todo el material en el que se incluyen: libros, cuentos, revistas, afiches, etc. Para que exista este vínculo se requiere que exista el disfrute del niño por el texto y esto se logra cuando los materiales responden a sus necesidades e inquietudes propias de esta edad.

2.2.2.7. Características del hábito lector

Entre las principales características del hábito lector se pueden anotar los siguientes indicadores, enunciadas por Rico (2008), que sirven para establecer la presencia o no de este hábito:

- La frecuencia de lectura (frecuencia con la que el sujeto lee libros).
- El tiempo de lectura (tiempo que el individuo dedica a la lectura).
- La cantidad de lectura (número de libros que lee una persona en un determinado tiempo).
- La autopercepción lectora (es la valoración que el sujeto hace acerca de cuánto lee).

El hábito de la lectura es una actividad que se logra mediante el asentamiento de vocaciones y la animación continuada. Se trata de un cometido que debe implicar a todos los ámbitos socioculturales: profesores, contexto familiar, medios de comunicación, etc. Es común escuchar que la formación lectora tiene mucho más que ver con la herencia que con la escuela (Molina, 2006, p. 02)

En virtud de lo expresado anteriormente, se puede determinar que la presencia del hábito de la lectura surge mediante la estimulación que sea ejercida por parte del ambiente sobre el individuo. A continuación, se detalla el tema de la estimulación para la adquisición del hábito de la lectura.

2.3. Bases conceptuales

- **Proceso:** Un proceso es una secuencia de pasos dispuesta con algún tipo de lógica que se enfoca en lograr algún resultado específico. Los procesos son mecanismos de comportamiento que diseñan los hombres para mejorar la productividad de algo, para establecer un orden o eliminar algún tipo de problema.
- **Desarrollo:** El desarrollo en lo educativo es el cumplimiento de cada una de las etapas o edades normativas de la educación, hasta su fase final, que debe ser la formación técnico- profesional, al lado de cada uno de los factores socio-económicos que participan en la formación del educando con calidad.
- **Comprensión:** La comprensión es un proceso de creación mental por el que, partiendo de ciertos datos aportados por un emisor, el receptor crea una imagen del mensaje que se le quiere transmitir. Para ello es necesario dar un significado a los datos que recibimos. Cuando utilizamos el término "datos" nos estamos refiriendo a cualquier información que pueda ser utilizada para llegar a comprender un mensaje. Los datos pueden ser de diferente tipo: palabras, conceptos, relaciones, implicaciones, formatos, estructuras, pueden ser lingüísticos, culturales, sociales, etc.
- **Captación:** La captación es el efecto de captar, del latín “capio”, que significa capturar. Por lo tanto, la captación importa capturar, tomar algo ajeno para hacerlo propio o simplemente para conocerlo, estudiarlo, cuidarnos de sus efectos, etcétera, ya sean cosas materiales, imágenes o ideas.
- **Educador:** Los educadores son profesionales que trabajan en el sector de la enseñanza ya sea en la etapa del colegio, el instituto o la universidad. En ellos recae la gran responsabilidad de la enseñanza, para lograr el aprendizaje en diversas materias o áreas.

- **Lectura:** Por lectura se entiende al proceso de aprehensión de determinadas clases de información contenidas en un soporte particular que son transmitidas por medio de ciertos códigos, como lo puede ser el lenguaje. Es decir, un proceso mediante el cual se traducen determinados símbolos para su entendimiento. Se puede optar por códigos de tipo visual, auditivo e incluso táctil, como ocurre con el Braille, un método que utilizan los no videntes. Cabe destacar que existen alternativas de lectura que no necesariamente se respaldan en el lenguaje, como sucede por ejemplo con los pictogramas o la notación.
- **Estrategias:** Plan ideado para dirigir un asunto y para designar al conjunto de reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento. En otras palabras, una estrategia es el proceso seleccionado a través del cual se prevé alcanzar un cierto estado futuro.
- **Aprender:** Aprender es la capacidad de adquirir algún tipo de conocimientos. Si bien el aprendizaje lo asociamos normalmente al ser humano, no debemos olvidar que algunos animales también disponen de dicha capacidad.
- **Método:** Método es un modo, manera o forma de realizar algo de forma sistemática, organizada y/o estructurada. Hace referencia a una técnica o conjunto de tareas para desarrollar una tarea.
- **Motivación:** La motivación es la acción y efecto de motivar. Es el motivo o la razón que provoca la realización o la omisión de una acción. Se trata de un componente psicológico que orienta, mantiene y determina la conducta de una persona.
- **Imágenes:** Permite describir a la figura, representación, semejanza, aspecto o apariencia de una determinada cosa.
- **Texto:** Describe a un conjunto de enunciados que permite dar un mensaje coherente y ordenado, ya sea de manera escrita o a través de la palabra. Se trata de una estructura

compuesta por signos y una escritura determinada que da espacio a una unidad con sentido.

CAPÍTULO III

HIPOTESIS Y VARIABLES

3.1. Formulación de hipótesis

3.1.1. Hipótesis general

La influencia que muestra la aplicación del juego como estrategia en el nivel de desarrollo de la pre lectura en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial Particular My Happy Garden de la provincia de San Román, Puno 2023, alta y significativa.

3.1.2. Hipótesis específicas

- La aplicación del juego como estrategia en la pre lectura de palabras con imágenes, influye significativamente.
- La aplicación del juego como estrategia en la pre lectura de títulos con imágenes, influye significativamente.
- La aplicación del juego como estrategia en la pre lectura de frases con imágenes, influye significativamente.
- La aplicación del juego como estrategia en la pre lectura de un texto con imágenes, influye significativamente.
- La aplicación del juego como estrategia en la pre lectura de un texto sin imágenes, influye significativamente.

3.2. Identificación de variables

- **Variable Independiente:**

El juego como estrategia.

- **Variable Dependiente:**

Desarrollo de la pre lectura

- **Variables Intervinientes:**

- Medios de comunicación.

- Contexto familiar.

- Desarrollo del pensamiento diferenciado

3.3. Operacionalización de variables

Tabla 1

Operacionalización de las variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Escalas
Variable 1: <i>Juego como estrategia</i>	El juego es una herramienta pedagógica que se utiliza como una estrategia lúdica para facilitar el aprendizaje en los niños, promoviendo la motivación y el desarrollo de	El juego como estrategia se implementa a través de sesiones de aprendizaje que integran actividades lúdicas orientadas al desarrollo de la prelectura. En	Pre lectura de palabras haciendo uso de imágenes	Sesiones de aprendizaje	Bajo
			Pre lectura de títulos haciendo uso de Imágenes	Sesiones de aprendizaje	
			Pre lectura de frases	Sesiones de aprendizaje	
			Pre lectura de textos haciendo uso de imágenes	Sesiones de aprendizaje	

<p>habilidades cognitivas, emocionales y sociales. Como estrategia educativa, el juego permite que los niños exploren, experimenten y aprendan de manera activa y significativa. En este contexto, el juego se aplica para desarrollar la prelectura, proporcionando a los niños oportunidades para interactuar con palabras, frases y textos, tanto visuales como escritos.</p>	<p>estas sesiones, los estudiantes realizan ejercicios interactivos como la identificación de palabras, frases y textos con apoyo de imágenes. Estas actividades lúdicas están diseñadas para fomentar el reconocimiento visual de las palabras, la comprensión de estructuras sencillas y la asociación de palabras con imágenes.</p>	Pre lectura de textos sin usar imágenes.	Sesiones de aprendizaje	Medio Alto
		Pre lectura de títulos con imágenes	Identificación de títulos conocidos con contexto gráfico	
		Pre lectura de frases	Identificación de títulos conocidos y frases relacionadas	
		Pre lectura de un texto con imagen	Estrategias lectoras: localizar información explícita, descubrir correferencias	
		Pre lectura de un texto sin imagen	Estrategias lectoras: localizar información explícita, descubrir correferencias, efectuar inferencias.	

	Definición conceptual	Etapas de aplicación	Plan de ejecución
<i>Desarrollo de la prelectura</i>	El desarrollo de la prelectura es un proceso cognitivo y lingüístico en el que los niños comienzan a adquirir habilidades iniciales de lectura, como el reconocimiento de palabras, frases y textos básicos. Este proceso implica la asociación entre imágenes y palabras, la comprensión del lenguaje escrito y el desarrollo de la conciencia fonológica.	El desarrollo de la prelectura se manipula a través de sesiones de aprendizaje diseñadas para su aplicación, para lo cual se diseñaron sesiones de aprendizaje tomando en cuenta sus tres etapas: Inicio, proceso y cierre.	<p>Sesión de aprendizaje 1</p> <p>Sesión de aprendizaje 2</p> <p>Sesión de aprendizaje 3</p> <p>Sesión de aprendizaje 4</p> <p>Sesión de aprendizaje 5</p> <p>Sesión de aprendizaje 6</p> <p>Sesión de aprendizaje 7</p> <p>Sesión de aprendizaje 8</p>

CAPÍTULO

IV

METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

4.1. Tipo y diseño de investigación

El tipo de investigación es tecnológica – aplicada, ya que se aplicó el juego como estrategia para desarrollar en forma temprana la pre lectura en los estudiantes del grupo experimental de la institución educativa en estudio.

La investigación está planteada bajo el diseño pre experimental ya que se aplicó a un solo grupo llamado grupo experimental, las sesiones de aprendizaje bajo la estrategia del juego para mejorar el desarrollo de la pre lectura, con una verificación antes y después de la aplicación del juego como estrategia, sobre el nivel de desarrollo de la pre lectura; el esquema del diseño es el siguiente:

O1 _____ x _____ O2

Dónde:

O1: Pre prueba - la evaluación inicial del nivel de desarrollo de la pre lectura.

X: Aplicación del juego como estrategia.

O2: Pos prueba - la evaluación final del nivel de desarrollo de la pre lectura.

4.2. Población de estudio

La población de estudio, están distribuidos en 5 salones, entre las edades de 3, 4 y 5 años, haciendo un total de 114 niños, lo que se expresa de la siguiente manera:

Tabla 2

Población

Responsable	Sección	Total
Rita chambi turpo	3 años	22
Erika	4 años “gatitos”	22
Rebeca paredes coila	4 años “conejitos”	26
Frida	5 años “leoncitos”	20
Maritza mercado bayona	5 años” ositos”	24
	Total	114

Fuente: Nomina de matriculados en la Institución Educativa

4.3. Selección de muestra

Para la determinación de la muestra de estudio, se aplicó la técnica de muestreo no probabilístico, es decir se determinó la muestra por conveniencia de las investigadoras, por tanto, se eligió de modo intencional, a los estudiantes de 5 años de educación inicial de la institución en estudio, que, en este caso de acuerdo a las especificaciones de la población, son considerados como la muestra de estudio los 24 niños de 5 años del grupo los ositos.

4.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas de recojo de datos que fueron aplicados son:

Tabla 3*Técnicas e Instrumentos*

Técnicas	Instrumentos
❖ Observación	❖ Ficha de observación
	❖ Sesiones de aprendizaje aplicando el juego
❖ La prueba de desarrollo	❖ Cuestionario para evaluar el desarrollo de la pre lectura

4.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

El análisis e interpretación de los datos recogidos a nivel de campo, se procesaron aplicando el estadístico para este propósito, en este caso se trata de la t de student, el estadístico en mención nos permitió hacer la comparación de medias en el antes y después, para dicho efecto se hizo uso del SPSS- versión 26.

CAPÍTULO V

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

5.1. Resultados del pre y pos test

Tabla 4

Prelectura de palabras haciendo uso de imágenes

Categorías	Pre prueba		Pos prueba	
	fi	%	fi	%
No lo hace	7	29,2	0	0
Intenta hacerlo	16	66,67	10	41,67
Lo hace	1	4,16	14	58,33
Total	24	100	24	100

Fuente: Tratamiento estadístico SPSS-v26

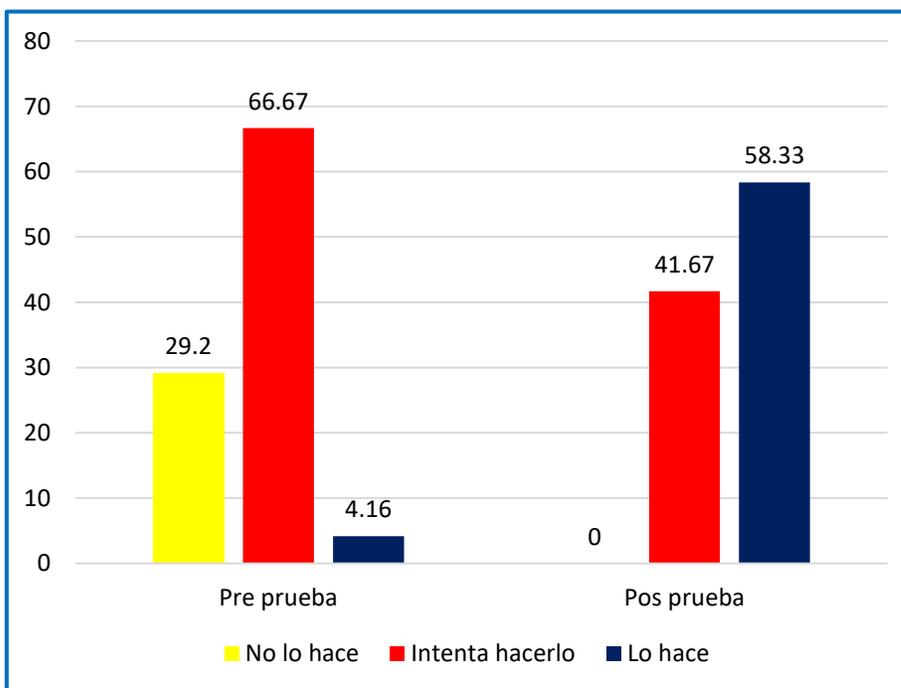


Figura 1. Prelectura de palabras haciendo uso de imágenes. Fuente: Tratamiento estadístico

Análisis e interpretación:

Los resultados de la tabla 5 y figura 1, sobre la prelectura de palabras haciendo uso de imágenes, muestran que en la pre prueba se evidencia el mayor porcentaje en la escala intenta hacerlo, alcanzando el 66,67% de los estudiantes; mientras que luego de la aplicación del juego como estrategia a través de las sesiones de aprendizaje, en la pos prueba el porcentaje más alto se muestra en la escala lo hace se registra en el 58,33% de los estudiantes, lo que demuestra que hubo cambios significativos en el desarrollo de la lectura de palabras haciendo uso de imágenes. Los resultados encontrados nos permiten inferir que el juego como estrategia tiene efectos significativos en el desarrollo de la lectura de palabras haciendo uso de imágenes, porque los niños demuestran a través de su accionar.

Tabla 5

Prelectura de títulos haciendo uso de imágenes

Categorías	Pre prueba		Pos prueba	
	fi	%	fi	%
No lo hace	8	33,33	0	0
Intenta hacerlo	15	62,5	13	45,83
Lo hace	1	4,16	11	54,16
Total	24	100	24	100

Fuente: Tratamiento estadístico SPSS-v26

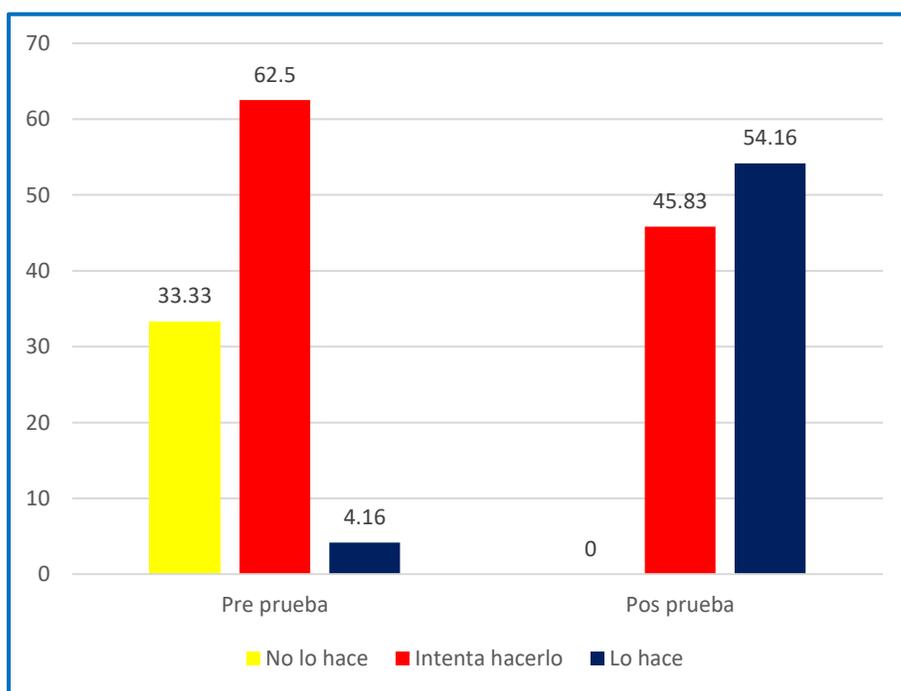


Figura 2. Prelectura de títulos haciendo uso de imágenes Fuente: Tratamiento estadístico

Análisis e interpretación:

Los resultados de la tabla 6 y figura 2, sobre la prelectura de títulos haciendo uso de imágenes, muestran que en la pre prueba se evidencia el mayor porcentaje en la escala intenta hacerlo, alcanzando el 62,5% de los estudiantes, mientras que luego de la aplicación del juego como estrategia a través de la sesiones de aprendizaje, en la pos prueba el porcentaje más alto

se muestra en la escala lo hace el 54,6% de los estudiantes, lo que demuestra que hubo cambios significativos en el desarrollo de la lectura de títulos haciendo uso de imágenes. Los resultados encontrados nos permiten inferir que el juego como estrategia tiene efectos significativos en el desarrollo de la lectura de títulos haciendo uso de imágenes, tal hecho lo demuestran los niños durante la actividad práctica.

Tabla 6

Prelectura de frases haciendo uso e imágenes

Categorías	Pre prueba		Pos prueba	
	fi	%	fi	%
No lo hace	10	41,67	1	4,16
Intenta hacerlo	14	58,33	11	45,83
Lo hace	0	0	12	50
Total	24	100	24	100

Fuente: Tratamiento estadístico SPSS-v26

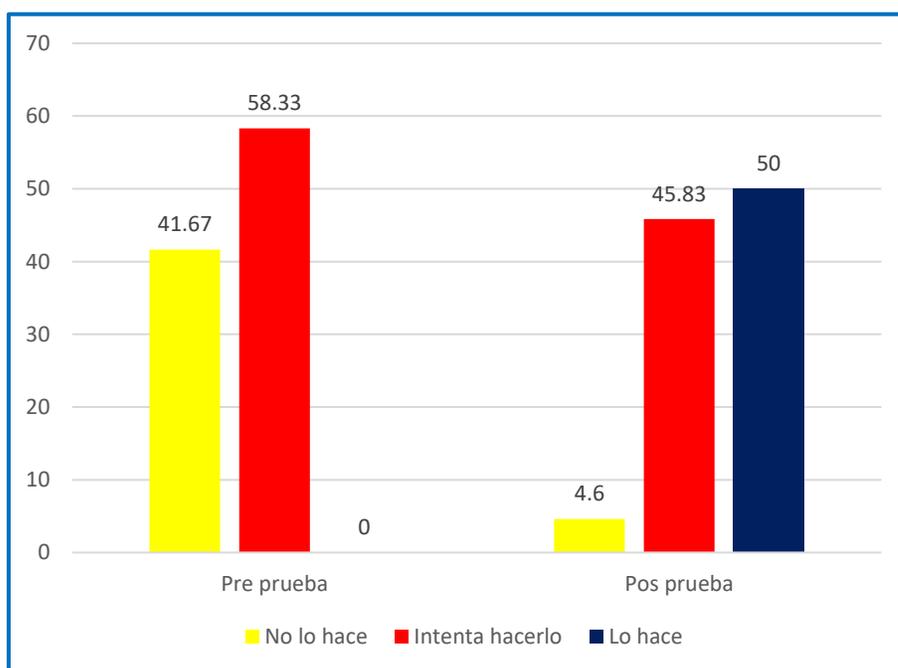


Figura 3. Prelectura de frases haciendo uso e imágenes Fuente: Tratamiento estadístico

Análisis e interpretación:

Los resultados de la tabla 7 y figura 3, sobre la lectura de frases, muestran que en la pre prueba se evidencia el mayor porcentaje en la escala intenta hacerlo, alcanzando el 58.33% de los estudiantes, mientras que luego de la aplicación del juego como estrategia a través de las sesiones de aprendizaje, en la pos prueba el porcentaje más alto se muestra en la escala lo hace

el 50% de los estudiantes, lo que demuestra que hubo cambios significativos en el desarrollo de la lectura de frases, pero sin usar ningún tipo de imagen. Los resultados encontrados nos permiten inferir que el juego como estrategia tiene efectos significativos en el desarrollo de la lectura de frases, todo ello porque logran lectura con facilidad, tal hecho lo demuestran los niños durante la actividad práctica.

Tabla 7

Prelectura de un texto haciendo uso de imágenes

Categorías	Pre prueba		Pos prueba	
	Fi	%	Fi	%
No lo hace	10	41,67	1	4,16
Intenta hacerlo	14	58,33	10	41,67
Lo hace	0	0	13	54,16
Total	24	100	24	100

Fuente: Tratamiento estadístico SPSS-v26

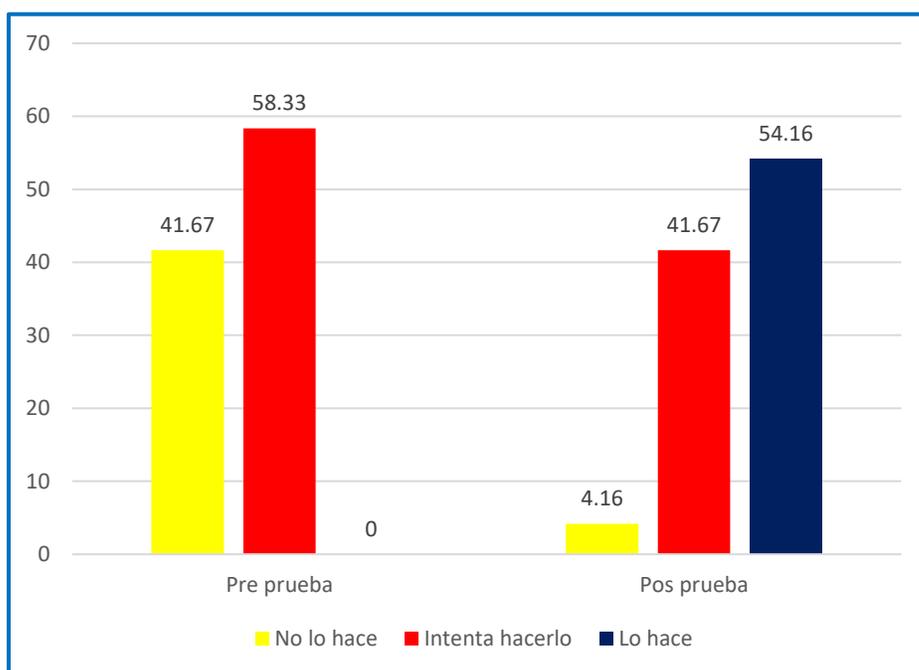


Figura 4. Prelectura de un texto haciendo uso de imágenes Fuente: Tratamiento estadístico

Análisis e interpretación:

Los resultados de la tabla 8 y figura 4, sobre la lectura de un texto haciendo uso de imágenes, muestran que en la pre prueba se evidencia el mayor porcentaje en la escala intenta hacerlo, alcanzando el 58,33% de los estudiantes, mientras que luego de la aplicación del juego como estrategia a través de las sesiones de aprendizaje, en la pos prueba el porcentaje más alto

se muestra en la escala lo hace el 54,16% de los estudiantes, lo que demuestra que hubo cambios significativos en el desarrollo de la lectura de un texto haciendo uso de imágenes. Los resultados encontrados nos permiten inferir que el juego como estrategia tiene efectos significativos en el desarrollo de la lectura de un texto haciendo uso de imágenes con mucha facilidad habiendo superado las dificultades encontradas al inicio de la actividad.

Tabla 8

Prelectura de un texto sin usar imágenes

Categorías	Pre prueba		Pos prueba	
	fi	%	fi	%
No lo hace	13	54,17	1	4,16
Intenta hacerlo	11	45,83	11	45,83
Lo hace	0	0	12	50
Total	24	100	24	100

Fuente: Tratamiento estadístico SPSS-v26

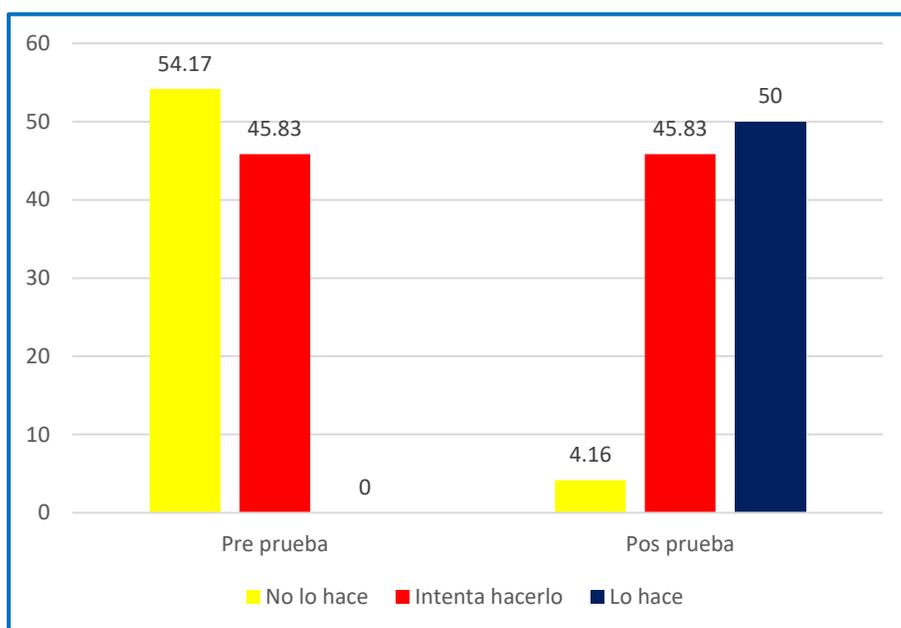


Figura 5. Prelectura de un texto sin usar imágenes. Fuente: Tratamiento estadístico

Análisis e interpretación:

Los resultados de la tabla 9 y figura 5, sobre la lectura de un texto sin usar imágenes, muestran que en la pre prueba se evidencia el mayor porcentaje en la escala intenta hacerlo, alcanzando el 54,17% de los estudiantes, lo cual es muy alto el porcentaje en la escala, solo lo intentan; mientras que luego de la aplicación del juego como estrategia, a través de las sesiones de aprendizaje, en la pos prueba el porcentaje más alto se muestra en la escala lo hace el 50%

de los estudiantes, lo que demuestra que hubo cambios significativos en el desarrollo de la lectura de un texto sin hacer uso de imágenes. Los resultados encontrados nos permiten inferir que el juego como estrategia, brinda resultados muy positivos, al observar efectos significativos en el desarrollo de la prelectura de un texto sin el uso de imágenes, este hecho demuestra que los niños pueden leer cualquier texto corto con eficacia y sin relacionar con las imágenes que corresponden al hecho.

Tabla 9

Nivel de desarrollo en la prelectura (Global)

Escalas	Rango	Pre prueba		Pos prueba	
Bajo	0 – 5	10	41,67	1	4,16
Medio	6 – 10	14	58,33	11	45,83
Alto	11 – 15	0	6.45	12	50

Fuente: SPSS – versión 26

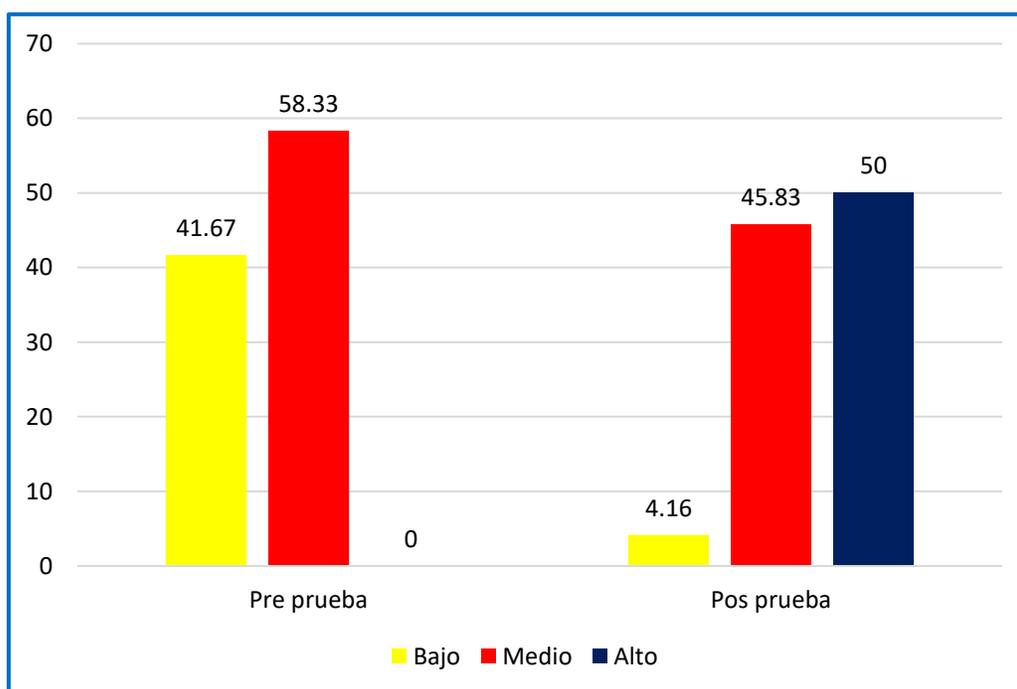


Figura 6. Nivel de desarrollo de la prelectura (Global). Fuente: Tratamiento estadístico

Análisis e interpretación:

Los resultados de la tabla 10 y figura 6, sobre el nivel de desarrollo de la prelectura en general, demuestran que entre el pre y pos prueba existe diferencia, en la escala del nivel medio de 12,5%, y en el nivel alto la diferencia es de 50%; en ambos casos la diferencia es significativa. Los resultados encontrados nos permiten concluir que la aplicación del juego como estrategia,

tuvo una influencia alta sobre el desarrollo de la lectura en los estudiantes que recibieron la estrategia a través de las sesiones de aprendizaje bajo el enfoque del juego.

5.2. Prueba de hipótesis

Para la prueba de hipótesis de la investigación se ha planteado las siguientes hipótesis estadísticas:

a) Prueba de hipótesis general:

Hipótesis Alternativa:

H_1 : La media de los resultados de la pre prueba es diferente a la media de la pos prueba, en el nivel de desarrollo de la lectura.

Hipótesis nula:

H_0 : La media de los resultados de la pre prueba es igual a la media de los resultados de la pos prueba, en el nivel de desarrollo de la lectura.

La prueba de hipótesis estadística nos permitió tomar la decisión de aceptar o rechazar la hipótesis alternativa, dicho resultado se presenta en el siguiente cuadro:

Tabla 10

Estadístico de la t- de student para determinar el nivel de influencia de la variable independiente sobre la variable dependiente.

PRUEBAS	Media %	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
VARIABLE2PRETEST	10.4	24	3,123	,912
VARIABLE2POSTEST	47.9	24	6,523	,923

Fuente: SPSS – versión 26

Análisis e interpretación

En la tabla 11, se presenta los resultados de la prueba t- de student, y de acuerdo al análisis estadístico se observó que hubo una variación en la media entre los resultados del pre y pos prueba, la diferencia de medias se ha calculado entre los niveles de desarrollo de la lectura, medio y alta, descartando el nivel bajo; el resultado hallado es de 37.5%, el cual es significativa; por tanto, aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula. Los resultados obtenidos producto de la diferencia, nos permiten inferir que la aplicación del juego como estrategia en las sesiones de aprendizaje tuvo sus efectos en el desarrollo de la lectura de los estudiantes que participaron.

b) Prueba de las hipótesis específicas:

-Primera Hipótesis:

Hipótesis Alterna:

Hi: La media de los resultados de la pre prueba es diferente a la media de la pos prueba con respecto al desarrollo de lectura de palabras haciendo uso de imágenes.

Hipótesis nula:

Ho: La media de los resultados de la pre prueba es igual a la media de la pos prueba con respecto al desarrollo de lectura de palabras haciendo uso de imágenes.

Tabla 11

Estadístico de t-student para determinar el nivel de influencia de la variable independiente sobre la primera dimensión de la variable dependiente

	Media	N	Desviación	Error típ. de
	%		típ.	la media
VARIABLE2PRETEST	11.4	24	3,112	,903
VARIABLE2POSTEST	43.5	24	6,166	,921

Fuente: SPSS – versión 26

Análisis e interpretación

En la tabla 12, se presenta los resultados de la prueba t- de student, para la lectura de palabras haciendo uso de imágenes y de acuerdo al análisis estadístico se observa que hubo

una variación en la media entre los resultados de la pre y pos prueba, la diferencia de medias se ha calculado entre la escala, intenta hacer y hace, descartando la escala no hace; el resultado hallado es de 32.1%, el cual es significativa; por tanto aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula. Los resultados obtenidos producto de la diferencia, nos permiten inferir que el juego como estrategia aplicada a través de sesiones de aprendizaje tuvo sus efectos en la lectura de palabras haciendo uso de imágenes, en los estudiantes que participaron.

-Segunda Hipótesis:

Hipótesis Alterna:

Hi: La media de los resultados de la pre prueba es diferente a la media de la pos prueba con respecto a la lectura de títulos haciendo uso de imágenes.

Hipótesis nula:

Ho: La media de los resultados de la pre prueba es igual a la media de la pos prueba con respecto a la lectura de títulos haciendo uso de imágenes.

Tabla 12

Estadístico de t-student para determinar el nivel de influencia de la variable independiente sobre la segunda dimensión de la variable dependiente

	Media %	N	Desviación típ.	Error típ. de la media
Variable pretest	10.7	24	3, 211	,903
Variable posttest	46.7	24	6,021	,921

Nota: SPSS – versión 26

Análisis e interpretación

En la tabla 13, se presenta los resultados de la prueba t- de student, para la la lectura de títulos haciendo uso de imágenes y de acuerdo al análisis estadístico se observa que hubo una variación en la media entre los resultados del pre y pos prueba, la diferencia de medias se ha calculado entre la escala, intenta hacer y hace, descartando la escala no hace; el resultado hallado es de 36%, el cual es significativa; por tanto aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula. Los resultados obtenidos producto de la diferencia, nos permiten inferir que el juego como estrategia aplicada a través de sesiones de aprendizaje tuvo sus efectos en la lectura de títulos haciendo uso de imágenes, en los estudiantes que participaron.

-Tercera Hipótesis:

Hipótesis Alterna:

Hi: La media de los resultados de la pre prueba es diferente a la media de la pos prueba con respecto a la lectura de frases.

Hipótesis nula:

Ho: La media de los resultados de la pre prueba es igual a la media de la pos prueba con respecto a la lectura de frases.

Tabla 13

Estadístico de t-student para determinar el nivel de influencia de la variable independiente sobre la tercera dimensión de la variable dependiente

	Media	N	Desviación	Error típ. de
	%		típ.	la media
Variable pretest	10.1	24	3,241	,908
Variable posttest	47.3	24	6,238	,923

Nota: SPSS – versión 26

Análisis e interpretación

En la tabla 14, se presenta los resultados de la prueba t- de student, para la la lectura de frases y de acuerdo al análisis estadístico se observa que hubo una variación en la media entre los resultados del pre y pos prueba, la diferencia de medias se ha calculado entre la escala, intenta hacer y hace, descartando la escala no hace; el resultado hallado es de 37.2%, el cual es significativa; por tanto aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula. Los resultados obtenidos producto de la diferencia, nos permiten inferir que el juego como estrategia, aplicado a través de sesiones de aprendizaje tuvo sus efectos en la lectura de frases, en los estudiantes que participaron.

-Cuarta Hipótesis:

Hipótesis Alterna:

Hi: La media de los resultados de la pre prueba es diferente a la media de la pos prueba con respecto a la lectura de un texto haciendo uso de imágenes.

Hipótesis nula:

Ho: La media de los resultados de la pre prueba es igual a la media de la pos prueba con respecto a la lectura de un texto haciendo uso de imágenes.

Tabla 14

Estadístico de t-student para determinar el nivel de influencia de la variable independiente sobre la cuarta dimensión de la variable dependiente

	Media	N	Desviación	Error típ. de
	%		típ.	la media
Variable pretest	9.2	24	3,266	,913
Variable posttest	45.4	24	6,141	,921

Fuente: SPSS – versión 26

Análisis e interpretación:

En la tabla 15, se presenta los resultados de la prueba t- de student, para la lectura de un texto haciendo uso de imágenes y de acuerdo al análisis estadístico se observa que hubo una variación en la media entre los resultados del pre y pos prueba, la diferencia de medias se ha calculado entre la escala, intenta hacer y hace, descartando la escala no hace; el resultado hallado es de 36.2%, el cual es significativa; por tanto, aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula. Los resultados obtenidos producto de la diferencia, nos permiten inferir que el juego como estrategia, aplicado a través de sesiones de aprendizaje tuvo sus efectos en la lectura de un texto haciendo uso de imágenes, en los estudiantes que participaron.

Quinta Hipótesis:

Hipótesis Alternativa:

H₁: La media de los resultados de la pre prueba es diferente a la media de la pos prueba con respecto a la lectura de un texto sin usar imágenes

Hipótesis nula:

H₀: La media de los resultados de la pre prueba es igual a la media de la pos prueba con respecto a la lectura de un texto sin usar imágenes

Tabla 15

Estadístico de t-student para determinar el nivel de influencia de la variable independiente sobre la quinta dimensión de la variable dependiente

	Media	N	Desviación	Error típ. de
	%		típ.	la media
Variable pretest	9.8	24	3,031	,908
Variable posttest	46.9	24	6,112	,906

Fuente: SPSS – versión 26

Análisis e interpretación:

En la tabla 16, se presentan los resultados de la prueba t- de student, para la lectura de un texto sin usar imágenes y de acuerdo al análisis estadístico se observa que hubo una variación en la media entre los resultados del pre y pos prueba, la diferencia de medias se ha calculado

entre la escala, intenta hacer y hace, descartando la escala no hace; el resultado hallado es de 37.1%, el cual es significativa; por tanto, aceptamos la hipótesis alterna y rechazamos la hipótesis nula. Los resultados obtenidos producto de la diferencia, nos permiten inferir que el juego como estrategia, aplicado a través de sesiones de aprendizaje tuvo sus efectos en la lectura de un texto sin usar imágenes, en los estudiantes que participaron del programa.

5.3. Discusión de resultados

Según el objetivo general: Determinar el nivel de influencia que tiene la aplicación del juego como estrategia en el desarrollo de la prelectura en los niños de 5 años de la Institución Educativa Particular MY HAPPY GARDEN de la provincia de San Román, Puno 2023. Los resultados obtenidos a nivel global indican que la aplicación del juego como estrategia pedagógica tiene un efecto significativo en el desarrollo de la prelectura. En la prueba global (Tabla 10), los estudiantes que se ubicaban en el nivel bajo en la preprueba representaban el 41.67%, mientras que en la posprueba esta cifra cayó a 4.16%. De forma similar, aquellos que se encontraban en el nivel alto pasaron del 0% en la preprueba a un 50% en la posprueba. Esta mejora sustancial en los niveles de lectura confirma que el uso de actividades lúdicas impulsa el desarrollo cognitivo y lector de los niños. Este hallazgo está en consonancia con estudios internacionales como el de Barrera (2009), quien encontró que el 70% de los estudiantes en su grupo experimental, que utilizaron juegos para desarrollar la lectura, mejoraron en comparación con el 40% de los estudiantes del grupo de control, que siguieron métodos tradicionales. Además, Abril y Giseth (2018) reportaron que el 65% de los estudiantes que participaron en actividades lúdicas mejoraron significativamente sus habilidades lectoras, en comparación con el 35% del grupo control. La tendencia observada en los resultados de esta investigación, donde

más del 50% de los estudiantes lograron avances notables, coincide con estos antecedentes y subraya que el juego como estrategia es altamente eficaz para mejorar el desarrollo lector.

Según el objetivo específico 1: Establecer la influencia que tiene el juego como estrategia en el desarrollo de la prelectura de palabras con imágenes, después de su aplicación. Los resultados del estudio muestran que, en la prelectura de palabras con imágenes (Tabla 5), antes de la intervención, el 66.67% de los estudiantes intentaba leer palabras, pero solo el 4.16% lo lograba. Sin embargo, tras la aplicación del juego como estrategia, el 58.33% de los estudiantes fue capaz de realizar esta tarea exitosamente. Este avance refleja una mejora de más del 54% en la habilidad de leer palabras con el apoyo de imágenes. Este resultado concuerda con el estudio de Pinedo y Sandoval (2018), quienes reportaron que los juegos de reglas mejoraron significativamente los hábitos de lectura, con un p significativo de 0.00 y un coeficiente de correlación de 0.40, lo que indica una correlación positiva entre el uso de juegos y la mejora en la lectura de palabras. También es comparable al hallazgo de Espinoza (2010), donde se observó que el uso de juegos incrementó los niveles de conciencia fonológica en un 40% en niños de 5 años, una habilidad que está estrechamente relacionada con la lectura de palabras. El progreso visto en los estudiantes de la presente investigación refuerza la idea de que el juego como estrategia facilita el reconocimiento y la comprensión de palabras a través de imágenes.

Según el objetivo específico 2: Evaluar la influencia que tiene el juego como estrategia en el desarrollo de la prelectura de títulos con imágenes, después de su aplicación. En la prelectura de títulos con imágenes (Tabla 6), se observó que en la preprueba, el 62.5% de los estudiantes intentaba realizar la tarea, pero solo el 4.16% lo lograba. Tras la intervención con actividades lúdicas, el 54.16% de los estudiantes pudo completar correctamente la prelectura de títulos, representando un aumento del 50%. Estos resultados son consistentes con el estudio de

Abril y Giseth (2018), donde el 65% de los estudiantes que participaron en actividades lúdicas mejoraron su comprensión lectora en diferentes niveles, incluyendo la lectura de títulos. Del mismo modo, Barrera (2009) reportó que los estudiantes que participaron en actividades basadas en juegos mejoraron significativamente en la comprensión y retención de la lectura de textos, lo que coincide con el progreso observado en la presente investigación en cuanto a la lectura de títulos con imágenes.

Según el objetivo específico 3: Determinar la influencia que tiene el juego como estrategia en el desarrollo de la prelectura de frases con imágenes, después de su aplicación. Los resultados sobre la prelectura de frases (Tabla 7) indican que en la preprueba, el 58.33% de los estudiantes intentaba realizar la tarea, pero ninguno lo lograba. Sin embargo, tras la intervención con juegos, el 50% de los estudiantes pudo leer correctamente frases, lo que refleja una mejora significativa en la capacidad de los estudiantes para leer y comprender frases simples. El estudio de Tapia (2007) mostró que el 75% de los estudiantes con alto desarrollo de conciencia fonológica lograron avances significativos en la lectura de frases y textos cortos. Esto se alinea con los hallazgos de esta investigación, donde los juegos ayudaron a los estudiantes a mejorar en la lectura de frases, un componente esencial en la formación de habilidades lectoras más complejas. Del mismo modo, Medina (2007) encontró que el desarrollo de habilidades fonológicas correlaciona fuertemente con la lectura inicial, lo que confirma que el uso de juegos mejora no solo el reconocimiento de palabras, sino también la construcción y comprensión de frases.

Según el objetivo específico 4: Evaluar la influencia que tiene el juego como estrategia en el desarrollo de la prelectura de un texto con imágenes, después de su aplicación. En la prelectura de un texto con imágenes (Tabla 8), los resultados muestran que en la preprueba, el

58.33% de los estudiantes intentaba realizar la tarea, pero ninguno lo lograba. Tras la intervención, el 54.16% de los estudiantes pudo realizar correctamente la lectura de un texto con apoyo visual. Este incremento refleja una mejora sustancial en la capacidad de los estudiantes para comprender y leer textos cuando se les proporciona apoyo visual. Este resultado es coherente con los hallazgos de Abril y Giseth (2018), quienes concluyeron que el uso de juegos como estrategia pedagógica mejora la comprensión lectora en diferentes niveles. Además, el estudio de Espinoza (2010), que subrayó la importancia del desarrollo de la conciencia fonológica, es pertinente aquí, ya que la prelectura de textos con imágenes implica una interacción compleja entre la percepción visual y el procesamiento fonológico.

Según el objetivo específico 5: Determinar la influencia que tiene el juego como estrategia en el desarrollo de la prelectura de un texto sin imágenes, después de su aplicación. En la prelectura de un texto sin imágenes (Tabla 9), antes de la intervención, el 54.17% de los estudiantes intentaba realizar la tarea, pero ninguno lograba completar la prelectura. Después de la intervención, el 50% de los estudiantes pudo realizar correctamente la lectura de un texto sin el apoyo de imágenes, lo que representa una mejora significativa. Este resultado es especialmente relevante porque demuestra que el juego no solo facilita la lectura con apoyo visual, sino también sin él. El estudio de Panca (2002), que investigó las diferencias en el rendimiento lector entre estudiantes de diferentes contextos socioeconómicos, mostró que los estudiantes con mejores recursos educativos lograron mejores resultados en la lectura sin apoyo visual. Los resultados de la presente investigación confirman que los juegos, como recurso educativo, pueden compensar las deficiencias iniciales y ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades lectoras más avanzadas, como la lectura de textos sin imágenes.

Los resultados de la investigación confirman que el uso del juego como estrategia pedagógica influye positivamente en el desarrollo de la prelectura en los niños de 5 años, con mejoras significativas en todas las dimensiones evaluadas (palabras, títulos, frases y textos, tanto con imágenes como sin ellas). Estos hallazgos coinciden con estudios previos, como los de Barrera (2009), Tapia (2007), Abril y Giseth (2018) y Pinedo y Sandoval (2018), quienes también reportaron mejoras en el desarrollo lector tras la aplicación de juegos. En resumen, el uso del juego como estrategia no solo promueve el aprendizaje activo y motivacional, sino que también mejora las habilidades lectoras fundamentales, convirtiéndose en una herramienta valiosa para la educación infantil.

CONCLUSIONES

PRIMERA: Se ha determinado a través de la investigación, que la aplicación del juego como estrategia tiene una influencia significativa en el desarrollo de la pre lectura en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular MY HAPPY GARDEN de la provincia de San Román, Puno 2023, se arriba a esta conclusión en base a los resultados reportados de la prueba de hipótesis, que al aplicar la técnica estadística del t de Student, existe una diferencia significativa de 37,5% entre las medias del pos y pre pruebas.

SEGUNDA: La investigación demuestra, que la aplicación del juego como estrategia tiene una influencia significativa desarrollo de la lectura de palabras haciendo uso de imágenes, en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular MY HAPPY GARDEN de la provincia de San Román, Puno 2023, se arriba a esta conclusión en base a los resultados reportados de la prueba de hipótesis, que al aplicar la técnica estadística del t de Student, existe una diferencia significativa de 32,1% entre las medias del pos y pre pruebas.

TERCERA: La investigación demuestra, que la aplicación del juego como estrategia tiene una influencia significativa desarrollo de la lectura de títulos haciendo uso de imágenes, en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular MY HAPPY GARDEN de la provincia de San Román, Puno 2023, se arriba a esta conclusión en base a los resultados reportados de la prueba de hipótesis, que al aplicar la técnica estadística del t de Student, existe una diferencia significativa de 36% entre las medias del pos y pre pruebas.

CUARTA: La investigación demuestra, que la aplicación del juego como estrategia tiene una influencia significativa desarrollo de la lectura de frases, en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular MY HAPPY GARDEN de la provincia de San Román,

Puno 2023, se arriba a esta conclusión en base a los resultados reportados de la prueba de hipótesis, que al aplicar la técnica estadística del t de Student, existe una diferencia significativa de 37,2% entre las medias del pos y pre pruebas.

QUINTA: La investigación demuestra, que la aplicación del juego como estrategia tiene una influencia significativa desarrollo de la lectura de un texto haciendo uso de imágenes, en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular MY HAPPY GARDEN de la provincia de San Román, Puno 2023, se arriba a esta conclusión en base a los resultados reportados de la prueba de hipótesis, que al aplicar la técnica estadística del t de Student, existe una diferencia significativa de 36,2% entre las medias del pos y pre pruebas.

SEXTA: La investigación demuestra, que la aplicación del juego como estrategia tiene una influencia significativa desarrollo de la lectura de un texto sin usar imágenes, en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Particular MY HAPPY GARDEN de la provincia de San Román, Puno 2023, se arriba a esta conclusión en base a los resultados reportados de la prueba de hipótesis, que al aplicar la técnica estadística del t de Student, existe una diferencia significativa de 37,1% entre las medias del pos y pre pruebas.

RECOMENDACIONES

PRIMERA: Se recomienda que el director de la institución tome muy en cuenta los resultados de esta investigación, ya que la aplicación de la estrategia denominada "el juego como estrategia" permite mejorar considerablemente el desarrollo de la prelectura en el nivel inicial. Por lo tanto, se recomienda promover la capacitación de los docentes en la implementación de esta estrategia.

SEGUNDA: Se recomienda que los profesores de la institución refuercen su práctica en los procedimientos metodológicos relacionados con la aplicación del juego como estrategia, para integrar esta herramienta como parte de su práctica docente, especialmente en el área curricular de Comunicación.

TERCERA: Se recomienda aplicar esta estrategia en cualquier entorno educativo de nivel inicial, ya que los resultados de la investigación demuestran que es funcional para mejorar la prelectura en los estudiantes.

CUARTA: Se recomienda que la implementación del juego como estrategia se acompañe de recursos educativos adecuados, que permitan su réplica y adaptación a nivel institucional, asegurando su continuidad y efectividad.

QUINTA: Se recomienda que los padres de familia fomenten el uso del juego como estrategia en el apoyo que brindan a sus hijos en las actividades escolares, para fortalecer el desarrollo de las habilidades de prelectura en el hogar.

SEXTA: Se recomienda que los directivos de la institución educativa gestionen mecanismos de financiamiento para adquirir los materiales educativos necesarios para aplicar el juego como estrategia, contribuyendo a la mejora continua del proceso de aprendizaje de los niños.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abril, I., y Giseth, L. (2018). *El juego como estrategia pedagógica en el desarrollo de la comprensión lectora en grado sexto de la I.E.D. Jorge Gaitán Cortés J.M.* Tesis de Maestría, Universidad Cooperativa de Colombia, Bogotá, Colombia. Obtenido de https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/34224/1/2018_%20L%C3%BAAdica_%20Comprensi%C3%B3n_Lectora.pdf
- Adricáin, S. (21 de Enero de 1995). *El placer de leer con los niños.* Obtenido de <http://www.banrepcultural.org>.
- APDE. (2004). *Manual de método Optimist.* Manual, Centro Escolar las Colinas.
- APDE. (06 de Agosto de 2009). *Periodos Sensitivos: Apde. edu.* Obtenido de Apde. edu: <http://www.apde.edu.gt>
- Asociación Mundial de Educadores Infantiles. (2006). *La educación de la primera infancia* (Segunda ed.). México: Editorial Trillas.
- Barrera, N. (2009). *El juego como técnica para la comprensión de la lectura; El caso de las alumnas del quinto grado primaria de la Escuela Nacional Para Niñas No. 26, José María Fuentes, zona 8, Guatemala.* Tesis de Licenciatura en Pedagogía y Ciencias de la Educación, Universidad de San Carlos de Guatemala , Guatemala. Obtenido de http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/07/07_1990.pdf
- Bruner, J., y Kenney, H. (1966). The development of the concepts of order and proportion in children. En R. Bruner, P. Oliver, & P. Greenfield, *Cognitive Growth.* New York: Editorial Wiley.

- Carlino, P. (2005). *Escribir, leer y aprender en la universidad*. Buenos Aires: Editorial Fondo de Cultura Económica .
- Cassany, D., Luna, M., y Sanz, G. (1994). *Enseñar Lengua*. Barcelona: Editorial Grao.
- Condemarín, M. (2002). *Estrategias para la enseñanza de la lectura*. Santiago, Chile: Editorial Planeta Chilena S. A.
- David, J., Blasco, M., Machado, L., y Conde, L. (2006). *Abriendo el juego*. Buenos Aires: Editorial Lumen Hvmanitas.
- De Fetzer, J. (2010). *Congreso educativo Educación 3D*. Congreso.
- Espinoza. (2010). *Efectos del programa Fonojuego en los niveles de conciencia fonológica en niños de 5 años de la IEI 102 de Ventanilla*. Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola, Lima.
- Falla de Pintor, A. (2008). *Desarrollo de las destrezas de aprestamiento para el aprendizaje de la lectura en el grado de kínder (5 años) del Colegio Sagrado Corazón de Jesús*. Tesis.
- Flórez, R. (2005). *Habilidades Metalingüísticas, operaciones metacognitivas y su relación con los niveles de competencia en lectura y escritura: un estudio exploratorio*. Tesis, Universidad Nacional de Colombia, DIB, Bogota.
- Fomento de Centros de Enseñanza. (2000). *Proyecto Educativo Optimist*. España.
- Fritis, H. (27 de julio de 2010). *Hábitos lectores en alumnos*. Obtenido de <http://www.monografias.com>

- Gómez, P., Valero, I., Buades, R., y Pérez, A. (1995). *THM. Test de habilidades metalingüísticas*. Editorial GIUNTI.
- Hertfelder, C. (1986). *Las Lecturas de tus Hijos* (Tercera ed.). Madrid.
- Johnston, E. (1967). *El Maestro y la orientación del niño*. Argentina: Editorial Paidós.
- La Villa. (2006). *Manual de la Maestra de pre-primaria de APDE*. Centro Escolar La Villa. Guatemala: Editado por Asociación para el Desarrollo Educativo APDE.
- Lebrero, M., y Lebrero, T. (2001). *Cómo y Cuándo enseñar a leer y escribir*. Madrid, España: Editorial Síntesis.
- Lemus, L. (1969). *Pedagogía: temas fundamentales*. Argentina: Editorial Kapelusz S. A.
- Lizarazo, D. (2004). *Íconos, figuraciones, sueños: Hermenéutica de las imágenes*. México: Siglo XXI editores, S.A.
- Lomas, C. (2002). *Cómo hacer hijos lectores: Colección Hacer Familia*. Ediciones Palabra S. A.
- López, M. (2005). *El juego como medio para la adquisición de aprendizaje significativo*. Ecatepec, Estado de México: Editorial Universidad Pedagógica Nacional.
- López, M. (2014). *El juego como estrategia del aprendizaje significativo de los contenidos del área de matemática en los alumnos del 3° grado del nivel de educación primaria de la Institución Educativa Daniel Estrada Pérez Wanchaq- Cusco*. Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional de San Antonio Abad del Cusco, Cusco, Perú. Obtenido de

<https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/1005/253T20140047.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Medina, E. (2007). *Conciencia fonológica y percepción visual en la lectura inicial de niños de primer grado de primaria*. Tesis de Licenciatura, Ponticia Universidad Católica del Perú, Lima.

Meléndez, R. (27 de julio de 2014). *El buen hábito de la lectura*. Blogspot. Obtenido de Blogspot. Web site: <http://www.elbuenhabitodelalectura.blogspot.com>

Minerva, G. (2013). El juego: una estrategia importante. *Revista EDUCERE*, 289-296.

Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2013). *Fascículo para la gestión de los aprendizajes en las instituciones educativas*. Lima: Editorial MINEDU.

Molina, L. (27 de julio de 2006). *Lectura y educación: los hábitos lectores y su repercusión académica en la educación secundaria obligatoria*. Obtenido de <http://www.redalyc.org>.

Moscoso, R. (2010). *Habilidades metalingüísticas para la lectura en niños de instituciones educativas y programas no escolarizados de educación inicial en Ventanilla*. Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola, Lima.

Ortega, V. (28 de julio de 2011). *¿Qué es lectura?* Obtenido de <http://www.es.slideshare.net>

Panca, N. (2002). *Relación entre habilidades metalingüísticas y rendimiento lector en un grupo de alumnos de condición socioeconómica baja que cursan el primer grado de educación primaria*. Tesis de Maestría, Ponticia Universidad Católica del Perú, Lima.

- Pérez, M. (2005). Evaluación de la comprensión lectora: dificultades y limitaciones. *Revista de Educación*(Número extraordinario), 121-138.
- Piaget, J. (1946). *La formación del símbolo en el niño*. México: F.C.E.
- Piaget, J. (08 de septiembre de 2009). *La educación del docente: Oup.com*. Obtenido de Oup.com:
<http://www.oup.com/us/catalog/he/subject/Education/GeneralMethods/?view=usa&ci=9780195169690>
- Pinedo, M., y Sandoval, Y. (2018). *El juego de reglas mejora los hábitos de lectura de los estudiantes de 2do de la Institución Educativa N° 81015-2018*. Tesis de grado, Universidad César Vallejo, Trujillo, Perú. Obtenido de https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/32701/pinedo_am.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ramos, M. (2008). *La preparación de la educación preprimaria para enfrentar los retos en la primaria; discrepancia educativa de Preparatoria del Centro Escolar Las Colinas a Primer Grado de Primaria del Centro Escolar Entrevalles*. Tesis, España.
- Ribes, A. (2007). *El juego infantil y su metodología*. España: Ediciones de la U.
- Rico, J. (2008). *Como enseñar el objeto cultural*. Madrid: Editorial ELECE.
- Rodríguez, D. (1978). *Funciones de la imagen en la enseñanza*. Madrid: Editorial Paidós.
- Rodríguez, M. (2004). *La teoría del aprendizaje significativo*. Pamplona, España: Editorial Centro de Educación a Distancia CEAD.

- Romero, J. (2012). • *Habilidades Metafonológicas en niños de 5 años de Instituciones Educativas participantes y no participantes del Proyecto Optimist – Callao*. Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola, Lima.
- SEP. (2004). *Programa de educación preescolar 2004*. México: Editorial SEP.
- Solé, I. (1992). *Estrategias de Lectura*. Barcelona: Editorial Grao.
- Solé, I. (2009). *Estrategias de Lectura*. Barcelona, España: Editorial GRAÓ, de IRIF, S.L.
- Tapia, A. (2007). *Desarrollo de la conciencia fonológica y la habilidad lectora en niños de primer grado*. Tesis de Maestría, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Tapia, J. (2005). Claves para la enseñanza de la comprensión lectora. *Revista de Educación*(Número Extraordinario), 63-93.
- Villamizar, G. (1998). *La lectoescritura en el Sistema Escolar* (Segunda ed.). Madrid: Editorial Laboratorio Educativo.
- Vygotski, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona, España. Obtenido de <https://saberepsi.files.wordpress.com/2016/09/vygostki-eldesarrollo-de-los-procesos-psicolc3b3gicos-superiores.pdf>
- Zarzosa, R. (2003). *El programa de lectura nivel 1 sobre la comprensión lectora en niños que cursan el 3er grado de primaria del nivel socioeconómico medio bajo*. Tesis de licenciatura. UNMSM. Lima-Perú.
- Zorrilla, M. (2005). Evaluación de la comprensión lectora: dificultades y limitaciones. *Revista de educación, Vol 1*, 121-138.

ANEXOS

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TITULO: EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PRE LECTURA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR MY HAPPY GARDEN DE LA PROVINCIA DE SAN ROMÁN, PUNO 2023

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variables				Metodología
Problema general ¿Cómo influye el juego como estrategia en el nivel de desarrollo de la pre lectura en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial Particular My Happy Garden	Objetivo general Determinar el nivel de influencia que tiene la aplicación del juego como estrategia en el desarrollo de la pre lectura en los niños de 5 años del nivel inicial de la Institución	Hipótesis general La influencia que muestra la aplicación del juego como estrategia en el nivel de desarrollo de la pre lectura en niños de 5 años del nivel inicial de la Institución Educativa Inicial Particular My Happy Garden de la provincia de San	Variables	Dimensiones	Plan de ejecución	Metodología Cuantitativo Tipo de investigación Aplicada Diseño de investigación pre experimental	
			Variable 1: <i>Juego como estrategia</i>	Pre lectura de palabras haciendo uso de imágenes	Sesiones de aprendizaje		
				Pre lectura de títulos haciendo uso de Imágenes	Sesiones de aprendizaje		
				Pre lectura de frases	Sesiones de aprendizaje		
				Pre lectura de textos haciendo uso de imágenes	Sesiones de aprendizaje		

<p>de la provincia de San Román, Puno 2023?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿Cómo influye el juego como estrategia en la pre lectura de palabras con imágenes, después de su aplicación?</p> <p>¿De qué manera influye el juego como estrategia en la pre lectura de títulos con imágenes,</p>	<p>Educativa Particular My Happy Garden de la provincia de San Román, Puno 2023.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Establecer la influencia que tiene el juego como estrategia en el desarrollo de la pre lectura de palabras con imágenes, después de su aplicación.</p> <p>Evaluar la influencia que tiene el juego</p>	<p>Román, Puno 2023, alta y significativa.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>La aplicación del juego como estrategia en la pre lectura de palabras con imágenes, influye significativamente.</p> <p>La aplicación del juego como estrategia en la pre lectura de títulos con imágenes, influye significativamente.</p>		<p>Pre lectura de textos sin usar imágenes.</p>	<p>Sesiones de aprendizaje</p>	<p>Técnicas e Instrumentos</p> <p>Observación</p> <p>Ficha de observación</p>
	<p>Variable 2:</p> <p><i>Desarrollo de la pre lectura</i></p>	<p>Pre lectura de palabras con imágenes</p>	<p>Identificación de palabras con contexto gráfico</p>			
		<p>Pre lectura de títulos con imágenes</p>	<p>Identificación de títulos conocidos con contexto gráfico</p>			
		<p>Pre lectura de frases</p>	<p>Identificación de títulos conocidos y frases relacionadas</p>			
		<p>Pre lectura de un texto con imagen</p>	<p>Estrategias lectoras: localizar información explícita, descubrir correferencias</p>			

<p>después de su aplicación?</p> <p>¿Qué influencia tiene el juego como estrategia en la pre lectura de frases con imágenes, después de su aplicación?</p> <p>¿De qué forma influye el juego como estrategia en la pre lectura de un texto con imágenes, después de su aplicación?</p> <p>¿De qué modo influye el juego como estrategia</p>	<p>como estrategia en el desarrollo de la pre lectura de títulos con imágenes, después de su aplicación</p> <p>Determinar la influencia que tiene el juego como estrategia en el desarrollo de la pre lectura de frases con imágenes, después de su aplicación.</p> <p>Evaluar la influencia que tiene el juego como estrategia</p>	<p>La aplicación del juego como estrategia en la pre lectura de frases con imágenes, influye significativamente.</p> <p>La aplicación del juego como estrategia en la pre lectura de un texto con imágenes, influye significativamente.</p> <p>La aplicación del juego como estrategia en la pre lectura de un texto sin imágenes, influye significativamente.</p>		<p>Pre lectura de un texto sin imagen</p>	<p>Estrategias lectoras: localizar información explícita, descubrir correferencias, efectuar inferencias.</p>		
---	---	--	--	---	---	--	--

<p>en la pre lectura de un texto sin imágenes, después de su aplicación?</p>	<p>en el desarrollo de la pre lectura de un texto con imágenes, después de su aplicación.</p> <p>Determinar la influencia que tiene el juego como estrategia en el desarrollo de la pre lectura de un texto sin imágenes, después de su aplicación.</p>			
--	---	--	--	--

INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACION

Lista de Cotejo para Evaluar la Prelectura

Criterio	Logrado	En proceso	No logrado
Reconocimiento de letras			
Identifica letras mayúsculas			
Identifica letras minúsculas			
Relaciona letras con su sonido correspondiente			
Conciencia fonológica			
Identifica sonidos iniciales de las palabras			
Identifica sonidos finales de las palabras			
Identifica rimas en palabras			
Separa palabras en sílabas			
Comprensión de secuencias y narración			
Reconoce la secuencia correcta en imágenes o cuentos			
Explica el contenido de una imagen o cuento			
Relaciona correctamente imágenes con palabras o frases			
Interés y participación			
Muestra interés en actividades relacionadas con la lectura			
Participa activamente en juegos de lectura			
Expresa curiosidad por las letras y las palabras			

Figura 1 Constancias de My Happy Garden



Institución Educativa Privada
"MY HAPPY GARDEN" & "MY HAPPY SCHOOL"
Res. Direc N° 0282 - 0429-2018



"Año de la Lucha Contra la Corrupción y la Impunidad"

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR "MY HAPPY GARDEN" DE JULIACA, PROVINCIA DE SAN ROMÁN REGION PUNO HACE CONSTAR QUE Los Bachilleres MERCADO BAYONA Maritza con DNI 40956845 Y QUISPE PAUCCARA Elizabeth con DNI 41270246 han aplicado instrumentos para el desarrollo de la tesis "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PRE LECTURA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR MY HAPPY GARDEN DE LA PROVINCIA DE SAN ROMAN , PUNO 2019" La aplicación de los indicados instrumentos fueron realizados el año académico 2019.

Se otorga la presente a petición verbal de los interesados para los fines que vieran por conveniente.

Juliaca 09 de septiembre del 2019



Institución Educativa Privada
"MY HAPPY GARDEN" & "MY HAPPY SCHOOL"
Res. Direc N° 0282 - 0429-2018



"Año de la Lucha Contra la Corrupción y la Impunidad"

CONSTANCIA

LA DIRECTORA DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR "MY HAPPY GARDEN" DE JULIACA, PROVINCIA DE SAN ROMÁN, DEPARTAMENTO DE PUNO

HACE CONSTAR:

Que en la institución Educativa Particular "MY HAPPY GARDEN" de la provincia de san Román, se ha aplicado los instrumentos de recolección de datos fichas de observación, sesiones de aprendizaje aplicando el juego, cuestionario para evaluar el desarrollo de la pre lectura. A los niños de 5 años del grupo los "ositos" para la tesis

"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PRE LECTURA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR MY HAPPY GARDEN DE LA PROVINCIA DE SAN ROMAN, PUNO 2019"

Se expide la presente constancia a petición de los interesados MERDACO BAYONA Maritza y QUISPE PAUCCARA Elizabeth para los casos que legalmente le corresponde.

Juliaca 02 de diciembre del 2019

Official stamp of the institution: INSTITUCION EDUCATIVA PARTICULAR MY HAPPY GARDEN JULIACA

PANEL FOTOGRÁFICO

Estudiantes de 5 años sección “ositos” de educación inicial de la institución educativa “My Happy Garden” Juliaca, se observa la participación de cada uno de los niños en el juego a partir de algunas de algunas

Figura 2 Prelectura de palabras haciendo uso de imágenes.



Estudiantes de 5 años sección “ositos” de educación inicial de la institución educativa “My Happy Garden” Juliaca, se observa la participación de cada uno de los niños en la relación de imágenes y silabas

Figura 3 Prelectura de títulos haciendo uso de imágenes.



Estudiantes de 5 años sección “ositos” de educación inicial de la institución educativa “My Happy Garden” Juliaca, utilizan técnicas y proceso de los diversos lenguajes artísticos incluyendo prácticas tradicionales

Figura 4 Prelectura de frases.



Estudiantes de 5 años sección “ositos” de educación inicial de la institución educativa “My Happy Garden” Juliaca, se observa la aplicación de la ficha o instrumento de aplicación en el sistema de escritura

Figura 5 Prelectura de un texto haciendo uso de imágenes.



Estudiantes de 5 años sección “ositos” de educación inicial de la institución educativa “My Happy Garden” Juliaca, utilizan técnicas y proceso de los diversos lenguajes artísticos incluyendo prácticas tradicionales

Figura 6 Prelectura de un texto sin usar imágenes.



Estudiantes de 5 años sección “ositos” de educación inicial de la institución educativa “My Happy Garden” Juliaca, pronuncia con claridad de tal manera que el oyente lo entienda

Figura 7 Nivel de desarrollo de la prelectura (Global).





VALIDACION DE INSTRUMENTOS

1. DATOS GENERALES:

1.1 TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACION:

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PRE LECTURA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR MY HAPPY GARDEN DE LA PROVINCIA DE SAN ROMÁN, PUNO 2023

1.2 NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: Cuestionario (Prueba del Pensamiento Crítico)

INVESTIGADOR 1: Br. Maritza Mercado Bayona

INVESTIGADOR 2: Br. Elizabeth Quispe Paucara

11. DATOS DEL EXPERTO

2.1 Nombres y Apellidos: Jaime COSTILLA HUALLA

2.2 Especialidad: Inicial y Primaria

2.3 Cargo e Institución donde labora: UNSAAC - CANAS

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41.60%	Muy bueno 61.80%	Excelente 81-100%
FORMA	1. REDACCION	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios			X		
	2. CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado			X		
	3. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables			X		
CONTENIDO	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología			X		
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.				X	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.				X	
ESTRUCTURA	7. ORGANIZACION	Existe una organización lógica.				X	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			X		
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				X	
	10. METODOLOGIA	La estrategia responde al producto del diagnóstico.			X		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

.....
.....

PROMEDIO DE VALORACION (80%)

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación. (X) Debe corregirse. ()

Jaime Hualla
DNI N° 28809581
Teléfono 974 279320



VALIDACION DE INSTRUMENTOS

1. DATOS GENERALES:

1.1 TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACION:

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PRE LECTURA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR MY HAPPY GARDEN DE LA PROVINCIA DE SAN ROMÁN, PUNO 2023

1.2 NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: Cuestionario (Prueba del Pensamiento Crítico)

INVESTIGADOR 1: Br. Maritza Mercado Bayona
INVESTIGADOR 2: Br. Elizabeth Quispe Paucara

11. DATOS DEL EXPERTO

2.1 Nombres y Apellidos: M^g Grimaldo Comas Leon Ceana
2.2 Especialidad: Filosofía, Psicología y Ciencias Sociales
2.3 Cargo e Institución donde labora: UNSAE - CANAS

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41.60%	Muy bueno 61.80%	Excelente 81-100%
FORMA	1. REDACCION	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios				X	
	2. CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado			X		
	3. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables			X		
CONTENIDO	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología				X	
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.			X		
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.			X		
ESTRUCTURA	7. ORGANIZACION	Existe una organización lógica.				X	
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.				X	
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables				X	
	10. METODOLOGIA	La estrategia responde al producto del diagnóstico.			X		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

.....
.....
.....

PROMEDIO DE VALORACION (80 %)

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación. (X) Debe corregirse. ()

DNI N° 24703447

Teléfono 984789292



VALIDACION DE INSTRUMENTOS

1. DATOS GENERALES:

1.1 TITULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACION:

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN EL DESARROLLO DE LA PRE LECTURA EN ESTUDIANTES DE 5 AÑOS DEL NIVEL INICIAL DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA PARTICULAR MY HAPPY GARDEN DE LA PROVINCIA DE SAN ROMÁN, PUNO 2023

1.2 NOMBRE DEL INSTRUMENTO DE EVALUACION: Cuestionario (Prueba del Pensamiento Crítico)

INVESTIGADOR 1: Br. Maritza Mercado Bayona
INVESTIGADOR 2: Br. Elizabeth Quispe Paucara

11. DATOS DEL EXPERTO

2.1 Nombres y Apellidos: D. Julio Cesar Jimadi Quiro
2.2 Especialidad: Educación Inicial
2.3 Cargo e Institución donde labora: MSAUC. Cusco

COMPONENTE	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41.60%	Muy bueno 61.80%	Excelente 81-100%
FORMA	1. REDACCION	Los indicadores e ítems están redactados considerando los elementos necesarios				X	
	2. CLARIDAD	Esta formulado con un lenguaje apropiado			X		
	3. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables			X		
CONTENIDO	4. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance de la ciencia y la tecnología			X		
	5. SUFICIENCIA	Los ítems son adecuados en cantidad y claridad.				X	
	6. INTENCIONALIDAD	El instrumento mide pertinentemente las variables de investigación.				X	
ESTRUCTURA	7. ORGANIZACION	Existe una organización lógica.			X		
	8. CONSISTENCIA	Se basa en aspectos teóricos científicos de la investigación educativa.			X		
	9. COHERENCIA	Existe coherencia entre los ítems, indicadores, dimensiones y variables			X		
	10. METODOLOGIA	La estrategia responde al producto del diagnóstico.				X	

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

.....
.....

PROMEDIO DE VALORACION (Buena)

LUEGO DE REVISADO EL INSTRUMENTO:

Procede su aplicación. () Debe corregirse


.....
DNI N° 23934403
Teléfono

FICHA DE REGISTRO DE LOGROS DE DESARROLLO EN LECTURA

PRIMERA DIMENSION; Lectura de palabras haciendo uso de imágenes

N°	Nombres y Apellidos	PRE PRUEBA			POS PRUEBA		
		Hace	Intenta Hacerlo	No Hace	Hace	Intenta Hacerlo	No Hace
1	Apaza Tite Thiago Dayiro		✓		✓		
2	Calsin Mamani Alvar Yamir		✓		✓		
3	Canaza Quispe Winny Zoe			✓		✓	
4	Condori Condoru Andrea Valentina		✓			✓	
5	Condori Peña Joaquin Evans		✓			✓	
6	Cornejo Quispe Luz Emely			✓		✓	
7	Condori Apaza Dylan Jeray			✓		✓	
8	Cuno Ramirez Paris Jordan		✓		✓		
9	Choqueluque CCallata Zamyra			✓		✓	
10	Gamarra Huanca Thiago Jhoan		✓		✓		
11	Huancollo Yana Joseyn Yamilet		✓			✓	
12	Huancapaza Yucra Binz Ryan			✓		✓	
13	Huanca Quispe Arianeth		✓		✓		
14	Huarachi Zea Diego Valentino			✓		✓	
15	Huaquisto Machaca Ayeleth		✓			✓	
16	Jose Coila Adriana Naomi		✓			✓	
17	Laura Condori Milenka Itzel			✓		✓	
18	Lima Mamani Jade Sheccid		✓			✓	
19	Mamani Apaza Mariyen Itzel		✓			✓	
20	Mamani Poccori Stephanie Mary		✓		✓		
21	Machaca Perez Sarisha Valery		✓			✓	
22	Parisaca Riveras Erick Gabriel		✓		✓		
23	Quispe Canaza Mahal Zuyetka		✓		✓		
24	Romero Pari Anghelo Josue		✓			✓	
25							

SEGUNDA DIMENSION; Lectura de títulos haciendo uso de imágenes

N°	Nombres y Apellidos	PRE PRUEBA			POS PRUEBA		
		Hace	Intenta Hacerlo	No Hace	Hace	Intenta Hacerlo	No Hace
1	Apaza Tite, Thiago Dayiro						
2	Calsin Mamani Alvaro Yamir						
3	Canaza Quispe Winny Zoe						
4	Condori Condori Andrea Valentina						
5	Condori Peña Joaquin Evans						
6	Cornejo Quispe Luz Emely						
7	Condori Apaza Dylan Jeray						
8	Cuno Ramirez Paris Jordan						
9	Choqueluque CCallata Zamira						
10	Gamarra Huanca Thiago Jhoan						
11	Huancollo Yana Yoselyn Yamilet						
12	Huancapaza Yucra Binz Ryan						
13	Huanca Quispe Arianeth						
14	Huarachi Zea Diego Valentino						
15	Huaquisto Machaca Ayeleth						
16	Jose Coila Ariana Naomi						
17	Laura Condori Milenka Itzel						
18	Lima Mamani Jade Sheccid						
19	Mamani Apaza Mariyen Itzel						
20	Mamani Poccoiri Stephanie Mary						
21	Machaca Perez Sarisha Valery						
22	Parisaca Riveras Erick Gabriel						
23	Quispe Canaza Mahal Zuyetka						
24	Romero Pari Anghelo Josue						
25							

TERCERA DIMENSION; Lectura de frases

N°	Nombres y Apellidos	PRE PRUEBA			POS PRUEBA		
		Hace	Intenta Hacerlo	No Hace	Hace	Intenta Hacerlo	No Hace
1	Apaza Tite Thiago Dayiro						
2	Calsin Mamani Alvar Yamir						
3	Canaza Quispe Winny Zoe						
4	Condori Condori Andrea Valentina						
5	Condori Peña Joaquin Evans						
6	Cornejo Quispe Luz Emely						
7	Condori Apaza Dylan Jeray						
8	Cuno Ramirez Paris Jordan						
9	Choqueluque CCallata Zamyra						
10	Gamarra Huanca Thiago Jhoan						
11	Huancollo Yana Yoselyn Yamilet						
12	Huancapaza Yucra Binz Ryan						
13	Huanca Quispe Arianeth						
14	Huarachi Zea Diego Valentino						
15	Huaquisto Machaca Ayeleth						
16	Jose Coila Ariana Naomi						
17	Laura Condori Milenka Itzel						
18	Lima Mamani Jade Sheccid						
19	Mamani Apaza Mariyen Itzel						
20	Mamani Poccoiri Stephanie Mary						
21	Machaca Perez Sarisha Valery						
22	Parisaca Riveras Erick Gabriel						
23	Quispe Canaza Mahal Zuyetka						
24	Romero Pari Anghelo Josue						
25							

CUARTA DIMENSION; Lectura de un texto haciendo uso de las imágenes.

N°	Nombres y Apellidos	PRE PRUEBA			POS PRUEBA		
		Hace	Intenta Hacerlo	No Hace	Hace	Intenta Hacerlo	No Hace
1	Apaza Tite Thiago Dayiro						
2	Calsin Mamani Alvaro Yamir						
3	Canaza Quispe Winny Zoe						
4	Condori Condori Andrea Valentina						
5	Condori Peña Joaquin Evans						
6	Cornejo Quispe Luz Emely						
7	Condori Apaza Dylan Jeray						
8	Cuno Ramirez Paris Jordan						
9	Choqueluque CCallata Zamyra						
10	Gamarra Huanca Thiago Jhoan						
11	Huancollo Yana Joselyn Yamilet						
12	Huancapaza Yucra Binz Ryan						
13	Huanca Quispe Aianeth						
14	Huarachi Zea Diego Valentino						
15	Huaquisto Machaca Ayeleth						
16	Jose Coila Ariana Naomi						
17	Laura Condori Milenka Itzel						
18	Lima Mamani Jade Sheccid						
19	Mamani Apaza Mariyen Itzel						
20	Mamani Poccori Stephanie Mary						
21	Machaca Perez Sarisha Valery						
22	Parisaca Riveras Erick Gabriel						
23	Quispe Canaza Mahal Zuyetka						
24	Romero Pari Anghelo Josue						
25							

QUINTA DIMENSION; Lectura de un texto sin usar imágenes.

N°	Nombres y Apellidos	PRE PRUEBA			POS PRUEBA		
		Hace	Intenta Hacerlo	No Hace	Hace	Intenta Hacerlo	No Hace
1	Apaza Tite Thiago Dayiro						
2	Calsin Mamani Alvaro Yamir						
3	Canaza Quispe Winny Zoe						
4	Condori Condori Andrea Valentina						
5	Condori Peña Joaquin Evans						
6	Cornejo Quispe Luz Emely						
7	Condori Apaza Dylan Jeray						
8	Cuno Ramirez Paris Jordan						
9	Choqueluque CCallata Zamyra						
10	Gamarra Huanca Thiago Jhoan						
11	Huancollo Yana Joselyn Yamilet						
12	Huancapaza Yucra Binz Ryan						
13	Huanca Quispe Aianeth						
14	Huarachi Zea Diego Valentino						
15	Huaquisto Machaca Ayeleth						
16	Jose Coila Ariana Naomi						
17	Laura Condori Milenka Itzel						
18	Lima Mamani Jade Sheccid						
19	Mamani Apaza Mariyen Itzel						
20	Mamani Poccoiri Stephanie Mary						
21	Machaca Perez Sarisha Valery						
22	Parisaca Riveras Erick Gabriel						
23	Quispe Canaza Mahal Zuyetka						
24	Romero Pari Anghelo Josue						
25							

DISEÑO DE SESIONES DE APRENDIZAJE

SESION N°1

TITULO: APRENDAMOS NUESTROS NOMBRES.

COMPETENCIA: Comprende textos escritos

CAPACIDAD: Infiere el significado de los textos escritos

INDICADOR: Formula hipótesis sobre el contenido del texto a partir de algunos indicios: imágenes

Momentos y procesos pedagógicos	PROCESO DIDACTICO	MATERIALES	
		TIEMPO	
INICIO	Actividades de inicio: saludo Utilización libre de los sectores INICIANDO LA SESION: La maestra planifica con anticipación una situación en la que los niños puedan reconocer el nombre de sus compañeros presentando la lista de asistencia en un papelote y a letra mayúscula. En reunión explicamos el propósito de la sesión: Hoy día vamos a reconocer los nombres de los compañeros teniendo en cuenta las vocales. Al presentar el papelote preguntamos: ¿Qué estará escrito? ¿Serán números o letras? Si nos mencionan nombres. ¿Qué nombre está escrito en la primera línea? ¿Por qué? El primer nombre de la lista es OSCAR.	Papelote.	
DESARROLLO	Indicamos que la “O” “y A” son vocales que siempre se encuentran al formar las palabras. Practicamos la vocalización realizando los movimientos correctos para la pronunciación. Luego la maestra da la consigna que observen la lista completa y encierren la vocal “O” en un círculo de color rojo, y la vocal “A” encerrándola en un círculo de color azul. -Observamos la participación de los niños. Terminando la actividad se dispone a pegar las fotos de cada niño al lado de sus nombres. Se pide a los niños que identifiquen donde se encuentra su foto y observen como se escribe su nombre. Preguntamos: ¿Alguien encuentra la vocal “O” o “A” en su nombre? Luego la maestra entrega las letras móviles para que las recorten y formen sus nombres y luego escriben sus nombres pronunciando correctamente. (respetamos el nivel de escritura)	Dialogo	10”
CIERRE	Luego la maestra da la consigna que observen la lista completa y encierren la vocal “O” en un círculo de color rojo, y la vocal “A” encerrándola en un círculo de color azul. -Observamos la participación de los niños. Terminando la actividad se dispone a pegar las fotos de cada niño al lado de sus nombres. Se pide a los niños que identifiquen donde se encuentra su foto y observen como se escribe su nombre. Preguntamos: ¿Alguien encuentra la vocal “O” o “A” en su nombre? Luego la maestra entrega las letras móviles para que las recorten y formen sus nombres y luego escriben sus nombres pronunciando correctamente. (respetamos el nivel de escritura)	Plumones de colores	20”
	Finalmente cada niño dibuja al lado de su nombre en la lista de asistencia, para que ubiquen el nombre al momento de registrar su asistencia.	Fotos Cartillas Fichas de trabajo. papelote	20”

SESION N° 2

TITULO: APRENDAMOS A LEER A TRAVES DE IMAGENES.

COMPETENCIA: COMPRENDE TEXTOS ESCRITOS

CAPACIDAD: Infiere el significado de los textos escritos

INDICADOR: Formula hipótesis sobre el contenido del texto a partir de algunos indicios: imágenes

Momentos y procesos pedagógicos	PROCESO DIDACTICO	MATERIALES	
		TIEMPO	
INICIO	<p>Actividades de inicio: saludo Utilización libre de los sectores INICIANDO LA SESION: La maestra presenta una frase escrita iconográficamente en un papelote.</p>  <p>PLANTAN UN DE EUCALIPTO</p>	Papelote.	10"
DESARROLLO	<p>Pedimos a un niño que indague sobre que dirá en la frase. Luego preguntamos: ¿Quieren saber qué dirá en la frase? Esperamos sus preguntas en relación a la frase.</p> <p>Mencionamos el propósito de la sesión: Hoy vamos a leer las frases a través de imágenes.</p> <p>Escribimos la palabra clave de la frase: EUCALIPTO Damos palmadas según el golpe de voz Eu-ca -lip -to 0000</p> <p>Preguntamos: ¿Qué vocales se encuentran en la palabra? A, E, I, O, U Vocalizan correctamente. Luego pedimos a un niño voluntario que busque las vocales en la frase escrita, para que luego las encierre las vocales con diferente color. ERNESTO Y MARIA PLANTAN UN ARBOL DE EUCALIPTO</p>	Dialogo Pizarra	20"
CIERRE	<p>Luego se presenta siluetas que empiecen con la vocal:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Abeja ❖ Enano ❖ Iglesia ❖ Olla ❖ Uva <p>Los niños observan y describen la imagen. Luego la maestra indica que vamos a crear un pequeño cuento con las siluetas presentadas. A través de lluvia de ideas anotamos en la pizarra, ordenamos y leemos nuestro cuento. Al concluir dibujan lo que más les agrado de la sesión trabajada</p>	Siluetas	20"
		Lápices de colores	10"

SESION N° 3

TITULO: JUGANDO RECONOZCO LAS PALABRAS A TRAVES DE IMAGENES

COMPETENCIA: COMPRENDE TEXTOS ESCRITOS

CAPACIDAD: Infiere el significado de los textos escritos

INDICADOR: Formula hipótesis sobre el contenido del texto a partir de algunos indicios: imágenes

Momentos y procesos pedagógicos	PROCESO DIDACTICO	MATERIALES	
		TIEMPO	
INICIO	<p>Actividades de inicio: saludo Utilización libre de los sectores</p> <p>INICIANDO LA SESION:</p> <p>Reunidos todos la maestra da a conocer la dinámica a realizar, se llama “ritmo agogo”, empieza la maestra cantando ritmo agogo diga usted nombres de colores, juguetes o de nombres, cada niño recordara en su mente y al momento de tocarle hablar expresara la palabra. (con la dinámica logramos que el niño imagine la palabra con anticipación a su participación) Luego de la dinámica indagamos sobre el juego tratando que los niños pregunte sobre el juego</p>	Dinámica	20”
	<p>Enseguida indicamos el propósito de la sesión:</p> <p>Hoy día vamos a jugar a reconocer el nombre de los vegetales a través de imágenes.</p> <p>Pedimos a los niños que mencionen que vegetales les gusta comer, mientras van dando a conocer sus ideas la maestra anota en la pizarra.</p> <p>Luego presenta siluetas de diferentes vegetales, se pide que mencionen el nombre y observamos. Según sea la palabra damos palmadas según el golpe de voz, por ejemplo: ❖ To-ma-te 000 ❖ Zanahoria 000</p>		Dialogo
DESARROLLO	<p>Acabada la actividad, se pide a un niño de forma voluntaria que mencione el nombre del vegetal y busque que palabra se parezca, por ejemplo: Tomate-camote Arveja-abeja Preguntamos: ¿La palabra será igual a la imagen? ¿Por qué? Explicamos que la imagen es un dibujo que expresa lo que queremos decir pero la escritura la realizamos con letras.</p>	Siluetas	10”
CIERRE	<p>Luego observan la palabra y reconocen que la escritura de los vegetales también tiene fonemas que están escritos en su nombre.</p>		10”
			5”

SESION N° 4

TITULO: JUGANDO A CREAR UNA RIMA

COMPETENCIA: PRODUCE TEXTOS ESCRITOS

CAPACIDAD: Se apropia del sistema de escritura

INDICADOR: Escribe a su manera siguiendo la linealidad y direccionalidad de la escritura

Momentos Y procesos pedagógicos	PROCESO DIDACTICO	MATERIALES	
		TIEMPO	
INICIO	<p>Actividades de inicio: saludo Utilización libre de los sectores</p> <p>INICIANDO LA SESION:</p> <p>Recordamos la actividad del día anterior según la actividad proponemos crear rimas teniendo en cuenta los nombres de los vegetales.</p> <p>La maestra presenta una rima iconográfica.</p> <p>Dice el señor pato que aplaudamos Con los zapatos Pedimos a un niño voluntariamente que pase a leer.</p> <p>Luego la maestra Lee despacio entonando adecuadamente, los niños escuchan con atención. Preguntamos: ¿Qué dice en la rima? ¿Qué palabras son parecidas? ¿Pueden crear una rima con el nombre de un vegetal?</p> <p>Indicamos el propósito de la sesión:</p> <p>Hoy día vamos a jugar a crear o inventar rimas</p>	Papelote.	20"
DESARROLLO	<p>Preguntamos con que nombre de vegetal quisieran inventar una rima, escuchando las ideas dirigimos a un nombre del vegetal por ejemplo: Zapallo</p> <p>A través de lluvia de ideas los niños buscan primeramente la palabra que se parezca hasta llegar a la adecuada, la profesora va anotando en la pizarra. Ubicando la palabra adecuada que rime indicamos que inventen una rima por ejemplo:</p> <p align="center">El zapallo se cayo En mi zapato.</p> <p>Luego leemos la rima.</p>	Dialogo . Pizarra Plumones	20"
CIERRE	<p>Enseguida los niños se disponen a dibujar y escribir la rima(respetamos su nivel de escritura)</p> <p>Vocalizan la rima con palmadas. Dialogan sobre lo que trabajaron y exponen sus trabajos.</p>	Hojas de trabajo Lápices colores	20"

SESION N° 5

TITULO: JUGANDO RECONOZCO LAS PALABRAS A TRAVES DE IMAGENES

COMPETENCIA: COMPRENDE TEXTOS ESCRITOS

CAPACIDAD: Infiere el significado de los textos escritos

INDICADOR: Formula hipótesis sobre el contenido del texto a partir de algunos indicios: imagenes

Momentos y procesos pedagógicos	PROCESO DIDACTICO	MATERIALES	
		TIEMPO	
INICIO	<p>Actividades de inicio: saludo Utilización libre de los sectores</p> <p>INICIANDO LA SESION: La maestra presenta un papelote iconográfico.</p>  <p>Invitamos a un niño a leer, según los dibujos se guiara y dará a conocer según pueda la lectura. Preguntamos: ¿Qué nos contara el texto? ¿Por qué? ¿Dónde estará pasando todo este texto? ¿Quiénes son los personajes de este texto? ¿Quién lo habrá escrito? ¿Habrá números en el texto?</p>	Papelote.	20"
DESARROLLO	<p>Presentamos el propósito de la sesión: Hoy día vamos a leer textos con ayuda de dibujos. Los niños preguntan e infieren sobre el texto, la maestra ayuda a resolver las inquietudes de los niños.</p> <p>Luego la maestra lee el texto los niños escuchan con atención.</p> <p>Se presenta siluetas de una familia que viven en la comunidad Se pide que los niños creen un pequeño cuento teniendo en cuenta como los padres y ellos realizan actividades en su casa.</p>	Dialogo	10" 20"
CIERRE	<p>Dibujan lo que más les agrado de la actividad. Exponen sus trabajos e indagan sobre los trabajos de sus compañeros.</p>	siluetas	10"

SESION N° 6

TITULO: PONIENDO UN TITULO CON IMÁGENES A LA CANCION

COMPETENCIA: COMPRENDE TEXTOS ESCRITOS

CAPACIDAD: Infiere el significado de los textos escritos

INDICADOR: Formula hipótesis sobre el contenido del texto a partir de algunos indicios: imagines

Momentos y procesos pedagógicos	PROCESO DIDACTICO	MATERIALES	
		TIEMPO	
INICIO	<p>Actividades de inicio: saludo</p> <p>Utilización libre de los sectores</p> <p>INICIANDO LA SESION:</p> <p>Se presenta en un papelote iconográfico de una canción</p> <p>Sobre un sapito, pero sin título.</p> <p>Pedimos a un niño voluntario indague sobre el contenido del texto</p> <p>Luego la maestra lee en voz alta el texto lentamente.</p> <p>Indicamos el propósito de la sesión:</p> <p>Hoy día vamos a poner un título a nuestra canción.</p> <p>Luego la maestra canta y los niños escuchan, repite esta vez acompañando la canción con un instrumento musical pandereta.</p> <p>Luego pregunta.</p> <p>Preguntamos:</p> <p>¿Qué decía la canción?</p> <p>¿Qué personaje participo en la canción?</p> <p>¿Por qué el sapito estaba sucio?</p> <p>¿Debemos estar limpios?</p> <p>¿Qué falta en nuestra canción?</p>	Papelote iconográfico	10"
DESARROLLO	<p>Los niños observan el papelote.</p> <p>Indicamos que exactamente le falta un título.</p> <p>Escuchamos las opiniones de los niños, vamos anotando en la pizarra y a través de un consenso aceptamos el título correcto para la canción.</p> <p>Ya teniendo el título la maestra escribe el título iconográfico.</p> <p>Luego cantamos en grupo la canción titulada:</p>	Dialogo	20"

<p>CIERRE</p>	<p style="text-align: center;">“EL SAPITO SUCIO”</p> <p>El sapo no se lava el pie No se lava porque no quiere El vive en la laguna Y no se lava el pie Porque no quiere ¡ que apestoso!!</p> <p>Luego realizan actividad grafico plástica. Doblando papel realizan un sapito para incluirlo al álbum de los animal itos.</p>	<p>Canción</p> <p>Papeles de colores</p> <p>Goma</p> <p>hoja de trabajo.</p>	<p>10”</p> <p>20”</p>
---------------	---	--	-----------------------

SESION N°7

TITULO: ¡HABIA UNA VEZ!

COMPETENCIA: SE EXPRESA ORALMENTE

CAPACIDAD: Expresa con claridad sus ideas

INDICADOR: Desarrolla sus ideas en torno a temas de su interés

Momentos y procesos pedagógicos	PROCESO DIDACTICO	MATERIALES	
		TIEMPO	
INICIO	Actividades de inicio: saludo	Cuento	5"
	Utilización libre de los sectores		
DESARROLLO	<p>INICIANDO LA SESION: En reunión acordamos escuchar el cuento que la maestra les relatara. Damos inicio a la lectura:</p> <p align="center">“UN DIA DE PASEO A LA LAGUNA DE HUMANTAY”</p> <p>Un día la familia de Renato decidió ir de paseo a la laguna de Humantay , ellos viajaron en su carro, mientras su papa Juan manejaba, Renato y sus hermanos y mama observaban los campos, vieron animales como mariposas de bonitos colores, abejitas, ovejitas, vacas, caballos...</p> <p>Llegaron al pueblo de soray pues desde ahí tenían que ir caminando una hora para poder llegar a la laguna ,se sentían cansados y se sentaron en el pasto observaron lo lindo del paisaje jugaron por un momento y dieron muchos volatines, mientras daban los volatines notaron que dentro del pasto caminaban las hormiguitas trabajadoras, los gusanitos felices, el chanchito que caminaban junto a la mariquita, y el señor salta monte que iba saltando y saltando y desde lejos un caracol sonreía porque llego la primavera y todos los animalitos estaban felices , descansando decidieron seguir caminando hasta que llegaron y vieron lo cristalina y pura agua que recorría desde el nevado de Salkantay hasta la laguna de Humantay quedaron sorprendidos.</p> <p>Dialogamos: ¿Con quién viajo Renato? ¿Hacia dónde se Iván de paseo? ¿Qué animales vieron? Se les entrega la ficha del cuaderno de trabajo, observan y luego la ficha de autoadhesivos, indicándoles que mientras la maestra repite el cuento los niños deberán sacar el autoadhesivo e irán pegando en la ficha de trabajo, indicaran que características tienen los animalitos del cuento.</p>	15"	
	CIERRE	Al concluir con los trabajos animados pedimos que pase adelante un niño que desee contar una nueva historia considerando que su expresión sea clara y dialogue con relación a su entorno.	Ficha de trabajo Autoadhesivos
			15"

SESION N° 8

TITULO: APRENDAMOS LA CANCION ESCUCHANDO Y OBSERVANDO.

COMPETENCIA: SE EXPRESA CON CREATIVIDAD A TRAVES DE DIVERSOS LENGUAJES ARTISTICOS.

CAPACIDAD: Utiliza técnicas y procesos de los diversos lenguajes artísticos incluyendo prácticas tradicionales y nuevas tecnologías.

INDICADOR: Acompaña las canciones que escucha marcando el pulso con su voz, su cuerpo y objetos sonoros y /o instrumentos de percusión.

Momentos y procesos pedagógicos	PROCESO DIDACTICO	MATERIALES	
		TIEMPO	
INICIO	<p>Actividades de inicio: saludo</p> <p>Utilización libre de los sectores</p> <p>INICIANDO LA SESION: En reunión acordamos observar el video de la canción</p> <p align="center">“Tres chanchitos desobedientes”</p> <p>Repetimos de dos a tres veces para que pueda entender Luego pedimos que se pongan en círculo y que muevan su cuerpo y den palmadas al ritmo de la canción Al acabar la actividad preguntamos: ¿Qué titula la canción? ¿Qué paso con los tres chanchitos? ¿Qué les paso por desobedecer a su mama? ¿Cómo debemos portarnos cuando nos dejan solos o con los hermanos en casa? ¿Debemos hablar con extraños?</p> <p>Presentamos el propósito de la sesión: Hoy día vamos a trabajar a acompañar la canción con objetos sonoros.</p>	TV CD	20”
DESARROLLO	<p>Enseguida presentamos instrumentos musicales.</p> <p>Cada niño escoge el instrumento que mejor le convenga. Por grupos cantamos la canción.</p> <p>Acabada la actividad presentamos las siluetas de los personajes de la canción.</p> <p>Damos la consigna que, a través de la silueta narren la canción presentamos la frase:</p> <p align="center">Debemos hacer caso a Nuestros padres</p>	Pandereta Sonajas Pulsos	20”
CIERRE	<p>Los niños reconocen las vocales y leen la frase</p> <p>Representan la canción dibujando y pintando.</p>	Siluetas	20”
		Lápices Colores Ficha de trabajo.	

SESION N° 9

TITULO: LEEMOS PARA ENTENDER LAS FRASES

COMPETENCIA: SE EXPRESA ORALMENTE

CAPACIDAD: Utiliza estratégicamente variados recursos expresivos

INDICADOR: Pronuncia con claridad, de tal manera que el oyente lo entienda.

Momentos y procesos pedagógicos	PROCESO DCTICO	MATERIALES	
		TIEMPO	
INICIO	<p>Actividades de inicio: saludo</p> <p>Utilización libre de los sectores</p> <p>INICIANDO LA SESION: La maestra presenta una pancarta iconográfica:</p>	Papelote Iconográfico	20"
DESARROLLO	 <p>En mi  redondita tengo  y  y también una  para cantar y  Con los  veo todo con la  hago ¡achiss! y con la  yo como</p>	Texto ilustración.	sin 20"
CIERRE	 <p>Gloria Fuentes</p> <p>Un niño lee voluntariamente. Enseguida la maestra cambia la pancarta, pero esta vez solo con letras. Mi cara En mi cara redondita Tengo dos ojos y nariz Y también una boca Para cantar y sonreír Con los ojos veo todo Con la nariz hago ¡achiss! Y con la boca yo como Canchita. Pedimos que pasen niños voluntariamente a leer el pequeño texto. Reconociendo las vocales y recordando el sonido de cada letra. Una vez concluido la lectura preguntamos sobre que trata. Recordamos el sonido de cada letra del alfabeto. Luego trasciben el texto respetamos el tipo de escritura que cada niño.</p>		20"

APORTE AL MARCO TEORICO:

Según K. HIRSH-PASLK y GOLINKOFF (investigadores norte americanos) los niños que participan en el juego y en el aprendizaje lúdico tienen mejores resultados académicos que aquellos que juegan menos.

Ministerio de educación en el cuaderno de trabajo de 5 años del 2017 indica en un plegable que difundió la dirección de educación inicial se selló una frase “jugar es la forma natural de crecer, conocer el mundo y ser feliz.

¿Qué beneficios ofrece el juego a los niños?

- Lleva a momentos de felicidad
- Genera salud y bienestar
- Favorece el desarrollo de lenguaje de sus múltiples expresiones (hablar, escuchar, imitar, pintar, dibujar, modelar, dramatiza, etc.
- Desarrolla diversas habilidades sicomotoras
- Enriquece la construcción de vínculos sociales
- Desarrolla la capacidad cognitiva, creatividad e imaginación.