

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, CONTABLES Y**  
**SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN**



**Tesis**

**Actividades lúdicas como estrategia para fortalecer la lecto - escritura en los niños de  
5 años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera 2024**

**Asesor**

Mg. Lezano Chiclla, Bonifacio

**Autores:**

Alcarraz Mantilla, Emilia Graciela

Aguila Naveros, Rossmery

**Para optar el Título Profesional de:**

Licenciada en Educación - Nivel Inicial

Andahuaylas – Apurímac – Perú

2025

# Acta de sustentación



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE LOS ANDES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, CONTABLES Y SOCIALES**  
**ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN NIVEL INICIAL**

## ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TÍTULO PROFESIONAL

Acta N°: 019

En la ciudad de Andahuaylas, a los 12 días del mes de Junio del 2025, siendo las 11:40 am horas, se reunieron los integrantes del Jurado designado por Resolución Sub Directoral N° 061-2025-UTEA-FCJCS-EPEI-AND de la Escuela Profesional de Educación Nivel Inicial \_\_\_\_\_, Facultad de Ciencias Jurídicas, Contables y Sociales:

Presidente :	Mg. Cárdenas Rivera Marino
Dictaminante :	Dr. Salazar Gallardo Marco Antonio
Replicante :	Dra. Reynaga Chávez Rusbita

Para evaluar la sustentación, en la modalidad de:

Tesis  Trabajo de suficiencia profesional

Titulada:

Actividades lúdicas como estrategia para fortalecer la lecto – escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N°311 Luispata - Talavera 2024

Desarrollado por el (los) Bachiller (es):

Br.: Alcarraz Mantilla Emilia Graciela  
(Apellidos y Nombres)

Br.: Aguila Naveros Rossmery  
(Apellidos y Nombres)

Para optar el Título Profesional de:

Licenciada en Educación – Nivel Inicial

(Denominación del Título)

Concluido el acto, el Jurado dictaminó que el (la) (los) mencionado(a) (s) bachiller (es) fue (ron) **APROBADO (S)**:

Por: Unanimidad  
(Unanimidad o Mayoría) (\*)

Emitiéndose el calificativo final de:

Bachiller (Apellidos y Nombres)	Calificación (**)
Br. Alcarraz Mantilla Emilia Graciela	Aprobado
Br. Aguila Naveros Rossmery	Aprobado

Siendo las 13:15 pm horas concluyó la sesión, firmando los integrantes del Jurado.

Presidente: Mg. Cárdenas Rivera Marino  
(Dr. Mg.). (Apellidos y Nombres)

(Firma)

Dictaminante: Dr. Salazar Gallardo Marco Antonio  
(Dr. Mg.). (Apellidos y Nombres)

(Firma)

Replicante: Dra. Reynaga Chavez Rusbita  
(Dr. Mg.). (Apellidos y Nombres)

(Firma)

(\*) **Mayoría**: Dos integrantes del jurado aprueban o desaprueban; **Unanimidad**: Todos los integrantes del jurado aprueban o desaprueban, Art. 18 RGGAT.

(\*\*): 0 a 10: Desaprobado, 11 a 15: Aprobado, 16 a 18: Aprobado Notable, 19 y 20: Aprobado con Distinción, Art. 18 RGGAT.

## Reporte de similitud

Actividades lúdicas como estrategia para fortalecer la Lecto -  
escritura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa  
Inicial N° 311 LuispataTalavera 2024



### INFORME DE ORIGINALIDAD

<b>20%</b> INDICE DE SIMILITUD	<b>16%</b> FUENTES DE INTERNET	<b>11%</b> PUBLICACIONES	<b>13%</b> TRABAJOS DEL ESTUDIANTE
-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------	---------------------------------------

### FUENTES PRIMARIAS

<b>1</b>	<b>Submitted to Universidad Tecnologica de los Andes</b> Trabajo del estudiante	<b>8%</b>
<b>2</b>	<b>repositorio.uladech.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>repositorio.unamba.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>4</b>	<b>Submitted to uncedu</b> Trabajo del estudiante	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>hdl.handle.net</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>repositorio.unu.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>repositorio.unsch.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>1%</b>
<b>8</b>	<b>repositorio.ucv.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>9</b>	<b>repositorio.usanpedro.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>10</b>	<b>apirepositorio.unh.edu.pe</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>
<b>11</b>	<b>1library.co</b> Fuente de Internet	<b>&lt;1%</b>

[repositorio.utea.edu.pe](http://repositorio.utea.edu.pe)

## Metadatos

<b>Datos del Autor</b>	
Apellidos y nombres	: Alcarraz Mantilla, Emilia Graciela
Tipo de Documento de Identidad	: DNI
Número de Documento de Identidad	: 46896465
URL ORCID	:
Apellidos y nombres	: Aguila Naveros, Rossmery
Tipo de Documento de Identidad	: DNI
Número de Documento de Identidad	: 72118337
URL ORCID	:
<b>Datos del Asesor</b>	
Apellidos y nombres	: Mag. Lezano Chiclla, Bonifacio
Tipo de Documento de Identidad	: DNI
Número de Documento de Identidad	: 31033771
URL ORCID	: <a href="https://orcid.org/0000-0001-9377-0861">https://orcid.org/0000-0001-9377-0861</a>
<b>Datos de la Investigación</b>	
Facultad	: Ciencias Jurídicas, Contables y Sociales
Escuela Profesional	: Educacion
Línea de Investigación	: Innovación, Pedagógica e Interculturalidad
Rango de años en que se realizó la investigación	: 2024
Fuente de financiamiento	: Autofinanciado
Porcentaje de similitud	: 20% con depósito
URL de OCDE	: <a href="https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01">https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01</a>

## **Dedicatoria**

A dios por guiarnos e iluminarnos nuestro camino, a mis padres que fueron mi soporte y mi ángel incondicional en mi formación profesional, a quienes los quiero y que siempre me han enseñado excelentes valores y no decaer nunca, mi padre: Jesús Alcarraz Contreras (Q.E.P.D.) - y mi madre: Emilia Mantilla Guía. Que siempre lo serán para mí.

*Emilia*

A mis queridos padres: Eulogio Aguila Sallari y María Naveros Cárdenas, que fueron mi soporte incondicional en mi formación profesional, que sus consejos y motivaciones constantes para cumplir mis metas y siempre los tendré muy presente.

*Rossmery*

## **Agradecimiento**

Agradecemos profundamente a mi alma mater, la Universidad Tecnológica de los Andes, por haberme recibido y guiado en mi formación profesional. Me siento orgullosa de haber sido parte de esta institución, y en especial de la Escuela Profesional de Educación Inicial, donde logré hacer realidad el sueño de convertirme en profesional.

Agradecemos sinceramente a los docentes, cuyas enseñanzas fueron clave en la construcción de un camino sólido. Con su experiencia y conocimiento, guiaron con dedicación cada etapa de nuestra formación profesional. Expresamos nuestro excepcional agradecimiento al Mg. Bonifacio Lezano Chiclla por su dedicación y guía como asesor de tesis. Finalmente, a todas las personas que en forma desinteresada han contribuido a la consecución de los objetivos de la presente investigación, a ellos nuestra gratitud reconocimiento especial.

## Resumen

La investigación obedece sobre la realidad situación de los niños y niñas que alberga gran cantidad de población migrantes de las comunidades alto andinas, por tanto, la no promoción de práctica de los juegos lúdicos repercute en la inseguridad de los niños. Objetivo es fortalecer, por medio de una propuesta pedagógica basada en actividades lúdicas la dimensión de la lecto-escritura, que los niños manifiesten su naturalidad y autonomía en la significancia de lecto-escritura. Su contenido de tipo cuasi experimental, cuantitativa aplicada, nivel de investigación es explicativo cuasi experimental, con un diseño de investigación pre experimental. Se aplico una población de 55 niños de 5 años, tamaño de la muestra de condición estadística de 32 niños. Los datos fueron organizados en cuadros y gráficos con ayuda de programas estadísticos como SPSS. Para verificar las hipótesis, se emplearon pruebas no paramétricas, entre ellas Wilcoxon y Mann-Whitney. Resultado, sobre variable de fortalecer la lectoescritura en los niños de 5 Años, la prueba pre test la mayoría del grupo control (100%) y experimental (93.8%) de los estudiantes evidencian un nivel bajo. La prueba pos test observamos la mayoría del grupo control (100%) de los estudiantes evidencian un nivel de bajo, y en grupo experimental mayoría de los estudiantes presentaron 81.3% de nivel alto y regular en 18.8%. En conclusión, se ha demostrado que la actividad lúdica como estrategia en la lectoescritura fue muy significativo, y no solo depende de elementos formales didácticos para su realización con resultados satisfactorios.

**Palabras clave:** Juegos lúdicos, pedagogía, lectoescritura, educación, actividad, propuesta pedagógica.

## **Abstract**

The research is based on the reality of the situation of boys and girls that houses a large number of migrant populations from the high Andean communities, therefore, the non-promotion of the practice of recreational games has an impact on the insecurity of children. The objective is to strengthen, through a pedagogical proposal based on recreational activities, the dimension of reading and writing, so that children manifest their naturalness and autonomy in the significance of reading and writing. Its quasi-experimental, applied quantitative, research level content is quasi-experimental explanatory, with a pre-experimental research design. A population of 55 5-year-old children was applied, statistical condition sample size of 32 children. The data were organized into tables and graphs using statistical software such as SPSS. Nonparametric tests, including Wilcoxon and Mann-Whitney, were used to verify the hypotheses. Result, regarding the variable of strengthening literacy in 5-year-old children, the pre-test test, the majority of the control group (100%) and experimental group (93.8%) of the students show a low level. The post-test test observed that the majority of the control group (100%) of the students showed a low level, and in the experimental group, the majority of the students presented a high level in 81.3% and a regular level in 18.8%. In conclusion, it has been shown that recreational activity as a strategy in reading and writing was very significant, and not only depends on formal didactic elements for its implementation with satisfactory results.

**Keywords:** Playful games, pedagogy, reading and writing, education, activity, pedagogical proposal.

## Índice

Portada.....	i
Acta de sustentación .....	ii
Reporte de similitud.....	iii
Metadatos .....	iv
Dedicatoria .....	v
Agradecimiento.....	vi
Abstract .....	viii
Índice general .....	ix
Índice de tablas .....	xi
Índice de figuras .....	xiii
Índice de anexos .....	xiv
<b>I. Introducción.....</b>	<b>15</b>
<b>II. Planteamiento del problema .....</b>	<b>18</b>
2.1. Descripción y formulación del problema .....	18
2.2. Objetivos:.....	21
2.2.1. Objetivo general .....	21
2.2.2. Objetivo específico.....	22
2.3. Justificación e importancia. ....	22
2.4. Hipótesis: .....	23
2.4.1. Hipótesis general. ....	23
2.4.2. Hipótesis específica. ....	23
2.5. Variables.....	23
<b>III. Marco teórico.....</b>	<b>27</b>
3.1. Antecedentes .....	27

3.2. Bases teóricas.....	35
3.3. Definición de términos. ....	66
<b>IV. Metodología.....</b>	<b>69</b>
4.1. Tipo y nivel de investigación.....	69
4.2. Ámbito temporal y espacial. ....	70
4.3. Población y muestra. ....	71
4.4. Instrumentos.....	73
4.6. Análisis de datos ....	74
4.7. Consideraciones éticas ....	74
<b>V. Resultados y discusión.....</b>	<b>76</b>
<b>VI. Conclusiones.....</b>	<b>90</b>
<b>VII. Recomendaciones .....</b>	<b>92</b>
<b>VIII. Referencias .....</b>	<b>93</b>
<b>IX. Anexos.....</b>	<b>104</b>

## Índice de tablas

<b>Tabla 1</b> <i>Estratificación de la muestra</i> .....	84
<b>Tabla 2</b> <i>Tabla de criterios de inclusión y exclusión</i> .....	84
<b>Tabla 3</b> <i>Niveles de fortalecer la lectoescritura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata -Talavera 2024. Pre test y Pos test</i> .....	88
<b>Tabla 4</b> <i>Niveles de la dimensión habilidades de lenguaje en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata -Talavera 2024. Pre test y Pos test</i> .....	89
<b>Tabla 5</b> <i>Niveles de la dimensión habilidades de lectura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata -Talavera 2024. Pre test y Pos test</i> .....	90
<b>Tabla 6</b> <i>Niveles de la dimensión habilidades de escritura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata -Talavera 2024. Pre test y Pos test</i> .....	91
<b>Tabla 7</b> <i>Prueba de normalidad - Hipótesis estadística</i> .....	93
<b>Tabla 8</b> <i>Prueba de normalidad para las variables</i> .....	93
<b>Tabla 9</b> <i>Prueba de U de Mann-Whitney para la variable fortalecer la lectoescritura del grupo control y experimental según pre test y post test</i> .....	94
<b>Tabla 10</b> <i>Prueba W de Wilcoxon de Fortalecer la lectoescritura del grupo experimental según pre test y post test</i> .....	95
<b>Tabla 11</b> <i>Prueba de U de Mann-Whitney para la dimensión habilidades de lenguaje del grupo control y experimental según pre test y post test</i> .....	97
<b>Tabla 12</b> <i>Prueba W de Wilcoxon para habilidades de lenguaje del grupo experimental según pre test y post test</i> .....	98
<b>Tabla 13</b> <i>Prueba de U de Mann-Whitney para la dimensión Habilidades de Lectura del grupo control y experimental según pre test y post test</i> .....	99
<b>Tabla 14</b> <i>Prueba W de Wilcoxon para Habilidades de Lectura del grupo experimental según</i> .....	100

<b>Tabla 15</b> <i>Prueba de U de Mann-Whitney para la dimensión Habilidades de Escritura del grupo control y experimental según pre test y post test</i> .....	101
<b>Tabla 16:</b> <i>Prueba W de Wilcoxon para habilidades de escritura del grupo experimental según pre test y post test</i> .....	102

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> Niveles de fortalecer la lectoescritura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata -Talavera 2024. Pre test y Pos test.....	90
<b>Figura 2</b> Niveles de la dimensión habilidades de lenguaje en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata -Talavera 2024. Pre test y Pos test .....	91
<b>Figura 3</b> Niveles de la dimensión habilidades de lectura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata -Talavera 2024. Pre test y Pos test .....	92
<b>Figura 4</b> Niveles de la dimensión habilidades de escritura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata -Talavera 2024. Pre test y Pos test .....	93

## Índice de anexos

<b>Anexo 1</b> <i>Matriz de consistencia</i> .....	113
<b>Anexo 2</b> <i>Instrumento de recolección de información</i> .....	115
<b>Anexo 3</b> <i>Aplicación de instrumento para recojo de datos</i> .....	118
<b>Anexo 4</b> <i>Ficha de validación</i> .....	120
<b>Anexo 5</b> <i>consentimiento y asentimiento de información</i> .....	122
<b>Anexo 6</b> <i>Situación de aprendizaje y aplicación de talleres</i> .....	123
<b>Anexo 7</b> <i>Base de datos</i> .....	127
<b>Anexo 8</b> <i>Panel fotográfico</i> .....	129

## I. Introducción

Mundialmente, la instrucción a nivel preescolar o inicial, se trata de acompañar el progreso íntegro de los niños y niñas de 5 años, buscando reforzar y potenciar su aprendizaje, promoviendo el bienestar a través de experiencias notables generadas en entornos de alto estímulo, salubre y seguro.

Las estructuras educativas a lo largo del tiempo han confrontado diferentes modificaciones y dificultades en el proceso de educación, a causa de las demandas y realidades del siglo actual. La exposición a nuevas normas representa uno de los retos principales de la enseñanza, donde cada uno de los procesos se realicen de manera activa (Roa, 2021). Como también indica el Banco Mundial (2021), actualmente se ha generado crisis en el aprendizaje, indicando que los estudiantes que, a pesar de asistir a clases, muestran deficiencias en sus capacidades básicas como la lectura y escritura, así como en otras áreas.

Las actividades lúdicas son llamativas y generan motivación, captando la atención de los estudiantes, orientándolos hacia aprendizajes con mayor significado. Estas actividades brindan diversos beneficios, porque a través de las mismas, los niños adquieren conocimientos y son conscientes de su físico, dominio de su equilibrio, controlan de manera eficaz las coordinaciones globales, controlan la inhibición a voluntad y la respiración, permite organizar de mejor manera el cuerpo, manejo adecuado del espacio-tiempo, genera estímulos para las percepciones sensoriales, coordinación y orientación motriz, permite mejorar de manera notable la flexibilidad y agilidad del cuerpo, rasgos clave para reconocer las etapas de desarrollo del estudiante.

Por tanto, el estudio de investigación actual plantea el objetivo de elaborar estrategias lúdicas para apoyar y generar más espacios dinámicos, con propuestas pedagógicas donde la comunidad educativa interactúe a partir de sus presaberes y lo asimilen a través de los

distintos procesos orientados hacia el desarrollo cognitivo, socio-afectivo y psicológico. Con la implementación de este estudio se estableció ayudar a los educadores a planificar estructuras activas y participativas para sus clases, formadas dentro de las aulas, por otro lado, los progenitores, familiares y demás personas cercanas, deben cuidarlos y protegerlos, garantizando un adecuado desarrollo, con felicidad, salud, con capacidad de aprendizaje y desarrollo.

Desarrollar el pensamiento creativo dentro del entorno de explorar el cuerpo y las funciones motrices, son importantes dentro del aprendizaje de los niños, permitiéndoles tener conocimientos sobre si mismos y enfrentar los miedos que puedan tener, imaginar y descubrir preguntas que puedan surgir dentro de su proceso educativo. La capacidad creativa permite a los niños demostrar sus cualidades para enfrentar el mundo. En resumen, el juego representa una actividad crucial en los primeros años de vida, debido a que ayuda a incrementar la capacidad de participación, demostrar las cualidades de cada uno, así como sus destrezas, genera interés y curiosidad sobre situaciones, generando dudas, creando nuevas cosas dentro de su mundo infante, aprendiendo mediante el juego. Las actividades lúdicas en sus diversas presentaciones acrecenta manifestaciones favorables como admiración, curiosidad, entusiasmo, sociabilidad, alegría, entre otros.

En este sentido, se estableció crear conciencia educativa, siendo necesario la integración de profesores, directivos y padres, junto a sus hijos sobre la relevancia de las actividades lúdicas. Se requiere destacar las cualidades de este estudio, debido a que las actividades lúdicas están relacionadas al juego y recreación, como elementos dominantes para formar a los educandos, permitiéndoles expresar lo que sienten libre y espontáneamente al interactuar con el entorno.

Es fundamental resaltar que, según UNICEF, el juego no solo es una fuente de diversión para los niños, sino también un pilar esencial en su aprendizaje y desarrollo. A

través del juego, los niños exploran el mundo que los rodea, despiertan su curiosidad y fortalecen su confianza. Al experimentar, comparar resultados, hacer preguntas y establecer nuevos desafíos, desarrollan habilidades clave como el razonamiento, la planificación y la toma de decisiones. Además, el juego les ayuda a mejorar su lenguaje y comprensión del entorno. Para aquellos niños que enfrentan alguna discapacidad, la estimulación y el juego adquieren un valor aún más importante, ya que les brindan oportunidades para aprender y crecer a su propio ritmo. Como también menciona Franco y Sánchez (2019) el juego representa una táctica requerida para incentivar el aprendizaje, indicando que el maestro promueva e incentive en el aula como métodos para la perfección.

La actual indagación está compuesta de la siguiente manera: El primer capítulo aborda la situación problemática, donde se detalla los retos y cambios del sistema educativo en el siglo XXI. El II Capítulo, trata del marco teórico referido al apartado de investigación que se compone de un conjunto de referencias, conceptos teóricos y antecedentes en los que se basa la investigación. El tercer capítulo se centra en la metodología empleada en la investigación, explicando las técnicas y procedimientos utilizados para llevar a cabo el estudio de manera ordenada y coherente. El cuarto capítulo expone los resultados obtenidos y su análisis, presentando de forma clara y objetiva lo realizado en el estudio, así como la interpretación y el significado de los hallazgos dentro de su contexto su relevancia para la investigación.

Finalmente, es esencial de los docentes y padres de familias colaboren con la educación de sus hijos e hijas, creando situaciones de diálogo, juegos dinámicos, motivando a los pequeños hacer uso de su creatividad utilizando los materiales y actividades lúdicas para crear situaciones que los niños crean conveniente, así garantizamos una educación de calidad con niños capaces de enfrentar situaciones que se le presentan en su etapa infantil.

## **II. Planteamiento del problema**

### **2.1. Descripción y formulación del problema**

La institución educativa, objeto de este estudio se encuentra en la parte del sur del Perú en la región de Apurímac, provincia de Andahuaylas, distrito de Talavera. La idea obedece fundamentalmente sobre la realidad situación de los niños y niñas que alberga gran cantidad de población migrantes de las comunidades alto andinas, desplazados e individuos de recursos bajos. Estos pobladores, en gran medida no superan la instrucción a nivel primario, su economía gira alrededor de madres jefas de hogar, dedicadas a tareas como aseo y tareas domésticas, comercio ambulante, informales, actividades de reciclaje, agricultura y demás, además son responsables de llegar a la escuela por su cuenta, por lo cual la compañía de aprendizaje en el hogar muestra deficiencias.

En la actualidad los niños y niñas se encuentran en situaciones vulnerables a nivel del contexto nacional, es así que según el INEI solo el 39% de los hogares a nivel nacional pueden acceder al internet, mientras que en el entorno rural, solamente el 5%, por lo que los niños tienen menor acceso para educarse, repercutiendo en menores oportunidades, todo esto acarrea como uno de los factores que influyen en la enseñanza y aprendizaje y mucho menos cuentan con suficientes materiales educativos.

Por un lado, es sabido que la atención e instrucción son clave para los niños en estos entornos, permitiéndoles compensar las dificultades que se presentan dentro de su entorno familiar, combatiendo las disparidades en educación. Hay que enfatizar también que la primordial dificultad con la educación a nivel de los hogares, los padres no cuentan con las herramientas o conocimientos necesarios para continuar desarrollando las habilidades de los niños y niñas. De hecho, en los entornos rurales peruanos, los encargados de los más pequeños, son los hermanos mayores, mientras sus progenitores trabajan, lo cual puede representar riesgo para la instrucción de los mismos.

Por ello el presente trabajo de investigación, tiene como propósito fundamental es generar diversidad de estrategias de aprendizaje, es más, promover el involucramiento en la educación, jugar y aprender desde edades tempranas no solo les permite a los padres ser mejores, sino que los más pequeños también crecen con más confianza en sí mismos al sentirse acompañados. De esta manera los niños y niñas sean beneficiados satisfactoriamente: con una atención personalizada, facilidad para adaptarse a nuevas dinámicas de juegos de trabajo, fortalecimiento los lazos familiares, desarrollando actividades de juegos lúdicos etc.

Para el UNESCO, la instrucción es capaz de modificar la vida y representa el punto central para la construcción de la paz, reducir la pobreza y generar el impulso hacia el progreso sostenible, ejerciendo liderazgo mundial y regional sobre la educación, fortalecimiento de los sistemas de educación a nivel mundial y dar respuesta a los desafíos actuales mediante la educación igualitaria por género. Su trabajo incluye el progreso educativo de calidad, desde la etapa inicial hasta el superior y más. Por eso existe la necesidad prioritaria que mostros nos involucremos plenamente en crear estrategias y actividades lúdicas que promuevan el aprendizaje para la vida. Por consiguiente, la UNESCO asegura que la educación inicial es clave, porque difunde el “desarrollo holístico de las necesidades sociales, emocionales, cognitivas y físicas del niño, con miras a crear los cimientos amplios y sólidos de su bienestar y de su aprendizaje a lo largo de toda la vida”. A nivel nacional, el problema de la educación inicial se profundizó al año último, requiriendo la toma de medidas para realizar modificaciones.

La no difusión de la práctica lúdica repercute en la inseguridad del proceso de los niños y niñas por lo que genera retraso en la comprensión y lecto-escritura. Por ello, cada Institución Educativa debe motivar a los escolares en su oralidad, comprensión, lectura realizando acciones lúdicas que desarrollen sus capacidades, sentido del humor y permite a

los niños mantenerse motivados para aprender. Por ello, en la actualidad se observa que la competencia “Lee diversos tipos de texto en su Lengua Materna” comprensión de lectura, la escucha activa, capacidad de escucha sirven como base para el progreso social de los individuos, donde todos los educadores deben conocer que esta competencia se encuentra dentro de los propósitos principales de la Educación Básica Regular del Ministerio de Educación.

Data los resultados de la ECE en el área de comprensión lectora podemos observar en la región Apurímac-la provincia de Andahuaylas el 31.4% de los estudiantes del segundo grado de primaria no adquirieron los logros de aprendizaje previstos para el que se encuentran, el 49.9% de los estudiantes se encuentran en proceso, pero aun mostrando algunas dificultades y el 18.7% se encuentran en un nivel satisfactorio donde os alumnos alcanzaron los aprendizajes correspondientes a su nivel escolar.

Cada etapa se halla relacionado a puntajes alcanzados en las pruebas de la ECE, en las cuales se clasifica el desempeño de los estudiantes. (MINEDU, 2018). Es por ello, que los docentes deben de enfatizar en la práctica de rutinas de aprendizaje los juegos lúdicos de manera holístico para fortalecer de enseñanza y aprendizaje.

Después de concluir el presente estudio, los niños y niñas podrán expresarse naturalmente, autónoma y espontanea utilizando juegos lúdicos, que permitirá para el desarrollo de la capacidad de comprensión.

La problemática de lectura-escritura, también se muestra con los resultados bajos en las evaluaciones Saber, realizadas hace algunos años, la cual no contempla las dificultades económicas y sociales de los escolares, ni el entorno donde se desenvuelven, centrándose en obtener resultados óptimos a nivel nacional.

Por lo tanto, la deficiente comprensión lectora de los estudiantes de 2° y 3° grado de Primaria de la Institución Educativa Nro 54242 San miguel de Piscobamba – Maucallacta, es una problemática que nos motivó a realizar este trabajo de investigación, a buscar

numerosas nuevas estrategias lúdicas que favorezcan el proceso de la lectoescritura en los niños y niñas, de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera, enfocadas a despertar su interés y generando así un aprendizaje notable que incluya a toda la comunidad educativa, que sea una generación con una visión nueva al futuro.

### ***2.1.1. Formulación del problema de investigación.***

#### **2.1.1.1. Problema General**

¿Cómo influye la actividad lúdica como estrategia para fortalecer la Lecto-escritura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera 2024?

#### **2.1.1.2. Problemas Específicos**

¿Cuál es la dimensión de lecto-escritura que tiene la población participante en el uso de actividades lúdicas como estrategia en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera 2024?

¿Cómo introducir actividades lúdicas como estrategias relacionadas al aprendizaje de la lecto-escritura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera 2024?

¿Cuáles son los beneficios de la aplicación de actividades lúdicas como estrategia para fortalecer la enseñanza-aprendizaje con relación a la Lecto-Escritura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera 2024?

## **2.2. Objetivos:**

### ***2.2.1. Objetivo general***

Fortalecer, por medio de una propuesta pedagógica basada en actividades lúdicas la dimensión de la lecto-escritura en niñas y niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera 2024

### **2.2.2. Objetivo específico.**

Diagnosticar el nivel de la dimensión de la lecto-escritura en que se encuentran los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera 2024.

Desarrollar talleres de aplicación de actividades lúdicas relacionadas al proceso de aprendizaje de la lecto-escritura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera 2024

Evaluar los beneficios de los talleres aplicados, a fin de analizar la relación entre actividades lúdicas y aprendizaje de la lecto-escritura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera 2024.

### **2.3. Justificación e importancia.**

El actual trabajo de investigación tiene por finalidad aportar y facilitar los conocimientos respecto a las Actividades Lúdicas para un aprendizaje significativo de la lectura y escritura para niños y niñas de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera, que presentan dificultades en esta área. Además, iniciamos a partir de nuestra observación con relación al escaso uso de habilidades creativas para perfeccionar la comprensión de la lecto-escritura, las cuales responderán a las diversas necesidades y exigencias de los estudiantes, dado que ello contribuirá en el desarrollo del proceso de aprendizaje.

Nuestro trabajo de investigación es muy importante, puesto que ayudara a descubrir los beneficios que nos brinda las actividades lúdicas, como: La *creatividad*, los procesos creativos son parte de las personas en toda su vida y empiezan en la niñez, es más, *la ampliación del vocabulario*, aprender a hablar es un procedimiento que puede avanzar más rápidamente, si los juegos motivan al dominio de nuevos conceptos, además, *reconocen e interactúan con el entorno*, los dibujos son un buen plan para este caso, porque permite valorar su entorno, como, por ejemplo, a discernir lo que se encuentra dentro y fuera de la

casa, el *trabajar la curiosidad*, la curiosidad bien encaminada, es relevante para el desarrollo de los niños, permitiéndoles indagar y concluir por su cuenta respecto a ciertas situaciones, y la autoconfianza, los niños requieren tener la capacidad de distinguirse del resto, y también considerar que son especiales y únicos con sus defectos y virtudes.

## **2.4. Hipótesis:**

### **2.4.1. Hipótesis general.**

La aplicación de actividades lúdicas como estrategia influye significativamente en la lecto-escritura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera 2024.

### **2.4.2. Hipótesis específica.**

El uso de las actividades lúdicas como estrategia, desarrolla las habilidades de lenguaje en la Lecto - escritura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera 2024

El uso de las actividades lúdicas como estrategia, desarrolla las habilidades de lectura en la Lecto - escritura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera 2024.

El uso de las actividades lúdicas como estrategia, desarrolla las habilidades de escritura en la Lecto - escritura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera 2024.

## **2.5. Variables**

2.5.1. Variable independiente: Actividades lúdicas

2.5.2. Variable dependiente: Fortalecer la lectoescritura

**Tabla 1** Operacionalización de variables**Operacionalización de las variables.**

Variables	Definición conceptual	Dimensiones	Indicadores	Intem	Escala de medición
V.I Actividades lúdicas	La actividad lúdica es una acción educativa basada en el juego, que brinda a los niños la oportunidad de aprender participando, favoreciendo su desarrollo integral. Según Piaget (1972), el juego tiene valor en sí misma, permitiendo al niño asimilar experiencias, desarrollar el pensamiento simbólico y practicar roles sociales y habilidades cognitivas.	<b>Juego funcional</b>	1.1. Te gusta jugar con tus amigos o compañeros 1.2. En la casa tus padres te dejan jugar o te dan mucha tarea. 1.3. En que te gusta jugar bastante, dilo una que te gusta. 1.4. Conoces las rompecabezas, alguna vez jugaste 1.5. Que juegos tienes en tu escuela, y te dejan jugar tus profesores, dilo ejemplos. 1.6. Con tus profesores juegas en la escuela. 1.7. En tu casa juegas con tus papas, hermanos y si es así, en que juegan.	1-7	<b>Escala:</b> ✓ Eskala de Liker  <b>Medición:</b> Ordinal:
		<b>Juego simbólico</b>	2.1. Puedes jugar sólo o necesariamente buscas algún amiguito 2.2. Qué tipo de juguetes conoces en tu casa, en la escuela, como ejemplo. 2.3. Cuando juegas te gusta compartir el juego con otros amiguitos/compañeros. 2.4. Logra autorregularse cuando juega con otros (no empuja, pega, se arranca, etc.)	8-12	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nunca (1)</li> <li>▪ Casi nunca (2)</li> <li>▪ Algunas veces (3)</li> <li>▪ Casi siempre (4)</li> <li>▪ Siempre (5)</li> </ul>

<p><b>V.D</b> Fortalecer la Lectoescritura</p>	<p>Según Ferreiro (1982) juegos lúdicos, se entiende como una estrategia didáctica que integra el juego como medio fundamental para la construcción del conocimiento... permite al niño apropiarse de la realidad y desarrollar competencias cognitivas, lingüísticas y sociales. Manifiesta Gallardo (2009), es un proceso complejo y planificado que integra varias etapas, todas esenciales para comunicar intenciones y construir significados. La lectoescritura es una construcción activa del niño, quien no solo reproduce</p>	<p><b>Juego de reglas</b></p> <p><b>Habilidades de lenguaje</b></p>	<p>2.5. Que juguetes sabes hacer/construir para que juegues.</p> <p>3.1. Respetas las reglas de juego cuando juegan otros amiguitos.</p> <p>3.2. Los juguetes que utilizas para jugar, sabes devolver a su sitio ordenadamente.</p> <p>1.1. Se expresa con confianza hacia sus pares que le rodean.</p> <p>1.2. Articula las palabras con fluidez y velocidad.</p> <p>1.3. Emita los sonidos de los animales con fluidez</p> <p>1.4. Realiza diversos juegos verbales bien pronunciadas.</p> <p>1.5. Demuestra autonomía para expresarse con sus pares, de su entorno social.</p> <p>1.6. Muestra confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lenguaje materna</p>	<p>13-14</p> <p>15-20</p> <p><b>Escala:</b> ✓ Eskala de Liker</p> <p><b>Medición:</b> Ordinal</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nunca (1)</li> <li>▪ Casi nunca (2)</li> <li>▪ Algunas veces (3)</li> <li>▪ Casi siempre (4)</li> </ul>
--	--	---	--	--

símbolos, sino que genera hipótesis sobre el funcionamiento del sistema de escritura a partir de sus experiencias.”

**Habilidades de lectura**

2.1. Se observa distractores como: auditivos, visuales durante la interpretación de alguna lectura.

2.2. Muestra interés y gusto por la lectura.

2.3. Al observar o tocar objetos de juego, interpreta con mucha facilidad.

2.4. Adecua el tono de su voz en función del contenido que comunica

1.5. Hace lectura de letras, combinación de vocales y consonantes

1.1. Practica la escritura al expresar gráficamente las ideas que quiere comunicar

1.2. Deletrea las palabras satisfactoriamente al escribir una tarea asignada o libremente.

1.3. Puede escribir combinación de palabras de su entorno familiar/social o de su escuela.

1.4. Puede producir textos, como: cuentos sencillos, anécdotas, adivinanzas, dedicatorias, etc.

1.5. Muestra autonomía para escribir textos o necesita siempre a alguien que le acompañen.

▪ Siempre (5)

21-25

**Habilidades de escritura**

26-30

### III. Marco teórico

#### 3.1. Antecedentes

##### 3.1.1. Internacional.

Según Mamani (2019), investigación “Las actividades lúdicas como estrategia para fortalecer la lectura y escritura en niños y niñas del Centro de Alto Rendimiento Educativo (CARE)” Ciencias de la Educación UMSA, presentada por Mamani Calle, Gladys Renee, de acuerdo a la lógica de Investigación-Acción Participativa, se armó una propuesta pedagógica de trabajo, denominado “La ruta del cuento”, aplicado dentro del procedimiento de experiencia, luego de diagnosticar y antes de evaluar. La información de la experiencia total fue importante para entender que, si se puede sintetizar el aprendizaje de lectoescritura, vinculando coherentemente las cualidades y ritmos de aprendizaje de población, estos factores: las actividades lúdicas y la educación alternativa (el contexto educativo de apoyo fue el Centro de Alto Rendimiento Educativo, CARE).

Urgiles (2019) en su estudio de investigación: “*Estrategias lúdicas para desarrollar la lectoescritura*”, tuvo la finalidad de ejecutar tácticas lúdicas que desarrollen el aprendizaje de lectoescritura en escolares de 3 de educación básica, para reforzar los conocimientos nuevos en diferentes sectores del saber, facilitando los aprendizajes. La autora considera la lúdica como una táctica efectiva para superar los problemas de los escolares y reforzar sus aptitudes. Se concluyó que incorporar estas estrategias era un recurso efectivo, que permitió captar la atención de los escolares, ingresando a nuevas maneras de aprender.

Larrea (2022) cuyo estudio denominado “*La Lúdica en el Desarrollo de la Expresión Oral en niños de 4 años de Educación Inicial II, de la Escuela de Educación Básica “Germán Abdo Touma”, en Riobamba. Provincia Chimborazo periodo 2021.* La finalidad fue establecer la relevancia de los juegos sobre el progreso del desarrollo del habla en niños de nivel inicial. El universo fueron 20 niños de nivel inicial, cuyos datos se recogieron

usando fichas de observación y encuestas a los docentes. Método cualitativo y no experimental. Los resultados revelan la relevancia de la lúdica para aprender expresión oral, considerando que alrededor de 90% de niños pasaron de usar ocasionalmente y de manera frecuente, a usarlos de forma permanente. Se concluyó que la lúdica representa un recurso clave para aprender la expresión oral en este nivel de instrucción, permitiendo el progreso de la cualidad verbal, difundiendo el crecimiento del vocabulario y entendimiento del lenguaje, asimismo aporta sobre la relación de las cualidades de expresión oral y demás procedimientos de formación relevantes como la necesidad para atender, así como la capacidad para recordar, imaginar y crear

Colmenares (2020) en el estudio de indagación “*Fortalecimiento del proceso lecto-escritor por medio de la lúdica*”, detalla el problema de desmotivación y apatía hacia la lectoescritura de estudiantes de segundo del Instituto Técnico Industrial el Palmar. Se destacó ciertas deficiencias como dificultades de comprensión lectora, deficientes cualidades de evaluación y falta de compañía en el proceso de educación de los acudientes, proponiendo formular tareas para utilizar la composición literaria, como poemas, cuentos, fabulas, adivinanzas y coplas para aprender. Se afirma de la misma manera que se requiere fundamentar la relevancia de la lúdica como recurso para adquirir conocimientos. Realizó un diagnóstico para materializar el proyecto, aplicando una encuesta a los padres para entender el nivel de proceso lector escritor. Se concluyó que el ambiente lector del niño en su hogar, representa un factor condicionante, porque sus efectos sobre el rendimiento y actitud que muestran hacia la lectura son notables.

Villacís (2020) realizó un estudio en Ecuador con el propósito de sugerir estrategias lúdicas para impulsar la adquisición de habilidades de lectoescritura en niños. Se empleó un enfoque cuantitativo con una muestra de 30 docentes, utilizando un cuestionario para evaluar las estrategias empleadas. Se encontró que los docentes tienen un nivel moderado de

competencia en el uso de estas estrategias, por esta razón se sugiere la necesidad de introducir innovaciones significativas en el proceso. Se destacan como estrategias más efectivas los juegos colaborativos, exposiciones orales, dramatización, lectura de cuentos en voz alta y otras actividades interactivas. En resumen, se concluyó que se requieren cambios en las metodologías tradicionales para mejorar la dinámica en el aula y promover un aprendizaje significativo.

Reynaga (2020) estudio: Discriminación visual y lectoescritura en niños de cinco años. con el objetivo de comprender el grado de habilidades en lectura y escritura en niños de educación inicial. El enfoque del estudio es cuantitativo y la muestra está compuesta por 25 estudiantes. Para la recolección de datos, utilizó una lista de cotejo como instrumento. En relación con los resultados obtenidos, se refleja que los estudiantes se encuentran en los niveles de inicio y proceso en lectoescritura. Cabe destacar que el nivel de inicio abarca las etapas pre silábica y silábica, mientras que el nivel de proceso aborda lo silábico alfabético. En conclusión, los resultados del estudio demostraron que el nivel de habilidades de lectoescritura en los estudiantes de cinco años se sitúa en el nivel de inicio y proceso. Ningún estudiante ha alcanzado el nivel logrado, lo cual se evidencia en los resultados del análisis. Esto significa que los estudiantes no cumplen completamente con todas las dimensiones que incluyen las fases pre silábicas, silábica, silábico alfabética y alfabética.

### **3.1.2. Nacional.**

Urbaz (2023) realizó una investigación con el propósito de desarrollar un plan de capacitación para profesores con el fin de mejorar las habilidades de lectoescritura en una escuela en La Romana. Se utilizó un enfoque metodológico socio crítico e interpretativo, con un diseño descriptivo de estudio transversal. Se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas con un director, tres profesores y cinco estudiantes, además de una prueba pedagógica con 27 estudiantes. Tras analizar los datos, se identificaron tres áreas de mejora:

deficiencias en la capacitación docente, falta de eficacia en las estrategias de seguimiento y desinterés hacia las actividades de lectoescritura. En respuesta, implica implementar un programa de fortalecimiento docente que incluya talleres, micro aprendizaje y colaboración entre docentes. Se concluye que esta propuesta es vital para satisfacer las necesidades formativas, mejorar las habilidades docentes y, en última instancia, elevar significativamente el nivel de lectoescritura en los estudiantes de primaria.

Vargas y Lesly (2021) cuya indagación titulada “*Estrategias lúdicas para fortalecer la lectoescritura en los niños de transición de la Institución Educativa Francisco de Paula Santander del Municipio La Primavera, Departamento de Vichada*” para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica en la Fundación Universitaria Los Libertadores de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales del Departamento de Educación. Método cualitativo y descriptivo. La propuesta interventora fueron 22 niños del curso de transición de la entidad de educación Francisco de Paula Santander, datos recogidos a través de observación directa, usando una prueba diagnóstica. Conclusiones que las docentes que laboran en las instituciones del nivel inicial deben actualizarse con las nuevas prácticas y métodos de enseñanza- aprendizaje, sobre la lectoescritura, porque representan la base para adquirir aptitudes en el futuro. A través de estas estrategias lúdicas, las educadoras transmiten su conocimiento llamativamente y de forma divertida a sus niños, logrando que aprendan significativamente. A través de la lúdica, se logra que participen activamente, exploren e interaccionen y aprendan, por ello forma parte de la instrucción. Es sumamente importante que las docentes entiendan para la aplicación en los salones para reforzar la lectoescritura en los niños.

Segovia (2021) en su tesis denominado “*La importancia de los cuentos infantiles en el desarrollo del lenguaje oral de niños de 5 años en la I.E.I. N° 42238 Enrique Paillardelle de Tacna, 2021*”. El propósito del estudio fue analizar la influencia de los cuentos para la

expresión oral. La población fueron 23 escolares, con instrumentos como indicadores de la tabla. Método preexperimental, deductivo. Según los hallazgos en ambos estudios, debido a que las pronunciaciones de fonemas claros son fácilmente expresables.

Reynaga (2020) su indagación de licenciatura titulada: “*Discriminación visual y lectoescritura en niños de seis años de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2019*”, planteó la finalidad de establecer la relación entre discriminación visual y lectoescritura en los niños mencionados. El método de estudio fue básico, cuantitativo, no experimental, transversal y correlacional. La población fueron 50 niños. La técnica utilizada fue la observación, mediante la lista de cotejo de 30 interrogantes. Según los resultados, la discriminación visual se encontró a 75,13%, y 64% a nivel logrado y 11,36% en inicio. De otro lado, la lectoescritura estuvo a 56,82% en proceso, un 31,82% y un 11,36% en inicio. Además, se halló un nivel de significancia  $p=0,44 (> 0,05)$  con un coeficiente de correlación  $r= -0,11$ , aceptando la  $H_0$  y negando la  $H_1$ . Se concluyó que no existe relación entre discriminación visual y lectoescritura en los niños mencionados.

Gil y Gerónimo (2020) realizaron una investigación con el propósito de concebir, administrar y desarrollar un proyecto de lectoescritura dirigido a niños con el fin de ayudarles a superar las deficiencias en esta área desde una edad temprana, impidiendo que esto tenga repercusiones en su futuro. El enfoque utilizado fue mixto, involucrando una encuesta aplicada a 20 profesores. Los resultados analizados manifiestan que se hace evidente la necesidad de abordar los problemas en la lectoescritura, problemática que se manifiesta tanto en su centro educativo como en otros centros y en todo el país. En conclusión, los docentes coinciden en que las debilidades en la alfabetización inicial se originan en la discrepancia entre la metodología del currículo y las prácticas pedagógicas empleadas. La falta de atención integral en la primera infancia y la cobertura limitada de la educación preescolar

hacen que los estudiantes comiencen su proceso de lectoescritura relativamente tarde, esto aumenta el riesgo que queden rezagados en el primer ciclo de la educación primaria.

### **3.1.3. Regional/ Local**

Sullcahuamán y Arando (2019) en su tesis “Cuentacuentos como estrategia pedagógica para la comprensión de textos orales en niños de cinco años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca – Limapata - Abancay, 2019” donde el objetivo fue la estrategia pedagógica cuentacuentos mejora la comprensión del texto oral. Método aplicado, preexperimental, considerando un pre y postest, la muestra fueron 24 niños de 5 años, en el proceso se aplicaron 20 talleres de aprendizaje, para la recolección de datos, se empleó la observación, a través de la lista de cotejo de 13 interrogantes, que analizó los niveles inferenciales, literal y crítico. La data se analizó a través del Excel y Spss, contrastando las hipótesis mediante la prueba Wilcoxon. Los hallazgos de entrada en el pre test, mostraron un 66.67% de participantes estaban en inicio, 33.33% en proceso. Luego del postest, se evidenció que todos los niños estaban encaminados a un nivel correcto de comprensión lectora. El valor de rangos Wilcoxon, concluyó que el cuentacuentos mejora notablemente la comprensión textual de los niños ( $p$ -valor $<0.05$ ).

Humantuco y Medina (2019) cuyo trabajo denominado “*El papel de los juegos verbales en el fortalecimiento de la expresión oral de los niños de 5 años en la institución educativa inicial N.º 02 María Inmaculada de Abancay, 2019*”. Tuvo por finalidad señalar la manera en que la lúdica verbal refuerzan el progreso de la dicción oral. El grupo total fueron 26 niños, cuyos datos se recogieron a través de la lista de cotejo. Método cuasi experimental, con grupos de pre y postest, mediante la realización de 21 talleres centrados en juegos verbales, más dos talleres, 1 pretest y postest, siendo un total de 23 talleres. Los resultados mostraron que 85% de niños se encuentran en inicio, sobre el desempeño el 81% de ellos se encontró a nivel de inicio. En el desempeño, 85% de niños se encuentran a nivel

inicio, en el desempeño, 85% a inicio, en el desempeño 77% a inicio. Se concluyó que los talleres mejoran la expresión oral.

Palomino y Jara (2019) en su trabajo de investigación titulado: “Tarjetas icono verbales reciclados para el desarrollo del lenguaje oral en los niños de la I. E. I N°218 Micaela Bastidas-Abancay. Esta investigación tiene como objetivo demostrar que las tarjetas icono verbales desarrollen el lenguaje oral. Con una población y muestra de 67 niños de 4 y 5 años de la I. E. I N°218 Micaela Bastidas-Abancay”; Falta el objetivo El tipo de investigación fue básica de nivel correlacional y de diseño descriptivo. La técnica utilizada fue la observación y el instrumento fue la lista de cotejo. La conclusión a la que llega esta investigación es que las tarjetas icono verbales mantienen una relación significativa para el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas y es por ello que se debe mejorar y crear nuevas estrategias para el logro del desarrollo del lenguaje.

Orihuela y Rojas (2019) cuya indagación denominada “*Uso de canciones infantiles en runa simi para fomentar la expresión oral en quechua en niños de 5 años de la I.E.I. N.º 04 Nuestra Señora de Guadalupe de Abancay, 2019*”. La finalidad fue indicar la contribución de las coplas “Runa Simi” para desarrollar el progreso de expresión verbal. La muestra fueron 50 niños, empleando la herramienta de grado de valoración. Método de estudio efectivo, a través de un pre y postest. Los resultados para el grupo control, mostraron una relativa estabilidad entre ambos análisis, (79.2%) y (75.0%) respectivamente. Se concluyó que aplicar canciones de Runa simi, contribuye significativamente en la expresión oral en quechua (p-valor= 0.000 < 0.05).

Salas (2019) cuya indagación denominada “*El desarrollo del lenguaje oral en niños de 3 a 5 años de la Institución Educativa Inicial N.º 03 de Abancay, 2019*.”. Cuya finalidad es analizar el grado de expresión oral en la infancia de 3 a 5 años. El grupo fueron 54 niñas y 77 niños con edades entre 3, 4 y 5 edad, cuyos datos se recogieron a través de una técnica

psicométrica. Método no experimental. El hallazgo determino que los niños evaluados, no mostraban un lenguaje oral normal. Se concluyó que los niños no contaban con un lenguaje oral normal en la institución señalada.

#### **3.1.4. A nivel local.**

Cruz (2021) en el estudio *“Relación entre la autoestima y el desarrollo de la expresión oral en niñas y niños de 3 a 5 años de la I.E.I. N.º 908 San Juan de Occollo, ubicada en Turpo, Andahuaylas, Apurímac, 2021”*. Cuyo propósito fue determinar el nivel de reciprocidad entre la autoestima y la dicción oral en infantes de 3 a 5 años. La población fueron 35 infantes de tres a cinco años y la muestra de 30 educandos, los recursos utilizados fueron la ficha de observación. El método utilizado fue no experimental, según los hallazgos: Se concluyó que existe una relación positiva entre la autoestima y la expresión oral en niños de 3 a 5 años, aunque esta conexión es débil o muy baja.

Arroyo (2021) en su investigación: *Educación musical en el desarrollo de la expresión oral en niños de 3 a 5 años de las instituciones educativas iniciales de Chullakichka y Cabracancha, ubicadas en Huaccana, Chincheros*. Cuya finalidad fue establecer la reciprocidad entre las variables. La población fueron 19 escolares, mediante un instrumento de guía de observación. Método de estudio no experimental. El resultado estableció 83,33% de participantes, algunos indican que ocasionalmente aplican la educación musical, pero preocupa que el 16,67 % nunca la llevaron a cabo. Se concluyó que existe relación inversa entre las variables en dicha institución.

Taco y Pillaca (2020) cuyo trabajo denominado *“El uso de cuentos infantiles como herramienta educativa para potenciar la expresión oral en niños de 4 años de la I.E.I. N° 492 San Pedro, en el Distrito de Andahuaylas, 2020”*. Tuvo el fin evidenciar la efectividad del cuento como táctica didáctica para desarrollar la comunicación proactiva en dichos estudiantes. La población fueron 16 niños, recogiendo los datos mediante una ficha de

observación. El método de estudio fue descriptiva, no experimental. Los hallazgos reflejaron que el cuento se relaciona como estrategia didáctica, además desarrolla una adecuada comunicación verbal. Se concluyó que, en promedio, existe relación entre la dimensión claridad de ideas de la expresión oral, donde en el pretest, se encontró una puntuación de 7.88, mientras que, en el posttest, una puntuación de 18.81.

### **3.2. Bases teóricas.**

#### ***3.2.1. Actividades lúdicas.***

Es conocido como todo lo relacionado a juegos, ocio, diversión p entretenimiento. El término se origina del latín “ludus” que significa “juego”.

Esta actividad permite la confianza propia en la infancia, así como autonomía y formación de personalidad, volviéndose en una tarea recreativa e instructiva primordial. El juego se trata de una tarea utilizada para divertirse y disfrutar, en muchas situaciones, se trata de un recurso educativo. Estas actividades son diversas, como esfuerzos corporales y mentales, así como destreza y equilibrio, etc.

Según Orrala (2017) resalta que Actividad Lúdica, se trata de una dimensión del desarrollo del individuo, aquí se requiere de la necesidad de comunicación, sentir y expresarse con otras emociones vinculadas a la diversión, esparcimiento, entretenimiento, que generarán risas, gozo, gritos, así como llanto, siendo una fuente que genera sentimientos.

#### ***3.2.2. Tipos de actividades lúdicas.***

Es preciso destacar que, una buena opción para desarrollar la creatividad en los niños es con juegos y actividades, para que aprendan a encontrar soluciones diferentes para un mismo problema.

**Leer y contar cuentos:** Son encargados de entretener y divertir a los niños, potenciando su cualidad imaginativa y creativa. Se puede jugar a inventar desenlaces a las historias o formular nuevas.

**Hacer visitas a museos y a exposiciones:** La visita a un museo o una exposición puede representar aventuras interesantes para los niños. Se debe invitar a tener una visión adecuada sobre un cuadro u objeto.

**Interpretar figuras:** Pueden tumbarse sobre el césped de parques o hamacas de la azotea, jugando a darles forma a las nubes o estrellas.

**Juegos en grupo:** Las historias grupales representan un buen ejercicio, donde uno inicia contando una historia y otros añaden sus aportes en la marcha, construyéndolo originalmente. Se potencia la capacidad imaginativa, creatividad y socialización en los niños.

**Dibujar y pintar:** Produce gran libertad en los niños, plasmando en papeles algo que se hayan imaginado y luego colorearlos. Se recomienda revisar los materiales, confirmando que sean los recomendados para estos niños.

**Imaginación:** Se pueden realizar juegos donde se emplee toda la capacidad imaginativa. Lo cual permite el desarrollo de creatividad en los niños. A modo de ejemplo, se puede señalar de qué manera se puede usar algo que se menciona, sin señalar el uso común de estos o interpretar figuras de las nubes del cielo.

**a. Ventajas que tiene estas actividades lúdicas.**

- Ayudará a la socialización.
- Mejorará la autoestima.
- Ampliará las dotes comunicativas.
- Creará fluidez, aportando palabras y respuestas, facilitando la construcción de frases.
- Fomentará la capacidad de adaptación mediante la flexibilidad.
- Promoverá la creatividad mediante la búsqueda de nuevas soluciones (originalidad).
- Favorecerá el análisis desintegrando algo completo en partes.

### **3.2.3. Modelo lúdico.**

Este modelo siempre se relacionó con la vida diaria, la creatividad y la vida, considerándose como un procedimiento de aprendizaje empírico.

Según Gonzales (2017); el contenido del procedimiento cognitivo se forma de formas expresivas originadas por prácticas lúdicas formales, agregando que la pedagogía está fundamentada en ellas, contribuyendo al aprendizaje en el progreso de las facultades compuestas y la expresión simbólica son clave para una educación integral. No se trata solo de enseñar contenidos, sino también de fomentar en los niños actitudes positivas hacia la sociedad y ayudarlos a crear nuevos conceptos, situaciones y relaciones. Esto se logra especialmente a través del juego, que permite que el aprendizaje sea un proceso motivador y lleno de entusiasmo. Al jugar, los niños se convierten en protagonistas activos de su propia enseñanza, participando de manera creativa, constructiva e interactiva en su aprendizaje diario, por consiguiente, los infantes necesitan un apoyo integral y social.

### **3.2.4. Importancia de las actividades lúdicas.**

Según Domínguez (2015) El juego tiene un impacto significativo en el aprendizaje académico, ya que es uno de los medios más efectivos para que los niños exploren, practiquen y adquieran nuevas habilidades, experiencias y conceptos. Por ello, su uso en el proceso educativo resulta muy beneficioso. la aplicación de programas encaminados hacia una educación compensatoria, que aporten equilibrio emocional al desarrollo evolutivo de la niñez. Para ello, se Es necesario que el docente adopte una nueva forma de pensar que le permita reconocer y recuperar el verdadero valor educativo del juego.

### **3.2.5. Características del Juego.**

El estudio indica que las cualidades de los juegos, se trata de que es una tarea espontánea, libre, voluntaria y placentera, otorgando la oportunidad de desarrollar realidades ficticias, delimitando temporal y espacialmente, en el caso de los niños es innata,

evidenciando su evolución y ayudando en el proceso de socialización. Por este motivo se afirma el cumplimiento respecto a la función de rehabilitar, integrar y compensar las distinciones.

### ***3.2.6. Enfoques teóricos que respaldan el uso del juego en el aprendizaje.***

Según Piaget (1972), las actividades lúdicas (es decir, los juegos) son fundamentales para el desarrollo infantil porque permiten al niño asimilar la realidad y construir el conocimiento a partir de sus propias acciones y experiencias.

Piaget plantea que el juego es: una forma de asimilación, el niño adapta la realidad a sus esquemas mentales. Como también, parte del desarrollo cognitivo: los juegos reflejan los distintos estadios del pensamiento infantil y el espacio donde el niño explora, representa simbólicamente y comprende el mundo.

### ***3.2.7. Tipos de juego según Piaget:***

- a) **Juego de ejercicio (sensorial y motor):** Común en la infancia temprana. El niño repite acciones por placer (sacudir, golpear, etc.).
- b) **Juego simbólico:** Aparece con el pensamiento representativo. El niño simula situaciones reales (jugar a ser médico, maestro, etc.).
- c) **Juego de reglas:** En etapas más avanzadas, los niños aceptan normas externas (como en juegos de mesa o deportes).

Según Gallardo (2009) la lectoescritura para niños es fundamental porque es la base sobre la cual se construyen muchas de sus habilidades cognitivas, sociales y académicas. La escritura como representación estructurada del lenguaje, que refleja ideas y significados con intención comunicativa, y que requiere madurez motora y cognitiva.

***3.2.8. Etapas del desarrollo escritural.*** por ejemplo: garabateo → control visual-motor → símbolos con significado → alfabético. Estas fases muestran cómo el niño evoluciona desde el trazo desorganizado hasta el dominio del código escrito

- a) **La escritura como proceso cognitivo profundo**, que integra planificación, selección de ideas, construcción lingüística y revisión: “un proceso complejo que implica procesos conceptuales, lingüísticos y motóricos”
- b) **Función social y cultural**, donde el acto de escribir empieza siendo práctico (copias, dictados), pero debe evolucionar hacia una práctica comunicativa con propósito, mediada y con sentido para lectores reales

### 3.2.9. *Teorías Estructurales.*

#### **a. Teoría de la Dinámica Infantil.**

Gallardo (2018) señala que se trata de una actividad dinámica o acción infantil, considerando que se trata de una expresión de inmadurez, impulsividad, desorden, patético y tímido de la infancia. Asimismo, afirma que existen 5 puntos que definen el juego, como el hecho de jugar siempre con algo (figurabilidad), hay un factor Todo juego incluye elementos de sorpresa y aventura, se desarrolla dentro de un espacio definido y con reglas claras, ofreciendo además momentos tanto de relajación como de emoción o desafío. Resumiendo, el niño juega porque tiene esencia infantil, simplemente por el hecho de serlo.

#### **b. Enfoque sobre cómo desarrolla el pensamiento humano.**

Según Ruiz (2017), considera que el juego es un canal donde los niños se desarrollan y tienen contacto con su ambiente, asimilando y entendiendo la realidad que tienen, considerando que son actividades espontaneas, subjetivas, produciendo placer y apoyo para solucionar las dificultades.

### 3.2.10. *Teorías Teleológicas.*

#### **a. Teoría del Ejercicio Preparatorio.**

Según Gallardo (2018), destaca la valoración de los juegos en proceso de cualidades y aptitudes que ayuden al niño poder expresar autónomamente en su era adulta. Gross cree que el juego es una ejecución previa de funciones mentales e instintivas.

**b. Teoría de la derivación por ficción.**

De acuerdo a Gallardo (2018), a través del juego, los niños desarrollan cualidades sociales, intelectuales, psicomotrices y afectivos emocionales. Considerando que el juego se trata de actividades abiertas y libres, con la opción de cambiarse a través del “como si” y cualificada como funcionamiento simbólico.

**c. Teoría psicoanalítica.**

Según Gallardo (2018), vincula el juego con la expresión de instintos sometidos al placer, reconociendo que mediante el juego se trata más allá de proyecciones inconscientes y la solución simbólica de conflicto; donde se vincularan las experiencias reales, considerando las experiencias traumáticas en el niño; que al recordarlas en su fantasía lograra dominando su angustia producida en el principio.

**3.2.11. Teorías Causales.****Enfoque del descanso y la distracción en el bienestar**

Para Gallardo (2018), el juego es una tarea que da recompensa al cansancio, o también la fuerza que realiza el niño en diferentes tareas, dicho de otro modo, el niño puede relajarse y de la misma manera repone sus fuerzas empleadas de manera laboriosa.

**3.2.12. Teoría de la energía superflua**

El autor Gallardo (2018) afirma: en edades de desarrollo como la infancia y niñez, los niños no se esfuerzan para sobrevivir, porque sus necesidades las cubren sus progenitores, eliminando los excedentes de energías a través del juego, entonces, el autor cree que el procedimiento pedagógico debe continuar y reproducir la evolución social, donde los niños de manera natural, pasarán por diversas etapas evolutivas.

Asimismo, el autor resalta que los juegos son usados para desechar los excesos energéticos que tenga el niño, además es útil para el descanso, recuperación, liberar las

tensiones psíquicas o vividas, resumiendo que el juego sirve como efecto catártico y de recuperación.

### **3.2.13. Teoría del atavismo.**

Según Gallardo (2018) indica que esta teoría ayuda a conocer que el juego es una cualidad en el comportamiento (historia del ámbito estructural de una unidad sin que pierda su organización), que recogerá la funcionalidad en la “evolución filogenética”. (p. 43). Es decir que mediante el juego “reproduce formas de vida de las diferentes razas primitivas de las personas, comprendiéndolo como recordar y reproducir las actividades y tareas de las generaciones antiguas (antepasados).

### **3.2.14. Teoría Catártica.**

Valles (2019), señala que mediante los juegos son creados los escapes para las sensaciones, por lo que se vuelve una opción de drenaje emocional antisocial, como miedo, colera, modificando o alterando internamente a las personas, por lo que el juego se vuelve catalizador para liberar energías y equilibrarse.

### **3.2.15. Teoría de Buytendijk.**

Arévalo (2011), señala 4 condicionantes para jugar en niños y niñas:

- a) Interpretación abierta de los movimientos.
- b) Conducta guiada más por el impulso que por la reflexión.
- c) Reacción afectiva frente a las experiencias del entorno.
- d) Tendencia a retraerse y sentimientos de vergüenza.

Adicionalmente, desataca 3 impulsos iniciales dirigidas al juego, entre los que se encuentran:

- a) Deseo de libertad y bienestar que se logra a través del juego, fomentando la autonomía personal.
- b) Búsqueda de integración continua con el mundo que lo rodea.

c) Tendencia natural a volver una y otra vez al juego.

### ***Importancia del desarrollo de la Actividad Lúdica.***

Al señalar la relevancia de la acción Lúdica, es un espacio fundamental dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje, como una habilidad clave para potenciar las capacidades individuales del pensamiento, comunicación, desarrollando, asimismo, favorece el progreso de la cognición, cualidad de dominio y control propio, refuerza el desarrollo afectivo integrando el entorno social, natural y medio, sin olvidar que también refuerza las funciones físicas, emocionales, de educación o pedagógicas y sociales (Valles Amasifuen, 2019).

### **Otros fundamentos teóricos de la actividad lúdica.**

#### **a) La pedagogía de Vygotsky y la importancia de lo lúdico.**

Gran indagador y teórico, Vygotsky, pese a que su vida fue corta, se le conoce como Mozart de psicología. El propósito de su vida fue emplear el método marxista, para realizar la reformulación de las teorías psicológicas, según ese pensamiento, y el abordaje de las dificultades sociales y políticas enfrentadas por la nueva nación, en el paso entre el feudalismo al socialismo.

La teoría Sociocultural de Lev Vygotsky está enfocado a la relevancia del contexto social de las personas, tales como el lenguaje y la cooperación para adquirir y transmitir la cultura. De la misma manera, un precepto relevante es el área de progreso próximo, se entiende como la distancia que hay entre el nivel de desarrollo real, establecido por a cualidad de resolver de manera independiente, una dificultad y el desarrollo potencial, establecido mediante la orientación de un adulto o colaborando con alguien que tenga mayor capacidad. Esto se constituye como un fundamento a favor de incluir a los alumnos con algún requerimiento educativo especial al entorno y un referente clave al momento de diseñar las tareas en una secuencia didáctica.

Su idea fundamental era que los niños necesitan interacción social con adultos y niños mayores para avanzar en su desarrollo psicológico. Aun así, su tarea se rechazó dentro de la Unión soviética, bajo el mando de Joseph Stalin, y no fue liberado en Occidente hasta décadas después de fallecer.

Vygotsky, señala que los juegos son un procedimiento de sustituir, realizar de forma ilusoria, imaginaria, deseos no realizables, resalta que imaginar es una nueva formación faltante en la conciencia del 23 niño en su primera infancia, representando una manera particularmente humana de la cualidad de la conciencia, creyendo que el juego permite al niño crear situaciones ficticias, y una estructura sentido/cosa, donde el aspecto semántico, significado de las palabras, el significado de los objetos dominan, determinando su comportamiento, resalta que el niño no simboliza dentro del juego, en otro caso, desea, lo satisface, pasa por la emoción las categorías clave de la realidad, sosteniendo que la cualidad del juego es la regla, convertida en afecto (Morrison, 2005). De acuerdo a él, el juego permite crear zonas de próximo desarrollo, donde los niños logran realizan sin recibir ayuda o pueden hacer bajo supervisión o interrelacionándose con los demás. El juego en sí, se trata de diferentes conductas que representan diferentes tendencias evolutivas y por este motivo, representa una fuente clave para el progreso (Vygotsky, 2008). El autor plantea un vínculo entre el juego y el entorno sociocultural donde vive un niño, afirmando que, en el momento de jugar, los niños proyectan dentro de tareas adultas de su cultura y recitan sus posteriores roles y valores.

De esta manera, el juego va por delante del desarrollo, porque los niños comienzan a adquirir la motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, que únicamente pueden llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus mayores y de sus semejantes Vygotsky. De la misma manera, resalta que la imitación es una norma interna de

todo juego representativo, mediante el cual los niños se apropian de los sentidos socioculturales de las actividades humanas (Ortega, 1992).

Los conceptos que plantea Vygotsky, muestran gran relevancia en la pedagogía y psicología en la instrucción y formación, desarrollando el concepto del proceso educacional activo, el rol del docente como facilitador y mediador, cuya interacción con los estudiantes, empleando los diálogos y lenguaje, este autor evidenció la dinámica del ambiente social, reuniendo al docente y alumno. La base de la formación se debe crear respecto a las tareas del alumno, así como el arte del educador reside en la manera en que se dirige y regula las tareas.

El docente se encarga de organizar el entorno, regular y controlar la interacción con el estudiante. El contexto social se considera una fuerza real que pone en marcha el proceso de enseñanza y el rol del maestro se trata de dirigir este esfuerzo. La finalidad más relevante de la psicología, instrucción y educación, es el progreso enfocado y premeditado de nuevas maneras de actitudes, tareas del niño, es decir de una entidad continua de desarrollo. Vygotsky, señala que una instrucción adecuadamente organizada del niño, se encuentra influenciado directamente en el desarrollo de la mente, posibilitando varios procesos, que de otro modo sería imposible de realizar. La instrucción es un recurso interno, indispensable en el progreso de desarrollo de las cualidades propias de los niños, así como cualidades históricas y no naturales.

#### **b) Cómo el modelo de Piaget contribuye a superar la Educación Tradicional a través de lo lúdico.**

Jean Piaget nació el 9 de agosto de 1896 en Neuchâtel, Suiza. Fue el hijo mayor de Arthur Piaget, un profesor de literatura medieval, y de Rebecca Jackson, cuya familia había fundado la primera fábrica de acero al crisol en Francia. A lo largo de su vida, se destacó como científico, psicólogo y epistemólogo, desarrollando gran parte de su trabajo en Francia.

Con un doctorado en Filosofía y Psicología, ejerció la docencia en prestigiosas universidades como Neuchâtel, Ginebra, Lausana y la Sorbona, dejando una huella importante en el estudio del conocimiento y el aprendizaje.

En su teoría del desarrollo cognitivo, resalta que el hombre no solamente es producto del ambiente, o de sus disposiciones internas, se trata de un constructo propio, surgimiento paulatino de la interrelación de estos elementos.

El autor considera que el juego integra la inteligencia de los niños, centrándose en la cognición, sin prestar mucha atención a los sentimientos y motivaciones de los niños. El tema principal de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica”, la cual adopta diversas formas cuando la persona se va desarrollando. Muestra una teoría del progreso a través de etapas, cada una de las etapas espera la consistencia y armonía de las funciones cognitivas, relacionadas con determinados niveles de desarrollo. Asimismo, incluye discontinuidad, algo que espera que cada etapa sucesiva, es diferente al anterior, aun considerando que, durante las transiciones, pueden construirse e incluir recursos de la anterior etapa.

La cualidad primordial de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada. Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden de manera gradual respecto a la permanencia de los recursos, dicho de otro modo, la continuación de la existencia de materiales que no ven.

En la etapa 2 o preoperativa, los niños representan al mundo a modo de juegos, como imágenes, lenguajes, dibujos fantásticos, actuando sobre ellas como si creyera en estas.

Para Piaget el juego se encuentra dentro de la inteligencia de los niños, señalando que dentro de la etapa 4, los niños no solamente intentan colaborar, además experimentan plenitud especial en todas las cosas posibles y codificarlas, por lo que la dominancia como tal se centra en la regla.

### **c) El papel del juego según María Montessori**

María Montessori nació el 31 de agosto de 1870 en Chiaravalle, Italia. Hija de Renilde Stoppani y Alessandro Montessori, desde joven mostró una gran curiosidad por el conocimiento. A los 14 años inició estudios en ingeniería, luego se interesó por la biología y finalmente ingresó a la Facultad de Medicina de la Universidad de Roma. En 1896, hizo historia al convertirse en la primera mujer en Italia en obtener el título de médica, sentando las bases para una carrera que transformaría la educación.

Inició sus trabajos en la "Casa di Bambini" en 1906 en Roma, destacando por el método Montessori para la instrucción, que se presentó en Roma en 1907, su sistema que se extendió a lo largo del mundo, defiende el desarrollo de las iniciativas y de la confianza propia y permitir a los niños realizar sus tareas propias, con las cosas que les generan interés, sin mostrar los límites de severas disciplinas.

Cuando el niño se encuentra adecuadamente preparado para aprender temas nuevos y complejos, el maestro dirige la instrucción sobre hábitos malos, luego el niño aprenderá de manera autónoma. María Montessori daba mucha importancia al juego como estrategia de aprendizaje para lo cual ideó materiales didácticos, y propuso mobiliario adecuado al tamaño de los niños. También resaltó la importancia de la participación de los padres en el proceso educativo de sus hijos.

Según Franco Cañón (2020) El juego ha estado siempre ligado al aprendizaje, debido a que su naturaleza permite desarrollar habilidades esenciales en el proceso educativo. Por ello, las actividades lúdicas se han convertido en una valiosa herramienta metodológica. Además de estimular el aprendizaje, fomentan la interacción entre los niños dentro de un entorno de comunicación, fortaleciendo su capacidad para trabajar en equipo, expresarse con claridad y desarrollar valores como la empatía, la tolerancia y el respeto por los demás.

El estudio afirma que el juego tiene el potencial de estimular la imaginación y ayudar a los niños a comprender su propio comportamiento mediante la práctica de reglas y normas. A través de estas dinámicas, se generan situaciones que favorecen el desarrollo de actividades simbólicas, permitiéndoles satisfacer sus necesidades de manera explícita o implícita. Por ello, el juego es un elemento clave en la vida cotidiana y desempeña un papel fundamental en el desarrollo de habilidades creativas y comunicativas en la infancia.

Por su parte, la UNICEF (2018) resalta que la lúdica es un recurso efectivo que promueve el desarrollo de cualidades en los niños. Este recurso es logrado mediante diversas tareas como dinámicas integradoras, rondas y asignación de tareas y dinámicas integradoras, especialmente útiles para el logro de fines de instrucción efectiva, que despiertan la curiosidad e interés del niño por realizar cosas de manera autónoma, además permiten el progreso personal y social, permitiendo dominar el lenguaje oral, constituyendo esencialmente la construcción de sabiduría.

De esta forma, las actividades que realiza el docente deben estar encaminadas a alcanzar objetivos, para ello, corresponde tomar en cuenta el tiempo de atención del estudiante de educación inicial que según Puchaicela (2022) es de 10 a 20 minutos, por tal razón, la actividad lúdica debe ser planificada para lograr el resultado deseado que conlleve a un aprendizaje significativo. En este sentido resulta fundamental que se aplique estrategias lúdicas de manera coherente para combinar aprendizaje y diversión que ayuden a los niños a alcanzar sus destrezas, y al mismo tiempo, adquirir autonomía e independencia para suplir sus deseos afectivos y deseos de descubrir su entorno.

Por su parte Venegas Álvarez et al., (2021) destacan la relevancia de las tácticas lúdicas para el desarrollo social y personal de los niños, valorándolos y brindando la oportunidad de desenvolverse apropiadamente, teniendo respeto de su ritmo de aprendizaje.

Según las tácticas de pedagogía generan mejoras sobre la calidad de aprendizaje, propiciando los procesos que fomentan los intereses de descubrir nuevos conceptos.

Conforme a la UNESCO, es esencial incentivar a los estudiantes para que produzcan aprendizajes significativos. Por lo tanto, los educadores de educación inicial están "compelidos" a implementar el enfoque lúdico en sus encuentros en el aula, que posteriormente se convertirán en estrategias más eficaces para alcanzar experiencias positivas en relación con los objetivos educativos esperados. Esto permitirá que los niños desarrollen una formación gratificante que constituirá el fundamento para todos sus conocimientos futuros.

Chomsky (1986) afirma que la adquisición de la lengua materna es un proceso cognitivo en el que las personas utilizan sus habilidades lingüísticas innatas para aprender a comunicarse oralmente en el entorno social. Esta teoría impulsada por Jean Piaget, quien asume al lenguaje como un proceso que se da en estrecha relación con el desarrollo cognitivo de los niños, lo que le permite comprender y utilizar la expresión de manera más sofisticada a medida que madura la adquisición del lenguaje; por ello, estas actividades son fundamentales para el éxito escolar, y para la adquisición de destrezas en diversas áreas del aprendizaje, esenciales para la lectoescritura.

### **3.2.7. La evolución de los juegos tradicionales a lo largo del tiempo.**

Según Payà (2020) manifiestan que los juegos se han transmitido por mimetismo, de generación en generación. Difícilmente podremos datar un juego. La data que permite ayudar sobre el empeño, como pinturas griegas, romanas, escritos, materiales de excavación arqueológica, solo representan pistas sobre el juego, comprobando que en cierto momento se jugaba, pero difícilmente ofrecen claves para afirmar realmente como se originan. Consultando a los mayores, señalan que juegos realizaban en su época de niños y jóvenes, denotando que es algo relevante.

El juego. es una tarea que tiene una finalidad por sí misma, dicho de otro modo, la persona realiza actividades propias para lograr fines placenteros, el juego es intrínseco y se encarga de liberar los conflictos, ignorando las dificultades o les da solución.

El juego se puede definir a partir de diferentes percepciones, para Piaget (1962) tarea plena, es algo propio y directamente en el crecimiento y desarrollo infantil. Por su parte, Gallardo (2018) define al juego como una acción primordial para el desarrollo del niño. Además, fomenta los valores, respeto de reglas y disposición para el aprendizaje.

Por otro lado, Ruiz (2017), señala que es propio de las personas, permitiendo la comunicación y relación con otros, implica señalar que el juego representa un ideal para el aprendizaje.

Lo señalado con anterioridad, tiene respaldo del Ministerio de Educación (Minedu, 2022), quien resalta que es relevante realizar estas actividades desde los años iniciales, porque no solo se trata de perder el tiempo, sino que es algo oportuno para el aprendizaje y cumplimiento de objetivos. De la misma manera, es relevante hacerlo como refuerzo socioemocional. Entonces, el MINEDU (2016) señala que se trata de actividades repentinas y placenteras, donde los niños exploran y despliegan el conocimiento del entorno, señalando y representando su mundo interno y externo, de acuerdo a sus necesidades y sus intereses. De acuerdo a Gallardo, J. (2018), el juego se trata de una tarea lúdica, interactiva y satisfactoria practicada en cualquier edad. Un niño juega desde sus años iniciales para divertirse, buscar afecto y solidarizarse, desarrollando su fantasía, creatividad, ilusión, cualidades físicas, etc., permitiéndole comprender y explorar el mundo que los rodea, libera tensiones, muestra sus emociones y sensaciones, aprendiendo a vivir de manera apropiada.

### **3.2.8. Teorías del juego.**

Gallardo (2018) resalta ciertas teorías relacionadas al juego, destacando: el excedente energético, planteado por Herbert Spencer (1855), afirmando que el niño requiere desplegar

el potencial de energía a través de actividades físicas esencialmente. El segundo es la relajación, enfocada al descanso, recuperación. El tercero es el pre ejercicio, resaltando que permite prepararlos para la vida adulta, permitiendo el desenvolvimiento autónomo. El cuarto, se refiere a la recapitulación de Granville Stanley Hall (1904), expresando que el juego reproduce diferentes formas de vida en las razas de los humanos más primitivos, tomando por ejemplo que los niños en edad escolar, juegan al escondite, reflejando la actuación de los antiguos individuos para cuidarse o huir.

### **3.2.8.1. Dimensiones del juego.**

Kadoora (2018) señala que el juego como proceso instructivo considera los siguientes sub factores:

- a. *Dimensión afectiva-emocional*, relevante para regular y controlar las emociones
- b. *Dimensión social*, todo niño es naturalmente sociable, buscando jugar con los demás.
- c. *Dimensión Cultural*, componente relevante para transmitir el juego.
- d. *Dimensión creativa*, los niños crean sus propias estrategias o variantes para tomar decisiones antes, durante y después del juego.
- e. *Dimensión cognitiva*, para analizar los conocimientos obtenidos.
- f. *Dimensión sensorial*, indispensable en la captura de estímulos del contexto.
- g. *Dimensión motora*, que desarrollan a través de saltos, giros, desplazamientos que permiten la interacción con sus pares para lograr un aprendizaje duradero. De esta manera el docente puede direccionar el juego como recurso pedagógico que permita activar la empatía, las relaciones entre pares, la creatividad y ser competente.

**Características del juego.** El niño no está seguro del resultado del juego; sus pensamientos iniciales incluyen la estrategia que empleará su oponente, las estrategias que se utilizarán para dominar y salir victorioso, y si podrá lograr su objetivo o no. El juego

existe desde que existe la humanidad y sigue siendo un activo cultural que los profesores pueden utilizar como recurso didáctico y para superar obstáculos.

Según Minedu (2019), el juego fomenta la comunicación de una manera desestructurada y espontánea. La acción se lleva a cabo en lugares y momentos particulares, y cada persona establece o crea sus propias normas para la actividad. Además, según las estaciones, la edad y el sexo, las actividades aparecen por un período de tiempo, luego desaparecen y luego reaparecen. Esto ocurre de acuerdo con los factores mencionados anteriormente. Las regulaciones que impone son fáciles de entender y requieren una pequeña cantidad de recursos. Además, UNICEF (2018) indica que el aprendizaje basado en el juego es necesario para el desarrollo saludable del individuo a fin de tener éxito en su implementación. Debido a esto, los niños desarrollan mayores habilidades en áreas como cooperación, respeto, sociabilidad y competencia.

Por otro lado, otros estudios sostienen que el juego es algo que no solo es voluntario sino también espontáneo, expresivo, participativo, agradable y divertido. Además, afirman que el juego estimula el movimiento, la imaginación y la creatividad. Además de esto, promueve el manejo de los sentimientos, así como el placer y la tranquilidad. Además, Huizinga (2000) sostiene que es una actividad transversal que se exhibe a lo largo de la totalidad de la existencia de un individuo. En la misma línea, Minedu (2019) sostiene que el infante se comunica naturalmente al tomar una postura sobre sus afirmaciones mientras juega.

**Tipos de juego.** Según Bermejo y Blázquez (2016) existen variedades de juegos que son empleados en la escuela, se muestra en la siguiente lista:

- Multicultural y los empleados con el uso de la tecnología,
- Tradicionales,
- Psicomotores,

- Heurísticos,
- El cesto de los tesoros,
- Los competitivos y cooperativos,
- El juego educativo.

Así mismo existen, juegos como el de reglas, literarios, musicales, los didácticos, de construcción, gráficos plásticos y físico corporales.

**Importancia del juego.** Los niños adquieren comprensión de su entorno, de ellos mismos y de sus compañeros de clase a través del juego. Obtienen conocimiento sobre diversas experiencias, incluidos la autoconciencia de las limitaciones, la colaboración, el triunfo, el fracaso, la aceptación y comprensión de las limitaciones de los demás, las aspiraciones y otras facetas. Como resultado, pueden ajustarse a los estándares sociales, éticos y morales, promoviendo así la colaboración, el apoyo, la cohesión, la independencia y la integración; pueden expresar sus deseos, sensaciones, emociones, estados de ánimo e impulsos; desarrollan las competencias necesarias para navegar en su entorno; internalizan los valores, las normas y los estilos de vida de los adultos; establecen vínculos emocionales, adoptan roles diversos y fomentan amistades. En conclusión, el juego es beneficioso para el desarrollo holístico de un niño, ya que promueve el crecimiento social, afectivo, cognitivo, motor, físico, moral y emocional. El juego facilita el desarrollo integral del niño, por lo tanto, el juego debe ser un componente esencial de la existencia de un niño. En su ausencia, serían incapaces de desarrollar sus rasgos, talentos, habilidades y competencias, ni de entablar relaciones. Por lo tanto, no solo es significativo, sino también crucial e indispensable para el desarrollo holístico de los niños.

**El juego en el aprendizaje.** Según Franco y Sánchez (2019), los educadores deben apoyar e incorporar el juego como complemento pedagógico en el aula, argumentan que el juego es una herramienta esencial para fomentar el aprendizaje y proponen que lo hagan.

Flores (2018) aboga por que los educadores fomenten el juego como un medio para facilitar el dominio de las operaciones matemáticas fundamentales. Esto proporcionaría a los estudiantes los conocimientos esenciales necesarios para mejorar sus procesos reflexivos y comprender niveles más altos de abstracción cognitiva, que son relevantes tanto para las tareas académicas como para las situaciones que requieren la resolución de problemas. Los educadores deben incorporar el juego en sus estrategias de instrucción al poner a los estudiantes en circunstancias que les brinden la oportunidad de enfrentar desafíos que son relevantes para el mundo real.

Según Villacís (2020), los docentes deben hacer uso de sus habilidades pedagógicas y utilizar el juego como un método vital para mejorar el aprendizaje de sus alumnos (pág. 192). La gamificación hace que la educación sea más interesante para los estudiantes y, como resultado, los educadores deben repensar sus enfoques sobre los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Cuando se alienta a los estudiantes a participar en juegos relacionados con el desarrollo de sus habilidades matemáticas, exhiben una actitud vigorosa y comprometida.

Los autores Franco y Sánchez (2019) argumentan que los docentes deben fomentar el uso de enfoques innovadores que incorporen juegos para abordar la resolución de problemas matemáticos que surgen en la vida cotidiana (pág. 21). Los estudiantes pueden obtener mejores resultados en la resolución de problemas cuando los maestros incorporan el juego en la instrucción matemática que brindan. Flores (2018) enfatiza la importancia de preservar los juegos tradicionales, que son esenciales para el desarrollo de un niño y sirven como un método eficiente para adquirir habilidades matemáticas.

Para Puchaicela (2022) el juego es muy importante para estimular el desarrollo del razonamiento, las habilidades y la creatividad de pensamiento crítico en los estudiantes, así como para fortalecer los procesos cognitivos de otros estudiantes.

Según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018), realizar una acción física que sea placentera y significativa es de suma importancia. Esto se debe a que sirve como una conexión fundamental para el aprendizaje y ayuda a fomentar el desarrollo general. Como resultado de su capacidad para mejorar la aplicación de habilidades, el juego es esencial en todas las áreas del plan de estudios.

En conclusión, según Payá (2020), las actividades divertidas fomentan el desarrollo integral del alumno. Estas actividades comprenden dimensiones cognitivas, psicomotoras, emocionales y estéticas, y también potencian la creatividad. En su artículo de 2020, Almeida y Cerezo destacan el papel de la práctica educativa en el proceso de transferencia de conocimientos cognitivos, físicos y morales. Según Puchaicela (2022), es el primer proyecto creativo que realiza el alumno, durante el cual estudia una variedad de situaciones significativas con el objetivo de fomentar un aprendizaje placentero. Además, afirma que no se puede exagerar la importancia de la experiencia del alumno cuando se trata del desarrollo de este enfoque cognitivo para el aprendizaje (pág. 61). Como resultado de la capacidad del juego para proporcionar gratificación, su atractivo estético y el hecho de que lo juegan personas de todas las edades, sirve para facilitar una cantidad significativa de paz y relajación.

### **3.2.9. *Lúdica y Aprendizaje.***

Inherentemente, el proceso de aprendizaje requiere adquirir el conocimientos, habilidades, valores y cualidades que son beneficiosos para la enseñanza, el estudio y la experiencia en la que uno participa. Se establecerá una conexión entre el estímulo y la reacción que termina produciéndose como resultado del proceso de aprendizaje, lo que implicará cambios duraderos en el comportamiento humano a partir de las experiencias.

Según Dias (2010), el aprendizaje se compone de tres dimensiones: el constructo teórico, la función del docente (que incluye elementos que influyen en el aprendizaje) y el papel que desempeña el alumno (pág. 32).

Los seres humanos son capaces de desarrollar autonomía con respecto a su entorno a través del proceso de aprendizaje. Es de suma importancia comprender, evaluar e incorporar la información obtenida de fuentes externas y, al mismo tiempo, aplicarla al entorno cotidiano. Los cambios en el comportamiento son necesarios para el aprendizaje, ya que son un reflejo de la nueva información que se obtiene a través de las experiencias.

### **3.2.10. *Aprendizaje Significativo.***

El nombre del Título Aprendizaje puede definirse como el proceso mediante el cual se adquieren o modifican talentos, habilidades, conocimientos, comportamientos o valores a través de la observación, la experiencia, el estudio, el razonamiento y la instrucción; en el que la información sirve como vehículo para un conocimiento y una acción sustanciales. El aprendizaje también se puede definir como el proceso mediante el cual los individuos adquieren o modifican sus comportamientos.

Cuando se produce nueva información y se yuxtapone con conceptos preexistentes dentro de la estructura cognitiva, surge el concepto de Aprendizaje Significativo. Esto significa que los conceptos, ideas y proposiciones se integran a medida que los nuevos conocimientos, definiciones e ideas se organizan sistemáticamente dentro del marco cognitivo del niño, funcionando como base para el conocimiento previo. El aprendizaje significativo es un concepto que surge cuando se produce nueva información y se yuxtapone con conceptos establecidos dentro de la estructura cognitiva. Según Gómez et al. (2016), es más probable que un niño incorpore nueva información en su marco cognitivo. Esto se debe a que la información que se adquiere a través del aprendizaje será significativa y relevante

para la estructura de conocimiento preexistente del niño, tanto en sentido literal como figurado (pág. 33).

Esto demuestra que las personas tienen una tendencia a buscar conocimientos que consideran "lógicos", pero al mismo tiempo, con frecuencia ignoran y rechazan la información que se opone al aprendizaje genuino. Por lo tanto, el aprendizaje significativo está relacionado con el establecimiento de una conexión entre la información recién adquirida y la información adquirida previamente, así como las experiencias diarias, las relaciones humanas y su contexto actual.

### **3.2.11. Dimensiones de la Actividad Lúdica.**

#### **Dimensión social.**

En el contexto actual, facilitará la interacción espontánea del niño con compañeros y adultos, permitiendo la adquisición de normas y comportamientos de convivencia, al tiempo que fomentará el desarrollo personal y logrará la integración social, ejemplificando la cooperación, la paciencia, la amistad, la solidaridad, la realización de deseos y la tolerancia (Valles, 2019).

Tamayo y Restrepo (2017) afirman que lo lúdico pertenece al componente emocional o está interconectado a través de acciones biopsicosociales, requiriendo la necesidad de reproducir, sentimiento y comunicación dentro de su contexto social.

#### **Dimensión pedagógica.**

Según Tamayo y Restrepo (2017), los juegos sirven como un medio ideal para el desarrollo de las habilidades motoras, cognitivas, de equilibrio personal y de integración social. Este fenómeno presenta un desafío para los enfoques educativos centrados en el juego, en los que las experiencias se transforman en un "componente lúdico".

Con la ayuda de este aspecto, el niño podrá cultivar todas sus habilidades cognitivas, que incluirán la potenciación de su imaginación y creatividad, así como el desarrollo de sus

habilidades de pensamiento crítico, al tiempo que se da cuenta de que el aprendizaje es el resultado de causa y efecto. Se tendrá en cuenta el desarrollo motor del niño y, a través de este aspecto, se determinará si el niño puede lograr el equilibrio, regular la postura, controlar su cuerpo y desarrollar habilidades motoras finas y habilidades perceptivas (Valles Amasifuen, 2019).

### **Dimensión psicológica.**

Este componente ilustrará que los niños aprenden a través del juego para mitigar la ansiedad y el estrés, manejar las emociones y encontrar satisfacción, disfrute y motivación, ayudando así a la absorción de experiencias (Valles Amasifuen, 2019).

Tamayo y Restrepo (2017) sostienen que las actividades lúdicas, especialmente los juegos, se vuelven deliciosas cuando se activa la imaginación, fusionando la realidad con las emociones. Este método promueve la retención de comportamientos dictados por estándares autoimpuestos que los niños desarrollan o mejoran a través de experiencias y actividades, logrando finalmente la autorregulación.

#### ***3.2.12. Tiempo y espacio para jugar libremente.***

Según los autores Tuni y Ccayahuallpa (2017), Sugiere que dos elementos fundamentales en el juego son el espacio y el tiempo, que requieren una planificación meticulosa. Estos elementos brindan alegría, seguridad y estructura a los niños, al tiempo que sirven como un entorno ideal para que las personas expresen sus emociones, pensamientos, conocimientos y deseos. Además, el maestro tiene la oportunidad de utilizar la "representación" como un medio para que los niños transmitan su juego a través del dibujo. (p. 16)

- a. Se recomienda dedicar 60 minutos, o una hora, cada día únicamente al juego; algunos educadores sostienen que este tiempo de juego debe realizarse al comienzo del día para permitir que los jóvenes expulsen energía y ansiedad, mejorando así su preparación para

el aprendizaje posterior. Por el contrario, algunos educadores asignan los 60 minutos de juego al final de la jornada académica, ya que sostienen que los jóvenes están más predispuestos a aprender durante las horas de la mañana.

- b. Es imperativo asignar un espacio designado para el juego, permitiendo que los jóvenes participen en un juego seguro y sin obstáculos, promoviendo así la autonomía. Por lo tanto, es esencial que la institución mantenga una amplia gama de suministros y recursos, que deben clasificarse metódicamente en sectores específicos. En el juego simbólico, se necesita suficiente espacio en relación con los diversos componentes de su entorno.

### **3.2.13. Escenarios lúdicos en el Nivel Inicial.**

Según Batalla (2018), A modo de ilustración, demuestra que los escenarios lúdicos son escenarios intencionales que hacen uso de una variedad de elementos o materiales. Estos entornos no solo fomentan la simplicidad, sino que también facilitan la interacción social entre los niños, así como la imaginación, la creatividad, la exploración, el juego y el dominio físico en relación con su entorno. Todas estas cosas permitirán al maestro evaluar, evaluar, proporcionar retroalimentación y determinar las fortalezas y debilidades de cada niño en muchas áreas temáticas diferentes. Para mantener el interés del niño y de su grupo, es esencial proporcionar una variedad de escenarios emocionantes y revisarlos regularmente. Las situaciones deben actualizarse cada dos o tres días, ya sea en parte o en su totalidad, ya que esta es su recomendación.

### **3.2.3. La lecto-escritura.**

#### **1. El lenguaje.**

El lenguaje no solo satisface la necesidad humana de comunicarse con otras personas, sino que también sirve como vehículo a través del cual se pueden comunicar los pensamientos. Una de las actividades que tiene el potencial de tener una influencia más profunda en el comportamiento humano es el proceso de comunicación. Cuando se considera

la necesidad de comunicación entre individuos, no debería sorprender que la instrucción de idiomas sea un tema importante en las actividades educativas. Toda la instrucción educativa se lleva a cabo por medio de las artes del lenguaje, ya que estas materias son necesarias para la difusión del conocimiento y la comunicación de ideas (Chomsky, N., 1986).

### **A. Funciones del lenguaje.**

He resaltado la importancia de la función comunicativa del lenguaje; sin embargo, Halliday (1978) también delinea roles adicionales.

- La función reguladora del lenguaje sirve como mecanismo de control.
- La función instrumental significa que el niño percibe el lenguaje como una herramienta para alcanzar metas y lo emplea para interactuar con el entorno.
- Función personal, abarca el reconocimiento de la propia identidad y singularidad, junto con la capacidad de expresar o articular emociones.
- Función interactiva, se refiere a la utilización del lenguaje en los intercambios entre individuos.
- La función heurística del lenguaje sirve como herramienta para explorar el mundo circundante y adquirir conocimientos de otros, facilitando el proceso de aprendizaje.
- El rol instructivo se cumple al enfocarse tanto en la sustancia de la comunicación como en el contexto. Los mensajes que transmiten información de una manera específica (el lenguaje sirve como medio para la manifestación y la proposición) son aquellos que iluminan el tema.
- La función imaginativa se refiere al uso del lenguaje por parte de un niño para reconstruir su entorno más allá del contexto inmediato. Siempre que utilizamos palabras para crear o concebir algo.

#### **a) El lenguaje en el proceso de educación infantil.**

El período de tiempo comprendido entre los 0 y los 6 años, que se conoce como

educación infantil, es sumamente importante para el desarrollo del lenguaje. El proceso de adquisición del lenguaje ha sido analizado e investigado por multitud de especialistas, incluidos psicólogos, lingüistas y otros especialistas, comenzando desde el momento en que nace un niño y comienza a hacer observaciones e investigar su entorno. Por lo tanto, el desarrollo de esta adquisición puede explicarse por una serie de nociones o paradigmas diferentes, que provienen de una variedad de perspectivas.

Numerosos científicos, incluidos Vygotsky, Chomsky y Skinner, se mencionan con frecuencia en discusiones centradas en teorías sobre el desarrollo del lenguaje. Además de los modelos de explicación que cubriré brevemente a continuación, he investigado una variedad de ideas y conceptos que normalmente no se clasifican como tales.

#### **b) Etapas del aprendizaje a la lectura.**

Según Alarcón (2020) describe sobre el aprendizaje a la lectura, tres etapas:

- **Etapa logográfica.** Es posible que las personas no tengan la capacidad de leer, pero sin embargo pueden reconocer las palabras que se encuentran con frecuencia en función de su forma, longitud y alineación de las letras. La primera parte del proceso implica la identificación de significados que están relacionados con símbolos visuales.
- **Etapa alfabética.** Durante esta etapa, el alumno aprende que la estructura de las palabras escritas se basa en una codificación alfabética, que asigna un símbolo (grafema) a cada uno de los sonidos que componen una palabra (fonemas). Esta etapa se considera la etapa más importante. Las señales fonológicas ayudarán a reconocer las palabras, y esta asistencia dependerá de la capacidad del niño para comprender y controlar la estructura fonética de la disposición de las letras que crea las palabras.
- En esta coyuntura, el alumno debe demostrar la capacidad de modificar los sonidos asociados a cada fonema, así como de identificar y manejar esos sonidos. Esto requiere que el alumno cultive la conciencia fonológica.

- La etapa ortográfica, la etapa final del proceso de aprendizaje implica la capacidad del alumno para identificar palabras y frases, así como para transcribir rápidamente grafemas en fonemas. Es esencial utilizar el principio alfabético en la metodología y defensa de la lectura para lograr este momento.

**c) Lectoescritura.**

La relación entre el texto y lo subjetivo es a lo que nos referimos cuando hablamos de alfabetización. La alfabetización abarca las habilidades para escuchar, leer, escribir y hablar con la intención de hablar con mayor claridad. Específicamente, comprende competencias que vinculan las expectativas del instructor con los resultados que se logran durante el proceso de adquisición de la alfabetización, particularmente cuando se utiliza la tecnología para mejorar la efectividad de la instrucción complementaria. Los estudiantes se involucran más como resultado de esta integración, lo que impulsa la preparación y la impartición de clases para hacerlas más interactivas y dinámicas. Como resultado, fomenta la utilización de herramientas pertinentes en la práctica educativa, al tiempo que fomenta el desarrollo del pensamiento crítico y constructivo para resolver problemas personales y evaluar numerosos puntos de vista para identificar soluciones rápidas (Villacís N., 2020).

Luz (2018) afirma que comprender la relación entre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y su aplicación involucra dos procesos interrelacionados que son esenciales para la representación intelectual. Estos procesos requieren un proceso cognitivo que está conformado por la interacción y la creación de un producto final, que está informado por experiencias previas como lector y escritor dentro de un contexto específico. Una experiencia significativa que se basa en un marco creativo que imparte significado a los conocimientos y habilidades es el resultado de la lectura, que refleja una relación entre el lector y el texto.

Según Bazán-Ramírez et al. (2020), los fonemas se consideran la unidad distintiva más pequeña del lenguaje, que se reconoce durante el proceso educativo de adquisición de la alfabetización. Los criterios para determinar qué constituye un fonema están involucrados en esta situación, que involucra numerosos aspectos. Esto requiere una función única en su tipo, que es que sean fonemas capaces de facilitar la diferenciación entre palabras dentro de un idioma.

La alfabetización es la capacidad de leer y escribir de manera competente, que es ayudada principalmente por las instituciones educativas durante los años de formación de un individuo. Aunque la etapa de la infancia es el momento más adecuado para iniciar y finalizar ambos procesos, es importante tener en cuenta que los individuos en etapas posteriores también han logrado este resultado.

En otras palabras, es la combinación de dos procesos que están inextricablemente vinculados: leer y escribir. Adquirir este conocimiento es crucial, ya que sienta las bases para un aprendizaje que continúa a lo largo de la vida.

#### **d) Métodos para el aprendizaje de la lectoescritura.**

Ferreiro (2000) En la actualidad, existen principalmente dos técnicas para la adquisición de la alfabetización: el enfoque sintético, que enfatiza la decodificación, y el método analítico, que se concentra en la comprensión.

Los métodos sintéticos comienzan con elementos fundamentales, comenzando con una identificación sólida y avanzando hacia construcciones intrincadas, incluidas palabras y oraciones. Este enfoque tiene varios tipos.

- **Método Alfabético.** El procedimiento comienza con el aprendizaje de los nombres de las letras del alfabeto. Posteriormente, los niños comienzan a combinar letras para formar sílabas a través de diversas combinaciones de vocales y consonantes, y finalmente producen palabras y oraciones.

- **Método fonético.** El enfoque fonético inicia la instrucción con letras, centrándose en sus sonidos en lugar de en sus nombres, similar al método alfabético. Comienza con vocales, seguidas de consonantes, ayudando a los alumnos a identificar cada fonema con un gesto para mejorar el proceso de lectura. Al adquirir estos sonidos, los individuos comienzan la síntesis de sílabas, lo que finalmente resulta en la formación de palabras y oraciones.
- **Método Silábica.** La sílaba sirve como unidad fundamental. El procedimiento comienza con la adquisición de vocales, seguidas de consonantes. Al adquirirlos, los niños progresan a combinar sílabas con las consonantes aprendidas para formar palabras. Aplaudir se utiliza para designar cada sílaba de la palabra.
- **Métodos analíticas o globales.** a diferencia de los enfoques sintéticos, comienzan con unidades de significado completo (frases y palabras) y posteriormente analizan unidades más simples (sílabas y letras). Podemos determinar:
- **Método global.** Se distingue por su rápida introducción del lenguaje en los niños, aumentando la adquisición a través de la memoria visual y promoviendo asociaciones para el reconocimiento de oraciones y palabras.

**El método contiene:**

**Comprensión:** El contenido ofrecido a los jóvenes debe ser pertinente a su entorno inmediato para facilitar la comprensión.

**Mitación:** es de la forma que se trabaja la grafomotricidad y el dictado de palabras o frases que ya conozcan previamente.

**Elaboración:** se refuerza lo que se ha enseñado y se trabajan las sílabas, letras y fonemas de forma separada.

**Producción:** nuevamente se repasa lo aprendido a través de redactar textos breves, animando a la lectura y ampliando vocabulario.

**Método léxico.** Se comienza trabajando las palabras a través de la repetición, juegos combinando sílabas y letras de una palabra para convertirla en otra y por último ya pasan a formar frases con estas. Estas palabras tienen que ser en un principio significativas para ellos para facilitar su comprensión y motivación.

**e) Cómo se aplica a la Lecto-Escritura.**

Según Ferreiro (2000) Debido a que el crecimiento de la lectura y la escritura requiere una cantidad significativa de apoyo individualizado, el componente evaluativo sigue siendo una parte esencial de este proceso. Solo cuando el instructor confía en el desarrollo de sus alumnos se obtendrán los mejores resultados posibles. Al comprometerse a "adherirse al programa" y al mismo tiempo introducir nuevas ortografías, sin preparar adecuadamente a los alumnos para la progresión, es posible que se produzcan brechas y retrasos en el aprendizaje, que en última instancia se convertirán en impedimentos significativos para el desarrollo.

Anteriormente hemos enfatizado que es imperativo respetar el ritmo único de aprendizaje que todos y cada uno de los niños poseen. Sin lugar a dudas, la lectura y la escritura son los modos de aprendizaje más distintivos que deberían tener lugar en las instituciones educativas. Como resultado, el seguimiento debe llevarse a cabo de forma individual en lugar de colectiva. En consecuencia, es necesaria la compilación de un registro de evaluación integral para ayudar al seguimiento del desarrollo de cada estudiante individual. Proporcionaremos ejemplos en los siguientes párrafos.

El aspecto interpretativo se aplica juzgando los avances de cada alumno. No es posible comparar a los alumnos entre sí, la única comparación válida es entre los desempeños anteriores y los actuales de cada alumno. Lo más lógico será que al empezar con una nueva grafía el niño tenga desempeños muy incipientes que debe ir mejorando con la práctica, al final del proceso debe haber logrado el nivel de desempeño que esperábamos, ese resultado

es el que realmente cuenta para informar sobre su situación. No tiene sentido poner una calificación media, si ya logró el aprendizaje, sólo porque al principio no sabía hacerlo bien. Con respecto a la característica de criterio el aprendizaje de la lecto-escritura requiere, de parte del maestro, identificar los criterios e indicadores más pertinentes para ser evaluados. Vale decir, las habilidades y sub-habilidades que corresponden.

**f) Leer.** La lectura no es solo la decodificación o recuperación de información de un texto; es una actividad interactiva en la que el lector se involucra activamente con el contenido. Esto conlleva la creación de un significado fundamentado en los objetivos del lector y el conocimiento previo del mundo. El lector aplica la información existente al texto antes de leerlo y asimila otras ideas a lo largo del proceso de lectura.

**g) La enseñanza de la expresión oral en el estudiante.** Es de suma importancia crear e implementar estrategias que mejoren la expresión vocal de los estudiantes, así como ampliar y profundizar su vocabulario. La comunicación verbal es crucial para los individuos porque sirve como base primaria para sus relaciones socioculturales y satisface los criterios de funcionamiento cognitivo, emocional y social. También le brinda la oportunidad de comprender tanto a las personas que lo rodean como al entorno en el que se encuentra, lo que le permite desarrollar una perspectiva única del mundo

**h)** Por el momento, hay educadores que enseñan a los jóvenes a expresarse vocalmente, fomentan las conversaciones para mejorar sus habilidades lingüísticas y corrigen rigurosamente las palabras mal pronunciadas.

**i) El aprendizaje de la lectoescritura-educación inicial.**

Este es el comienzo del programa Regular de Educación Básica, que comienza antes de los seis años y continúa hasta los seis años. Debido a que brinda educación durante los primeros años de la infancia, esta era se considera importante. Durante este período, se desarrollarán las condiciones necesarias para fomentar el desarrollo cognitivo del alumno,

así como su desarrollo biológico, emocional y social. Según MINEDU (2016), la instrucción se brindará a través del juego, la exploración y el descubrimiento, y se combinará con las cualidades de desarrollo inherentes al grupo de edad.

Existe evidencia en la literatura que sugiere que para que los alumnos de preescolar puedan participar en la lectura independiente, primero deben desarrollar ciertas habilidades. Estas habilidades incluyen el aprendizaje de vocabulario, el reconocimiento de sílabas (conciencia fonológica), la familiaridad con los símbolos y, lo más importante, el conocimiento del alfabeto (Ben, 2018). Pero las investigaciones indican, se anticipa que el niño habrá conectado con éxito la mayoría de las letras con sus sonidos correspondientes, leerá palabras simples y, en algunos casos, comprenderá textos simples. La capacidad de un niño para comprender ideas fundamentales sobre el tiempo, participar en conversaciones, volver a contar historias y exhibir habilidades motoras gruesas como balancearse y saltar sobre un pie, además de habilidades motoras finas como dibujar, usar utensilios y replicar formas, se considera un aspecto típico del neurodesarrollo.

### **3.3. Definición de términos.**

#### **3.3.1. Actividad.**

Una actividad es una acción realizada por un individuo o institución regularmente, como parte de sus responsabilidades, deberes o funciones. Mi función en la organización implica inspeccionar máquinas para realizar mantenimiento preventivo y reparar aquellas que no funcionan correctamente. "Mañana, el instructor nos informará de la actividad que debemos aprender en el Taller de Radio. "Debido a una huelga, no habrá operaciones bancarias el próximo martes."

#### **3.3.2. Actividad como proceso o acción.**

La noción de actividad generalmente se relaciona con movimientos, tareas o procesos vinculados a una determinada industria o dominio. Esto incluye actividades laborales,

volcánicas, físicas, culturales, entre otras. Por lo tanto, cualquier acción realizada por individuos en su empleo regular, independientemente de su complejidad, se clasifica como actividad.

### ***3.3.3. La actividad educativa.***

Las actividades educativas pueden llevarse a cabo individual o colectivamente, dependiendo del número de niños o su nivel de grado.

### ***3.3.4. Actividades de equilibrio***

Colocar una línea recta de unos 20 pasos con estambre y que el alumno camine sin salirse de ella, trabaja la coordinación de sus piernas, el equilibrio y la concentración.

### ***3.3.5. Leer cuentos en el aula de clases***

Esta actividad estimula la concentración, imaginación, fortificando el hábito de lectura en el niño.

### ***3.3.6. Actividades con sus manos***

El uso del lápiz, colores, pinceles, tijeras para recortar y otros recursos, desarrollan en el niño destrezas de los dedos y dominio de la vista y la mano, trabaja concentración y seguridad en el manejo de los materiales.

### ***3.3.7. Aprendiendo sobre números y colores***

Contar los colores, las barras de plastilina, tacos y cualquier material, dentro y fuera del aula, desarrolla en los alumnos capacidades numéricas y la iniciación en el reconocimiento de los números con sus colores.

### ***3.3.6. Actividad lúdica – Lúdico***

Abarca todos los aspectos asociados con el juego, la recreación, el ocio, la diversión y el disfrute. Participar en actividades recreativas facilita la utilización del tiempo libre para el disfrute y la relajación, así como el aprendizaje a través del juego y la recreación.

### ***3.3.7. Las actividades lúdicas.***

Son un aliado eficiente y poderoso en el proceso de creación de aprendizaje significativo. El término "lúdico" se refiere a una forma de vida que se caracteriza por la búsqueda del placer y la apreciación de las experiencias, con la creencia de que estas experiencias son fuentes de realización mental, espiritual o física.

### ***3.3.8. Juego.***

El juego es una actividad emprendida por su valor intrínseco, en la que el participante busca lograr el objetivo del disfrute. El juego encarna una finalidad intrínseca y ofrece alivio de las tensiones, ya que ignora los problemas o los resuelve.

### ***3.3.9. Juegos educativos.***

El juego didáctico es un método educativo que aumenta la motivación para el aprendizaje, el compromiso y la estimulación, funcionando como una actividad que promueve la identidad del alumno y al mismo tiempo apoya su desarrollo socioafectivo, cognitivo y motor, (Prensky, M., 2001).

### ***3.3.10. Escritura.***

La lectura es una actividad comunicativa que potencia el pensamiento cognitivo y participativo de cualquier lector. La lectura permite la adquisición fluida de nuevos conocimientos. Promueve el desarrollo y perfeccionamiento del idioma. Mejora la articulación vocal y escrita, lo que lleva a una mayor fluidez en el idioma.

## **IV. Metodología**

### **4.1. Tipo y nivel de investigación**

#### ***4.1.1. Tipo de investigación.***

Hernández y Baptista (2014) se prevé que el estudio de investigación será cuasiexperimental, que se distinguirá por la selección no aleatoria de sujetos que se predeterminarán antes de la investigación. A la luz de esto, la investigación que se llevó a cabo para este estudio es de carácter cuantitativo.

Este método de estudio es en su mayoría de naturaleza descriptiva, e implica la observación del comportamiento individual, así como de otros aspectos de la sociedad, además de la recopilación de datos cualitativos y cuantitativos. Al menos una de las variables independientes se cambia a propósito como consecuencia de esto; sin embargo, los grupos están predefinidos y no se asignan de forma aleatoria (Hernández Sampieri, 2022).

#### ***4.1.2. Nivel o alcance de investigación.***

El nivel será Explicativo cuasi experimental.

Según Hernández y Baptista (2014) La investigación explicativa, como lo indica su designación, busca mejorar la comprensión actual de temas que son poco conocidos o completamente desconocidos. Este enfoque enfatiza los detalles, lo que permite una comprensión más profunda de un fenómeno. El investigador comienza con un concepto amplio y luego profundiza en un análisis detallado de elementos específicos.

#### ***4.1.3. Método de investigación.***

El método será el hipotético deductivo.

Según, Ñaupas y Villagómez (2020) En otras palabras, esto indica que se extraen conclusiones de los datos cuantitativos del estudio cuando se realiza una investigación utilizando esta metodología. Mediante la aplicación del principio de falsación, que él

propuso, el método hipotético-deductivo incluye pasar de la hipótesis a la deducción para determinar si eventos, procesos o conocimientos específicos son verdaderos o falsos.

#### **4.1.4. Diseño de la Investigación.**

Bastis (2022) Un método preexperimental denominado estudio de caso único consiste en someter a un grupo a un tratamiento o afección y posteriormente evaluar los resultados. El estudio es un diseño cuasiexperimental que presenta dos grupos contrapesados con evaluaciones previas y posteriores.

La figura indica diseño específico Cuasi Experimental con dos grupos no equivalentes, con pre test y post test.

$$\begin{array}{ccc} \text{GE : } 0_1 & \text{X} & 0_2 \\ \hline \text{GC : } 0_3 & & 0_4 \end{array}$$

**Donde:**

G.E. : Grupo Experimental

G.C. : Grupo de Control

$0_1$  y  $0_3$  : Pre Test

$0_2$  y  $0_4$  : Post Test

X : Mediciones post test de la variable Independiente

## **4.2. Ámbito temporal y espacial.**

### **4.2.1. Temporal.**

El estudio presente de indagación se ha ejecutado en el tiempo previsto y establecido en el año 2024.

### **4.2.2. Espacial.**

El presente trabajo de investigación será ejecutado en la comunidad de Luispata en el distrito de Talavera provincia de Andahuaylas.

### 4.3. Población y muestra.

#### 4.3.1. Población.

La población está considerada en el proyecto de indagación un total de 55, niños de 5 años de la I.E. Inicial N° 311 Luispata-Talavera 2024.

#### 4.3.2. Muestreo.

El volumen muestral en el estudio, en función del propósito, es el uso de acertijos para potenciar la dicción verbal en niños de cinco años en la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera en 2024. Integrado por 55 niños y niñas en educación inicial, condición estadística. Con el fin de tener una muestra representativa (n), serán calculadas utilizando la ecuación (1) y (2).

$$no = \frac{Z^2 pq N}{(N-1)E^2 + Z^2 pq} \dots\dots\dots(1)$$

#### Ajuste de la muestra

$$Si \frac{no}{N} \geq 10\% \text{ entonces se ajusta la muestra } n = \frac{no}{1 + \frac{no}{N}} \dots\dots\dots(2)$$

#### Reemplazando datos

$$\begin{aligned} no &= \frac{(1,96)^2 (0,5)(0,5)(55)}{(55 - 1)(0,05)^2 + (1,96)^2(0,5)(0,5)} = 48.22 \\ &= 48 \text{ niños y niñas de educ. inicial} \end{aligned}$$

#### Ajustamos

$$\frac{no}{N} = \frac{48}{100} = 0.5 (48\%) > 10\%, \text{ entonces hacemos ajuste de la muestra}$$

$$n = \frac{48}{1 + \frac{48}{100}} = 32.43 = 32 \text{ estudiantes de educ. inicial}$$

#### Donde:

n= tamaño de la muestra

$N = 55$  estudiantes de educación inicial

$Z = 1,96$  (al 95% de nivel de confianza)

$p = 0,5$  máxima variabilidad positiva (probabilidad de ocurrencia)

$q = 0,5$  máxima variabilidad negativa (probabilidad de no ocurrencia)

$E = 5\% = 0,05$  margen de error estimada por el investigador

**Tabla 2**

*Estratificación de la muestra*

Descripción de la población	Cantidad de la población	Razón	Muestra
Estudiantes de educación inicial	32	0,32	32
Total	100		

*Nota.* Muestra estratificada

**Tabla 3**

*Tabla de criterios de inclusión y exclusión*

Criterios	Inclusión	Exclusión
Niños y niñas de educación inicial	Niños y niñas de educación inicial que se encuentran 5 años cantidad dos secciones.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Niños y niñas de educación inicial que no estén matriculados en el año académico presente</li> <li>▪ Niños y niñas de educación inicial que no esté al momento de realizar la encuesta o el taller de implementación</li> <li>▪ Niños y niñas de educación inicial retirados.</li> </ul>

*Nota.* Muestra estratificada

#### **4.3.2. Muestreo.**

Se empleará ampliamente el muestreo probabilístico aleatorio, en el que la muestra se seleccionará al azar. Específicamente, después de la motivación y la persuasión, se realizará un sorteo utilizando los nombres de los participantes hasta lograr el tamaño de muestra requerido para cada segmento.

#### **4.4. Instrumentos.**

##### **4.4.1. Técnicas.**

Una muestra estadística es un subconjunto de datos que es representativo de la población estadística total. Se distingue por su gran tamaño, que permite la formulación de conclusiones con fines de toma de decisiones o informativos.

La investigación se llevará a cabo utilizando la encuesta como método de elección. Ñaupas y Villacreses (2020) afirma que la encuesta es una herramienta que puede utilizarse con el propósito de recopilar datos cuantitativos de una población estadística. Se está desarrollando un cuestionario y se utilizarán métodos estadísticos para examinar los datos recopilados.

- Encuesta
- ✓ Taller sesión de implementación a través de sesiones

##### **4.4. 2. Instrumentos.**

Según Ñaupas y Villacreses (2020) es una herramienta o mecanismo que permite recopilar, medir y analizar datos. Estos instrumentos pueden ser cuestionarios, encuestas, entrevistas, escalas de evaluación, entre otros. La elección del instrumento adecuado es crucial, ya que influye en la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos en el estudio. Por consiguiente, en este estudio se ha utilizado como instrumento para recoger la información el cuestionario.

#### **4.5. Procedimientos estadísticos**

Posteriormente a la distribución del cuestionario, los datos acumulados se clasificarán metódicamente y se transformarán en tablas y representaciones estadísticas. Los datos serán evaluados mediante una prueba para verificar si siguen una distribución normal, lo que ayudará a decidir qué tipo de análisis estadístico, cuyos resultados luego serán interpretados cuidadosamente sistemáticamente.

#### **4.6. Análisis de datos**

La información descriptiva se mostrará mediante tablas y gráficos elaborados con SPSS u otros programas apropiados para este tipo de análisis.

#### **Prueba de hipótesis y/o contrastación.**

- La formulación de hipótesis se realizará mediante pruebas paramétricas o no paramétricas, dependiendo del contexto específico del estudio.
- Previo a la prueba de hipótesis y / o contraste, se realizarán las pruebas de signo U de Wilcoxon y Mann-Whitney.

#### **4.7. Consideraciones éticas**

Según American Psychological Association (APA, 2017) La ética de la investigación comprende una colección de principios y pautas que dictan el diseño, desarrollo, gestión, utilización y difusión de la investigación que impacta a los seres sintientes, incluidos los humanos y los animales. La investigación debe respetar los derechos individuales de acuerdo con los acuerdos de Helsinki, asegurando que los datos derivados de individuos se utilicen con fines beneficiosos y no conduzcan a condiciones críticas. Además, se debe reconocer debidamente la autoría de quienes intervienen en los axiomas de la concepción.

Autenticidad y honestidad: capte de manera integral la esencia de este estudio; los datos científicos y la información deben articularse con claridad. Es preferible atribuir figuras a sus respectivos autores, y la utilización de esta herramienta resulta ventajosa,

facilitando el acceso a la información que se ha puesto a disposición para su uso.

**Autenticidad:** Indica que la investigación se atribuye al investigador, afirmando que está fundamentada en la literatura; sin embargo, es crucial que los artículos, libros, tesis e informes sean verificables y precisos. Por lo tanto, considerar que:

- a) **Consentimiento informado:** Los participantes deben ser informados sobre el propósito del estudio, los procedimientos, los riesgos y beneficios, y deben dar su consentimiento de manera voluntaria.
- b) **Confidencialidad:** Se debe garantizar que la información personal de los participantes sea mantenida en secreto y se utilice únicamente para fines de investigación.
- c) **Minimización de riesgos:** Los investigadores deben hacer todo lo posible para reducir el riesgo de daño físico, psicológico o emocional a los participantes.
- d) **Derecho a la privacidad:** Los participantes deben tener el derecho de decidir qué información personal compartir y cómo se usará.
- e) **Derecho a retirarse:** Los participantes deben poder retirarse del estudio en cualquier momento sin enfrentar consecuencias negativas.
- f) **Equidad:** La selección de participantes debe ser justa y equitativa, evitando la explotación de grupos vulnerables.
- g) **Revisión ética:** Las investigaciones deben ser aprobadas por un comité de ética o un organismo de revisión institucional que evalúe los aspectos éticos del estudio.

## V. Resultados y discusión

### 5.1. Análisis e interpretación de datos

#### 5.1.1. Análisis descriptivo de datos

**Tabla 4**

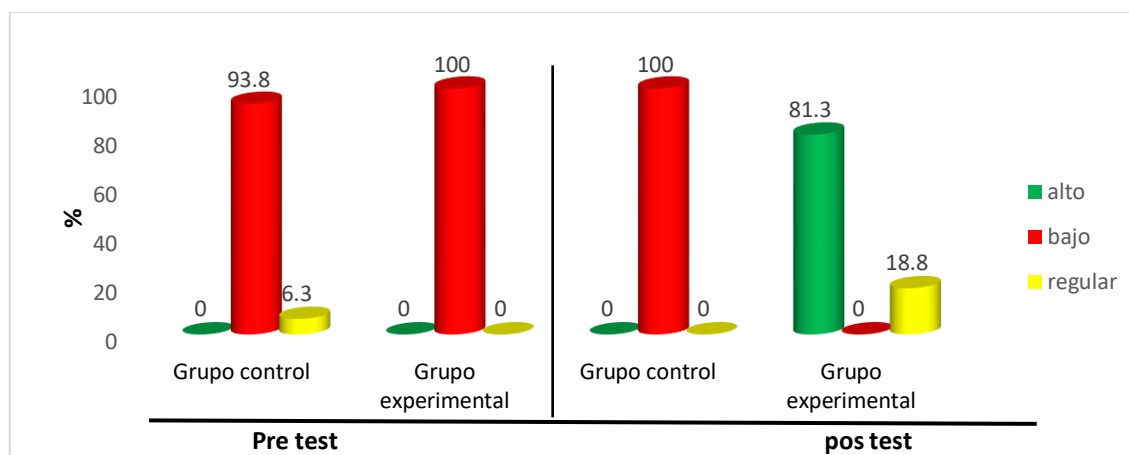
*Niveles de fortalecer la lectoescritura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata -Talavera 2024. Pre test y Pos test*

	Pretest				Pos test			
	Grupo Control		Grupo experimental		Grupo Control		Grupo experimental	
Fortalecer la lectoescritura	F	%	F	%	F	%	F	%
Alto	0	0	0	0	0	0	13	81.3
Bajo	15	93.8	16	100	16	100	0	0
Regular	1	6.3	0	0	0	0	3	18.8
total	16	100	16	100	16	100	16	100

*Nota.* Datos obtenidos de la encuesta y procesados Spss

**Figura 3**

*Niveles de fortalecer la lectoescritura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata -Talavera 2024. Pre test y Pos test*



La tabla 3 y figura 01 nos muestra la variable Niveles de fortalecer la lectoescritura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata -Talavera 2024, como primer punto se ve la prueba de pre test donde la mayoría del grupo control (100%) y

experimental (93.8%) de los alumnos evidencian un nivel bajo. Respecto a la prueba pos test observamos que del grupo control (100%) la mayoría de alumnos evidencian un nivel de bajo, mientras que en el grupo experimental de los alumnos presentaron 81.3% de nivel alto y regular en 18.8%. En consecuencia, podemos observar que en el grupo experimental de alumnos presentaron un nivel del fortalecimiento de lectoescritura alto y regular después de realizar los talleres en el cual se utilizó las estrategias de actividades lúdicas.

**Tabla 5**

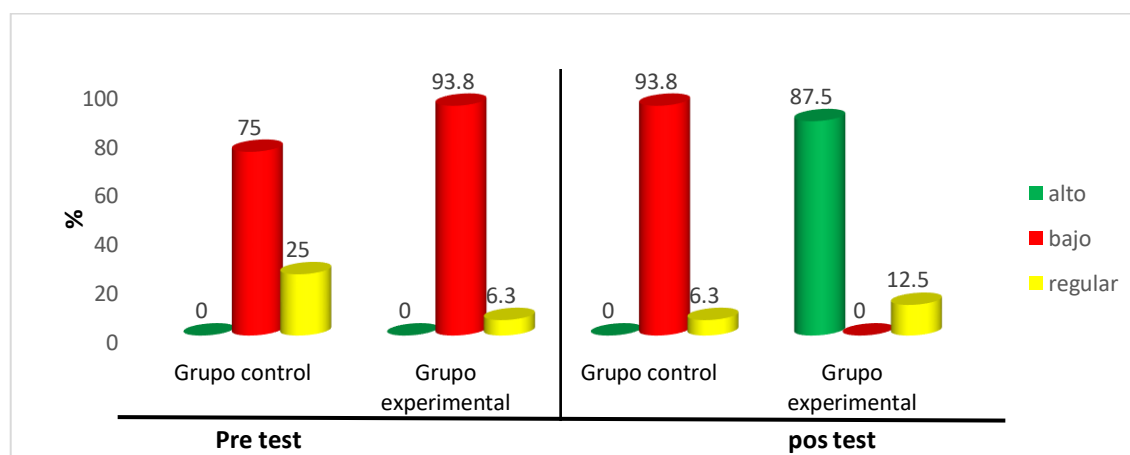
*Niveles de la dimensión habilidades de lenguaje en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata -Talavera 2024. Pre test y Pos test*

	Pre test				Pos test			
	Grupo Control		Grupo experimental		Grupo Control		Grupo experimental	
Dimensión habilidades de lenguaje	F	%	F	%	F	%	F	%
Alto	0	0	0	0	0	0	14	87.5
Bajo	12	75	15	93.8	15	93.8	0	0
Regular	4	25	1	6.3	1	6.3	2	12.5
total	16	100	16	100	16	100	16	100

*Nota.* Datos obtenidos de la encuesta y procesados Spss

**Figura 02**

*Niveles de la dimensión habilidades de lenguaje en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata -Talavera 2024. Pre test y Pos test*



La tabla 4 y la figura 02 muestra resultados de la dimensión habilidades de lenguaje, para la prueba del pre test resultó que del grupo control (75%) y experimental (93.8%) presentaron nivel bajo. En cuanto a la prueba post test observamos que el grupo control representa el 93.8% de nivel bajo, mientras el grupo experimental mostro un nivel alto de 87.5% después que se aplicó los talleres donde se utilizó las estrategias de actividades lúdicas.

**Tabla 6**

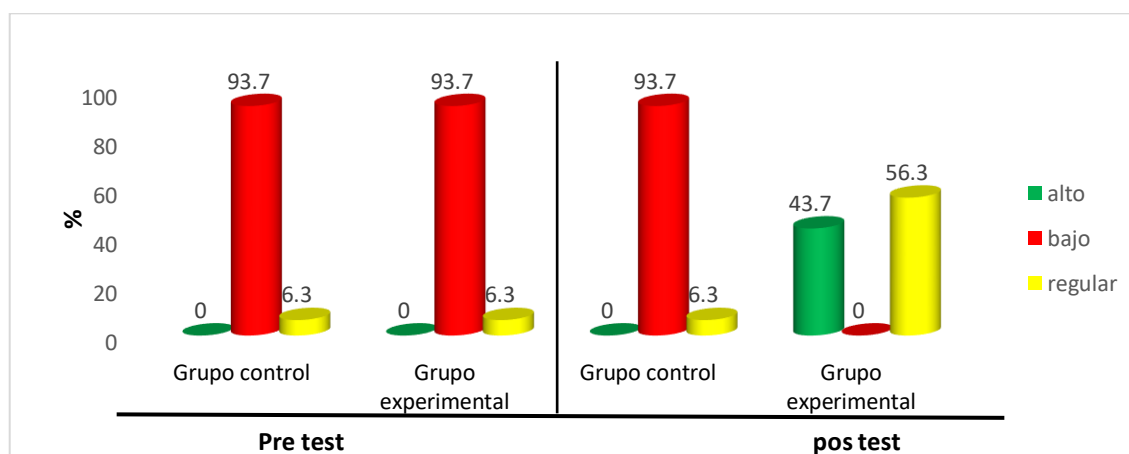
*Niveles de la dimensión habilidades de lectura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata -Talavera 2024. Pre test y Pos test*

	Pre test				Pos test			
	Grupo Control		Grupo experimental		Grupo Control		Grupo experimental	
Dimensión habilidades de lectura	F	%	F	%	F	%	F	%
Alto	0	0	0	0	0	0	7	43.7
Bajo	15	93.7	15	93.7	15	93.7	0	0
Regular	1	6.3	1	6.3	1	6.3	9	56.3
total	16	100	16	100	16	100	16	100

*Nota.* Datos obtenidos de la encuesta y procesados Spss

**Figura 03**

*Niveles de la dimensión habilidades de lectura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata -Talavera 2024. Pre test y Pos test*



La tabla 5 y figura 3, muestra la dimensión de habilidades de lectura de la prueba pre test obteniendo como resultado que el grupo control y experimental han tenido en mayoría un nivel bajo de 93.7% y 93.7% correspondientemente. Respecto a la prueba post test observamos que en el grupo control los alumnos con nivel bajo fue de 93.7% y ningún alumno en el nivel alto, mientras en el grupo experimental los estudiantes alcanzaron a 56.3% el nivel regular y 43.7% nivel alto. Entonces se puede afirmar que el taller utilizado de las estrategias de actividades lúdicas ha generado mejoras en las habilidades de lectura en los niños.

**Tabla 7**

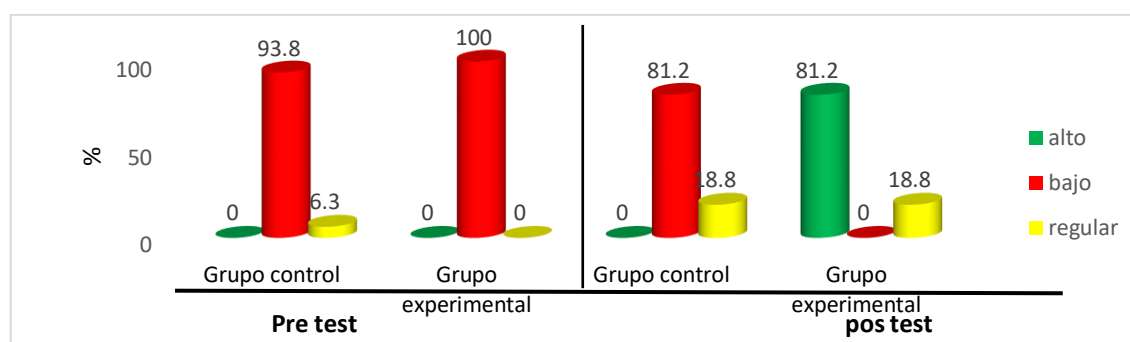
*Niveles de la dimensión habilidades de escritura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata -Talavera 2024. Pre test y Pos test*

	Pre test				Pos test			
	Grupo Control		Grupo experimental		Grupo Control		Grupo experimental	
Dimensión habilidades de escritura	F	%	F	%	F	%	F	%
Alto	0	0	0	0	0	0	13	81.2
Bajo	15	93.8	16	100	13	81.2	0	0
Regular	1	6.3	0	0	3	18.8	3	18.8
total	16	100	16	100	16	100	16	100

*Nota.* Datos obtenidos de la encuesta y procesados Spss

**Figura 04**

*Niveles de la dimensión habilidades de escritura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata -Talavera 2024. Pre test y Pos test*



La tabla 6 y figura 04 muestra las habilidades de escritura, como primer punto veremos para la prueba del pre test obteniendo como resultado que tanto en el grupo control como experimental la mayoría de los alumnos evidencian ser de nivel bajo. En cuanto a la prueba post test observamos que en el grupo control la mayoría de los alumnos obtuvieron un nivel bajo (81.2%) y ningún alumno alcanzó el nivel alto, mientras en el grupo experimental los alumnos alcanzaron a 18.8% el nivel regular y la mayor cantidad de 81.2% nivel alto. Entonces se puede afirmar que el taller utilizado de las estrategias de actividades lúdicas ha mejorado en las habilidades de escritura de los niños.

### ***5.1.2. Análisis inferencial de los datos***

Se utilizarán dos pruebas para evaluar la hipótesis: la prueba U de Mann-Whitney para comparar los grupos de control y experimentales utilizando los resultados posteriores a la prueba, y la prueba W de Wilcoxon para comparar el grupo experimental en función de los datos previos y posteriores a la prueba.

### **Pruebas de normalidad**

#### **Tabla 8**

##### *Prueba de normalidad*

##### *Hipótesis estadística*

Hipótesis nula	valor $p > 0.05$	Los datos siguen una distribución normal
Hipótesis alternativa	Valor $p < 0.05$	Los datos no siguen una distribución normal

El criterio de decisión para determinar si nuestros datos siguen una distribución normal estipula que el valor p o nivel de significancia debe exceder 0.05; por el contrario, si los datos exhiben una distribución no normal, el valor p o nivel de significancia debe ser menor o igual a 0.05.

**Tabla 9***Prueba de normalidad para las variables*

<i>Variables</i>	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Estadístico</i>	<i>gl</i>	<i>Sig.</i>	<i>Estadístico</i>	<i>gl</i>	<i>Sig.</i>
Habilidades de lenguaje pre test	,164	32	,029	,940	32	,073
Habilidades de lectura pre test	,148	32	,074	,949	32	,133
Habilidades de escritura pre test	,193	32	,004	,958	32	,235
Fortalecer la lectoescritura pre test	,127	32	,200*	,954	32	,183
Habilidades de lenguaje pos test	,275	32	,000	,801	32	,000
Habilidades de lectura pos test	,215	32	,001	,860	32	,001
Habilidades de escritura post test	,225	32	,000	,833	32	,000

Nota. Dado que el número total de respondedores es inferior a 50, se considerarán los resultados de la prueba de Shapiro-Wilk. Entonces según el análisis de la tabla 06, se observó un valor muchas de las variables a utilizar como habilidades del lenguaje, habilidades de lectura y habilidades de escritura el p-valor son menores a 0.05 (nivel de significancia) Esto indica que la mayoría de las variables no se ajustan a una distribución normal; por lo tanto, se emplearán estadísticas no paramétricas para la prueba de hipótesis.

### **Prueba de la hipótesis general**

La aplicación de la actividad lúdica como estrategia influye significativamente en la lectoescritura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera 2024

### **Formulación de la hipótesis**

Ho: La aplicación de la actividad lúdica como estrategia no influye significativamente en la lectoescritura en los niños de 5 Años.

Ha: La aplicación de actividades lúdicas como estrategia influye significativamente en la lectoescritura en los niños de 5 Años.

**Tabla 10**

*Prueba de U de Mann-Whitney para la variable fortalecer la lectoescritura del grupo control y experimental según pre test y post test*

<b>Rangos</b>				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Fortalecer la lectoescritura Pre test	Control	16	18,00	288,00
	Experimental	16	15,00	240,00
	Total	32		
Fortalecer la lectoescritura Pos test	Control	16	8,50	136,00
	Experimental	16	24,50	392,00
	Total	32		
<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>				
	Fortalecer la lectoescritura Pre test		Fortalecer la lectoescritura Pos test	
U de Mann-Whitney	104,000		,000	
W de Wilcoxon	240,000		136,000	
Z	-,910		-4,846	
Sig. asintótica(bilateral)	,363		,000	
a. Variable de agrupación: Grupo				

*Nota. Reporte de SPSS 26.00*

La Tabla 9 muestra los resultados posteriores a la prueba: Prueba U de Mann-Whitney=136,  $z=-4,846$  y valor  $p=0,00$ , que está por debajo de  $0,05$ . Así, se afirma la hipótesis alternativa, significando que la incorporación de actividades lúdicas como técnica influye sustancialmente en la alfabetización de niños de 5 años en la I.E. Inicial N° 311 Luispata-Talavera en 2024.

**Tabla 11**

*Prueba W de Wilcoxon de fortalecer la lectoescritura del grupo experimental según pre test y post test*

<b>Rangos<sup>a</sup></b>				
			Rango promedio	Suma de rangos
Fortalecer la lectoescritura Pre test- Pos test	Rangos negativos	0 <sup>b</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	16 <sup>c</sup>	8,50	136,00
	Empates	0 <sup>d</sup>		
	Total	16		
<b>Estadísticos de prueba<sup>a,b</sup></b>				
	Fortalecer la lectoescritura Pre test- Pos test			
Z			-3,519 <sup>c</sup>	
Sig. asintótica(bilateral)			,000	

Los resultados de las evaluaciones que se produjeron a partir de las evaluaciones previas y posteriores a la prueba se presentan en la Tabla 10, que describe las consecuencias de las mismas. En este caso, el valor  $p$  es 0,00, que es inferior a 0,05, y el valor de  $z$  es -3,519. De acuerdo con la hipótesis alternativa, la utilización de actividades placenteras como método contribuye significativamente al desarrollo de las habilidades de alfabetización en niños de 5 años que asisten a la Institución Educativa Inicial No.311. Esto es Luisiana-Talavera 2024.

Los resultados de la prueba  $U$  de Mann-Whitney (para comparaciones posteriores a la prueba entre los grupos control y experimental) y la prueba  $W$  de Wilcoxon (para comparaciones preexperimentales de grupos entre pruebas previas y posteriores) se presentan en las Tablas 9 y 10, respectivamente. Estas pruebas revelaron valores  $p$  significativos en todos los casos, lo que proporcionó evidencia de que la hipótesis general era correcta.

### **Prueba de hipótesis específica 1**

El uso de las actividades lúdicas como estrategia, desarrolla las habilidades de lenguaje en la Lecto - escritura en los niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera 2024.

### **Formulación de la hipótesis**

$H_0$ : El uso de las actividades lúdicas como estrategia, no influye en las habilidades de lenguaje en la Lecto - escritura en los niños de 5 Años.

$H_a$ : El uso de las actividades lúdicas como estrategia, influye en las habilidades de lenguaje en la Lecto - escritura en los niños de 5 Años.

**Tabla 12**

*Prueba de U de Mann-Whitney para la dimensión habilidades de lenguaje del grupo control y experimental según pre test y post test*

<b>Rangos</b>				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Dimensión Habilidades de lenguaje pre test	Control	16	18,75	300,00
	Experimental	16	14,25	228,00
	Total	32		
Dimensión Habilidades de lenguaje pos test	Control	16	8,50	136,00
	Experimental	16	24,50	392,00
	Total	32		
<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>				
	Dimensión habilidades de lenguaje pre test		Dimensión habilidades de lenguaje pos test	
U de Mann-Whitney	92,000		,000	
W de Wilcoxon	228,000		136,000	
Z	-1,378		-4,970	
Sig. asintótica(bilateral)	,168		,000	

a. Variable de agrupación: Grupo

Nota. Reporte de SPSS 26.00

En la Tabla 11, los resultados de la prueba posterior se muestran de la siguiente manera: Prueba de Mann-Whitney El valor  $n$  es 0,00, que es inferior a 0,05, y la prueba U es igual a 0,00. El valor  $z$  es -4.970. Por lo tanto, se apoya la hipótesis alternativa, que indica que la implementación de actividades lúdicas como estrategia influye sustancialmente en las habilidades lingüísticas en lectura y escritura entre niños de 5 años que asisten a la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera en el año 2024.

**Tabla 13**

*Prueba W de Wilcoxon para habilidades de lenguaje del grupo experimental según pre test y post test*

<b>Rangos<sup>a</sup></b>				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades de lenguaje Pre test- Pos test	Rangos negativos	16 <sup>b</sup>	44,25	708,00
	Rangos positivos	91 <sup>c</sup>	55,71	5070,00
	Empates	14 <sup>d</sup>		
	Total	121		

<b>Estadísticos de prueba<sup>a,b</sup></b>	
	Habilidades de lenguaje Pre test- Pos test
Z	-3,528 <sup>c</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

a. GRUPO = EXPERIMENTAL

b. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

c. Se basa en rangos negativos.

La Tabla 12 muestra los resultados para el grupo de control en las evaluaciones previas y posteriores a la prueba:  $z = -3,528$  y valor  $p=0,00$ , que está por debajo del umbral de 0,05. Así, se afirma la hipótesis alternativa, significando que la incorporación de actividades lúdicas como técnica impacta sustancialmente la competencia lingüística en lectura y escritura entre niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera en 2024.

Las Tablas 9 y 10 muestran los resultados de las pruebas U de Mann-Whitney (para comparaciones posteriores a la prueba entre los grupos control y experimental) y la prueba W de Wilcoxon (para comparaciones intragrupo entre pruebas previas y posteriores), arrojando valores de  $p$  significativos en cada caso, confirmando así la primera hipótesis específica.

### **Prueba de hipótesis específica 2**

El uso de las actividades lúdicas como estrategia, desarrolla las habilidades de lectura en la Lecto - escritura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera 2024.

### **Formulación de la hipótesis**

Ho: El uso de las actividades lúdicas como estrategia, no influye en las habilidades de lectura en la Lecto - escritura en los niños de 5 Años.

Ha: El uso de las actividades lúdicas como estrategia, influye en las habilidades de lectura en la Lecto - escritura en los niños de 5 Años

**Tabla 14**

*Prueba de U de Mann-Whitney para la dimensión habilidades de lectura del grupo control y experimental según pre test y post test*

<b>Rangos</b>				
	Grupo	N	Rango promedio	Suma de rangos
Dimensión Habilidades de Lectura pre test	Control	16	15,63	250,00
	Experimental	16	17,38	278,00
	Total	32		
Dimensión Habilidades de Lectura pos test	Control	16	8,50	136,00
	Experimental	16	24,50	392,00
	Total	32		
<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>				
	Dimensión Habilidades de Lectura pre test	Dimensión Habilidades de Lectura pos test		
U de Mann-Whitney	114,000	,000		
W de Wilcoxon	250,000	136,000		
Z	-,540	-4,860		
Sig. asintótica(bilateral)	,590	,000		
a. Variable de agrupación: Grupo				

*Nota.* Reporte de SPSS 26.00

La Tabla 13 presenta los resultados de la prueba posterior: Prueba U de Mann-Whitney = 0,  $z = -4,860$ , con un valor  $p = 0,00$ , que es inferior a 0,05. En consecuencia, se acepta la hipótesis alternativa, indicando que la implementación de actividades lúdicas como estrategia influye en las habilidades lectoras en la alfabetización de niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera en 2024.

**Tabla 15**

*Prueba W de Wilcoxon para Habilidades de Lectura del grupo experimental según pre test y post test*

<b>Rangos<sup>a</sup></b>				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades de Lectura	Rangos negativos	26 <sup>b</sup>	32,48	844,50
Pre test- Pos test	Rangos positivos	76 <sup>c</sup>	58,01	4408,50
	Empates	19 <sup>d</sup>		
	Total	121		

---

<b>Estadísticos de prueba<sup>a,b</sup></b>	
	Habilidades de Lectura Pre test- Pos test
Z	-3,546 <sup>c</sup>
Sig. asintótica(bilateral)	,000

---

a. GRUPO = EXPERIMENTAL

b. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

c. Se basa en rangos negativos.

La Tabla 14 presenta los resultados del grupo de control para las evaluaciones previas y posteriores a la prueba.  $z = -3.546$  y el valor  $p = 0.00$ , que es menor que  $0.05$ . La hipótesis alternativa plantea que el uso de actividades lúdicas como técnica afecta las habilidades lectoras en lectura y escritura entre niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera en 2024.

En base a las Tablas 13 y 14, que presentan los resultados de las pruebas estadísticas U de Mann-Whitney (comparando los grupos control y experimental para la post-prueba) y la prueba W de Wilcoxon (evaluando el grupo experimental en base a pre - y post-pruebas), se obtuvieron valores de p significativos en cada instancia, validando así la segunda hipótesis específica.

### **Prueba de hipótesis específica 3**

El uso de las actividades lúdicas como estrategia, desarrolla las habilidades de escritura en la Lecto - escritura en los niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera 2024

### **Formulación de la hipótesis**

Ho: El uso de las actividades lúdicas como estrategia, no influye en las habilidades de escritura en la Lecto - escritura en los niños de 5 Años.

Ha: El uso de las actividades lúdicas como estrategia, influye en las habilidades de escritura en la Lecto - escritura en los niños de 5 Años.

**Tabla 16**

*Prueba de U de Mann-Whitney para la dimensión habilidades de escritura del grupo control y experimental según pre test y post test*

<b>Rangos</b>				
		Rango		
	Grupo	N	promedio	Suma de rangos
Dimensión Habilidades de escritura pre test	Control	16	17,78	284,50
	Experimental	16	15,22	243,50
	Total	32		
Dimensión Habilidades de escritura pos test	Control	16	8,50	136,00
	Experimental	16	24,50	392,00
	Total	32		

<b>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></b>		
	Dimensión Habilidades de escritura pre test	Dimensión Habilidades de escritura pos test
U de Mann-Whitney	107,500	,000
W de Wilcoxon	243,500	136,000
Z	-,790	-4,892
Sig. asintótica(bilateral)	,430	,000

a. Variable de agrupación: Grupo

*Nota: Reporte de SPSS 26.00*

La Tabla 15 presenta los resultados de la prueba posterior: Prueba U de Mann-Whitney = 0, z = -4,892, con un valor p = 0,00, que está por debajo de 0,05. En consecuencia, se acepta la hipótesis alternativa, indicando que la implementación de actividades lúdicas

como estrategia influye positivamente en las habilidades de escritura en alfabetización de niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera en 2024.

**Tabla 17**

*Prueba W de Wilcoxon para habilidades de escritura del grupo experimental según pre test y post test*

<b>Rangos<sup>a</sup></b>				
		N	Rango promedio	Suma de rangos
Habilidades de escritura Pre test- Pos test	Rangos negativos	0 <sup>b</sup>	,00	,00
	Rangos positivos	16 <sup>c</sup>	8,50	136,00
	Empates	0 <sup>d</sup>		
Total		16		
<b>Estadísticos de prueba<sup>a,b</sup></b>				
Habilidades de escritura Pre test- Pos test				
Z			-3,541 <sup>c</sup>	
Sig. asintótica(bilateral)			,000	

a. GURPO = EXPERIMENTAL

b. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

c. Se basa en rangos negativos.

La Tabla 16 muestra los hallazgos para el grupo de control derivados de las evaluaciones previas y posteriores a la prueba: el estadístico de la prueba es  $z = -3,541$  y el valor  $p$  es 0,00, que está por debajo de 0,05. La hipótesis alternativa afirma que la implementación de actividades amenas como método influye en las habilidades de escritura en lectura y escritura de niños de 5 años.

Las Tablas 15 y 16 muestran los resultados de las pruebas U de Mann-Whitney (comparando los resultados posteriores a la prueba entre los grupos control y experimental) y la prueba W de Wilcoxon (evaluando las comparaciones previas y posteriores a la prueba dentro del grupo experimental), arrojando valores de  $p$  significativos en cada caso, corroborando así la tercera hipótesis específica.

## VI. Conclusiones

- Esta tesis potenció las habilidades de alfabetización de niñas y niños de 5 años en la Institución Educativa Inicial N° 311 Luispata-Talavera 2024 a través de un plan pedagógico centrado en actividades lúdicas. Se ha alentado a los niños a cultivar y refinar sus habilidades para resolver problemas en un ambiente inspirador que fomenta la creatividad y la inventiva, lo que resulta en la construcción de conocimiento y aprendizaje significativo.
- La utilización de actividades lúdicas como instrumento metodológico en los esfuerzos pedagógicos hizo que las clases fueran atractivas para los niños de cinco años, fomentando efectivamente su dinamismo. Este enfoque estableció el juego como una base crucial para los docentes en el desarrollo de lecciones innovadoras y para los estudiantes, facilitando un aprendizaje significativo y mejorando los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- El papel fundamental del juego en las actividades del aula mejoró efectivamente la comprensión de la lectura y la escritura, fomentó la curiosidad y el interés por el conocimiento y estableció las condiciones para la asimilación significativa de conceptos clave, utilizando la creatividad tanto individual como colectivamente.
- La aplicación posterior a la prueba produjo datos que indican que el uso de metodologías pedagógicas a través de juegos entretenidos mejoró el aprendizaje sustancial de los estudiantes, como lo indican los resultados. En definitiva, se ha establecido que las actividades lúdicas sirven como estrategia significativa en la adquisición de la alfabetización. Este proceso trasciende la mera dependencia de componentes didácticos formales para lograr resultados satisfactorios; también incorpora elementos alternativos como metodologías lúdico-creativas y los principios de la educación alternativa. Además, la participación comunitaria, en particular a través de la investigación-acción

participativa, demuestra ser un medio eficaz para mejorar el aprendizaje de la alfabetización. En resumen, la educación alternativa surge como un enfoque pedagógico crucial dentro de los entornos de aprendizaje convencionales para la adquisición de la alfabetización.

## VII. Recomendaciones

1. El avance de la investigación es crucial, ya que fomenta el pensamiento crítico y la creatividad, revitaliza el proceso de adquisición de alfabetización y reduce la memorización memorística. Esto mejora la educación fundamental de los alumnos, ya que la lectura y la escritura son esenciales para las actividades transdisciplinarias y, eventualmente, para la vida.
2. Promover el uso de estrategias lúdicas y actividades prácticas es esencial para la educación primaria, ya que genera beneficios significativos que mejoran la calidad educativa y fomentan los hábitos de lectura y escritura de una manera atractiva y placentera. Utilizar estrategias y actividades recreativas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la alfabetización, ya que sirven como herramientas efectivas que promueven el mejoramiento y la integración en todos los componentes del plan de estudios nacional, adaptados a los requisitos de los educadores responsables de guiar y orientar a los estudiantes.
3. En el aula, el educador debe considerar el ritmo de aprendizaje individual de cada estudiante, reconocer las características distintivas de cada niño y utilizar la evaluación inicial para honrar su progreso en el desarrollo. Los educadores deben integrar actividades recreativas y motivación innovadora para sus alumnos en sus planes de actividades, e incluir sesiones que promuevan el juego y el respeto por los entornos expresivos de los niños en sus documentos de gestión metodológica.
4. Promover la integración de materiales pedagógicos en entornos educativos que demuestren de manera efectiva letras, sílabas o palabras, mejorando así las habilidades de alfabetización de los niños. Implemente horarios de estudio estandarizados para garantizar que los estudiantes participen en la Lectura y escritura al mismo tiempo todos los días para cultivar el hábito.

### VIII. Referencias

- Almeida, A., and J. Cerezo. 2020. "Presentación. Los Juegos Tradicionales: Una Aproximación Desde La Historia de La Educación." *Historia de La Educación* 38(0):27.
- Alarcón Postigo, R., Gutiérrez-Fresneda, R., & Vicente-Yagüe, M. I. (2020). Desarrollo de la conciencia fonológica en el inicio del proceso de aprendizaje de la lectura. *Revista Signos: Estudios de Lingüística*, 53(104), 664-681.  
[https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-09342020000300664](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-09342020000300664)
- Almeida, A., and J. Cerezo. 2020. "Presentación. Los Juegos Tradicionales: Una Aproximación Desde La Historia de La Educación." *Historia de La Educación* 38(0):27.
- American Psychological Association. (2017). *Ethical principles of psychologists and code of conduct*. <https://www.apa.org/ethics/code/ethics-code-2017.pdf>
- Arroyo Ccasani, B. (2021). *educación musical y la expresión oral en los niños de 3 a 5 años de las Instituciones Educativas Iniciales Chullakichka y Cabracancha, Huaccana, Chincheros, Apurímac 2021*. Obtenido de [https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1378/Blanca\\_tesis\\_titulo\\_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1378/Blanca_tesis_titulo_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Arroyo Ccasani, B. (2022). *Educación musical y la expresión oral en niños de 3 a 5 años de las Instituciones Educativas Iniciales Chullakichka y Cabracancha, Huaccana, Chincheros, Apurímac 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad José Carlos Mariátegui]. Repositorio UJCM. [https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1378/Blanca\\_tesis\\_titulo\\_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1378/Blanca_tesis_titulo_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

- Arévalo, L. de C. B. (2011). *Título del documento sobre juego infantil*. [Tesis de ... o artículo]. Editorial o institución. URL o DOI (si aplica).
- Batalla, M. (2018). Blogspot.com. Recuperado el 29 de Setiembre de 2020, de Mi Sala Amarilla: <https://salaamarilla2009.blogspot.com/2018/03/escenarios-ludicos-en-el-nivel-inicial.htm>.
- Bazán-Ramírez et. Al. (2020). los fonemas se consideran la unidad distintiva más pequeña del lenguaje. Recuperado de <https://n9.cl/qth74>.
- Banco Mundial. (2021). *Juegos lúdicos y expresión verbal*. <https://www.bancomundial.org/ejemplo-url>
- Bastis, A. (2022). *Investigación pre-experimental* [Artículo web]. *Online-Tesis*. Recuperado de <https://online-tesis.com/investigacion-pre-experimental/>
- Bermejo Cabezas, R., & Blázquez Contreras, T. (2016). *El juego infantil y su metodología*. Editorial Síntesis.
- Castro, A. A., & Robles, B. B. (2018), el juego constituye una tarea plena, natural e innata, con impacto positivo en el desarrollo infantil.
- Colmenares, A. (2020). *Fortalecimiento del proceso lecto-escritor por medio de la lúdica* [Tesis de grado, Instituto Técnico Industrial el Palmar].
- Cruz, D. I. (2021). *autoestima y la expresion oral en los niños / as de 3 a 5 años de la I.E.I N° 908 San Juan de Occollo Turpo, Andahuaylas, Apurimac 2021*. Obtenido de [https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1376/Medali\\_tesis\\_titulo\\_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ujcm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12819/1376/Medali_tesis_titulo_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Chomsky, N. (1986). *Knowledge of language: Its nature, origin, and use*. Praeger.
- Díaz-Barriga Arceo, F., & Hernández Rojas, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista* (3.ª ed.). McGraw-Hill Interamericana

- Domínguez Chavira, C. T. (2015). *La lúdica: una estrategia pedagógica depreciada*. Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Flores Carpio, H. G. (2018). *Los juegos tradicionales un recurso para desarrollar competencias matemáticas* [Trabajo de investigación, Segunda Especialidad]. Universidad Antonio Ruiz de Montoya. <https://repositorio.uarm.edu.pe/items/2344ed44-568e-4bbf-b622-b516566dc2c1>
- Franco Cañón, O. (2020). La lúdica y el diseño, un escenario económico emergente en el contexto nacional y regional. *Tendencias*, 21(1), 110–129. <https://doi.org/10.22267/rtend.202101.129>
- Franco, A., & Sánchez, P. (2019). Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometría en educación primaria: Estudio preliminar. *Educação e Pesquisa*, 45.
- Ferreiro, E., & Teberosky, A. (1979). *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*. México, España, Argentina, Colombia: Siglo Veintiuno Editores.
- Ferreiro, E. (1982). *Literacy before schooling*. Con A. Teberosky. Heinemann Educational Books.
- Ferreiro, E. (2000). Leer y escribir en un mundo cambiante. En E. Ferreiro, *Cultura escrita y educación* (pp. 11-20). Fondo de Cultura Económica
- Gallardo, F. (2009). Las prácticas docentes para enseñar a leer y a escribir. *Infancia y Aprendizaje*, 32(2), 153-169. <https://doi.org/10.1174/021037009788001752>
- Gallardo López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Revista Educativa Hekademos*, 24, 41–51. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Gil, B. M., & Gerónimo, M. (2020). *Propuesta de gestión de proyecto de lectoescritura aplicado a niños(as) de 7-12 años de edad en la comunidad de Pueblo Nuevo, Villa*

- Duarte, Santo Domingo Este, República Dominicana [Tesis de maestría, Universidad Iberoamericana (UNIBE)]. Repositorio Institucional UNIBE. <https://repositorio.unibe.edu.do/entities/publication/1ab7bf06-9dab-4dbc-8b34-122d3c8a4824>
- González, M. E. (2017). *Didáctica del juego en la educación inicial*. Editorial Trillas.
- Hall, G. S. (1904). *Adolescencia: Su psicología y sus relaciones con la fisiología, la antropología, la sociología, el sexo, el crimen, la religión y la educación* (Vols. 1–2). D. Appleton y compañía.
- Halliday, M. A. K. (1978). *Language as social semiotic: The social interpretation of language and meaning*. Edward Arnold.
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). McGraw Hill Education
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2022). *Metodología de la investigación* - mencionan la importancia de los juegos lúdicos para potenciar la expresión verbal en el aprendizaje. (7ª ed.). McGraw-Hill.
- Huizinga, J. (2000). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture* (R. F. C. Hull, Trad.). Princeton University Press. (Obra original publicada en 1938)
- Humantuco Medina, E. Y. (2019). *Juegos verbales en el desarrollo de la expresión oral en niños de 5 años de la Institución Educativa Inicial N° 02 María Inmaculada de Abancay - 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac]. Repositorio Institucional UNAMBA. <https://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/606>
- Kadoora, N. (2018). *The effect of playful learning on the acquisition of second language vocabulary amongst 12th grade students in Amman (Jordan)* [Tesis doctoral]. University of Leicester.

[https://leicester.figshare.com/articles/thesis/The effect of playful learning on the acquisition of second language vocabulary amongst 12th grade students in Amman Jordan /7239122/1](https://leicester.figshare.com/articles/thesis/The_effect_of_playful_learning_on_the_acquisition_of_second_language_vocabulary_amongst_12th_grade_students_in_Amman_Jordan_/7239122/1)

Groos, K. (1898). *The play of animals*. D. Appleton and Company.

Larrea Quito, D. L., & Pomboza Floril, C. A. (2022). *La lúdica en el desarrollo de la expresión oral en niños de 4 años de Educación Inicial II, de la Escuela de Educación Básica "Germán Abdo Touma", de la ciudad de Riobamba, provincia Chimborazo, periodo 2021* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio Institucional UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8944>

Luz, M. (2018). *Juegos lúdicos y expresión verbal: La relación con las tecnologías de la información y la comunicación* [Tesis de licenciatura]. Repositorio Institucional Universidad Central del Ecuador.

Mamani Calle, G. R. (2019). *Las actividades lúdicas como estrategia para fortalecer la lectura y escritura en niños y niñas del Centro de Alto Rendimiento Educativo (CARE)* [Tesis de grado, Universidad Mayor de San Andrés]. Repositorio de la Universidad Mayor de San Andrés. Recuperado de <http://repositorio.umsa.bo/handle/123456789/20619>

Minedu. (2015). *Espacios educativos*. Obtenido de <http://www.minedu.gob.pe/pdf/ed/espacios-educativos.pdf>

Ministerio de Educación del Perú. (2020). *Evaluación Censal de Estudiantes (ECE): Informe de resultados 2019*. Unidad de Medición de la Calidad Educativa. <https://umc.minedu.gob.pe/ece2019/>

Ministerio de Educación del Perú. Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes (UMC). (2018). *Resolución Ministerial N.º 116-2018-MINEDU que dispone la*

*implementación y ejecución a nivel nacional de la Evaluación Censal de Estudiantes (ECE 2018)*. Ministerio de Educación del Perú. <http://umc.minedu.gob.pe/disponen-la-implementacion-y-ejecucion-a-nivel-nacional-de-la-evaluacion-censal-de-estudiantes-2018-ece-2018/>

Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2019). *Manual de juegos simbólicos y didácticos para fomentar la comunicación espontánea en el aula* [Recurso educativo]. MINEDU.

Ministerio de Educación del Perú (MINEDU). (2022). *Resolución Viceministerial N.º 108-2022-MINEDU. Disponen la aprobación de los "Lineamientos para la implementación de la estrategia "Juego, aprendo y me siento saludable"*

Morin, D. (2021). *El rol del docente en el contexto actual*. Gaceta UAEH. <https://www.uaeh.edu.mx/gaceta/3/numero27/mayo/papel-docente.html>

Montessori, M. (2019). *El método Montessori* (3.<sup>a</sup> ed.). Editorial Kier. (Obra original publicada en 1912)

Olave Gómez, N. (2020). *La adivinanza en el acercamiento a la lengua escrita en niños de prejardín* [Tesis de maestría, Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. Repositorio Institucional RIUD. <https://repository.udistrital.edu.co/items/9e967054-e4a4-436e-9834-b60ec4683d31>

Orrala Plúa, M. A. (2017). *Expresión lúdica en el desarrollo de la esfera afectiva en niños y niñas de educación inicial 2 de 4 a 5 años de edad, de la Unidad Educativa Fiscal Jipijapa del cantón Jipijapa* [Informe final de titulación, Magíster en Educación Inicial, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio UCE. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/12484>

- Ñaupas Paitán, H., Mejía Mejía, E., Novoa Ramírez, E., & Villagómez Paucar, A. (2020). *Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis*. Ediciones de la U.
- Orihuela Carrión, Y., & Rojas Torres, N. Y. (2019). *Canciones Infantiles en “Runa Simi” para Desarrollar la Expresión Oral en quechua en Niños de 5 Años de la Institución Educativa Inicial N° 04 Nuestra Señora de Guadalupe de Abancay, 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac]. Repositorio Institucional UNAMBA. <https://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/932>
- Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- Palomino Rojas, A., & Jara Gutiérrez, B. (2019). *Tarjetas icono verbales reciclados para el desarrollo del lenguaje oral en los niños de la I.E.I. N° 218 Micaela Bastidas – Abancay* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac]. Repositorio Institucional UNAMBA. <https://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/608>
- Parra, A. (2020). *¿Qué es la investigación cuasi experimental?* QuestionPro. Recuperado de <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-cuasi-experimental/>
- Piaget, J. (1972). *La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño, imagen y representación* (3.<sup>a</sup> ed., A. M. Días de León, Trad.). México: Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada en 1945)
- Piaget, J. (1972). *La psicología del niño* (Edición revisada). Fondo de Cultura Económica.
- Payà, A. (2020). *El juego popular y tradicional en la historia de la educación española contemporánea*. *Historia de la Educación*, 38(0), 1–19. [studocu.com+6es.slideshare.net+6passeidireto.com+6](https://studocu.com+6es.slideshare.net+6passeidireto.com+6)
- Puchaicela Chocho, D. I. (2022). *El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de*

*quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío”, ciudad de Loja, periodo 2017-2018* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de Loja].

Repositorio Institucional UNL.

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/20779>

Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.

Reynaga Carlos, M. Y. C. (2020). *Discriminación visual y lectoescritura en niños de cinco años de una institución educativa de San Juan de Miraflores, 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/49893>

Roa González, J., Sánchez Sánchez, A., & Sánchez Sánchez, N. (2021). *Evaluación de la implantación de la gamificación como metodología activa en la educación secundaria española*. REIDOCREA, 10(12), 1–9.

<https://doi.org/10.30827/Digibug.66357>

Ruiz Gutiérrez, M. (2017). *El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* [Tesis de grado, Universidad de Cantabria].

Repositorio institucional. Recuperado de <https://n9.cl/e270b0>

Salas Alarcón, R. M. (2019). *El lenguaje oral en los niños de tres a cinco años de la Institución Educativa Inicial N° 03 - Abancay, 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac]. Repositorio Institucional UNAMBA.

<https://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/616>

Segovia Ramos, K. J. (2021). *Los cuentos infantiles y su influencia en el desarrollo de la expresión oral en los infantes de 5 años de edad I.E.I N° 42238 Enrique Paillardelle de Tacna* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann].

Repositorio Institucional UNJBG.

<http://repositorio.unjbg.edu.pe/handle/UNJBG/4629>

- Sullcahuamán, J., & Arando Huamanñahui, C. R. (2021). *Cuentacuentos como estrategia pedagógica para la comprensión de textos orales en niños de cinco años de la I.E.I. N° 1090 Señor de Huanca-Limapata, Abancay, 2019* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Micaela Bastidas de Apurímac]. Repositorio institucional UNAMBA. <http://repositorio.unamba.edu.pe/handle/UNAMBA/990>
- Spencer, H. (1855). *The principles of psychology*. Longman, Brown, Green, and Longmans.
- Taco Palomino, A., & Pillaca Flores, B. (2020). *Los cuentos infantiles como estrategia pedagógica en la expresión oral de los estudiantes de 4 años de la I.E.I N° 492 San Pedro, Distrito de Andahuaylas, 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José María Arguedas]. Repositorio Institucional UNAJMA. <https://repositorio.unajma.edu.pe/handle/123456789/225>
- Tamayo Giraldo, A., & Restrepo Soto, J. A. (2017). *El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección: una experiencia llena de sentidos*. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 13(1), 105–128. <https://doi.org/10.17151/rlee.2017.13.1.6>
- Tuni Pacuri, L., & Ccayahuallpa Palomino, E. (2017). *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I. No. 584 Marangani, Canchis-Cusco* [Trabajo de grado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio institucional UNAS. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4431/EDStupal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- The LEGO Foundation & UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego: reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. UNICEF.

- UNESCO. (s.f.). Mirar, jugar, aprender: Iniciativa de aprendizaje temprano universal de Sesame Workshop. Recuperado de <https://www.unesco.org/en/early-childhood-education/watch-play-learn-sesame-workshops-universal-early-learning-initiative>
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. <https://www.unicef.org/peru/informes/aprendizaje-atraves-del-juego>
- Urbaz de la Paz, J. (2023). *Programa de fortalecimiento docente para mejorar el proceso de lectoescritura en una institución educativa de La Romana* [Tesis de maestría, Universidad San Ignacio de Loyola]. Repositorio Institucional USIL. <https://hdl.handle.net/20.500.14005/14077>
- Urgilés Albán, K. D. (2019). *Estrategias lúdicas para desarrollar la lectoescritura* [Tesis de grado, Universidad Católica de Santiago de Guayaquil]. Repositorio Institucional UCSG. <https://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/12650>
- Valles Amasifuen, L. (2019). *Los juegos en sectores* [Tesis de grado, Universidad Nacional de Tumbes]. Repositorio institucional de la Universidad Nacional de Tumbes. <https://repositorio.untumbes.edu.pe>
- Vargas Gualdrón, M., & Pedrozo Díaz, L. L. (2021). *Estrategias lúdicas para fortalecer la lectoescritura en los niños de transición de la Institución Educativa Francisco de Paula Santander del Municipio La Primavera, Departamento de Vichada* [Trabajo académico, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio Institucional de la Fundación Universitaria Los Libertadores. [https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4511/Vargas\\_Pedrozo\\_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4511/Vargas_Pedrozo_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y).

- Venegas Álvarez, G., Proaño Rodríguez, C., Tello Córdor, G., & Castro Bungacho, S. (2021). Actividades lúdicas para el mejoramiento de la lectura comprensiva en estudiantes de educación básica. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(18), 502–514. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i18.191>
- Villacís Nieves, A. E. (2020). *Estrategias lúdicas en los docentes para estimular la lectoescritura en los niños de la Escuela Judith Acuña de Robles – Ecuador, 2020* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional de la Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/47452>
- Vygotsky, L. S. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (2.<sup>a</sup> ed., A. Rosa, Trad.). Crítica. (Obra original publicada en 1931)

Los anexos, panel fotográfico y otros documentos están resguardados en la oficina de repositorio digital institucional en la Biblioteca Central de la Universidad Tecnológica de los Andes