

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA “TARAPOTO”



TESIS

“Juegos tradicionales para mejorar la lectoescritura en niños de 5 años de una IE de Tarapoto, San Martín, 2024”

TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA DE EDUCACIÓN INICIAL

Autoras:

Br: Mardely Jibaja Romero (0009-0004-5738-0507)

Br: Rosita Zenovia Salas Cachique (0009-0000-6320-1510)

Asesor:

Prof. Hilder Navarro Mego (0009-0001-3413-9815)

Línea de investigación

Cobertura Educativa en diversos niveles educativos y Buen vivir

PROMOCIÓN:

2023 –I

TARAPOTO – SAN MARTÍN

2024

Página del jurado

Lic. José Ramón, Grández Aguilar (0009-0000-5251-1038)

Presidente

Prof. Pedro Eleuterio, Viena Gonzales (0009-0009-8488-2330)

Secretario

Mag. Angélica María, Torres Camacho (0000-0001-6427-8421)

Vocal

Dedicatoria

A mis seres amados, quienes han representado mi motivación para seguir hacia adelante.

A mis padres Armin Salas Villacorta y Melita Cachique Cachique por darme la motivación en el transcurso de mis estudios.

A mis hermanos Armin y Frank por siempre confiar en mí.

A mi hija Keiko Paola por ser quien me impulsó a seguir adelante pese a las dificultades, y culminar con éxito esta carrera.

Rosita Zenovia

A mi hijo Deerek Deepak Noriega Jibaja , por ser mi motivación cada día.

A mis padres, Rogelio Jibaja Peña y Margarita Romero Huamán, por ser mi ejemplo de perseverancia.

A mis hermanos, Bonely Jibaja Romero, Betania Jibaja Romero, Gloria Jibaja Romero, Nolberto Jibaja Romero por confiar en mis propósitos; y a

A mis amigos, Humberto García Caucha, Miguel Bonilla Amasifuén por ser mi soporte confidencial y económico.

Mardely

Agradecimiento

Nuestro agradecimiento y reconocimiento infinito a nuestros queridos profesores por su aporte en nuestra capacitación laboral.

A la dirección de la Institución Educativa N° 0019 por habernos brindado la oportunidad para desarrollar este proyecto de investigación.

A los padres y niños de 4 años de la Institución Educativa N° 0019 porque nos dieron la oportunidad de trabajar con ellos.

Las autoras

Declaratoria de autenticidad

Nosotras, **Mardely Jibaja Romero**, identificada con DNI N° **44837877** y **Rosita Zenovia Salas Cachique**, identificada con DNI N° **73444728**, exalumnas de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto” del Programa de Estudio de Educación Inicial, con el informe de Investigación: **“Juegos tradicionales para mejorar la lecto escritura en niños de 5 años de una IE de Tarapoto, San Martín, 2024”**.

Declaramos bajo juramento que:

1. Nos corresponde la autoría de la presente investigación.
2. Se respetaron la normatividad nacional e internacional usando las citas respectivas y se han considerado en el referencial bibliográfico de las fuentes consultadas. Por lo que este aporte no es producto de plagio o autoplagio ni siquiera en forma parcial como tampoco se publicó ni sustentada para obtener algún título o grado académico.
3. La data contenida en esta investigación es real, no fue falseada ni duplicada; tampoco copiados y por esta razón estos son contribuciones que se extrajeron desde el contexto educativo investigado por la autora.

De identificarse fraude (datos falsos), plagio (información sin citar autores) autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena) o falsificación (representar falsamente las ideas de otros), asumimos las consecuencias y sanciones que de esta acción se deriven, sometiéndome a la normatividad vigente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública “Tarapoto”.

Tarapoto, enero del 2025.

Mardely Jibaja Romero

DNI 44837877

Rosita Zenovia Salas Cachique

73444728

Presentación

Honorables miembros del jurado evaluador,

Se pone a vuestra consideración el trabajo de tesis titulado “**Juegos tradicionales para mejorar la lecto escritura en niños de 5 años de una IE de Tarapoto, San Martín, 2024**”, a fin de agilizar lectoescritor usando los juegos tradicionales ya que toma en cuenta una de las actividades que son del agrado de los infantes según lo exponen las diversas teorías propias de dicha actividad.

La investigación se realizó porque cuando los infantes hacen uso de sus propias costumbres están más vinculados a un lenguaje que usan en el cotidiano vivir por lo que están familiarizados con su propio vocabulario, lo que les permite una mejor comprensión y fomento de la imaginación; además porque a través de la repetición y la estructura narrativa, los niños aprenden nuevas palabras y conceptos, mejorando su habilidad para la acción de leer y escribir de manera fluida

El estudio fue de corte cuantitativo con diseño cuasi experimental, este diseño fue tomado porque hubo 3 secciones de la misma edad por lo que las condiciones estuvieron dadas, además porque el diseño permite observar las variaciones en el rendimiento de los niños antes y después de la introducción de los cuentos tradicionales, comparándolos con un grupo control, lo cual proporciona evidencia sólida sobre su efecto en la optimización de la lectoescritura.

En los resultados se ha encontrado que tal como lo formula la hipótesis alterna, existe influencia significativa de las actividades lúdicas tradicionales en el fortalecimiento sustantiva de la lectoescritura en los infantes de 05 años de la entidad educativa en la que se aplicó la propuesta por cuanto se ha obtenido en el proceso de contrastar entre el post test del GE y el post test del GE $Z=-5.705$ con $p < 0.001$, lo cual indica que los cambios acontecidos a nivel de medias tal como lo indican la estadística descriptiva no es producto de la incertidumbre sino de la ejecución de los juegos tradicionales clásicos en la optimización del proceso lectoescritor. Con la intención de adherirse a la ley que garanticen su aprobación.

Índice

Página del jurado.....	2
Dedicatoria.....	3
Agradecimiento.....	4
Declaratoria de autenticidad	5
Presentación	6
Índice.....	7
Índice de tablas	9
Índice de figuras.....	10
Resumen.....	11
Abstract.....	12
Introducción	13
Capítulo I	14
Planteamiento del Problema	14
1.1. Situación Problemática	14
1.2. Formulación del Problema.....	15
1.3. Justificación de la Investigación	15
1.4. Objetivos de la Investigación.....	16
1.5. Delimitaciones y limitaciones de la investigación.....	17
Capítulo II:.....	18
Marco Teórico.....	18
2.1. Antecedentes del estudio	18
2.2. Bases Teóricas o enfoques científicos.....	21
2.2.1. Juegos tradicionales.....	21
2.2.2. Lectoescritura	31
2.3. Definiciones de términos básicos.....	40
Capítulo III:.....	42
Metodología	42
3.1. Hipótesis.....	42
3.2. Variables.....	42
3.3. Operacionalización de variables.....	43
3.4. Metodología	46
3.5. Tipos de estudio	46

3.6. Diseño.....	46
3.7. Población, muestra y muestreo.....	47
3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	48
3.9. Métodos de análisis de datos.....	49
4.1. Presentación de datos generales, análisis, e interpretación de resultados.....	50
4.2. Discusión de resultados.....	64
Capítulo V.....	68
Conclusiones y Recomendaciones.....	68
5.1. Conclusiones.....	68
5.2. Recomendaciones.....	70
Referencias Bibliográficas.....	71
Anexos.....	75
Anexo 01: Constancia de Turnitin.....	75
Anexo 02: Matriz de consistencia.....	76
Anexo 03: Instrumentos de recolección de datos.....	79
Anexo 04: Ficha de validación de instrumento.....	81
Anexo 06: Autorización de la institución donde realizó el estudio.....	90
Anexo 07: diseño de estrategias.....	91
Anexo 06. Sesiones de aprendizaje.....	92
Panel fotográfico.....	121
1.6. Anexo 7. Base de datos.....	153

Índice de tablas

Tabla 1	Distribución de la población según edad turno y sexo	47
Tabla 2	Ubicación de la muestra por tipo de grupo	47
Tabla 3	Resultados de criterios de los expertos	48
Tabla 4	Resultados obtenidos en el estudio piloto	48
Tabla 5	Resultados del pre y post test de los grupos de estudio de la dimensión conciencia fonológica en niños de 04 años de la IE0019 de Tarapoto en 2024	50
Tabla 6	Resultados del pre y post test de los grupos de estudio de la dimensión vocabulario en niños de 04 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024.....	51
Tabla 7	Resultados del pre y post test de los grupos de estudio de la motricidad fina en niños de 04 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024.....	53
Tabla 8	Resultados del pre y post test de los grupos de estudio de la Comprensión lectora en niños de 04 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024	54
Tabla 9	Resultados del pre y post test de los grupos de estudio de la variable Lectoescritura en niños de 04 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024.....	56
Tabla 10	Eficacia porcentual comparativa entre el post y pre test de las dimensiones y variable lectoescritura en infantes de 4 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024.....	57
Tabla 11	Normalidad para determinar el estadístico de contraste	59

Índice de figuras

Figura 1 Gráfica porcentual de los niveles registrados en los GC y GE de la conciencia fonológica	50
Figura 2 Gráfica porcentual de los niveles registrados en los GC y GE del vocabulario.....	52
Figura 3 Gráfica porcentual de los niveles registrados en los GC y GE de la motricidad fina	53
Figura 4 Gráfica porcentual de los niveles registrados en los GC y GE de la variable lectoescritura	55
Figura 5 Grafica porcentual por grupos de estudio de la lectoescritura	56
Figura 6 Grafica de la diferencia porcentual comparativa del post y pre test de dimensiones y variable.....	58

Resumen

La presente investigación “**Juegos tradicionales para mejorar la lecto escritura en niños de 5 años de una IE de Tarapoto, San Martín, 2024**”, tuvo como propósito fundamental la mejora de la lectoescritura usando los juegos tradicionales, se trabajó dentro del paradigma cuantitativo; la investigación fue aplicada en el diseño cuasi experimental, la muestra estuvo conformada por 30 infantes en el GC y 30 en el GE, para captar la información para los procesos estadísticos se usó una guía de observación conformada por 25 dividida en 4 dimensiones: conciencia fonológica, vocabulario, motricidad fina comprensión lectora. En los resultados en la variable el pre test y post test del GC como el pre test del GE alcanzaron la categoría media al obtener promedios de 40.3, 39.7 y 40.6 puntos respectivamente, en cambio el post test del GE registró una media de 22.5 puntos que equivale al 30.0% de eficacia porcentual a favor del post test. Además, se encontró que al contrastar el post test del CG y post test del GE se obtuvo $Z = -5.705$ con $p < 0.001$ por esta razón se deduce que los cuentos infantiles han logrado una mejora de 30.0% en la lectoescritura en los niños de 4 años de la IEI 0019 y que la causa fundamental fue dicha mejora, por esta razón se desestima la hipótesis nula a favor de la alterna.

Palabras claves: Competencias lingüísticas, conciencia fonológica, actividades lúdicas, interacción infantil.

Abstract

The present research, titled "Traditional Games to Improve Literacy Skills in 5-Year-Old Children at an Educational Institution in Tarapoto, San Martín, 2024," had as its primary purpose the improvement of literacy skills using traditional games. It was conducted within a quantitative paradigm; the research was applied with a quasi-experimental design. The sample consisted of 30 children in the Control Group (CG) and 30 in the Experimental Group (EG). To gather information for statistical processes, an observation guide consisting of 25 items divided into four dimensions was used: phonological awareness, vocabulary, fine motor skills, and reading comprehension. The results showed that in the variable of the pre-test and post-test of the CG, as well as the pre-test of the EG, the averages reached a medium category with scores of 40.3, 39.7, and 40.6 points, respectively. In contrast, the post-test of the EG recorded an average of 22.5 points, which corresponds to a 30.0% effectiveness rate in favor of the post-test. Additionally, when contrasting the post-test of the CG and the post-test of the EG, a Z value of -5.705 was obtained with $p < 0.001$. For this reason, it is deduced that children's stories have achieved a 30.0% improvement in literacy skills among the 4-year-old children at IEI 0019, and the fundamental cause was this improvement, leading to the rejection of the null hypothesis in favor of the alternative.

Keywords: Linguistic competencies, phonological awareness, playful activities, child interaction.

Introducción

La investigación titulada “Juegos tradicionales para mejorar la lectoescritura en niños de 4 años de una I.E. de Tarapoto, San Martín, 2024” se centra en la importancia de implementar habilidades lúdicas que faciliten fortalecer las habilidades para comprender y producir textos en la primera infancia. La lectoescritura es una destreza fundamental que no se logra de manera innata, por lo que es crucial ofrecer un entorno enriquecedor y motivador que fomente la motivación intrínseca de los niños por participar en estas acciones. Los juegos tradicionales, como "El trompo" o la "Rayuela", han demostrado ser herramientas efectivas para desarrollar habilidades lingüísticas. Estos juegos no solo promueven la conciencia fonológica y silábica, sino que también favorecen la participación social y la colaboración grupal. Al completar estas propuestas lúdicas para el aprendizaje, se busca convertir el aprendizaje en una práctica divertida y significativa, donde los niños puedan explorar letras y palabras a través del juego, lo que resulta en una mayor retención y comprensión.

Además, la utilización de juegos tradicionales admite a los educadores transformar a las exigencias específicas de los infantes, haciendo que el aprendizaje sea más personalizado. Esta metodología activa no solo mejora las habilidades lectoescritoras, además, fomenta el desarrollo integral del niño al estimular su creatividad y razonamiento crítico. En este ámbito, se propone un enfoque sistemático que combine teoría y práctica, garantizando así un avance significativo dentro del ámbito educativo.

El presente trabajo consta de una carátula con 13 páginas preliminares, además el contenido por capítulos es:

Capítulo I: se presenta al planteamiento del problema, incluye la situación problemática, formulación del problema, justificaciones, objetivos específicos y la delimitación y limitación de la investigación.

En el acápite II se presenta los antecedentes del tema a nivel internacional, nacional y local, seguidos del marco teórico. el estudio teórico de los juegos tradicionales y la lectoescritura concluyendo con la enunciación de términos básicos.

En el capítulo III, se presenta la metodología que abarca la formulación de las hipótesis, la operacionalización de variables, el tipo y diseño de investigación, la población y muestra, las técnicas e instrumentos de investigación y los métodos de análisis de datos.

En el Capítulo IV están los resultados logrados, la parte descriptiva e inferencial en el que se considera la contrastación de las hipótesis y análisis de los resultados.

El Capítulo V versa sobre las conclusiones y recomendaciones.

A continuación, se presenta a las referencias bibliográficas y concluye con los anexos.

Capítulo I

Planteamiento del Problema

1.1. Situación Problemática

De Muñoz-Arroyave et al. (2021) así como de diversos autores se ha extraído que la riqueza y el encanto en los juegos tradicionales donde se convierten en valiosas herramientas para potenciar la transformación de las capacidades en lectoescritura en los infantes de educación inicial temprana. Estos juegos, impregnados de la esencia cultural de generaciones pasadas, propician un acercamiento genuino de los pequeños al lenguaje. Las canciones, rimas y narraciones que suelen acompañarlos les permiten familiarizarse con la estructura y el ritmo del habla, ampliar su repertorio léxico y afianzar su conciencia fonológica, una capacidad esencial para optimizar nuestra comprensión y expresión. Los beneficios de estos juegos sobrepasan el plano lingüístico. El carácter lúdico y entretenido de estas actividades ancestrales genera en los niños un entorno favorable para el aprendizaje, pues los motiva y entusiasma a participar, favoreciendo así una experiencia educativa significativa y placentera. En definitiva, los juegos tradicionales, impregnados de la sabiduría y la tradición de nuestros mayores, se erigen como valiosas herramientas para incrementar el progreso completo de los pequeños, y en particular, sus dominios de la lectura y la escritura.

En cuanto a la lectoescritura en el contexto internacional, Andino (2023) indica que el Según datos del sector educación en Ecuador, en 2021 se estimaba que alrededor del 30% de los infantes en edad preescolar (4 a 5 años) mostrando problemas en el desarrollo de competencias de lectoescritura; por otro lado se menciona que en el contexto general y en el plano internacionales se indica que en América latina, en promedio, entre el 20% y el 40% de los niños presentan dificultades en el aspecto lectoescritor. Se indica además que existe otras condiciones como el nivel socioeconómico, el estímulo brindado en el hogar y el grado de la educación inicial pueden incidir en los niveles de perfeccionamiento de la lectoescritura en los primeros años que afectan dicho factor.

En el país, Sandoval (2022) los juegos tradicionales mostraron su eficacia para mejorar las destrezas motrices básicas en infantes de 4 años, ya que al usarlos se mejoró manera importante las indicadas destrezas motrices pasando el 60.9% del rango regular del pre test al 87.0% en el excelente resultado en la evaluación final sustentada por la confrontación de datos de la hipótesis.

En la lectoescritura nacional, de acuerdo a Gonzáles (2022), quien se abocó al estudio del Inicio y progreso del desarrollo psicomotor del proceso de alfabetización en sus inicios; en

el estudio se destaca que existe correspondencia de nivel moderado entre el desarrollo psicomotor y el proceso de aprendizaje de la lectoescritura en los infantes al obtenerse $Rho = 0.599$ con $p = 0.000$, además se observa que el nivel en su estructura ocupó el nivel medio.

En la Región San Martín según Rucoba (2023), los juegos clásicos poseen los elementos de alta vinculación con la capacidad de inteligencia emocional, se encontró que estos juegos conformados por los de locomoción, lanzamiento y de pelota están vinculados con la inteligencia emocional de manera moderada, directa y significativa, lo real es que los juegos tradicionales que practican los infantes tienen un efecto sobre diversos aspectos del desarrollo individual y grupal.

1.2. Formulación del Problema

Problema General:

¿Cuál es el efecto de mejora porcentual de los juegos tradicionales en la lectoescritura de los niños de 5 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024?

Problemas Específicos:

¿A cuánto asciende el efecto de mejora porcentual de los juegos tradicionales en la dimensión fonológica de la lectoescritura de los niños de 5 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024?

¿A cuánto asciende el efecto de mejora porcentual de los juegos tradicionales en la dimensión vocabulario de la lectoescritura de los niños de 5 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024?

¿A cuánto asciende el efecto de mejora porcentual de los juegos tradicionales en la dimensión motricidad fina de la lectoescritura de los niños de 5 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024?

¿A cuánto asciende el efecto de mejora porcentual de los juegos tradicionales en la dimensión comprensión lectora de la lectoescritura de los niños de 5 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024?

1.3. Justificación de la Investigación

Justificación Teórica

Para Bernal (2010) , hay justificación de esta índole cuando la investigación realizada contribuye a enriquecer el marco cognitivo del problema estudiado, la presente investigación aporta presentando en la estructuración teórica de los juegos tradicionales y el proceso

lectoescritor, presenta en ambos casos una red teórica de los trabajos realizados con anterioridad.

Justificación Práctica

Para Álvarez (2019), considera que este tipo de justificaciones debe resolver un problema práctico que se de por contexto en donde se despliega la investigación, desde esta óptica el aporte de esta investigación radica en primer término en hacer una recolección de los juegos infantiles clásicos y practicarlo, los infantes de 4 años, haciendo remembranzas de las actividades lúdicas que se han venido transmitiendo a través del tiempo, esto se toma como insumo para poder resolver el problema de la lectoescritura que constituye una base primordial para un incremento notable de la comprensión en el proceso lector por cuanto en las pruebas internacionales y a nivel nacional los estudiantes evaluados tanto de primaria como secundaria presentan dificultades en dicho proceso.

Justificación Metodológica

De acuerdo a Sampieri et al. (2013), está centrada en explicar y fundamentar por qué este tipo de diseño es el más apropiado para tratar el problema y los objetivos de investigación, también trata de nuevas formas para el aprendizaje de conocimientos, la investigación de acuerdo al autor se trabajó en el paradigma cuantitativo; se usó el diseño cuasi experimental porque se dieron las condiciones al existir 2 secciones de 4 años. El aporte principal de ese trabajo ha consistido en primer término en presentar una sugerencia educativa para la mejora de la lectoescritura en los infantes, además una modelo de observación para determinar el desempeño del proceso lectoescritor este instrumento esa adecuadamente comprobados y con la fiabilidad necesaria por lo que se procedió a la aplicación respectiva y obtener esa manera los datos estadísticos para emitir los frutos de la investigación.

1.4. Objetivos de la Investigación

Objetivo General:

Determinar el efecto de mejora porcentual de los juegos tradicionales en la lectoescritura de los niños de 5 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024

Objetivos Específicos

Determinar efecto de mejora porcentual de los juegos tradicionales en la dimensión fonológica de la lectoescritura en infantes de 5 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024

Determinar efecto de mejora porcentual de los juegos tradicionales en la dimensión vocabulario de la lectoescritura en infantes de 5 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024

Determinar efecto de mejora porcentual de los juegos tradicionales en la dimensión motricidad fina de la lectoescritura en infantes de 4 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024

Determinar efecto de mejora porcentual de los juegos tradicionales en la dimensión comprensión lectora de la lectoescritura en infantes de 5 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024

1.5. Delimitaciones y limitaciones de la investigación

Delimitaciones

Jurisdiccional

Se refiere al ámbito territorial, en esta investigación se ha considerado la zona urbana marginal de Tarapoto o contextos similares que pueden extenderse a distritos próximos como son: Morales o Banda de Shilcayo.

Conceptual

El objeto de estudio fue los juegos tradicionales y el proceso lectoescritor en pequeños infantes de 5 años de la ciudad de Tarapoto.

Temporal

En primera instancia, la ejecución del presente trabajo ha tenido una duración aproximada de 1 año calendario. En cuanto al contenido de la información en lo relacionado al procesamiento estadístico tendrá un aproximado de 03 años dado a que el dinamismo social y la información es muy cambiante.

Limitaciones

En esta investigación se ha tenido algunas dificultades entre las que se puede destacar:

La inexperiencia durante la realización de este tipo de proyectos académicos, el diseño de los instrumentos para conseguir información fidedigna, el acceso a fuentes de información con alto índice de credibilidad por cuanto estos tienen costos elevados que no están al alcance económico de los investigadores.

Capítulo II: Marco Teórico

2.1. Antecedentes del estudio

Internacionales

Caballero (2023), en el trabajo se propone analizar las posibilidades de los recursos y aplicaciones TIC para la instrucción en lectura y escritura infantiles de Educación Infantil; el trabajo se enmarca en el propósito cualitativo en un modo descriptivo y propositivo, pertenece a la investigación – acción; para conseguir el propósito fundamental de la investigación se encaminó a hacer un examen de la fundamentación teórica de la escritura, hacer un análisis del impacto de las TIC para desarrollar las destrezas de lectoescritura en la educación infantil, averiguar las aplicaciones y recursos digitales que pueden contribuir a mejorar la lectoescritura, formular un diseño de intervención educativa que integre a las TIC para fomentar el interés de los infantiles para un mejor aprendizaje lectoescritor y la implementación de estrategias y medidas didácticas de carácter innovador. Entre las conclusiones se destaca que la lectoescritura es esencial en la formación educativa de los infantiles; las TIC permiten una mejora sustancial en el aprendizaje lectoescritor, finalmente dice que las TIC contribuyen a optimizar la colaboración activa de los infantiles.

Yagual-Cedeño y Jara-Escobar (2023), artículo científico del Ecuador, el propósito fundamental fue hacer un análisis de la efectividad del alfabeto integral de Montessori para optimizar la lectoescritura en pequeños infantiles de 5-6 años, se operó en el enfoque cuantitativo con una muestra de 40 infantiles, el trabajo fue bibliográfico-cuantitativo con un enfoque descriptivo, las fuentes que brindan información en las investigaciones previas indican la efectividad que ha desarrollado el método Montessori para la potencializar acción de la lectoescritura infantil, en la conclusión se establece que el uso del modelo de Montessori ha aplicado como recurso didáctico mejora de manera sustantiva el proceso lectoescritor en infantiles de 5-6 años; ya que la información que se presenta indican que los estudiantes presentan serias deficiencias para adquirir con el desarrollo adecuado para que más adelante los infantiles pueden leer y escribir en forma adecuada.

Arroyo y Carrión (2021), artículo del Ecuador, el propósito principal fue la identificación de las principales habilidades que empleamos Maestros en el aprendizaje de la lectoescritura de favorecer la escritura creativa; tuvo enfoque cuantitativo fue de carácter

descriptivo no experimental, se trabajó con 21 docentes y 50 estudiantes, esta selección se hizo utilizando la metodología no probabilística. En los resultados al preguntarse a los estudiantes se los docentes utilizan estrategias de lectoescritura, casi nunca dijo el 5%, en ocasiones el 33%, casi siempre el 43% y siempre lo manifestó el 19%. En las metodologías más usadas por los docentes se encuentra que la injerencia lo uso el 9%, el recuento el 10%, la autocorrección el 14%, el parafraseo el 38% y el resumen del 29%.

Nacionales

Sandoval (2022), de la Universidad César Vallejo, su intención principal fue el progreso de destrezas de motricidad usando los juegos tradicionales clásicos, el trabajo se ejecutó en el paradigma cuantitativo, el estudio tuvo un enfoque práctico operándose en una serie de muestra de 23 alumnos en un diseño pre experimental, antes de aplicarse los invitados juegos en las destrezas con habilidades motoras fundamentales y en lo correspondiente a locomoción el 56.5% estuvo en la categoría regular, en la manipulación y el 52.2% mostró deficiencias, en la dimensión estabilidad los mismos porcentajes y niveles los estudiantes se encontraron con deficiencias y a nivel de la variable de las destrezas básicas el 60.9% estuvo en la categoría regular; después de usarse los juegos tradicionales en las dimensiones locomoción, manipulación y estabilidad los alumnos lograron el nivel destacado al registrar cifras porcentuales de 87.0%, 82.6% y 82.6% y en cuanto a la variable, el nivel destacado registro la 87 puntos. Tras contrastar la hipótesis principal, se pudo concluir que $Z = -4.111$ con $p = 0.000$ por lo que se acepta la hipótesis alterna.

En cuanto a la lectoescritura en el panorama nacional, según Ocampo (2022), la intención fue lograr en determinar el grado relacional entre la inteligencia de las emociones y lectoescritura, el trabajo fue de tipo descriptivo, dentro del paradigma cuantitativo, el estudio se realizó de manera no experimental de tipo transversal utilizando el método correlacional, se trabajó usando el inventario de Baron Ice, el espacio muestra lo conformaron 86 niños, en los resultados se encontró que en la lectoescritura y en lo concerniente al aprendizaje de la escritura no hubo ningún alumno en esta parte de la fase inicial, el 45.3% quedó en la fase procesual y el 54.7% ha alcanzado la categoría lograda; en la dimensión aprendizaje de la lectura el 2.3% estuvo en la fase inicial, el 29.1% registró la fase de procesual y el 68.6% obtuvo una fase lograda. En la contrastación de la hipótesis usando Rho de Spearman se registró un valor de 0.943 con $p = 0.000$, esto indica una muy alta correlación, directa y significativa

Roque y Tintaya (2023), de la Universidad de Huancavelica, asumió por fin principal fue determinar el impacto de los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en infantes de 3 años de una IE de Pasco en 2022; se operó en un enfoque cuantitativo, en una investigación aplicada, el espacio muestra lo conformaron 18 variantes con un muestreo intencional, el diseño fue pre experimental; antes de aplicarse la VI, el pre test la motricidad gruesa estuvo compuesta por el 38.89% en fase de proceso, el 44.44% en fase de logro y el 16.67% logro avanzado; en el post test de la totalidad de alumnos se ubicaron en el logro avanzado. Tras contrastar la hipótesis entre las variables se halló $t_c = -12.357$ con $p = 0.000$, por lo que se acepta la hipótesis alterna.

Regionales/locales

Rucoba (2023), de la Universidad César Vallejo en la tesis de maestría, se planteó establecer la asociatividad entre los juegos tradicionales y la inteligencia emocional, se operó en el paradigma positivista, el diseño fue correlacional de corte transversal por lo que la investigación fue no experimental, la muestra lo conformaron 50 elementos, el instrumento usado fue una ficha de observación con 15 ítems, se evaluaron 3 dimensiones: Juegos de locomoción, de lanzamiento y los juegos de pelota. Los resultados indican al contrastarse la hipótesis general entre los juegos tradicionales y la inteligencia emocional se obtuvo $Rho = 0.454$ con $p = 0.001$ por lo que se acepta la hipótesis alterna general, entre los juegos de pelota y la inteligencia emocional se registró $Rho = 0.372$ con $p = 0.008$; entre los juegos de lanzamiento y la inteligencia emocional se obtuvo $Rho = 0.358$ con $p = 0.011$ y entre los juegos de locomoción y la aludida inteligencia se demostró $Rho = 0.367$ con $p = 0.009$. En las conclusiones se muestra que hay una íntima ligazón entre los juegos tradicionales clásicos y sus correspondientes dimensiones y de la variable.

Shapiama (2019), de la Universidad Los Ángeles de Chimbote, se propuso establecer estrategias de motivación para optimizar la lectoescritura en pequeños infantes de 5 años en Juanjuí, se operó en el marco cuantitativo, en una investigación aplicada de diseño pre experimental, la muestra quedó compuesta por 24 infantes de 5 años, se usó una guía de observación para determinar los niveles en la lectoescritura; los logros del pre test de la variable indican que el 45.8% estuvo en inicio, el 33.3% en proceso y el 20.8% logró un buen nivel categorial; en el post test se estima al 29.2% en inicio, el 41.7 en fase procesual y el 29.2% en logro esperado, el trabajo no registra contratación de hipótesis, solo se hace una comparación

de la evaluación final frente a la prueba de diagnóstico y se consuma que las estrategias han contribuido a mejorar la lectoescritura.

2.2. Bases Teóricas o enfoques científicos

2.2.1. Juegos tradicionales

Antes de adentrarse en los juegos tradicionales, es necesario tener una idea general del juego infantil ya que más adelante se toma en cuenta los juegos tradicionales clásicos.

2.2.1.1. Definición de juego infantil

Ruiz (2017) Es una acción primordial propia del niño porque que potencia el su desarrollo, es mediante el juego que el infante explora, experimenta y construye sus saberes de manera espontánea y divertidamente. Esta actividad permite el desarrollo destrezas en cuanto a conocimientos, interacción infantil, regulación emocional y destrezas motrices

2.2.1.2. Importancia de los juegos tradicionales.

Universidad Europea (2022), considera que el juego en los infantes es importante porque:

Contribuye en forma potencial al desarrollo Físico: pues la actividad lúdica beneficia a los infantes para optimizar las potencialidades destrezas motoras finas y globales, además la estabilidad, la coordinación y la potencia.

Potencializa el desarrollo cognitivo: Pues el juego permite a los niños desarrollar desarrollan destrezas cognitivas como la concentración, la retención, el análisis de problemas, el razonamiento crítico y la innovación.

Ayuda a potencializar su desarrollo socioemocional: ya que el juego en los infantes brinda un ambiente seguro donde los niños puedan experimentar y manifestar sus emociones, fomentar capacidades sociales como la interacción y el trabajo en equipo, y aprender a controlar su conducta y sentimientos.

Permite mejorar el desarrollo del lenguaje: Pues el juego mejora la destreza lingüística de los infantes, dado que les ofrece la oportunidad de comunicarse, escuchar, leer y redactar.

Propicia una mejor autoestima y confianza: El juego contribuye a que los niños fortalezcan su autoconfianza y autovaloración, en particular cuando se les incentiva a asumir riesgos y a ser atrevidos.

Permite una mejor interacción social: ya que, al participar en juegos grupales, los niños desarrollan la facultad de trabajar e implementar un conjunto de medidas que han de desempeñar en el futuro.

2.2.1.3. Características del juego infantil

Cercado (2018), entre estas se considera:

- Se realiza en forma libre y voluntaria
- Es autotélico porque se realiza por placer.
- Tiene innatismo universal
- Es una fuente de distracción
- Favorece la socialización
- Potencializa el desarrollo total del infante
- Desaparecen las desigualdades entre los infantes
- Potencializa la autoestima
- Contribuye a fomentar las competencias sociales

2.2.1.4. Clasificación del juego

Raffino (2019) y de otros autores se extrajo de manera global la siguiente clasificación global.

Por la capacidad que se desarrolla:

Juego psicomotriz

Son actividades infantiles de orden lúdico que involucran movimiento corporal y el desarrollo de potencialidades motoras. Estas prácticas permiten que los infantes explorar su entorno, desplegar la coordinación, fuerza y equilibrio, y mejorar su autoconcepto y autoestima a través de la interacción física. Ejem. Carrera con obstáculos y danzar al ritmo de la música

Juego cognitivo

Son las actividades que potencializan el desarrollo intelectual, solucionar problemas, la inventiva, la creatividad y el razonamiento crítico, éstos permiten a los pequeños infantes a aprender, explorar conceptos y obtener nuevas habilidades de forma divertida e interactiva. Ejem. Juegos con tarjetas o rompecabezas simples

Juegos sociales

Perfeccionamiento de habilidades interpersonales, como la cooperación, comunicación y empatía. Estas actividades lúdicas asisten a los pequeños en la mejora de habilidades para relacionarse con pares, seguir reglas y formar parte de experiencias grupales. Ejem juegos de reglas y los juegos de roles.

Por la intervención del adulto

Son actividades lúdicas guiadas y estructuradas por un adulto, con el fin de facilitar la educación y el crecimiento de los pequeños; entre estos se tiene:

Juegos de narración. El adulto narra un cuento o historia e involucra a los niños.

Juegos de movimiento con instrucciones, donde el adulto dirige ejercicios psicomotores.

Por el espacio físico donde se realiza el juego

Juegos en ambiente interior. Se realizan en ámbitos cerrados, ejem. Juegos de meza, rompecabezas, tenemos los juegos de edificación y también los juegos de roles.

Juegos de exterior. Se ejecutan en ámbitos al aire libre, dentro de estos se tiene: Saltar a la cuerda, rayuela, juegos de parque (trepar, deslizarse, juegos deportivos, etc.

Por la dimensión social.

Son actividades lúdicas en las en los que los infantes interactúan y se vinculan con otros, ya sea de manera individual como es el caso de armar y desarmar solos; los juegos cooperativos como ejemplo se tiene al. Entre estos se considera a los juegos de la tiendita, de roles, juegos deportivos, etc.

Por la cantidad de participantes.

Están determinados por el número de infantes que intervienen en el proceso lúdico; entre estos se tiene: Los juegos individuales, juegos en pareja y los juegos de grupo

2.2.1.5. Definición de juego tradicional

Ramírez (2022) y Amaya (2022), se extrajo como definición de juego tradicional: son actividades lúdicas que perduran a través de las generaciones, constituyendo un legado cultural invaluable. Pueden ser de carácter recreativo, competitivo o educativo, se distinguen por su simplicidad y por no requerir tecnología avanzada ni equipamiento sofisticado.

Estos juegos se transforman en un reflejo de las tradiciones y principios de una comunidad, adaptándose a las condiciones y circunstancias de la época en que se originaron. Su práctica fomenta la interacción social, la comunicación y la cohesión comunitaria, ya que suelen jugarse en grupo. Además, estos juegos pueden clasificarse en diversas categorías, como los juegos de mesa, juegos de suerte y juegos deportivos, entre otros.

De lo indicado con anterioridad se deduce que no tienen una clasificación particular porque se encuentran a modo transversal de una serie de juegos dependiendo de la actividad lúdica que practiquen los infantes, pero en términos generales son juegos en grupo.

2.2.1.6. Importancia de los juegos tradicionales en los niños de inicial

Los juegos tradicionales clásicos cumplen una función importante para desarrollar y mejorar la evolución de la facultad para comunicarse de manera efectiva escritas en los infantes de la etapa inicial de la educación por lo siguiente:

Contribuyen a la optimización de la conciencia fonológica: Porque cierto tipo de juegos se incluyen rimas, trabalenguas, adivinanzas y canciones infantiles ayudan a los infantes a identificar, discriminar y controlar los sonidos del idioma (fonemas, sílabas, rimas). Contribuyen a mejorar la percepción y conciencia de los elementos sonoros del habla, habilidades esenciales para el aprendizaje de la lectoescritura.

Familiarización con el principio alfabético: ya que Muchos juegos y canciones tradicionales están relacionados con letras, palabras y sus sonidos. Cuando un niño toma parte de estos juegos relacionan los símbolos grafía (letras) y los sonidos que representan, lo cual establece los cimientos en el progreso de la conciencia fonémica.

La Estimulación de la motricidad fina: esto porque algunos de estos juegos como los de palmas, rondas y juegos de dedos implican movimientos finos y coordinación óculo-manual que son de movimientos finos son fundamentales para el desarrollo de la destreza y control necesarios en las tareas de escritura.

Contribuyen al desarrollo del lenguaje oral: por cuanto hay juegos que permiten el intercambio social y la conversación entre los pequeños; al participar en estos juegos permiten que los infantes amplíen su vocabulario y mejoren su habilidad con Dominio del lenguaje oral, destrezas que sustentan el desarrollo lectoescritor.

Por su efecto motivador y disposición hacia la lectoescritura: estos juegos, al ser actividades de índole lúdico, generan disfrute y entusiasmo en los niños. Esta motivación y actitud positiva hacia las actividades relacionadas con lo impreso ayuda a mejorar la disposición para el aprendizaje de lectura y escritura.

Por que propician el desarrollo integral: Los juegos tradicionales abarcan aspectos cognitivos, lingüísticos, motores, sociales y emocionales. Esta integralidad favorece el desarrollo global del niño, lo que genera resultados positivos en su preparación y desempeño de lectoescritura.

2.2.1.7. Objetivo de los juegos tradicionales

Roque y Tintaya (2023), entre estos objetivos consideran:

- Fomento del desarrollo físico.
- Incrementar la interacción social entre los infantes
- La trasmisión cultural de valores y tradiciones de la comunidad
- Potenciar el desarrollo cognitivo generando la creatividad y pensamiento crítico.
- Equilibrio emocional porque promueve la autoestima y autocontrol

2.2.1.8. Clasificación general de los juegos tradicionales

Juegos de Palabras

Se enfocan en el desarrollo del vocabulario y la conciencia fonológica, buscan estimular nuestro aprendizaje y la combinación de vocablos con objetos, imágenes y conceptos, permitiendo a los niños ampliar su léxico y entender mejor el significado y uso de las palabras, los juegos de conciencia fonológica se centran en que los pequeños adquieran la destreza de identificar, manipular y jugar con los elementos básicos del sonido en el lenguaje. Estos juegos de palabras, al estar inmersos en un contexto lúdico y tradicional, resultan altamente motivadores y efectivos para aumentar nuestras habilidades lingüísticas y lectoescritoras en los pequeños infantes de 4 años. Ejemplos Adivinanzas tradicionales, estos ayudan a los niños a pensar en palabras y sus significados.

Juegos de Movimiento

Estos juegos se enfocan en el desarrollo motriz fino usando acciones que exigen precisión en el manejo de pequeñas piezas y el fomento de habilidades manuales, buscan optimizar la coordinación mano-ojo, la exactitud y la destreza de los niños en el manejo de elementos como cuentas, cordones, piezas y otros materiales. Al estar integrados en un contexto lúdico y tradicional, estos juegos de movimiento se vuelven sumamente atractivos y estimulantes para los niños, facilitando el desarrollo de sus capacidades motrices finas; entre

estos juegos pueden tomarse en cuenta la rayuela, los niños saltan en cuadros numerados y pueden decir una letra o palabra cada vez que saltan.

Juegos de Mesa

Este tipo lúdico enfoca en el avance de la habilidad para interpretar información y razonar sobre ella, se requiere el uso de tableros, fichas, cartas u otros elementos físicos que los niños manipulan y organizan siguiendo reglas y secuencia, mediante ellos, los niños practican habilidades como la individualización de imágenes y palabras, la asociación de conceptos, la narración de historias y la resolución de problemas sencillos, fortaleciendo así sus capacidades de comprensión y razonamiento. Se puede considerar a: lotería de palabras, rompecabezas de palabras, dominó de letras o sílabas, etc.

Juegos de Manualidades

Están vinculados al desarrollo motor fino usando actividades creativas que implican el uso de materiales diversos como papel, tela, madera, plastilina y otros elementos, el uso de ellos se busca estimular la precisión en los movimientos, la capacidad creativa infantil y su expresión artística, su uso resulta interesante y estimulante para los niños, promoviendo el perfeccionamiento de sus destrezas motoras finas y su capacidad de exploración y creación. Entre estos puede usarse el collage, juegos con origami, modelado usando la plastilina, etc.

Juegos de Canciones y Rimas

Se centra en potenciar la Influencia de la conciencia fonológica sobre proceso de alfabetización en sensibilidad estética, implican la participación activa de los infantes en el canto, recitación y creación de canciones, rimas, retahílas y otras formas de expresión oral rimada, mediante estos juegos aprenden a reconocer y manejar los sonidos del idioma, mejorando su comprensión de la estructura fonológica, por otro lado, estimulan la memoria, la expresión y el disfrute del ritmo, la musicalidad y la belleza del lenguaje. Entre ellos se tiene: rondas y canciones infantiles, trabalenguas, adivinanzas y rimas, etc.

2.2.1.9. Teorías de los juegos tradicionales

De Defontana (2023), se extrajo como teorías:

Teoría del Desarrollo Cognitivo de Piaget:

Según Piaget, los juegos tradicionales están alineados con la etapa preoperacional del desarrollo cognitivo (2-7 años).

En esta fase, los infantes son niños que emplean la actividad simbólica y la actividad de normas para entender el entorno que los rodea y fomentar habilidades de pensamiento lógico.

Los juegos tradicionales como los de mesa, manualidades y canciones/rimas potencian el desarrollo de la función simbólica, la clasificación, la seriación y otras operaciones mentales.

Teoría Sociocultural de Vygotsky:

El teórico enfatiza el impacto de los medios en la construcción social en el perfeccionamiento cognitivo.

Los juegos tradicionales clásicos, al ser compartidos con pares y adultos, admiten a los niños acceder a “zonas de desarrollo próximo” donde aprenden nuevas habilidades con la guía de otros.

Estos juegos fomentan la internalización de herramientas culturales, el lenguaje y las formas de pensar propias de su contexto sociocultural.

Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel:

Afirma que el proceso de aprendizaje muestra eficacia al ser conectado con los saberes previos.

Los juegos tradicionales, al estar vinculados a la cultura y la experiencia de los niños, les permiten construir nuevos aprendizajes de manera significativa.

Esto favorece una mayor asimilación y uso práctico de los conocimientos adquiridos en la acción de juego.

Teoría del Juego de Huizinga:

Huizinga considera el juego como una acción primordial para el hombre. Los juegos tradicionales, al ser formas de juego inherentes a una cultura, permiten a los niños apropiarse de costumbres, valores y formas de interacción social propias de su contexto.

Esto contribuye a la socialización, la transmisión cultural y la formación de la individualidad de los infantes.

2.2.1.10. Principales juegos tradicionales en la región San Martín

Juego de yaces

Este juego implica recolectar una cantidad determinada de yaces en el suelo mediante el rebote de una pelota.

Cada participante obtiene 1 punto por cada subnivel que sobrepasa. En el primer nivel, el jugador no tiene la capacidad de mover a otros yaquis que no recojan; en caso de hacerlo, tiene 3 vidas.

Juego de bingo

Este juego implica recolectar una cantidad determinada de yaces en el suelo mediante el rebote de una pelota.

Cada participante obtiene 1 punto por cada subnivel que sobrepasa. En el primer nivel, el jugador no tiene la capacidad de mover a otros yaquis que no recojan; en caso de hacerlo, tiene 3 vidas.

Trompo

El trompo implica el manejo de una peonza, un objeto con forma de pera, generalmente de madera. Se aferra a su cuerpo con una cuerda y lo arroja al suelo con un movimiento de brazo y muñeca para hacerlo rotar.

La rayuela

La rayuela es un juego de autoconocimiento, que implica arrojar un diminuto objeto de forma circular que se encuentra sobre una serie de cuadrados (o círculos u otra forma) numerados en el terreno, para después saltar sobre los números en busca del objeto. También es posible empujar el objeto con la punta del zapato.

Tumba lata

La tarea implica arrojar el elemento hacia las latas dispuestas en forma de pirámide, sin exceder la marca fijada. - Cada participante tendrá tres intentos de disparo hacia las latas con el objetivo de eliminarlas. Después, estas se reasignan para asignarle el turno al siguiente participante.

Escondidas

El niño empieza a buscar para ver si encuentra a algún compañero, pero debe prevenir simultáneamente que alguno de los jugadores se escape de su escondite y llegue al "tapo", que es el sitio donde él estuvo relatando. Si alguno de ellos llega a este punto, todos estarán protegidos y el perseguidor deberá repetir la narración.

Mata gente

Es un conjunto de entre 6 y 15 individuos. Cuatro individuos, uno en cada extremo de un cuadrilátero con una pelota, intentaban que la pelota impacte a los que se encuentran en medio y ellos intentaban esquivar la pelota. El último que permanezca inalterado será el vencedor.

Piedra papel o tijera

Es cuestión de práctica y habilidad donde participan tres componentes: la piedra, que triunfa contra la tijera al romperla, la tijera, que triunfa contra el papel al cortarlo, y el papel, que triunfa contra la piedra al envolviéndola, generando un círculo o ciclo cerrado. (véase bucle extraño), que distingue al juego. Se emplea frecuentemente para determinar quién de dos personas realizará una acción, comparable a lo que se realiza a veces con una moneda, o para resolver un problema.

Que pase el rey

Dos pequeños infantes se sientan sosteniendo nuestras manos para construir un puente. Todos comienzan a cantar y mientras cantan, se encuentran bajo los brazos de ambos niños. Al concluir la melodía, los niños levantan sus brazos y un niño se queda en el medio. Uno de los niños le cuestiona en silencio: ¿Dónde prefieres ir a la luna o al sol?, los niños determinan.

2.2.1.11. Dimensiones de los juegos tradicionales en el nivel inicial

De acuerdo a Lucio (2023), los juegos populares de nuestra cultura y se transmiten a través de las generaciones, poseen un rol, fundamental en el progreso integral infantil, las acciones lúdicas abarcan múltiples dimensiones que enriquecen tanto el aspecto cognitivo como socioemocional de los más pequeños, se han considerado:

Dimensión Social

Los juegos tradicionales avivan la relación y cooperación entre los infantes, fomentando una buena colaboración y resolución pacífica de problemas. Además, enseñan el respeto por las normas y turnos, y son inclusivos, permitiendo la participación de todos. Este enfoque favorece la aceptación de la diversidad y mejora la comunicación y la afectividad, como se evidencia en el estudio sobre su influencia en la socialización en los centros de educación temprana.

Dimensión Cognitiva

Aporta al fortalecimiento de competencias mentales y procesos de pensamiento que los infantes adquieren en la acción lúdica. Esto incluye la mejorar la atención, la memoria, resolver dificultades, el pensamiento con criticidad y la creatividad, permitiendo la exploración de conceptos, formular estrategias y tomar decisiones en un entorno lúdico

Dimensión motriz

Se refiere al desarrollo de destrezas físicas y coordinación a mediante la acción lúdica, incluye el robustecimiento de la capacidad para mover el cuerpo de manera coordinada, mejorando la agilidad, el equilibrio y la destreza manual, cuando un infante participa en juegos que implican movimiento no solo ejercitan su cuerpo, sino que también aprenden a controlar sus acciones, promoviendo una mejor salud física y una mayor confianza en sus capacidades motoras.

Dimensión Afectiva

Porque contribuye de manera significativa el desarrollo en su autoestima y confianza en sí mismos, también porque estos juegos permiten a los infantes a reconocer y formular sus emociones de manera adecuada, ayudando así su desarrollo emocional.

Dimensión Cultural

Los juegos permiten transmitir valores, creencias y prácticas culturales. A través de ellos, los niños pueden conectarse con su identidad cultural, comprender su entorno social y sentir que pertenecen a su comunidad. Cuando el niño hace uso de juegos de sus ancestros, descubre la historia y los hábitos de su comunidad, fomentando el aprecio por la diversidad y la valoración de las tradiciones.

Dimensión Lingüística

Se refiere al desarrollo de destrezas comunicativas y de lenguaje mediante la interacción lúdica. Esta dimensión fomenta la adquisición de vocabulario, la comunicación oral y la atención activa y la comprensión oral. A través de juegos que incluyen rimas, canciones y narraciones, los infantes optimizan su capacidad para comunicarse, desarrollan su creatividad y fortalecen su expresión emocional, lo que es fundamental para su aprendizaje y socialización.

2.2.2. Lectoescritura

2.2.2.1. Definición

Yagual-Cedeño y Jara-Escobar (2023), definen a la lectoescritura es una destreza indispensable en el aprendizaje que promueve el proceso de hablar en los niños y expresión eficaz con el mundo exterior.

Deduciéndose que el proceso lectoescritor en educación inicial son las facetas iniciales de aprendizaje y progreso de las pericias elementales de lectura y escritura infantil por lo general está comprendida en 3 – 6 años; incluye a: La conciencia fonológica que permite la identificación y gestión de los sonidos lingüísticos; el conocimiento de grafías y los principios alfabéticos. El vínculo de los sonidos con las letras correspondientes. La exploración y práctica temprana de las destrezas de escritura y el adelanto de la comprensión lectora a nivel básico.

2.2.2.2. Elementos para el desarrollo de la lectoescritura

Ministerio de Educación de Guatemala (2016), se considera como elementos de la lectoescritura:

a. Conciencia fonológica

Elemento que contribuye a la percepción y transformación de los sonidos de léxico oral que es esencial en el proceso lectoescritor, pues permite a los infantes reconocer que los términos se forman por fonemas. Esto facilita la decodificación y construcción de palabras, mejorando la lectura y escritura.

b. Conciencia del lenguaje escrito

Esto implica reconocer que el lenguaje hablado puede ser representado gráficamente, es esencial para la lectoescritura, ya que permite a los infantes entender la relación entre el habla y la escritura, facilitando la decodificación y producción de textos.

c. Vocabulario

Es esencial en la conciencia fonológica, por permitir identificar y discriminar sonidos en las palabras contribuyendo a mejorar la capacidad para distinguir, recordar y manipular fonemas, facilitando la decodificación y construcción de palabras. Un vocabulario amplio y bien desarrollado es primordial para el logro en el aprendizaje de la lectoescritura.

d. Grafomotricidad

La grafomotricidad es la coordinación motriz fina necesaria para escribir, es esencial en la lectoescritura, ya que permite a los niños el fortalecimiento de destrezas de trazo, precisión y fluidez, la escritura legible y eficiente, en todo proceso lectoescritor.

e. Lenguaje oral

Desarrollar este lenguaje es fundamental para la lectoescritura, ya que puede facilitar la comprensión y la creación de escritos textuales. Los niños que dominan el lenguaje oral tienen una mejor capacidad para decodificar y entender palabras escritas, lo que mejora su aprendizaje del proceso lectoescritor.

f. Comprensión oral

La habilidad de escuchar y entender es crucial para el desarrollo lectoescritor. Admite a los infantes captar el sentido de términos y expresiones, lo que a su vez facilita la decodificación y comprensión de textos escritos, mejorando su habilidad para leer y escribir.

g. Animación a la lectura oral

Este elemento permite motiva la predilección lectora, es primordial en la lectoescritura, porque permite a los infantes a involucrarse de manera activa en el proceso lector, mejorando su fluidez y comprensión, se considera acciones como como cuentacuentos y lectura en voz alta

2.2.2.3. Características de la lectoescritura

De acuerdo a Rodríguez (2023) y otros autores, se extrajo que la lectoescritura es un proceso multifacético que solicita tanto la interpretación de textos escritos como la producción de textos propios, se caracteriza por:

La interrelación entre lo oral y lo escrito ya que genera una relación del lenguaje hablado con el escrito, permitiendo que las personas interactúen de forma efectiva utilizando ambos métodos.

Desarrollo gradual: porque se logra de manera gradual a lo largo de la vida, desde la primera infancia hasta la adultez.

Multidimensionalidad: por la intervención de distintas capacidades cognitivas, lingüísticas y psicomotoras, como la conciencia fonológica, el entendimiento de la lectura, la fluidez, la ortografía y la gramática.

Funcionalidad: por ser un instrumento primordial en el aprendizaje, la comunicación y la participación social. Permite acceder a la información, expresar ideas y construir conocimientos.

2.2.2.4. Funciones de la lectoescritura

Simbaña-Haro et al. (2023), considera como funciones básicas, funciones:

- Progreso de habilidades motoras finas: Importante para la escritura.
- Percepción visual y auditiva: Crucial para reconocer letras y sonidos.
- Memoria y atención: Necesarias para recordar y procesar información.
- Lenguaje oral: Base para la comprensión y producción de texto escrito.
- Conciencia fonológica: Capacidad para identificar y trabajar con los sonidos presentes en el lenguaje hablado.

Estas funciones deben ser trabajadas desde las etapas iniciales de la vida y sujetas a evaluación alrededor de los 7 años, coincidiendo con el final de la etapa preoperacional según Piaget

2.2.2.5. Importancia de la lectoescritura

La lectoescritura tiene relevancia vital en el proceso lectoescritor, Castiñeira y Jiménez (2018), indica los siguientes criterios de importancia:

- Permite el desarrollo del Lenguaje: Por cuanto la lectoescritura fomenta la adquisición y el progreso del lenguaje oral y escrito pues facilita que los niños interactuar eficazmente, transmitir sus ideas y emociones, y tener una mejor comprensión del mundo.
- Contribuye a la estimulación Cognitiva porque Leer y escribir estimula habilidades cognitivas al igual que la memoria, la atención y el razonamiento crítico y por ende ayuda a los infantes a codificar, almacenar y recuperar información primordial para el aprendizaje general.
- Potencia el desarrollo imaginativo y creativo; pues la lectoescritura admite a los infantes explorar y manifestar su creatividad mediante historias y dibujos, además incrementa la imaginación y la habilidad para pensar de forma innovadora.
- Mejora el proceso motor fino: porque ayuda en la regulación y sincronización del control de los músculos que posibilitan acciones precisas con las manos vitales para acciones diarias como abotonar ropa, usar utensilios y realizar tareas escolares.

- Aporta al crecimiento social y emocional por cuanto el proceso lectoescritor facilita la interacción social y el fomento de destrezas emocionales mejorando
- La comprensión de sus sentimientos y formas de mejorando sus relaciones interpersonales y su autoestima.

2.2.2.6. Etapas de la lectoescritura

Las entidades educativas de inicial y primaria cumplen con la función democratizadora, ofreciendo a todos los niños variedad de situaciones de lectura y escritura y que andan en función de la interacción social del infante y su entorno. Frente a esto Correa (2017), considera como etapas:

- a. Primitiva o de inferenciación: el infante no diferencia entre dibujo y escritura; los garabatos realizados en esta fase se pueden asemejar a letras, es una etapa de exploración con imitación de lo que ven.
- b. Pre-silábica: los infantes entienden que la escritura representa el lenguaje, sin establecer la relación de las letras y sonidos. Usan algunas letras sin una correspondencia fonética.
- c. Silábica: se inicia a asignar un valor de sonido a las letras, de manera simple. Usan una letra para representar cada sílaba de una palabra, sin que necesariamente sea la letra correcta.
- d. Silábico-Alfabética: Consiste en la combinación del uso de letras para formar sílabas con algunas letras que representan sonidos. Es una fase primordial para la comprensión del sistema alfabético.
- e. Alfabética: En esta fase cada sonido corresponde a una letra específica, los infantes podrían escribir palabras con mayor precisión, aunque aún pueden cometer errores ortográficos.

2.2.2.7. Evolución del aprendizaje de la lectoescritura

Para Correa (2017), la lectoescritura se inicia alrededor de 18 – 24 meses hasta aproximadamente los 7 u 8 años; es necesario tener presente que tanto el proceso de lectura y composición escrita tienen una transformación neurolingüística, psicolingüística y sociolingüística, hay 4 fases:

Fase de Identificación (2 - 4 ½ años).

El niño inicia a entender los significados de los signos, los infantes emprenden a reconocer y comprender los símbolos y signos que ven a su alrededor, lo cual es un primer paso

importante hacia la alfabetización.

Fase de Asociación (4 ½ - 5 ½ años).

El niño empieza a reconocer los sonidos, pero aún no entiende su significado.

Aquí, los niños comienzan a identificar los sonidos del lenguaje, aunque todavía no los relacionan con significados específicos, lo que es esencial para el desarrollo lectoescritor.

Fase de Análisis (5 ½ - 6 ½ años).

El niño aprende el proceso lectoescritor, uniendo sonidos y significados usando reglas del lenguaje. Esta etapa es crucial porque los niños empiezan a construir palabras y frases, comprendiendo cómo los sonidos se combinan para formar significados, lo que les posibilita leer y escribir de forma más efectiva.

Fase de Generalización (6 ½ - 8 años).

El niño lee y escribe de manera general, usando y entendiendo los signos del lenguaje. En esta parte, los infantes consolidan sus competencias en lectura y escritura, aplicándolas de manera más amplia y fluida en diferentes contextos.

2.2.2.8. Desarrollo de la conciencia fonológica

Según Montealegre y Forero (2006), dentro del perfeccionamiento de la conciencia fonológica para la lectoescritura consideran

- Ventaja y dominio: La lectoescritura se desarrolla en dos fases: adquisición y dominio. La adquisición inicia con comprensión básica de símbolos y signos. En dominio, se alcanzan niveles avanzados de comprensión y producción escrita.
- Fases y habilidades: Las etapas en el desarrollo abarcan desde el reconocimiento de letras hasta la competencia completa de interpretar textos.
- Herramientas de enseñanza: Existen múltiples estrategias educativas que facilitan el aprendizaje y potencian el progreso cognitivo y social de los pequeños infantes mediante la lectoescritura.
- Impacto en niños: La lectoescritura es fundamental para el logro académico y el progreso social, pues mejora el vocabulario, la capacidad de empatía y las destrezas comunicativas.

- Metodologías y enfoques: Diferentes metodologías de enseñanza abordan la lectoescritura, desde enfoques tradicionales hasta estrategias digitales y contemporáneas

2.2.2.9. Actividades para estimular la conciencia fonológica

De acuerdo a García (2021), entre algunas actividades se tiene:

- La conciencia fonológica como herramienta primordial en la lectoescritura es fundamental para el crecimiento de la lectoescritura, entre las actividades que pueden ayudar a estimular esta habilidad se tiene:
- Rimas y Canciones: Emplear canciones para niños y poemas que rimen para facilitar que los niños identifiquen sonidos similares al final de las palabras.
- Juegos de Silabas: Dividir palabras en sílabas y pedir a los niños que las junten o las separen. Por ejemplo, decir “ele-fante” y pedir que digan la palabra completa.
- Palabras que Inician con el Sonido Similar: Reconocer palabras que permiten comenzar con el mismo sonido, como “mesa”, “mar” y “muñeca”.
- Caza de Sonidos: Pedir a los niños que encuentren objetos en una habitación que comiencen o terminen con un determinado sonido.
- Juego de Segmentación de Fonemas: Pronunciar una palabra y pedir a los niños que identifiquen sus sonidos individuales. Por ejemplo, “gato” se segmenta en /g/ /a/ /t/ /o/.
- Adivinanzas Fonéticas: Dar pistas basadas en sonidos sobre una palabra que los niños deben adivinar. Por ejemplo, “Estoy pensando en algo que empieza con el sonido /s/ y es amarillo” para “sol”.
- Manipulación de Fonemas: Practicar agregando, eliminando o cambiando sonidos en palabras para crear nuevas palabras.
- Estas actividades no solo son educativas, sino que también pueden ser muy divertidas para los niños, ayudándoles a desarrollar esta habilidad fundamental de manera lúdica.

2.2.2.10. Evaluación y seguimiento del desarrollo fonológico

Se presenta a continuación acciones que permiten evaluar el desarrollo fonológico:

- *Identificación de sonidos iniciales:*

Solicitar a los infantes alzar la mano o señalen un objeto cuando escuchen una palabra que comience con un sonido específico.

- *Segmentación de palabras en sílabas:*
Invitar a los niños a palmear o aplaudir la cantidad de sílabas de diferentes palabras.
- *Identificación de rimas:*
Leer o presenta pares de palabras y solicitar a los infantes que indiquen si riman o no.
- *Manipulación de sonidos:*
Proporciona palabras y pide a los niños añadir, quitar o reemplazar sonidos iniciales, medios o finales.
- *Memoria auditiva:*
Presentar una secuencia de sonidos o palabras y solicitar a los infantes que repitan en la misma secuencia.
- *Discriminación auditiva:*
Reproduce pares de sonidos o palabras y solicita a los niños que indiquen si son iguales o diferentes.
- *Conciencia de rimas y aliteraciones:*
Leer o presentar rimas, trabalenguas y canciones que enfatizen las rimas y aliteraciones, solicitar que identifiquen y repitan los sonidos que se repiten.

2.2.2.11. Teorías de la lectoescritura

Neko (2023), considera 4 teorías

a. Cognitivista (Piaget)

Está centrada en los procesos en los cuales el niño adquiere y procesa la información a mediante las fases de desarrollo cognitivo, recalca los procesos mentales con actores internos que forman parte del proceso de aprendizaje.

Se resalta la relevancia del desarrollo mental y los procesos internos en el aprendizaje de la preescritura, hace énfasis en la manera cómo los infantes construyen activamente su comprensión del lenguaje escrito mediante la exploración y la conexión con nuestro entorno.

b. Constructivista

Tiene énfasis en que los infantes edifican activamente su conocimiento sobre la preescritura mediante la interacción social y la construcción de significado.

El aporte de esta teoría constructivista subraya el moldeado de la identidad por el contexto social para preescritura, afirma que los infantes aprenden mediante la interacción con adultos y pares, y que el lenguaje es fundamental para este proceso.

c. Sociocultural (Vygotsky)

En esta teoría se destaca de qué manera el ambiente sociocultural impacta en el progreso de la lectoescritura, del mismo modo destaca de qué manera el contexto sociocultural influye en el progreso en la alfabetización. Resulta esencial porque la teoría destaca la relevancia del andamiaje y la interacción social en el desarrollo de las destrezas lingüísticas escritas. Sostiene que los adultos y los pares tienen que desempeñar una gran influencia en guiar y apoyar el progreso del niño en este proceso. El aporte estriba en el rol del lenguaje y la colaboración en el crecimiento de las destrezas de codificación y decodificación del lenguaje, promoviendo un aprendizaje más inclusivo y contextualizado

d. El modelo interactivo

Este modelo, propuesto por teóricos como Marie Clay, considera el proceso de lectura y redacción como un proceso interactivo entre las dos acciones el niño y el entorno.

Es importante porque resalta la interacción del niño con recursos para la lectura y la escritura con adultos y pares, en el progreso de la lectoescritura. Enfatiza la necesidad de perspectiva integral y de apoyo en el aprendizaje de estas habilidades.

2.2.2.12. Dificultades de la lectoescritura

Según Cevallos (2018), entre las principales dificultades de la lectoescritura se tiene:

En la Conciencia fonológica:

- Problemas para identificar, aislar y controlar los sonidos del lenguaje (fonemas, sílabas, rimas).
- Problema para crear la vinculación entre los sonidos del habla y los símbolos gráficos (letras).

En el Conocimiento del alfabeto:

- Reconocimiento limitado de las grafías del alfabeto.
- Confusión en la identificación y denominación de algunas letras.

En el Progreso de la motricidad fina:

- Poca destreza en el control y manejo de lápices, crayones y otros instrumentos de escritura.
- Dificultad para realizar trazos y formas básicas de manera coordinada.

Del Lenguaje oral y vocabulario:

- Vocabulario limitado o restringido a su entorno más cercano.
- Dificultad para expresar ideas y comprender conceptos más complejos.

De la Memoria y atención:

- Problemas para retener y recordar secuencias de sonidos, letras o palabras.
- Dificultad para mantener la atención plena y la concentración en acciones de lectoescritura.

De la Motivación e interés:

- Falta de motivación y disposición hacia las acciones de lectura y escritura.
- Poco interés o curiosidad por el mundo de lo impreso.

Del Desarrollo cognitivo y madurez:

- Ritmo de desarrollo más lento en habilidades cognitivas y de procesamiento de la información.
- Inmadurez en aspectos como la percepción, la memoria y la coordinación visomotora.

2.2.2.13. Dimensiones de la lectoescritura

Salas (2019), extrayendo de otros autores y haciendo las adaptaciones correspondientes se considera como dimensiones del proceso lectoescritor:

Fonológica

Son las destrezas que contribuyen a la identificación y manipulación de las unidades

fónicas del lenguaje oral como palabras, fonemas y las unidades silábicas. Considera como indicadores la conciencia de rimas, segmentación en las sílabas, identificación y segmentación fonémica

Vocabulario

Es un elemento clave en el fortalecimiento de las capacidades del perfeccionamiento de las habilidades lectoras y escritoras en infantes de 4 años. Esta dimensión se describe a la conciencia y el conocimiento de las manifestaciones sonoras de integran el lenguaje oral, entre los indicadores de esta dimensión se considera: Conocimiento alfabético en el que el estudiante entiende que las letras incorporan sonidos en el lenguaje hablado, conocer las letras del alfabético y la asociación de los sonidos con sus representaciones escritas. Otro aspecto importante es la decodificación fonológica que es una habilidad para traducir las letras o palabras en los sonidos entendibles.

Motricidad fina

Implica la capacidad de coordinar y regulación del control de los músculos intrínsecos de la mano, lo cual es notable para las habilidades de escritura, entre los indicadores principales se tiene: Control del lápiz que consiste en sostener en forma adecuada el lápiz o algún elemento para escribir y la presión necesaria para escribir; otro indicador es la coordinación viso motriz dentro del proceso lectoescritor que trata la coordinación el desplazamiento visual y la mano y la realización de trazos en forma correcta; no menos importante es la orientación espacial y la postura corporal; además se tiene como indicador la prensión y la pinza digital.

Comprensión lectora

Es la capacidad de extraer el sentido al leer un texto; esta habilidad es vital para el progreso de los infantes, dado que facilita su adelanto no solo es leer palabras, Sino también analizar e interpretar sobre el contenido textual. Entre los principales indicadores se tiene: Reconocer la idea central dentro de un texto, interpretar la lectura realizada y realizar inferencias y predicciones del texto leído.

2.3. Definiciones de términos básicos.

Aprendizaje lúdico:

Enfoque pedagógico que emplea el juego es el instrumento principal para fomentar el aprendizaje y fomentar el aprendizaje y la adquisición de destrezas.

Interacción social:

En los juegos tradicionales se refiere a la comunicación y colaboración entre los infantes durante el juego. Esta interacción fomenta destrezas sociales, promueve el trabajo en equipo, y ayuda a desarrollar el lenguaje, la empatía y la comprensión cultural.

Juego de roles:

Son juegos tradicionales que facilita que los niños adopten roles y situaciones culturales, fomentando la creatividad y la imaginación, hace más fácil la comprensión de normas sociales, el desarrollo del lenguaje y la conexión con la herencia cultural, enriqueciendo su aprendizaje.

Juego simbólico:

Son juegos tradicionales que permiten a los infantes representan situaciones y roles mediante la imaginación, incrementan la creatividad, el lenguaje y la comprensión social, al tiempo que benefician a los niños a descubrir su entorno y comunicar sus emociones.

Juegos ancestrales:

En los juegos tradicionales son actos lúdicos transmitidos a través del pasado, reflejando la cultura y valores propios de un grupo social, fomentan la socialización, el aprendizaje cultural y el fomento de destrezas cognitivas y motoras en los infantes.

Lectoescritura:

Hace referencia al fortalecimiento de capacidad de expresarse por escrito mediante el progreso de prácticas de lectura y escritura con las acciones lúdicas; estimulan el interés por el lenguaje, mejoran la comprensión y fomentan la creatividad en el aprendizaje de los infantes.

Literalidad emergente:

Es el beneficio inicial de buenas destrezas de habilidades comunicativas escritas mediante las acciones lúdicas, en los juegos tradicionales fomentan el interés por los textos, la narración y la interacción verbal, enriqueciendo el aprendizaje infantil.

Capítulo III: Metodología

3.1. Hipótesis

Hipótesis General:

H_{0G}: Los juegos tradicionales no tienen ningún efecto porcentual en la lectoescritura de los niños de 05 años de la IE N°0019 de Tarapoto en 2024.

H_{aG}: Los juegos tradicionales tienen efecto porcentual significativo en la lectoescritura de los niños de 05 años de la IE N°0019 de Tarapoto en 2024.

Hipótesis Específicas

H₁: Los juegos tradicionales tienen efecto porcentual positivo y significativo en la dimensión fonológica en los niños de 05 años de la IE N°0019 de Tarapoto en 2024.

H₂: Los juegos tradicionales tienen efecto porcentual positivo y significativo en la dimensión vocabulario en los niños de 05 años de la IE N°0019 de Tarapoto en 2024.

H₃: Los juegos tradicionales tienen efecto porcentual positivo y significativo en la dimensión motricidad fina en los niños de 05 años de la IE N°0019 de Tarapoto en 2024.

H₄: Los juegos tradicionales tienen efecto porcentual positivo y significativo en la dimensión comprensión lectora en los niños de 05 años de la IE N°0019 de Tarapoto en 2024.

3.2. Variables

Variable independiente: Juegos tradicionales

Variable dependiente: Lectoescritura

3.3. Operacionalización de variables

Variable	Estructura	Definición	Descripción
Vi: Juegos tradicionales	Finalidad	Ruiz (2017) Es una acción primordial propia del niño porque que potencia el su desarrollo, es mediante el juego que el infante explora, experimenta y construye sus saberes de manera espontánea y divertidamente. Esta actividad permite el desarrollo destrezas en cuanto a conocimientos, interacción infantil, regulación emocional y destrezas motrices	Tiene por finalidad preservar valores y prácticas culturales, fomentan la conexión social y el sentido de pertenencia, y educan sobre la historia y costumbres comunitarias, también porque brindan entretenimiento saludable, promoviendo el bienestar físico y emocional
	Campo de acción		Los juegos tradicionales en infantes de nivel inicial mejoran la coordinación motriz, fomentan el pensamiento crítico, promueven la cooperación, ayudan a manejar emociones y conectan con el patrimonio cultural, enseñando sobre tradiciones y costumbres comunitarias
	Funciones		Los juegos tradicionales clásicos en niños mejoran la coordinación y el equilibrio, fomentan la creatividad y la resolución de problemas, promueven la cooperación y el respeto, ayudan a manejar emociones y desarrollar la autoestima, y conectan a los niños con su patrimonio cultural y tradiciones.
	Fases		En las fases se ha considerado: Planificación: Se hizo una selección de los juegos tradicionales adecuados, se definieron objetivos de lectoescritura, se diseñó las actividades interactivas y preparó el entorno. Implementación: se tomaron en cuenta los materiales, recursos y las actividades en las cuales se facilitó la colaboración de los infantes en los juegos tradicionales. Ejecución: Se ejecutaron las actividades planificadas, guiando a los infantes en los juegos tradicionales. Se promueve la interacción, la creatividad y el uso del lenguaje, asegurando que cada niño participe activamente y disfrute del aprendizaje. Evaluación: Se midió el impacto de los juegos tradicionales en las habilidades de lectoescritura, se hicieron observaciones, actividades de retroalimentación y evaluaciones informales para analizar el progreso de los niños y ajustar futuras
	Fundamentación teórica esencial		Teoría del Aprendizaje Constructivista: Propone que los niños construyen su conocimiento a través de experiencias prácticas y significativas, como los juegos. Teoría Sociocultural: Enfatiza la importancia del contexto social y cultural en el aprendizaje, destacando cómo los juegos tradicionales reflejan y transmiten valores culturales y lingüísticos.

			<p>Teoría del Juego: Sugiere que el juego es primordial para el desarrollo cognitivo y emocional, promoviendo la exploración, la creatividad y la interacción social.</p> <p>Aprendizaje Lúdico: Resalta que el juego es una herramienta poderosa para el aprendizaje, facilitando la motivación y el interés en la lectoescritura a través de actividades interactivas.</p>
	Medios y materiales		<p>Materiales Didácticos: Libros ilustrados y tarjetas de palabras que fomenten la lectura.</p> <p>Juegos de Mesa: Actividades que incorporan letras, palabras y narrativas.</p> <p>Recursos Audiovisuales: Videos y grabaciones de cuentos que estimulen la comprensión.</p> <p>Guías para Educadores: Manuales que ofrecen estrategias para implementar juegos y evaluar el progreso.</p>

VD: Lectoescritura

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento	Escala de medición
Lectoescritura	Yagual-Cedeño y Jara-Escobar (2023), definen a la lectoescritura como una habilidad fundamental en el proceso de aprendizaje de los niños, que les permite comunicarse y expresarse de manera efectiva con el mundo exterior.	Es el proceso mediante el cual los niños de 4 años desarrollan habilidades de lectura y escritura a través de cuentos tradicionales y juegos. Incluye la capacidad de reconocer y comprender palabras escritas, así como de expresar ideas por escrito. Se evalúa mediante indicadores de conciencia fonológica, vocabulario, motricidad fina y comprensión lectora, observando el progreso en actividades específicas y contextos lúdicos.	Fonológica	Conciencia silábica	1 - 2	Guía de observación	De las alternativas: Nunca: 0 A veces: 1 Casi siempre: 2 Siempre: 3 De las dimensiones y variable: Bajo: 0 – 25 Medio: 26 – 50 Alto: 51 - 75
				Conciencia fonémica	3 - 4		
				Segmentación fonémica	5 - 6		
			Vocabulario	Reconocimiento de palabras nuevas	7 - 9		
				Comprende el significado de las palabras que usa	10 - 11		
				Uso del vocabulario	12 - 13		
			Motricidad fina	Coordinación óculo manual	14 - 16		
				Destrezas manuales	17 - 18		
				Control del lápiz	19 - 20		
			Comprensión lectora	Identificación de la idea central	21- 22		
Interpretar lo leído o cuento jugado	23 - 24						
Inferencias y predicciones	25						

3.4. Metodología

Las fases metodológicas para ejecutar la presente investigación fueron:

- Elaboración del diagnóstico de la situación pedagógica en la lectoescritura.
- Elección del problema a investigar.
- Se recabó las fuentes para elaborar el marco teórico.
- Elaboración del proyecto.
- Solicitar la autorización a la IE para ejecutar el proyecto.
- Aplicación del pre test.
- Se desarrollaron las sesiones de aprendizaje.
- Aplicación del post test.
- Se procesó estadísticamente los resultados del pre y post test.
- Se elaboró el informe.

3.5. Tipos de estudio

Castillero (2017), esta investigación se centró en:

Por el objeto fue teórica, fue cuantitativa por los datos usados, por el manejo de datos fue experimental, inductiva deductiva y longitudinal

3.6. Diseño

El diseño usado es cuasi experimental, según Universidad de Sevilla (2017), Un tipo de investigación que busca establecer relaciones causales, pero sin una distribución equitativa de los participantes en los grupos. Se emplea cuando no se puede manipular todas las variables o crear grupos aleatorios. Es similar a un experimento, pero con menos control sobre las variables externas.

El diseño fue:

El diseño fue cuasi experimental

GE: O₁ X ...O₂

GC: O₃ O₄

Donde:

GE: Grupo experimental

GC: Grupo control

X: Es la propuesta de los juegos tradicionales

O1 y O3: Pre test de los Grupos control y experimental

O2 y O4: Son el post test de los grupos control y experimental

3.7. Población, muestra y muestreo

Población:

Díaz (2018), indica que población son entes que gozan con las mismas cualidades. La muestra para este estudio se tomó de manera que está conformada por:

Tabla 1

Distribución de la población según edad turno y sexo

Edad	Turno	Masculino	Femenino	Total
3 años	Mañana	11	12	23
	Tarde	16	11	27
4 años	Mañana	13	17	30
	Tarde	12	11	23
5 años	Mañana	19	11	30
	Tarde	15	15	30
Total		86	77	163

Nota: Nóminas oficiales de la IE 2024

Muestra:

Muestra según Díaz (2018) es una parte constitutiva de la población, por lo tanto, tiene las mismas características, la muestra se observa a continuación

Tabla 2

Ubicación de la muestra por tipo de grupo

Grupo	fi
Experimental (turno mañana)	30
Control (Turno tarde)	30

Nota: Nóminas oficiales de la IE 2024

Muestreo:

Se trabajo con muestreo no aleatorio, la modalidad de esta no aleatoriedad fue por conveniencia porque los grupos ya estaban formados

3.8. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Como técnica se empleó la Observación y su instrumento fue la guía de observación.

La guía estuvo compuesta por 25 ítems divididos en 4 dimensiones:

- Conciencia fonológica, 6 ítems
- Vocabulario, 7 ítems
- Motricidad fina, 7 ítems
- Comprensión lectora, 5 ítems

Las alternativas por ítems fueron:

No lo hace:	Con mucha dificultad	Con poca dificultad	Lo hace muy bien
0	1	2	3

A nivel de dimensiones y de la variable los niveles fueron: Inicio, proceso y logrado

El instrumento fue sometido al juicio valorativo de 3 especialistas y los resultados que arrojaron fueron

Tabla 3

Resultados de criterios de los expertos

Experto	Título o grado académico	Criterio
Mélida Vela Ríos	Magister	Aplicable
Silvia Pinedo Rojas	Profesora	Aplicable
Luis Ramírez Gonzáles	Magister	Aplicable

También el instrumento se sometió al estudio piloto para establecer el alfa de Cronbach, los resultados arrojaron:

Tabla 4

Resultados obtenidos en el estudio piloto

Dimensión/Variable	Valor del α	Nivel de confiabilidad
Conciencia fonológica	0.81	Muy buena
Vocabulario	0.84	Muy buena
Motricidad fina	0.88	Muy buena
Comprensión lectora	0.86	Muy buena
Variable: Lectoescritura	0.96	Muy buena

3.9. Métodos de análisis de datos

Esta etapa estuvo compuesta por dos facetas:

La Descriptiva que abarcó la presentación de tablas, figuras y descripción de los resultados, en cada tabla se consignó: La escala, el nivel, las frecuencias absolutas y porcentuales, el promedio aritmético, la desviación estándar y el coeficiente de variación. En esta etapa se utilizó el programa Excel 2019.

En la parte inferencial se inició con la prueba de normalidad y la contrastación de la hipótesis general, y las específicas, para este nivel de fase se utilizaron el Software SPSS V 27.

Capítulo IV

Resultados Obtenidos

4.1. Presentación de datos generales, análisis, e interpretación de resultados

Tabla 5

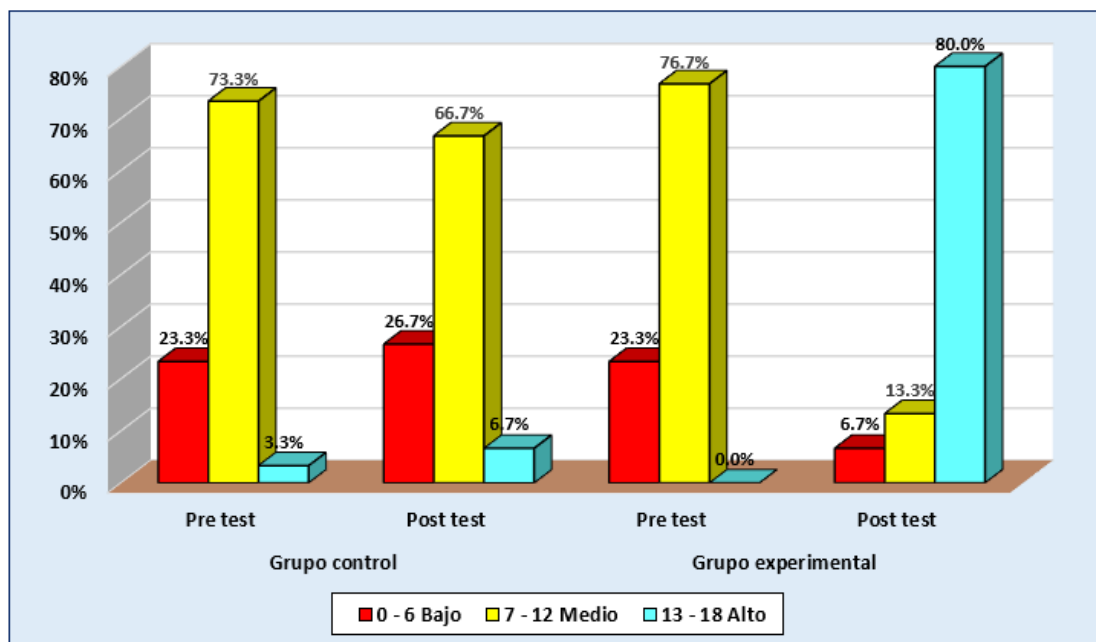
Resultados del pre y post test de los grupos de estudio de la dimensión conciencia fonológica en infantes de 05 años de la IE0019 de Tarapoto en 2024

Intervalo	Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
		fi	f%	fi	f%	fi	f%	fi	f%
0 - 6	Bajo	7	23.3	8	26.7	7	23.3	2	6.7
7 - 12	Medio	22	73.3	20	66.7	23	76.7	4	13.3
13 - 18	Alto	1	3.3	2	6.7	0	0.0	24	80.0
	Total	30	100.0	30	100.0	30	100.0	30	100.0
	\bar{x}		9.8		9.6		9.7		15.1

Nota: Base de depósito informativo de la lectoescritura

Figura 1

Gráfica porcentual de los niveles registrados en los GC y GE de la conciencia fonológica



Descripción

G. Control

El pre test presenta al 23.3% de infantes en la fase baja, el 73.3% en la fase media y al 3.3% en un buen nivel; la media registrada alcanzó 9.8 puntos que se ubica en la categoría media. El post test muestra al 26.7% en la categoría baja, un 66.7% quedó en el rango medio y el 6.7% obtuvo la categoría alta. Se registró una media de 9.6 puntos que está ubicado en el rango medio

G. Experimental

En el pre test registró un 23.3% en la fase baja, el 76.7% en la categoría media, no habiendo infantes en la categoría alta; en esta prueba se obtuvo una media de 9.7 puntos que tiene ubicación en la categoría media.

El post test presenta al 6.7% en el rango bajo, el 13.3% en el rango medio y el 80.0% estuvo en la categoría alta, la media ha registrado 15.1 puntos que corresponde al rango alto.

Se puede observar que el pre y post test del GC como el pre test del G. experimental presentan la misma categoría media, en cambio el post test o sea después de la aplicación de la propuesta la media registró un nivel alto, de lo que se puede inferir a la acción de la intervención como la causa que originó dicha diferencia.

Tabla 6

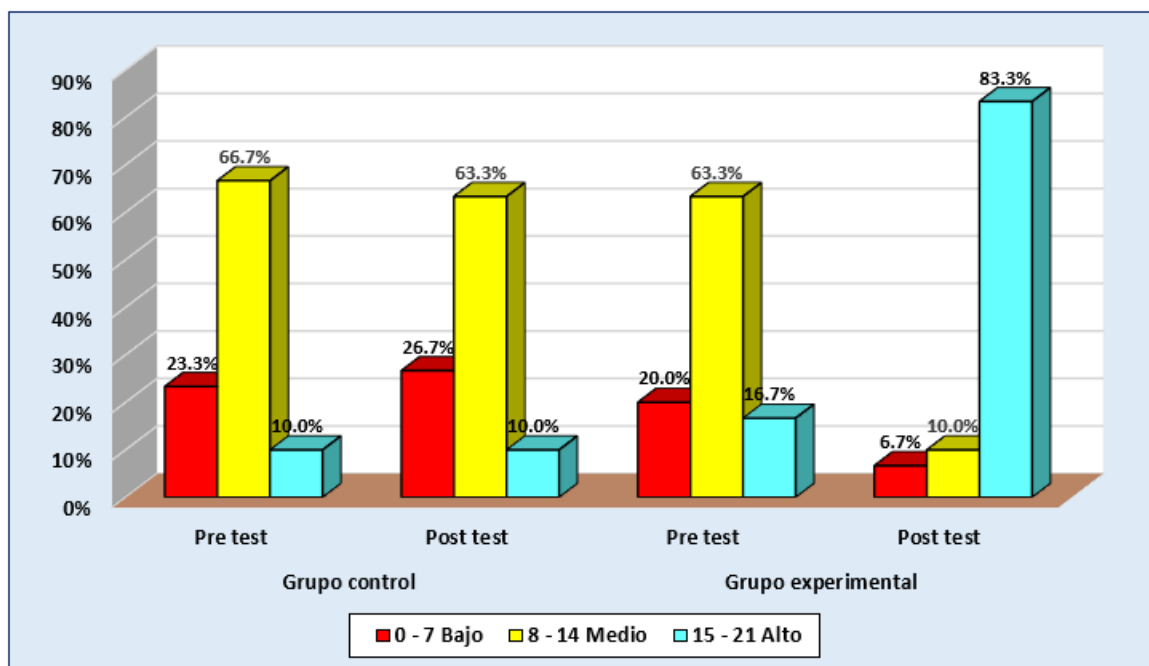
Resultados del pre y post test de los grupos de estudio de la dimensión vocabulario en infantes de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024

Intervalo	Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
		fi	f%	fi	f%	fi	f%	fi	f%
0 - 7	Bajo	7	23.3	8	26.7	6	20.0	2	6.7
8 - 14	Medio	20	66.7	19	63.3	19	63.3	3	10.0
15 - 21	Alto	3	10.0	3	10.0	5	16.7	25	83.3
	Total	30	100.0	30	100.0	30	100.0	30	100.0
	Media	11.7		11.5		11.8		18.4	

Nota: Base de acopio informativo de la lectoescritura

Figura 2

Gráfica porcentual de los niveles registrados en los GC y GE del vocabulario



Descripción

G. Control

El pre test registró al 23.3% en la fase baja, el 66.7% en la fase media y el 10.0% en la fase alta; la media de esta prueba fue de 11.7 puntos ubicado en el nivel medio.

El post test presentó al 26.7% la fase baja, el 63.3% en la fase media y al 10.0% en la fase alta. El promedio alcanzó a 11.5 puntos también ubicada en la fase media.

G. Experimental

El pre test de esta prueba muestra de 20.0% en la fase baja, el 63.3% en la fase media y el 16.7% en la fase alta; le corresponde una media de 11.8 puntos, también ubicada en la fase media.

El post test registró al 6.7% en la fase baja, el 10.0% en la fase media y el 83.3% en la fase alta. En esta prueba se obtuvo un promedio de 18.4 puntos correspondiente a la fase alta.

Se observa un incremento importante en el post test después de la aplicación del programa para mejorar la lectoescritura en los infantes

Los resultados previos posibilitan deducir que el post test o sea tras haber sido implementado los cuentos tradicionales, el grupo experimental ha logrado un promedio que se situó en el nivel alto frente a los niveles medio de las demás pruebas.

Tabla 7

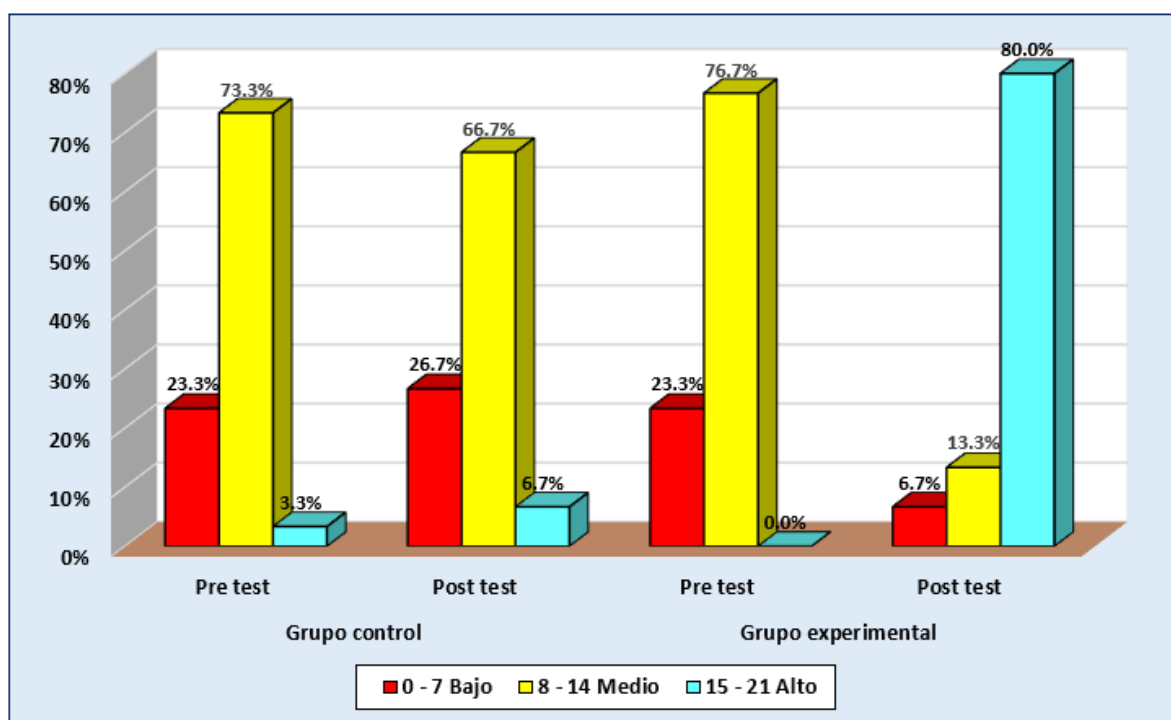
Resultados del pre y post test de los grupos de estudio de la motricidad fina en infantes de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024

Intervalo	Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
		fi	f%	fi	f%	fi	f%	fi	f%
0 - 7	Bajo	7	23.3	8	26.7	7	23.3	2	6.7
8 - 14	Medio	22	73.3	20	66.7	21	70.0	4	13.3
15 - 21	Alto	1	3.3	2	6.7	2	6.7	24	80.0
	Total	30	100.0	30	100.0	30	100.0	30	100.0
	Media	10.8		10.7		11.0		16.9	

Nota: Base de acopio informativo de la lectoescritura

Figura 3

Gráfica porcentual de los niveles registrados en los GC y GE de la motricidad fina



Descripción

G. Control

En la fase del pre test, el 23.3% estuvo en la fase baja, el 73.3% ha obtenido la fase media y el 3.3% alcanzó la fase alta; el promedio de esta prueba fue de 10.8 puntos que corresponde una ubicación de fase media.

En la fase del post test se observa al 26.7% en la categoría baja, el 66.7% en la categoría media y el 6.7% en la categoría alta. La medida representativa de un grupo de infantes fue 10.7 puntos que está situado en la categoría media.

G. Experimental

En la fase de diagnosis el 23.3% alcanzó la categoría baja, el 70.0% alcanzó la categoría media y el 6.7% obtuvo la categoría alta; en la medida representativa de esta prueba alcanzó a 11.0 puntos que corresponde a la categoría media.

Posterior a la aplicación de los juegos tradicionales, se ha observado que el 6.7% estuvo en el rango bajo, el 13.3% en el rango medio y el 80.0% estuvo en el rango alto; en la prueba que determina la representación global de los estudiantes fue de 16.9 puntos que corresponde al nivel alto.

También en esta dimensión se observa que en el GE después de aplicarse los cuentos tradicionales el promedio se negó de manera significativa, esto presumiblemente se debe a la acción de la VI que conseguido pasar de nivel medio al nivel alto al GE.

Tabla 8

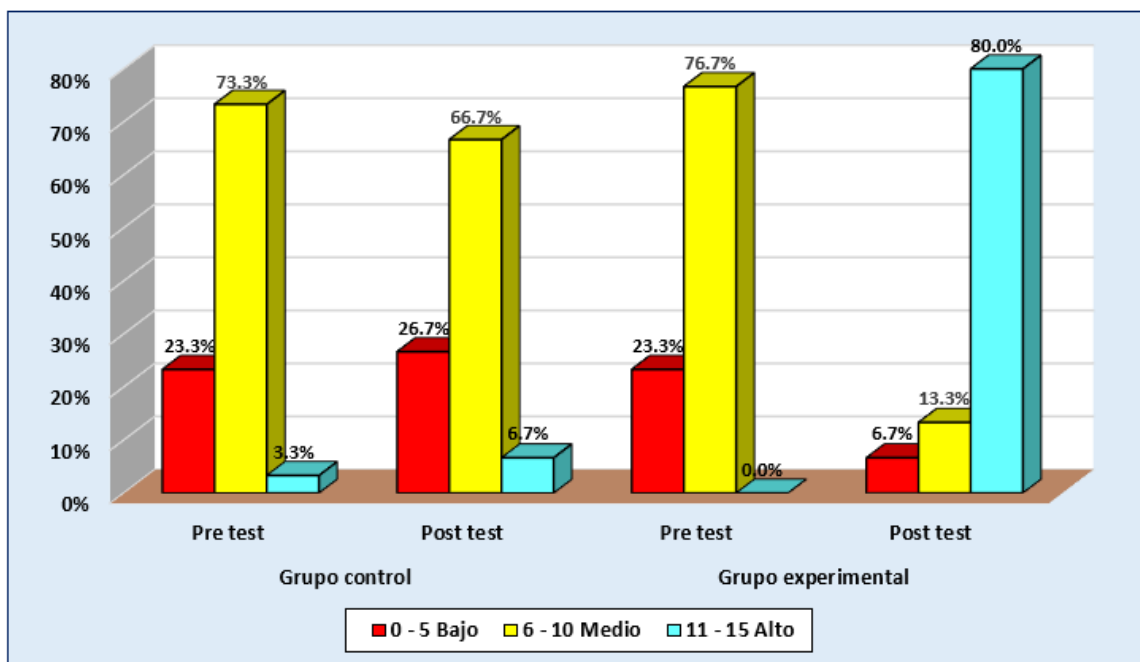
Resultados del pre y post test de los grupos de estudio de la Comprensión lectora en niños de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024

Intervalo	Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
		fi	f%	fi	f%	fi	f%	fi	f%
0 - 5	Bajo	7	23.3	8	26.7	7	23.3	2	6.7
6 - 10	Medio	22	73.3	20	66.7	23	76.7	4	13.3
11 - 15	Alto	1	3.3	2	6.7	0	0.0	24	80.0
	Total	30	100.0	30	100.0	30	100.0	30	100.0
	Media	8.1		8.0		8.1		12.7	

Nota: Base de acopio informativo de la lectoescritura

Figura 4

Gráfica porcentual de los niveles registrados en los GC y GE de la variable lectoescritura



Descripción

G. Control

El pre test presentó al 23.3% en la fase baja, al 73.3% en la etapa media y el 3.3% en la fase. A esta prueba le corresponde una media de 8.1 puntos que está ubicada en la categoría o fase media.

Del post test presenta al 26.7% en la etapa baja, el 66.7% en la etapa media y al 6.7% en la etapa alta, en esta prueba la media registrada fue de 8.0 puntos que también corresponde a la etapa media.

G. Experimental

En la fase previa a la aplicación de los cuentos tradicionales el 23.3% estuvo ubicado en la etapa baja, el 76.7% en la etapa media y no hubo ningún estudiante en la etapa alta; el promedio que obtuvieron los niños en esta fase fue de 8.1 puntos que está ubicado en la fase media.

Posterior a la aplicación de los cuentos infantiles los resultados indican que el 6.7% de los infantes estuvieron en la etapa baja, el 13.3% en la etapa media y el 80.0% obtuvo la etapa alta; el promedio en esta prueba del GE los infantes registraron una media de 12.7 puntos que se ubican en la fase alta.

También en esta prueba se observa que los cuentos tradicionales han impactado en esta dimensión incrementando el promedio en 4.6 puntos y elevando el nivel medio a alto

Tabla 9

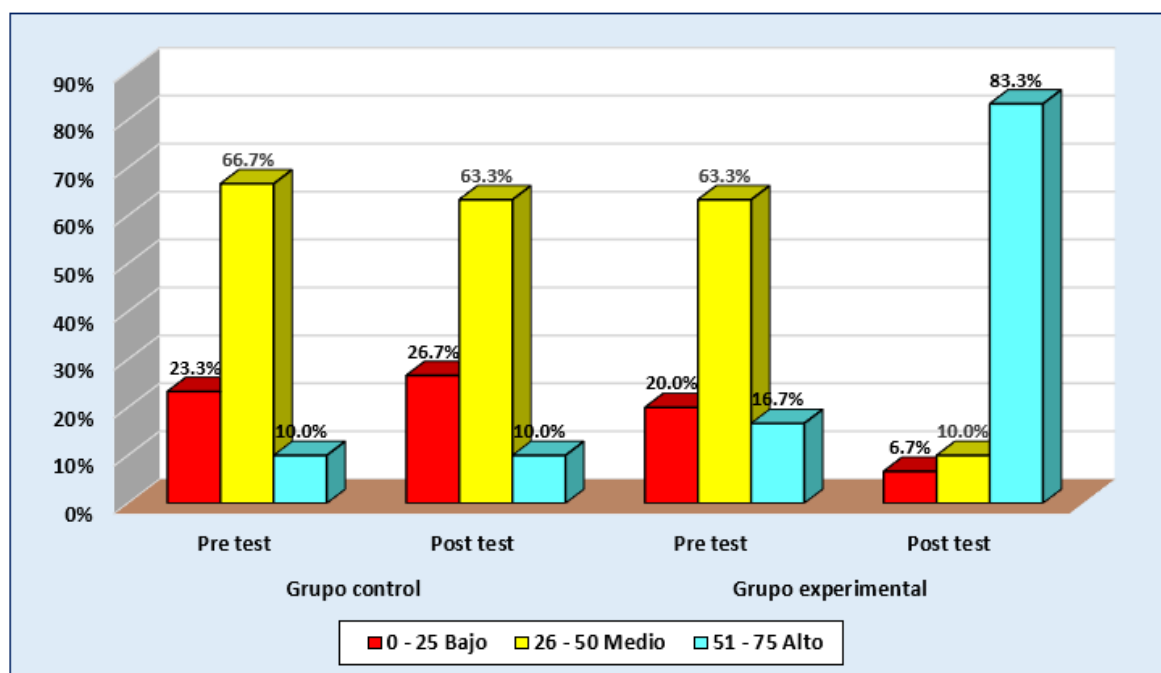
Resultados del pre y post test de los grupos de estudio de la variable Lectoescritura en niños de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024

Intervalo	Niveles	Grupo Control				Grupo Experimental			
		Pre test		Post test		Pre test		Post test	
		fi	f%	fi	f%	fi	f%	fi	f%
0 - 25	Bajo	7	23.3	8	26.7	6	20.0	2	6.7
26 - 50	Medio	20	66.7	19	63.3	19	63.3	3	10.0
51 - 75	Alto	3	10.0	3	10.0	5	16.7	25	83.3
	Total	30	100.0	30	100.0	30	100.0	30	100.0
	Media	40.3		39.7		40.6		63.1	

Nota: Base de acopio informativo de la lectoescritura

Figura 5

Grafica porcentual por grupos de estudio de la lectoescritura



Descripción

G. Control

El pre test indica que el 23.3% estuvo en la fase baja, el 66.7% obtuvo la fase media y el 10.0% alcanzó la fase alta; se ha registrado una media de 40.3 puntos que corresponde a la fase media.

El post test indica que el 26.7% de los infantes obtuvieron de fase baja, el 63.3% obtuvo la fase media y el 10.0 alcanzó la fase alta; el promedio obtenido por los infantes del grupo en esta prueba fue 39.7 puntos que corresponde a la fase media.

G. Experimental

El pre test presenta al 20.0% en la fase baja, el 63.3% estuvo en la fase media y el 16.7% alcanzó la fase alta; en los estudiantes registraron una media de 40.6 puntos que alcanzaron ubicación en la categoría media.

En el post test se observa al 6.7% en la fase baja, el 10.0% en la fase media y el 83.3% alcanzó la fase alta; este grupo de alumnos del GE le corresponde el promedio 63.1 puntos que está enmarcada en la categoría alta.

Se observa también en esta dimensión que ha surtido efecto la aplicación de los juegos tradicionales en la optimización de la lectoescritura y falta al comparar el post test del GE frente a las demás pruebas.

Tabla 10

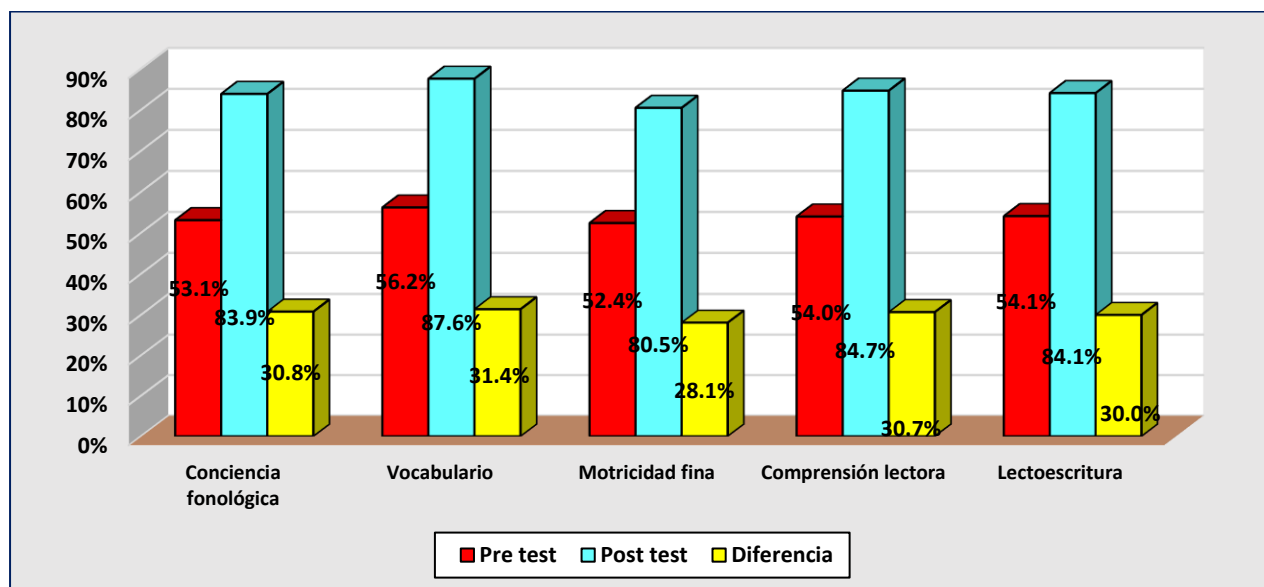
Eficacia porcentual comparativa entre el post y pre test de las dimensiones y variable lectoescritura en infantes de 04 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024

<i>Dimensiones/ Variable</i>	Pre test		Post test		Diferencia	
	Media	$\Delta\%$	Media	$\Delta\%$	Media	$\Delta\%$
Conciencia fonológica	9.7	53.1	15.1	83.9	5.4	30.8
Vocabulario	11.8	56.2	18.4	87.6	6.6	31.4
Motricidad fina	11.0	52.4	16.9	80.5	5.9	28.1
Comprensión lectora	8.1	54.0	12.7	84.7	4.6	30.7
Lectoescritura	40.6	54.1	63.1	84.1	22.5	30.0

Nota: Base de acopio informativo de la lectoescritura

Figura 6

Grafica de la diferencia porcentual comparativa del post y pre test de dimensiones y variable



Descripción

La tabla y figura anteriores exponen la diferencia de medias entre el post test y pre test del GE; los resultados obtenidos sugieren que:

- En la conciencia fonológica la variación entre los valores medios fue de 5.4 puntos que le corresponde una eficacia porcentual de 30.8%; esto implica que los cuentos tradicionales han impactado en ese porcentaje en la mejora de la dimensión.
- En el vocabulario, la diferencia de medias fue de 6.6 puntos que equivale al 31.4% de eficacia de estos juegos en la dimensión y que favorece al post test del GE.
- En la motricidad fina, la diferencia ascendía 5.9 puntos que equivale al 28.1% de eficacia también a favor del post test.
- En la comprensión lectora la diferencia de promedios alcanzó 4.6 puntos que equivale a 30.7% de eficacia porcentual a favor del post test.
- En la variable lectoescritura la diferencia de medias fue de 22.5 puntos que equivale a 30.0% de eficacia porcentual.

Como se observa los cuentos tradicionales han impactado de manera significativa en la mejora de las dimensiones y de la variable y que en términos generales se ha obtenido una mejora del 30%.

Tabla 11*Normalidad para determinar el estadístico de contraste*

Dimensiones y variable	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Pre test de la conciencia fonológica	,290	60	,000	,772	60	,000
Post test de la conciencia fonológica	,192	60	,000	,883	60	,000
Pre test del vocabulario	,287	60	,000	,799	60	,000
Post test del vocabulario	,198	60	,000	,885	60	,000
Pre test de la motricidad fina	,283	60	,000	,835	60	,000
Post test de la motricidad fina	,192	60	,000	,883	60	,000
Pre test de la comprensión lectora	,321	60	,000	,787	60	,000
Post test de la comprensión lectora	,194	60	,000	,869	60	,000
Pre test de la lectoescritura	,272	60	,000	,804	60	,000
Post test de la lectoescritura	,179	60	,000	,884	60	,000

En vista que la muestra sobrepasa los 50 elementos hay que acogerse al criterio de los teóricos Kolmogorov – Smirnof que se toma en cuenta cuando la muestra pasa de los 50 elementos, en la columna de la significancia de estos teóricos observamos la columna de los niveles de significancia, los valores presentados todos son inferiores a 0.05, por esta razón se desprende que no hay distribución normal por lo que el estadístico usado en el proceso de contraste fue la U de Man Whitney.

Contrastación de las hipótesis

En el proceso total de contrastación, se consideró: Estadístico de contraste: U de Man Whitney, Nivel de significancia: $\alpha = 0.05$

La aceptación o rechazo alterna se tendrá en cuenta el p valor, si este es inferior a 0.05, o lo que es lo mismo $p < \alpha$, se aceptará la hipótesis alterna.

1. De la dimensión Conciencia fonológica

a. Hipótesis

H_{01} : Los juegos tradicionales no tienen ningún efecto en la dimensión fonológica de los niños de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024.

H_{a1} : Los juegos tradicionales tienen efecto porcentual positivo y significativo en la dimensión fonológica de los niños de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024.

b. Resultados de la contrastación

Dimensión	Grupo de contraste	U de Man Whitney	Z	p	Significancia estadística
Conciencia fonológica	Pre test GC	447.000	-0.046	0.963	No existe
	Pre test GE				
	Post test GC	67.000	-5.729	< 0.001	Sí, existe
	Post test GE				

c. Decisión

De lo observado en la tabla anterior se desprende que:

Al contrastar los Pre test de ambos grupos se obtuvo:

$Z = -0.046$, con $p = 0.963$, demostrándose que no hay significancia estadística.

Por otro lado:

En el contraste del post test del GE y Post test del GC, resulta que:

$Z = -5.729$ con $p < 0.001$, implica que $p < \alpha = 0.05$, de esto se deduce que: Existe significancia estadística, por esta razón se acepta H_{a1} . Por ello se deduce que los juegos tradicionales han mejorado la dimensión fonológica.

2. De la dimensión vocabulario

a. Hipótesis

H_{02} : Los juegos tradicionales no tienen ningún efecto en la dimensión vocabulario de los niños de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024

H_{a2}: Los juegos tradicionales tienen efecto porcentual positivo y significativo en la dimensión vocabulario de los niños de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024.

b. Resultados de la contrastación

Dimensión	Grupo de contraste	U de Man Whitney	Z	p	Significancia estadística
Vocabulario	Pre test GC	423.500	-0.403	0.687	No existe
	Pre test GE				
	Post test GC	70.000	5.670	< 0.001	Sí, existe
	Post test GE				

c. Decisión

De lo observado en la tabla anterior se desprende que:

- Al contrastar los Pre test de ambos grupos se obtuvo:
- $Z = -0.403$, con $p = 0.687$, demostrándose que no hay significancia estadística.
- Por otro lado:
- En el contraste del post test del GE y Post test del GC, resulta que:
- $Z = -5.670$ con $p < 0.001$, implica que $p < \alpha = 0.05$, de esto se deduce que: Existe significancia estadística, por esta razón se acepta H_{a2}. Por ello se deduce que los juegos tradicionales han mejorado la dimensión vocabulario.

3. De la Motricidad fina

a. Hipótesis

H₀₃: Los juegos tradicionales no tienen ningún efecto en la dimensión motricidad fina de los niños de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024

H_{a3}: Los juegos tradicionales tienen efecto porcentual positivo y significativo en la dimensión motricidad fina de los niños de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024.

b. Resultados de la contrastación

Dimensión	Grupo de contraste	U de Man Whitney	Z	p	Significancia estadística
Motricidad fina	Pre test GC	412.500	-0.575	0.565	No existe
	Pre test GE				
	Post test GC	68.500	-5.696	< 0.001	Sí, existe
	Post test GE				

c. Decisión

De lo observado en la tabla anterior se desprende que:

- Al contrastar los Pre test de ambos grupos se obtuvo:
- $Z = -0.575$, con $p = 0.565$, demostrándose que no hay significancia estadística.
- Por otro lado:
- En el contraste del post test del GE y Post test del GC, resulta que:
- $Z = -5.696$ con $p < 0.001$, implica que $p < \alpha = 0.05$, de esto se deduce que: Existe significancia estadística, por esta razón se acepta H_{a3} . Por ello se deduce que los juegos tradicionales han mejorado la dimensión motricidad fina.

4. De la comprensión lectora

a. Hipótesis

H_{04} : Los juegos tradicionales no tienen ningún efecto en la dimensión comprensión lectora de los niños de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024.

H_{a4} : Los juegos tradicionales tienen efecto porcentual positivo y significativo en la dimensión comprensión lectora de los niños de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024.

b. Resultados de la contrastación

Dimensión	Grupo de contraste	U de Man Whitney	Z	p	Significancia estadística
Comprensión lectora	Pre test GC	436.000	-0.220	0.826	No existe
	Pre test GE				
	Post test GC	67.500	5.777	< 0.001	Sí, existe
	Post test GE				

c. Decisión

De lo observado en la tabla anterior se desprende que:

- Al contrastar los Pre test de ambos grupos se obtuvo:
- $Z = -0.220$, con $p = 0.826$, demostrándose que no hay significancia estadística.
- Por otro lado:
- En el contraste del post test del GE y Post test del GC, resulta que:
- $Z = -5.777$ con $p < 0.001$, implica que $p < \alpha = 0.05$, de esto se deduce que: Existe significancia estadística, por esta razón se acepta H_{a4} . Por ello se deduce que los juegos tradicionales han mejorado la dimensión comprensión lectora.

5. De la lectoescritura (Hipótesis general)

d. Hipótesis

H_{0G} : Los juegos tradicionales no tienen ningún efecto en la variable lectoescritura de los niños de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024

H_{aG} : Los juegos tradicionales tienen efecto porcentual positivo y significativo en la variable lectoescritura de los niños de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024.

e. Resultados de la contrastación

Dimensión	Grupo de contraste	U de Man Whitney	Z	p	Significancia estadística
Variable lectoescritura	Pre test GC	425.500	-0.371	0.710	No existe
	Pre test GE				
	Post test GC	65.500	-5.705	< 0.001	Sí, existe
	Post test GE				

f. Decisión

De lo observado en la tabla anterior se desprende que:

Al contrastar los Pre test de ambos grupos se obtuvo:

- $Z = -0.371$, con $p = 0.710$, demostrándose que no hay significancia estadística.
- Por otro lado:
- En el contraste del post test del GE y Post test del GC, resulta que:
- $Z = -5.705$ con $p < 0.001$, implica que $p < \alpha = 0.05$, de esto se deduce que: Existe significancia estadística, por esta razón se acepta H_{aG} . Por ello se deduce que los juegos tradicionales han mejorado la lectoescritura.

4.2. Discusión de resultados

Nuestros juegos tradicionales contribuyen significativamente a fundamental en el progreso de la lectoescritura en infantes de 4 años, ya que fomentan habilidades lingüísticas y cognitivas esenciales. Mediante la interacción lúdica, los niños se exponen a un lenguaje rico y variado, esto permite un mejor vocabulario y mejorar su comprensión verbal. El ludismo tradicional además de ser divertido también constituye un medio eficaz para aprender destrezas lingüísticas; este intercambio verbal en diversas situaciones significativos favorece a los infantes a internalizar estructuras gramaticales y a potencializar las argucias de expresión oral, lo cual es crucial para el posterior aprendizaje de la lectura y escritura.

Por otro lado, esta forma lúdica para una mejor atención y la memoria, estas habilidades son requisitos previos para lectoras y escritoras. Al ser partícipes en juegos que requieren seguir instrucciones, recordar secuencias o resolver problemas, los infantes potencian su memoria de trabajo y destrezas de concentración. Además, la praxis lúdica que implican reglas y estrategias contribuye al progreso de las habilidades ejecutivas, que son notables para el aprendizaje académico. Estas funciones ejecutivas son determinantes en la capacidad de los pequeños para interpretar la información escrita y para organizar sus pensamientos al escribir.

Finalmente, la inserción de juegos tradicionales en el currículo educativo es una potente destreza positiva para motivar a los infantes para aprender la lectoescritura. La naturaleza lúdica de estos juegos hace que el aprendizaje sea más atractivo y menos intimidante para los niños, lo que puede reducir la ansiedad asociada con la lectura y la escritura. También los juegos que integran elementos culturales y tradicionales no solo potencian el proceso de aprendizaje, sino que también enriquecen la transformación del conocimiento refuerzan la identidad cultural de los infantes. Al conectar el aprendizaje con su contexto cultural, los infantes se sienten más motivados y comprometidos, lo que a su vez favorece su desarrollo en la lectoescritura.

Este estudio se formuló como propósito primordial: Determinar el efecto de mejora porcentual de los juegos tradicionales en la lectoescritura de los infantes de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024. En cuanto a esto los resultados evidencian que las pruebas del pre y post test del GC así como el pre test del GE obtuvieron el nivel medio al registrar promedio de 40.3 puntos, 39.7 puntos en 40.6 puntos correspondientemente, en cambio el post test del GE alcanzó a 63.1 puntos por lo que existe una diferencia entre el pre y post test del GE de 22.5 puntos y que porcentualmente equivale al 30.0% Cuyo porcentaje de efectividad al aplicarlo es los juegos tradicionales en la mejora de la lectoescritura; esto se ratifica al contrastarse la hipótesis entre los dos post test de los GC y GE al haber registrado $Z = -5.705$

con $p < 0.001$; esto conlleva a la aceptación de la hipótesis alternativa. El valor de estos resultados concuerda de acuerdo con los hallazgos de Yahual – Cedeño y Jara-Escobar que afirma que al aplicar el modelo Montessori, se ha mejorado el proceso lecto escritor en infantes de 5- 6 años y también la investigación de Arroyo y Carrión (2021) se ha logrado una mejora significativa de la lectoescritura al hacer algunos ajustes metodológicos de la enseñanza parvularia en Ecuador que a su vez hay coincidencia con lo establecido en el marco que expresan en los juegos tradicionales tienen mejor efecto a lo largo del aprendizaje de la lectoescritura por el vínculo tradicional en la parte léxica y otras formas expresivas.

El primer objetivo específico fue: Determinar efecto de mejora porcentual de los juegos tradicionales en la dimensión fonológica de la lectoescritura en infantes de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024. Al darse el tratamiento estadístico se ha encontrado que el pre y post test del GC y el pre test del GE han asentado el nivel medio promedio de 9.8 puntos, 9.6 puntos y 9.7 correspondientemente; en cambio el post test del GE ha obtenido un promedio de 15.1 puntos que lo sitúan en el nivel alto; se observa pues que después de aplicarse los juegos tradicionales el post test del GE se incrementó en 5.4 puntos y que equivale porcentualmente a 30.8 puntos que es la eficacia porcentual de los juegos tradicionales para mejorar el vocabulario. Esto se ratifica en la contrastación de los supuestos en los cuales se ha obtenido $Z = -5.729$ con $p < 0.001$, El valor de e dichos Los resultados coinciden basándonos en los datos obtenidos en por Caballero (2023) que sostiene la lectoescritura y los correspondientes componentes pueden ser mejorados cuando se usa un lenguaje que esté al alcance diario de los infantes y desde luego los juegos tradicionales sí lo están. También hay coincidencia con lo planteado en el marco que expresa Sandoval (2022) en la que se demostró que el desarrollo de las destrezas motrices es mejorado de manera significativa al aplicar los juegos tradicionales.

El objetivo 2, se formuló de la siguiente manera: Determinar efecto de mejora porcentual de los juegos tradicionales en la dimensión vocabulario de la lectoescritura en infantes de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024; al aplicarse el modelo estadístico se ha registrado que el pre y post test del GC como el pre test del GE registraron promedios de 11.7 puntos, 11.5 puntos y 11.8 respectivamente que tienen ubicación en la categoría media; en cambio el post test del GE alcanzó un promedio de 18.4 puntos que están ubicados en la categoría alta; existe en consecuencia una diferencia de medias entre las dos pruebas del GE de 6.6 puntos que es equivalente a 31.4% de eficacia porcentual de la VI y la motricidad fina; esto se ratifica al contrastarse la hipótesis del post test de los GC y GE en la cual se obtuvo $Z = -5.670$ con $p < 0.001$ lo cual demuestra que los resultados que se han logrado no es producto del azar ni de otro aspecto indirecto sino que es la consecuencia de la aplicación de dichos

cuentos en la mejora de la motricidad fina. Los logros obtenidos concuerdan con la investigación realizada que afirma y también la investigación de Roque y Tintaya (2023), que tuvo por propósito principal establecer el efecto de los juegos tradicionales y la motricidad gruesa en infantes de 3 años de una IE de Pasco en 2022 y que mediante la *t* de Student, se ha logrado obtener en la contratación de la hipótesis general $t_c = 12.357$ con $p = 0.000$, por lo que se reafirma la hipótesis general,

El 3er objetivo específico fue formulado como: Determinar efecto de mejora porcentual de los juegos tradicionales en la dimensión motricidad fina de la lectoescritura en infantes de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024; al darse el tratamiento estadístico correspondiente; el procesamiento estadístico relacionado con esta dimensión se ha encontrado que el pre y post test del GC como el pre test del GE tienen el mismo nivel medio, en cambio después de aplicarse los juegos tradicionales, se obtuvo el nivel alto al registrar promedio de 16.9 puntos del nivel alto frente a 10.8 puntos, 10.7 puntos y 11.0 puntos respectivamente; en consecuencia existe una diferencia de promedios de 5.9 puntos que equivale al 28.1% esto demuestra que los juegos tradicionales han tenido una eficacia del 28.1% en la mejora de la motricidad fina; esto se corrobora al contrastar los post test de los GC y GE en las que se encontró $Z = -5.696$ con $p < 0.001$; esto implica que no ha sido otra causal la que causó dicha modificación en el post test del GE sino que se debe a la acción misma de los juegos tradicionales, por esta razón se acepta la hipótesis alternativa. Los resultados obtenidos concuerdan con la investigación realizada por Ocampo (2022) que se propuso formar el grado relacional entre la inteligencia de las emociones y lectoescritura y que demuestra que existe un muy alto grado de relación entre las variables de estudio ya que el grado de correlación alcanzó a 0.943 con $p = 0.000$. De mismo modo se ha encontrado el aporte de Rucoba (2023) que se planteó establecer la asociatividad entre los juegos tradicionales y la inteligencia emocional, la investigación demostró la existencia de una correlación de nivel débil pero significativa al obtener 0.372 con $p = 0.008$, pero después de todo ha confirmado la presencia de una correlación directa y significativa. Esto se ratifica con lo trazado en el marco teórico respecto a lo planteado en el contexto teórico que se menciona sobre la relevancia de los juegos tradicionales en los infantes por la familiaridad de los juegos con los aspectos vinculados a las actividades lexicales de los infantes.

El 4º objetivo específico fue: Determinar efecto de mejora porcentual de los juegos tradicionales en la dimensión comprensión lectora de la lectoescritura en infantes de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024. El tratamiento estadístico en esta dimensión indica que las 2 pruebas del GC como el pre test del GE obtuvieron la categoría media al registrar el valor de 8.1 puntos, 8.0 puntos y 8.1 puntos respectivamente; el cambio el post test del GE obtuvo la

categoría alta al alcanzar un promedio de 12.7 puntos; esto implica una diferencia de medias de 4.6 puntos a favor del post test del GE y que porcentualmente es el 30.7% de eficacia porcentual de los juegos tradicionales en la mejora de la comprensión lectora. Esto queda ratificado al contrastarse los posts test del GC y GE en la que se ha registrado $Z = -5.777$ con $p < 0.001$ de lo cual se desprende que la razón del cambio de media aritmética y consecuencia del impacto porcentual se debe exclusivamente a la acción de los juegos tradicionales en la optimización de dicha dimensión, por esta razón se acepta la hipótesis alternativa. Los resultados obtenidos concuerdan con la investigación realizada por Shapiama (2019), de la Universidad Los Ángeles de Chimbote, se propuso establecer estrategias de motivación para optimizar la lectoescritura en infantes de 5 años en Juanjuí en cuyo trabajo, aunque no reporta contrastación del sistema hipotético, pero deja entrever una asociación entre las variables de estudio.

Capítulo V.

Conclusiones y Recomendaciones

5.1. Conclusiones

- Primera: Los juegos tradicionales han tenido una eficacia porcentual de 30.0% para mejorar la lectoescritura de los infantes de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024 por cuanto entre el post test y pre test del GE presenta una diferencia de 22.5 puntos que equivale a 30.0 puntos de acuerdo con del post test del GE; confirmando con la contrastación de la hipótesis de las cuales se registró $Z = -5.705$ con $p < 0.001$ por esta razón se acepta la hipótesis alternante.
- Segunda: Los juegos tradicionales han mostrado un efecto de mejora porcentual en 30.8% en la dimensión conciencia fonológica en los infantes de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto, al existir entre el pre y post test del GE una diferencia de medias de 5.4 puntos que favorece al post test, Esto queda confirmado al contrastar de la hipótesis entre los 2 post test de los GC y GE en lo que se registró $Z = -5.729$ con $p < 0.001$, por lo que se acepta la hipótesis alternativa.
- Tercera: Los juegos tradicionales han mostrado un efecto de mejora porcentual en 30.8% en la dimensión vocabulario en los niños de 4 años de la IE 0019 de Tarapoto, al existir entre el pre y post test del GE una diferencia de medias de 6.6 puntos que favorece al post test, esto se ratifica en la contrastación de la hipótesis entre los 2 post test de los GC y GE en lo que se registró $Z = -5.670$ con $p < 0.001$, por lo que se acepta la hipótesis alternativa.
- Cuarta: La mejora porcentual de los juegos tradicionales en la motricidad fina en infantes de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024, ha sido de 28.1% al existir una diferencia de medias 5.9 puntos a favor post test del GE; esto se ratifica al contrastarse el post test del GC con el post test del GE en la cual se obtuvo $Z = -5.696$ con $p < 0.001$ lo que indica que la causa de esta diferencia de medias se debe exclusivamente a la acción de los juegos tradicionales una a otra causa por lo que se acepta la hipótesis alternativa.

Quinta: La mejora porcentual de los juegos tradicionales en la comprensión lectora en infantes de 5 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024, ha sido de 30.7% al existir una diferencia de medias 4.6 puntos a favor post test del GE; esto se ratifica al contrastarse el post test del GC con el post test del GE en la cual se obtuvo $Z = -5.777$ con $p < 0.001$ lo que indica que la causa de esta diferencia de medias se debe exclusivamente a la acción de los juegos tradicionales una a otra causa por lo tanto, se acepta la hipótesis alternativa.

5.2. Recomendaciones

A los profesores de 05 años de la IEI 0019 de Tarapoto a usar habilidades activas como los juegos tradicionales que permiten mejorar de manera sustancial la lectoescritura infantil por cuanto los niños a tomar parte activa de los juegos tienen un aprendizaje más duradero por cuanto son experiencias vividas y aprender de manera divertida.

A los líderes de la institución educativa a brindar apoyo a través del monitoreo y seguimiento a los maestros para ejecutar estrategias que permitan optimizar los niveles de la lectoescritura por cuanto se encuentran en un nivel medio.

A los Padres de familia que fomenten el apoyo desde sus hogares adquiriendo los materiales respectivos para las experiencias de aprendizaje tiene también el apoyo en el aprendizaje lectoescritor de sus hijos por cuanto permite aprendizajes más duraderos y significativos que les permita avanzar en las demás áreas de la formación de sus hijos.

A las autoridades representativas del sector a brindar apoyo a las entidades y activas de la jurisdicción para el desarrollo experiencias mediante el uso de habilidades con el fin de optimizar los niveles de aprendizaje de los infantes.

Referencias Bibliográficas

- Alvarez, A. (2019). *Justificación de la Investigación*. 3. <https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10821/Nota%20Acad%C3%A9mica%205%20%2818.04.2021%29%20%20Justificaci%C3%B3n%20de%20la%20Investigaci%C3%B3n.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Amaya, R. (2022). *Juegos tradicionales y la motricidad gruesa en niños de 5 años de la IEI 665, Señor de Mayo -2022*. https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/27582/GRUESA_JUEGO_VARGAS_VEGA_IRENE.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Andino, N. (2023). *Dificultades de la lectoescritura en el rendimiento académico de estudiantes de la EGB básica elemental* [Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/4214/1/MIE%20Andino%20Rodr%C3%ADguez%2C%20Nataly%20Silvana.pdf>
- Arroyo, M., & Carrión, J. (2021). Estrategias de lectoescritura para el desarrollo de la escritura creativa. *Estrategias de Lectoescritura Para El Desarrollo de La Escritura Creativa*, 6, 468–483. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/3378/7568>
- Barraza, A. (2007). Apuntes sobre Metodología de la Investigación Confiabilidad. *Universidad Pedagógica de Durango*, 6, 6–10.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la investigación* (Tercera). <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Metodologia>
- Caballero, E. (2023). *El aprendizaje de la lectoescritura y las TIC en la educación infantil* [Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/62011/TFG-G6143.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castillero, O. (2017). *Los 15 tipos de investigación*. <https://es.scribd.com/document/382218105/2-3-Tipos-de-Investigacion#>
- Castiñeira, R., & Jimenez, H. (2018). *Qué importancia tiene la iniciación en la lectoescritura en la educación infantil?* [https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/10767/¿Que importancia tiene la iniciacion de la lectoescritura en Educacion Infantil.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/10767/¿Que%20importancia%20tiene%20la%20iniciacion%20de%20la%20lectoescritura%20en%20Educacion%20Infantil.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Cercado, E. (2018). *Juegos cooperativos y habilidades sociales en niños de 4 años de la I.E.I. N° 712 – Bambamarca, 2018* [Universidad San Pedro]. http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/11913/Tesis_61980.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Cevallos, J. (2018). *Problemas asociados a la lectoescritura en niños*.
<https://library1.nida.ac.th/termpaper6/sd/2554/19755.pdf>
- Correa, Y. (2017). *La lectoescritura y el proceso lector* (Grupo educadores, Ed.).
<https://es.scribd.com/document/342452315/LA-LECTOESCRITURA-Y-EL-PROCESO-LECTOR>
- Defontana, E. (2023). *Lectoescritura, teorías*. https://teorias.ar/teorias/lectoescritura-teorias/?articulo_full=1
- Díaz, N. (2018). *Población y muestra*. <https://core.ac.uk/download/pdf/80531608.pdf>
- García, L. (2021, August 7). *Juegos fonológicos para practicar con niños*. Educación 3.0.
<https://www.educaciontrespuntocero.com/ocio/juegos-fonologicos/>
- González, C. (2022). El desarrollo psicomotor y el aprendizaje de la iniciación de la lectoescritura en el nivel inicial. *Horizontes. Revista de Investigación En Ciencias de La Educación*, 6, 163–171.
<https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/412/832>
- Lucio, M. (2023, May 28). *Dimensiones del juego*.
<https://es.scribd.com/presentation/648763121/DIMENSIONES-DEL-JUEGO-1>
- Ministerio de Educación de Guatemala. (2016). *Aprendizaje de la lectoescritura*.
<https://es.scribd.com/document/607321752/aprendizaje-de-la-lectoescritura>
- Montealegre, R., & Forero, L. (2006). Desarrollo de la lectoescritura: Adquisición y dominio. *Acta Colombiana de Psicología*, 9.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-91552006000100003
- Muñoz-Arroyave, V., Lavega-Burgués, P., Sáez, M., & Serna, J. (2021). *Los Juegos tradicionales y los estados emocionales en educación secundaria y bachillerato*. 8.
https://www.researchgate.net/profile/Pere-Lavega/publication/351478536_Los_Juegos_tradicionales_y_los_Estados_emocionales_en_Educacion_Secundaria_y_Bachillerato_Revista_de_Psicologia_del_DeporteJournal_of_Sport_Psychology_30_Suppl_1_pp_64-70/links/609e0e3
- Neko, V. (2023). Teorías de la lectoescritura. In *Scribd* (pp. 1–9).
<https://es.scribd.com/document/628788748/Teorias-de-la-lectura>
- Ocampo, M. (2022). Inteligencia emocional y aprendizaje de lectoescritura en niños 1° de la I.E.P.A.C. Nuestra Señora de Fátima, Cusco 2021 [Universidad César Vallejo]. In *Repositorio Institucional - UCV*.
<http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/46936>

- Raffino, M. (2019). *Juego: Concepto, Tipos de juegos y Beneficios*. <https://concepto.de/juego/>
- Ramirez, V. (2022). Importancia de los juegos tradicionales para fortalecer el desarrollo psicomotor de los niños de 3 a 5 años. *Revista EDUCARE - UPEL-IPB - Segunda Nueva Etapa 2.0*, 26(2), 27–51. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v26i2.1776>
- Rodríguez, G. (2023). *Las estrategias metodológicas y su incidencia en la lectoescritura, en estudiantes de 5° de la Escuela de EB Juan León Mera; Cantón Montalvo provincia Los Ríos en 2023 - 2024* [Universidad Técnica de Babahoyo]. <http://190.15.129.146/bitstream/handle/49000/15618/P-UTB-FCJSE-EBAS-000378.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Roque, F., & Tintaya, F. (2023). *Juegos tradicionales para mejorar la motricidad gruesa en niños de 3 años de una institución educativa, Pasco 2022* [Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/d0824af4-69f1-4524-809e-dc6cd2992cb0/content>
- Rucoba, I. (2023). *Juegos tradicionales e inteligencia emocional de los estudiantes de inicial en la Institución Educativa 0293 Luz Estela Bardales Arce, Tabalosos 2023* [Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/119719/Rucoba_RIJ-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil* [Universidad de Cantabria]. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf>
- Salas, E. (2019). *Conciencia fonológica y aprendizaje inicial de la lectoescritura en estudiantes de una institución educativa bilingüe en el nivel primario* [Universidad Cayetano Heredia]. https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/7212/Conciencia_SalasCuadros_Erika.pdf?sequence=1
- Sampieri, R., Collado, C., & Baptista, L. (2013). *El proceso de investigación y los enfoques cuantitativo y cualitativo: Hacia un modelo integral*. 08–25. <http://metodos-comunicacion sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/219/2014/04/Hernandez-Sampieri-Cap-1.pdf>
- Sandoval, M. (2022). *Juegos Tradicionales para desarrollar Habilidades Motrices Básicas en estudiantes de una Institución Educativa de Inicial, Sullana – 2022* [Universidad César Vallejo].

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/108548/Sandoval_OM-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Shapiama, Y. (2019). *Estrategias motivadoras basadas en el enfoque comunicativo para mejorar la lectoescritura en los niños de 5 años de la IE 261 “La Casita del Saber”, Juanjuí, Mariscal Cáceres, Región San Martín- 2017* [Universidad Los Ángeles de Chimbote].

https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/13213/ENFOQUE_COMUNICATIVO_SHAPIAMA_MENDOZA_YOCY_LUZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Simbaña-Haro, M., Piyahuaje-Siquihua, L., González-Romero, M., & Mena-Riera, S. (2023). Funciones básicas: elementos claves para la lectoescritura. *593 Digital Publisher CEIT*, 8(3), 652–663. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.3.1720>

Universidad de Sevilla. (2017). *Tipos de Investigación y Diseños*. https://bib.us.es/educacion/sites/bib3.us.es.educacion/files/poat2016_2_4_1_tipos_y_diseños_de_investigacion_cuantitativa_y_cualitativa.pdf

Universidad Europea. (2022). *Importancia del juego en la educación infantil*. Educación. <https://universidadeuropea.com/blog/juego-educacion-infantil/>

Yagual-Cedeño, G., & Jara-Escobar, C. (2023). El Alfabeto Montessori en el Proceso de Lectoescritura de Niños de 5 A 6 Años. *593 Digital Publisher CEIT*, 8(5), 265–276. <https://doi.org/10.33386/593dp.2023.5.2012>

Anexos

Anexo 01: Constancia de Turnitin

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"



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

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO"

DECLARATORIA DE ORIGINALIDAD

Yo, Anibal Fernando Mendo García, docente de la ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA "TARAPOTO", Responsable del sistema Turnitin Originality declaro haber incluido al sistema la Tesis titulada: "**Juegos tradicionales para mejorar la lectoescritura en niños de 5 años de una IE de Tarapoto, San Martín, 2024**", cuyos autores son: **Br: Mardely Jibaja Romero y Br: Rosita Zenovia Salas Cachique**, constatando que la investigación tiene un índice de similitud de **25.00 %**, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones a excepción de la bibliografía.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública "Tarapoto"

Tarapoto, 21 de enero de 2025



Lic. Anibal Fernando Mendo García
JEFE DE PROMOCIÓN CONTINUA

Anibal Fernando Mendo García
DNI N° 01118174

Anexo 02: Matriz de consistencia

Formulación del problema	Objetivos	Hipótesis	Instrumentos
<p>Problema general: ¿A cuánto asciende el efecto de mejora porcentual de los juegos tradicionales en la dimensión fonológica de la lectoescritura de los niños de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024?</p> <p>Problemas Específicos: ¿A cuánto asciende el efecto de mejora porcentual de los juegos tradicionales en la dimensión fonológica de la lectoescritura de los niños de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024? ¿A cuánto asciende el efecto de mejora porcentual de los</p>	<p>Objetivo general: Determinar el efecto de mejora porcentual de los juegos tradicionales en la lectoescritura de los niños de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024.</p> <p>Objetivos específicos: Determinar efecto de mejora porcentual de los juegos tradicionales en la dimensión fonológica de la lectoescritura en infantes de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024 Determinar efecto de mejora porcentual de los juegos tradicionales en la dimensión vocabulario de la lectoescritura en</p>	<p>Hipótesis general: H_{0G}: Los juegos tradicionales no tienen ningún efecto porcentual en la lectoescritura de los niños de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024. H_{aG}: Los juegos tradicionales tienen efecto porcentual significativo en la lectoescritura de los niños de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024.</p> <p>Hipótesis Específicas: H1: Los juegos tradicionales tienen efecto porcentual significativo en la dimensión fonológica en los niños de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024. H2: Los juegos tradicionales tienen efecto porcentual significativo en la dimensión vocabulario en los niños de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024.</p>	<p>Instrumentos: Guía de Observación</p>

<p>juegos tradicionales en la dimensión vocabulario de la lectoescritura de los niños de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024? ¿A cuánto asciende el efecto de mejora porcentual de los juegos tradicionales en la dimensión motricidad fina de la lectoescritura de los niños de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024? ¿A cuánto asciende el efecto de mejora porcentual de los juegos tradicionales en la dimensión comprensión lectora de la lectoescritura de los niños de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024?</p>	<p>infantes de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024 Determinar efecto de mejora porcentual de los juegos tradicionales en la dimensión motricidad fina de la lectoescritura en infantes de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024 Determinar efecto de mejora porcentual de los juegos tradicionales en la dimensión comprensión lectora de la lectoescritura en infantes de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024.</p>	<p>H3: Los juegos tradicionales tienen efecto porcentual significativo en la dimensión motricidad fina en los niños de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2024. H4: Los juegos tradicionales tienen efecto porcentual significativo en la dimensión comprensión lectora en los niños de 05 años de la IE 0019 de Tarapoto en 2023.</p>	
<p>Diseño de investigación</p>	<p>Población y muestra</p>	<p>Variables y dimensiones</p>	

<p>El diseño fue cuasi experimental</p> <p>GE: O₁ X ...O₂</p> <p>GC: O₃ O₄</p> <p>Donde:</p> <p>GE: Grupo experimental</p> <p>GC: Grupo control</p> <p>X: Es la propuesta de los juegos tradicionales</p> <p>O₁ y O₃: Pre test de los Grupos control y experimental</p> <p>O₂ y O₄: Son el post test de los grupos control y experimental</p>	<p>Población</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Edades</th> <th>M</th> <th>F</th> <th>Total</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3 años</td> <td>27</td> <td>23</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>4 años</td> <td>25</td> <td>28</td> <td>53</td> </tr> <tr> <td>5 años</td> <td>30</td> <td>30</td> <td>60</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>86</td> <td>77</td> <td>163</td> </tr> </tbody> </table> <p>Muestra</p> <p>Estuvo conformada por 30 niños en el G. Control y 30 niños en el G. experimental</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Grupo</th> <th>fi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Experimental (turno mañana)</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>Control (Turno tarde)</td> <td>30</td> </tr> </tbody> </table>	Edades	M	F	Total	3 años	27	23	50	4 años	25	28	53	5 años	30	30	60	Total	86	77	163	Grupo	fi	Experimental (turno mañana)	30	Control (Turno tarde)	30	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Variables</th> <th>Dimensiones</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">Independiente</td> <td>Propuesta de los juegos tradicionales para mejorar la lectoescritura</td> </tr> <tr> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="4">Lectoescritura</td> <td>Fonológica</td> </tr> <tr> <td>Vocabulario</td> </tr> <tr> <td>Motricidad fina</td> </tr> <tr> <td>Comprensión lectora</td> </tr> </tbody> </table>	Variables	Dimensiones	Independiente	Propuesta de los juegos tradicionales para mejorar la lectoescritura		Lectoescritura	Fonológica	Vocabulario	Motricidad fina	Comprensión lectora	
	Edades	M	F	Total																																			
3 años	27	23	50																																				
4 años	25	28	53																																				
5 años	30	30	60																																				
Total	86	77	163																																				
Grupo	fi																																						
Experimental (turno mañana)	30																																						
Control (Turno tarde)	30																																						
Variables	Dimensiones																																						
Independiente	Propuesta de los juegos tradicionales para mejorar la lectoescritura																																						
Lectoescritura	Fonológica																																						
	Vocabulario																																						
	Motricidad fina																																						
	Comprensión lectora																																						

Anexo 03: Instrumentos de recolección de datos

Guía de observación de la lectoescritura en niños de 05 años

I. Datos generales

Sexo.....

II. Instrucciones

Se presenta continuación una serie de ítems debidamente dimensionados, se debe leer detenidamente cada ítem, debe observar al estudiante en cada ítem y de acuerdo a lo realizado por el estudiante debe marcar con una X el nivel de ejecución que realiza el niño en cada ítem, hay que tener en cuenta la siguiente escala valorativa

No lo hace: 0 Con mucha dificultad: 1 Con poca dificultad: 2 Lo hace muy bien: 3

III. Dimensiones e ítems

Dimensiones e ítems	No o nunca (0)	Casi siempre (1)	Casi nunca (2)	Siempre (3)
D1: Conciencia fonológica				
1. El estudiante identifica sílabas en una palabra				
2. El estudiante cuenta el número de sílabas en una palabra				
3. Identifica los fonemas iniciales de una palabra				
4. Segmenta palabras en unidades fonémicas				
5. Divide palabras en fonemas individuales (ejem Mar = m-a-r)				
6. Unir fonemas individuales para formar palabras (ejem c-a-s-a = casa)				
D2: Vocabulario				
7. Identifica las palabras nuevas usadas en el juego tradicional				
8. Asocia las palabras nuevas con el cuento tradicional jugado				
9. Uso de palabras nuevas de un juego tradicional realizado				
10. Usa adecuado de sinónimos y antónimos usados en un juego				
11. Explica el significado de palabras nuevas de un juego				
12. Aplica las palabras nuevas en diversos contextos				
13. Narra de cuentos usando palabras nuevas aprendidas				
D3: Motricidad fina				
14. Traza líneas y formas simples				
15. Colorea dentro de límites indicados				
16. Recorta figuras simples del juego realizado				

17. Manipula objetos pequeños				
18. Modela figuras de plastilina representando personajes o elementos de un juego realizado				
19. Traza con lápiz la trayectoria de un juego realizado				
20. Escribe palabras simples relacionadas con el juego				
D4: Comprensión lectora				
21. Reconoce de la idea principal en un juego				
22. Describe forma verbal en qué consistió el juego realizado				
23. Nombra los personajes principales y secundarios del juego				
24. Ordena los eventos principales del juego en la secuencia correcta				
25. Describe cómo se siente al participar en un juego tradicional				

Baremación

Dimensión/variable	No de ítems	Escala	Nivel
Conciencia fonológica	6	0 - 6	Bajo
		7 - 12	Medio
		13 - 18	Alto
Vocabulario	7	0 - 7	Bajo
		8 - 14	Medio
		15 - 21	Alto
Motricidad fina	7	0 - 7	Bajo
		8 - 14	Medio
		15 - 21	Alto
Comprensión lectora	5	0 - 5	Bajo
		6 - 10	Medio
		11 - 15	Alto
Lectoescritura	25	0 - 25	Bajo
		26 - 50	Medio
		51 - 75	Alto

Anexo 04: Ficha de validación de instrumento

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE CUESTIONARIO

Tarapoto, 10 de septiembre de 2024

Mg. Mélida Vela Ríos
Apellidos y nombres del experto


Asunto: **Evaluación de cuestionario**

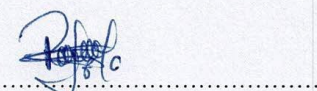
Sirva la presente para expresarles mi cordial saludo e informarles que estoy elaborando mi tesis titulada: **Juegos tradicionales para mejorar la lecto escritura en niños de 5 años de una IE de Tarapoto, San Martín, 2024** . A fin de optar título profesional.

Por ello, estoy desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de un cuestionario denominado **Juegos tradicionales para mejorar la lecto escritura en niños de 5 años de una IE de Tarapoto, San Martín, 2024**, por lo que, le solicito tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación, que adjunto, para cubrir con el requisito de "Juicio de expertos".

Esperando tener la acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.

Atentamente,


.....
Mardely Jibaja Romero
DNI N° 44837877


.....
Rosita Zenovia Salas Cachique
DNI N° 473444728

Adjunto:

- *Título de la investigación*
- *Matriz de consistencia (problemas generales y específicos, objetivos generales y específicos, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra)*
- *Cuadro de operatividad de variables*
- *Instrumento*

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

I. DATOS GENERALES

Nombre del experto : MELIDA VELA RIOS
 Profesión : Docente
 Institución de Trabajo : Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Tarapoto
 Instrumento de validación : Ficha para evaluar el instrumento Ficha Lectoescritura
 En Niños y niñas de 5 años
 Autores (a) del instrumento : Jibaja Romero, Mardely y Rosita Zenovia Salas Cachique

III. INDICADORES DE VALIDACIÓN

Nº	INDICADORES	1	2	3	4	5
1	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable. en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.				✓	
2	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				✓	
3	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.				✓	
4	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.				✓	
5	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable				✓	
6	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
7	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					✓
8	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.				✓	
9	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
10	La redacción de los ítems es clara y sin ambigüedades.					✓
PUNTAJE TOTAL						43

* Instrumento válido con un mínimo de 41 puntos.

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)


II. CONCLUSIÓN

El instrumento es aceptable *Procede Aplicación*

III. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

43

Tarapoto, 12 de agosto de 2023.


 Sello y firma del experto

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE CUESTIONARIO

Tarapoto, 10 de septiembre de 2024

Mg. José Ramón Grández Aguilar
Apellidos y nombres del experto

Asunto: **Evaluación de cuestionario**

Sirva la presente para expresarles mi cordial saludo e informarles que estoy elaborando mi tesis titulada: A fin de optar título profesional.

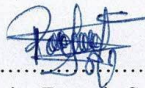
Por ello, estoy desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de un cuestionario denominado **Juegos tradicionales para mejorar la lecto escritura en niños de 5 años de una IE de Tarapoto, San Martín, 2024**, por lo que, le solicito tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación, que adjunto, para cubrir con el requisito de "Juicio de expertos".

Esperando tener la acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.

Atentamente,



.....
Mardely Jibaja Romero
DNI N° 44837877



.....
Rosita Zenovia Salas Cachique
DNI N° 473444728

Adjunto:

- *Título de la investigación*
- *Matriz de consistencia (problemas generales y específicos, objetivos generales y específicos, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra)*
- *Cuadro de operatividad de variables*
- *Instrumento*

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



I. DATOS GENERALES

Nombre del experto : José Ramon GRANDEZ AGUILAR
 Profesión : Docente
 Institución de Trabajo : Escuela de Educación Superior Pedagógica Publica Tarapoto
 Instrumento de validación : Ficha para evaluar el instrumento Ficha Lectoescritura
 En Niños y niñas de 5 años
 Autores (a) del instrumento : Jibaja Romero ,Mardely y Rosita Zenovia Salas Cachique

II. INDICADORES DE VALIDACIÓN

Nº	INDICADORES	1	2	3	4	5
1	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable. en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					✓
2	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.					✓
3	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.					✓
4	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
5	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable				✓	
6	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
7	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					✓
8	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					✓
9	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
10	La redacción de los ítems es clara y sin ambigüedades.					✓
PUNTAJE TOTAL					48	✓

* Instrumento válido con un mínimo de 41 puntos.

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

III. CONCLUSIÓN

El instrumento es aceptable *procede a aplicación*

IV. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

48

Tarapoto, 12 de agosto de 2023.



Sello y firma del experto

CARTA A EXPERTOS PARA EVALUACIÓN DE CUESTIONARIO

Tarapoto, 10 de septiembre de 2024

Mg. Luis Ramírez Gonzales
Apellidos y nombres del experto

Asunto: **Evaluación de cuestionario**

Sirva la presente para expresarles mi cordial saludo e informarles que estoy elaborando mi tesis titulada: **Juegos tradicionales para mejorar la lecto escritura en niños de 5 años de una IE de Tarapoto, San Martín, 2024**". A fin de optar título profesional.

Por ello, estoy desarrollando un estudio en el cual se incluye la aplicación de un cuestionario denominado **Juegos tradicionales para mejorar la lecto escritura en niños de 5 años de una IE de Tarapoto, San Martín, 2024**", por lo que, le solicito tenga a bien realizar la validación de este instrumento de investigación, que adjunto, para cubrir con el requisito de "Juicio de expertos".

Esperando tener la acogida a esta petición, hago propicia la oportunidad para renovar mi aprecio y especial consideración.

Atentamente,



.....
Mardely Jibaja Romero
DNI N° 44837877



.....
Rosita Zenovia Salas Cachique
DNI N° 473444728

Adjunto:

- *Título de la investigación*
- *Matriz de consistencia (problemas generales y específicos, objetivos generales y específicos, hipótesis general y específicos, metodología, población y muestra)*
- *Cuadro de operatividad de variables*
- *Instrumento*

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



I. DATOS GENERALES

Nombre del experto : Luis Ramírez Gonzales .
 Profesión : Docente
 Institución de Trabajo : Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Tarapoto
 Instrumento de validación : Ficha para evaluar el instrumento Ficha Lectoescritura
 En Niños y niñas de 5 años
 Autores (a) del instrumento : Jibaja Romero, Mardely y Rosita Zenovia Salas Cachique

II. INDICADORES DE VALIDACIÓN

N°	INDICADORES	1	2	3	4	5
1	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable. en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					✓
2	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				✓	
3	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.				✓	
4	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
5	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					✓
6	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
7	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					✓
8	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					✓
9	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
10	La redacción de los ítems es clara y sin ambigüedades.					✓
PUNTAJE TOTAL						47

* Instrumento válido con un mínimo de 41 puntos.

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

II. CONCLUSIÓN

El instrumento es aceptable *Procede Aplicación*

III. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

47

Tarapoto, 12 de agosto de 2023.

Sello y firma del experto

VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN



I. DATOS GENERALES

Nombre del experto : Luis Ramírez Gonzales .
 Profesión : Docente
 Institución de Trabajo : Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Tarapoto
 Instrumento de validación : Ficha para evaluar el instrumento Ficha Lectoescritura
 En Niños y niñas de 5 años
 Autores (a) del instrumento : Jibaja Romero, Mardely y Rosita Zenovia Salas Cachique

II. INDICADORES DE VALIDACIÓN

Nº	INDICADORES	1	2	3	4	5
1	Las instrucciones y los ítems del instrumento permiten recoger la información objetiva sobre la variable. en todas sus dimensiones en indicadores conceptuales y operacionales.					✓
2	Los ítems del instrumento reflejan organicidad lógica entre la definición operacional y conceptual respecto a la variable, de manera que permiten hacer inferencias en función a las hipótesis, problema y objetivos de la investigación.				✓	
3	El instrumento demuestra vigencia acorde con el conocimiento científico, tecnológico, innovación y legal inherente a la variable.				✓	
4	Los ítems del instrumento son coherentes con el tipo de investigación y responden a los objetivos, hipótesis y variable de estudio.					✓
5	Los ítems del instrumento expresan relación con los indicadores de cada dimensión de la variable					✓
6	La relación entre la técnica y el instrumento propuestos responden al propósito de la investigación, desarrollo tecnológico e innovación.					✓
7	Los ítems del instrumento son suficientes en cantidad y calidad acorde con la variable, dimensiones e indicadores.					✓
8	La información que se recoja a través de los ítems del instrumento, permitirá analizar, describir y explicar la realidad, motivo de la investigación.					✓
9	La redacción de los ítems concuerda con la escala valorativa del instrumento.					✓
10	La redacción de los ítems es clara y sin ambigüedades.					✓
PUNTAJE TOTAL						47

* Instrumento válido con un mínimo de 41 puntos.

MUY DEFICIENTE (1) DEFICIENTE (2) ACEPTABLE (3) BUENA (4) EXCELENTE (5)

II. CONCLUSIÓN

El instrumento es aceptable *Procede Aplicación*

III. VALORACIÓN DEL INSTRUMENTO:

47

Tarapoto, 12 de agosto de 2023.

Sello y firma del experto

Confiabilidad del instrumento Lectoescritura

Proyecto

Juegos tradicionales para mejorar la lecto escritura en niños de 4 años de una IE de Tarapoto, San Martín, 2024

Autoras

Mardely Jibaja Romero

Rosita Zenovia Salas Cachique

Resultados del estudio piloto

No	ít1	ít2	ít3	ít4	ít5	ít6	ít7	ít8	ít9	ít10	ít11	ít12	ít13	ít14	ít15	ít16	ít17	ít18	ít19	ít20	ít21	ít22	ít23	ít24	ít25	Lecto escritura
1	2	0	0	1	3	1	2	2	1	1	0	3	1	1	1	1	2	3	1	1	0	0	1	0	0	28
2	0	1	3	1	1	0	2	1	1	1	2	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	23
3	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	13
4	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	2	1	32
5	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	42
6	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	65
7	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	60
8	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	60
9	0	2	1	3	2	1	1	1	0	1	1	2	2	3	0	1	3	1	1	0	3	1	3	1	0	34
10	2	2	2	2	1	2	0	2	2	0	2	2	3	1	1	0	1	1	3	1	2	3	1	1	3	40
	1.04	0.65	1.21	0.36	1.09	0.65	1.04	0.84	0.96	0.65	0.64	0.49	0.84	0.84	0.85	0.96	0.61	0.85	1.24	0.85	1.21	1.05	0.56	1.05	0.96	269.01
																									21.49	

Fórmula del alfa de Cronbach

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

Resultados por dimensiones y variable

D1: Conciencia fonológica	D2: Vocabulario	D3: Motricidad fina	D4: Comprensión lectora	Variable: Lectoescritura
$\alpha_1 = 0.81$	$\alpha_2 = 0.84$	$\alpha_3 = 0.88$	$\alpha_4 = 0.86$	$\alpha_{Var} = 0.96$

Interpretación de resultados del alfa de Cronbach

Considerando que:

Los resultados alcanzan valores de 0.8 hacia arriba lo que le corresponde una muy buena confiabilidad tal como lo indica (Barraza, 2007), en donde se considera que:

Valores de α	Criterio valorativo
$\alpha < 0.60$	Inaceptable
$0.60 < \alpha < 0.65$	Indeseable
$0.65 < \alpha < 0.70$	Mínimamente aceptable
$0.70 < \alpha < 0.80$	Respetable
$0.80 < \alpha < 0.90$	Muy Buena

Fuente: Barraza (2007)

Por lo tanto, el instrumento queda habilitado para ser aplicado a la muestra seleccionada

Anexo 06: Autorización de la institución donde realizó el estudio



INSTITUCIÓN EDUCATIVA N-° 0019

LOS JARDINES- TARAPOTO

**"AÑO DEL BICENTENARIO, DE LA CONSOLIDACION DE NUESTRA
INDEPENDENCIA, Y DE LA CONMEMORACION DE LAS HEROICAS
BATALLAS DE JUNIN Y AYACUCHO"**

CONSTANCIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS

**EL DIRECTOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N° 0019 DE LA
CIUDAD DE TARAPOTO, PROVINCIA Y DEPARTAMENTO DE SAN
MARTÍN, QUE SUSCRIBE,**

HACE CONSTAR :

Que, las ex alumnas de la Escuela de Educación Superior
Pedagógica Pública "Tarapoto", del programa de estudio Educación Inicial:

-Mardely Jibaja Romero y

-Rosita Zenovia Salas Cachique,

Aplicaron instrumentos para la ejecución del Proyecto de Investigación
titulado: **"JUEGOS TRADICIONALES PARA MEJORAR LA
LECTOESCRITURA EN NIÑOS DE 5 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA 0019 LOS JARDINES, SAN MARTIN, 2024"** realizado del 30
de setiembre al 11 de octubre del 2024.

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

Tarapoto, 22 de octubre del 2024



Anexo 07: diseño de estrategias

El diseño de estrategias en una investigación se refiere a la planificación y selección de métodos y técnicas que se utilizarán para llevar a cabo el estudio de manera efectiva y eficiente. Esto implica la identificación de los objetivos de investigación, la definición de la población o muestra de estudio, la selección de las variables a medir, así como la elección del tipo de investigación y la metodología más adecuada para lograr los objetivos planteados.

En el diseño de estrategias también se consideran aspectos como el análisis de los resultados y la interpretación de los hallazgos obtenidos, así como la forma en que se comunicarán y difundirán los resultados. Es un proceso clave en cualquier investigación, ya que una planificación adecuada puede aumentar la validez y la fiabilidad de los resultados obtenidos y asegurar que los objetivos de la investigación se cumplan de manera satisfactoria.

Anexo 06. Sesiones de aprendizaje

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Comunica la importancia del juego de los yaces

I.- DATOS INFORMATIVOS:

FECHA: 01-10-2024

1.1. UGEL: SAN MARTÍN - TARAPOTO

1.2. I.E.I.: 0019 LOS JARDINES

1.3. DIRECTOR: WENINGER MELENDEZ PINEDO

1.4. SUBDIRECTORA: YADIRA MILAGROS TELLO RODRIGUEZ

1.5. PROFESORA DE AULA: BASSITA DEL CARMEN GARCIA HIDALGO

1.5. PRACTICANTE: MARDELY JIBAJA ROMERO

ROSITA ZENOVIA SALAS CACHIQUE

1.6. SECCIÓN: AMOR


1.7. EDAD: 5 AÑOS

1.8. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Juegos tradicionales para

mejorar la lectoescritura.



II.-ACTIVIDADES DE RUTINA		
MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ACCIONES A REALIZAR	HORA
INGRESO	Bienvenida a los niños y niñas	7.30 a 8.00
ACTIVIDADES DE RUTINA DE INICIO	Lista, Oración, tiempo, Cuantos hemos venido hoy, palabras mágicas.	8.00 a 8.15

ACTIVIDAD DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>PRIMER MOMENTO: Planificación y organización,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invito a los niños (as) a realizar una asamblea, para ello forman una media luna. - La practicante juntamente con los niños planifica a qué jugar, dónde y con quién. - Recuerdo a los niños que diez minutos antes de terminar el juego les va a avisar, para que sepan que ya es tiempo de ir terminando con lo que están jugando. - Indico a los niños y niñas que vamos a recordar algunas reglas o normas para que el juego en los sectores se lleve bien. Entre todos observan los carteles de las normas y dicen qué se debe: Compartir los juguetes, Ordenar los juguetes en su lugar y Todo vale menos pelear entre compañeros. - Los niños se distribuyen en grupo y se ubican en los sectores de su preferencia. <p>SEGUNDO MOMENTO: Desarrollo del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y las niñas inician su proyecto de juego, lo desarrollan usando su imaginación. - Mientras los niños y niñas juegan en los diversos sectores, la docente va realizando el acompañamiento y a su vez va registrando algunos puntos en la ficha de observación del juego libre. - La docente 10 minutos antes de terminar el juego, comunica a los niños y niñas que vayan terminando de jugar y que por ahora aún no guarden los juguetes. <p>TERCER MOMENTO: Socialización, representación, meta cognición y orden</p> <ul style="list-style-type: none"> - Indico a los niños sentarse en asamblea, brinda un tiempo para que quienes deseen verbalicen y socialicen con todo el grupo a qué jugaron, con quiénes lo hicieron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego. - Invita a los niños y las niñas a representar lo que jugaron utilizando lápices de colores. - Después que los niños representan, la docente les pregunta: ¿qué han aprendido hoy?, ¿hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron?, ¿tuvieron alguna dificultad? ¿lo solucionaron? ¿Cómo? <p>Para terminar, invito a los niños y niñas a ordenar todos los juguetes que han utilizado de los diferentes sectores, esto con ayuda de todos.</p>	<p>8.15 - 9.15</p> 	
III.-PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES			
AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN

Comunicación	<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto Oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p>	<p>Expresa sus intereses y experiencia del juego de los yaces, usando movimientos corporales.</p>
ESTÁNDAR	<p>Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y para verbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/ menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa.</p> <p>Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen</p>		
ENFOQUE TRANSVERSALES	ENFOQUE COMUNICATIVO		
PRODUCTO	Logra jugar manteniendo el equilibrio y el conteo de los elementos del juego.		
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Dibuja lo que más le gusto del juego realizado		
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	LISTA DE COTEJO		

PROPÓSITO. Que los niños logren comunicar la importancia del juego de los yaces.

MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>PROPÓSITO</p>	<p>La maestra motiva a los niños antes de empezar su actividad con una canción: https://www.youtube.com/watch?v=lakZMEz5mZ4</p> <p>Luego realiza unas interrogantes para recoger saberes previos.</p> <p>¿alguna vez han escuchado sobre el juego de los yaces? ¿como se jugara?.</p> <p>La maestra realiza algunas interrogantes para recuperar saberes previos: ¿Quiénes juegan el juego de los yaces?</p> <div data-bbox="716 1032 1018 1279" data-label="Image"> </div> <p>¿será fácil jugarlo?, ayudo a retroalimentar.</p> <p>Comunico el propósito: Que los niños logren comunicar la importancia del juego de los yaces.</p>	Tv, imágenes, yaces, pin, pon.	10min

DESARROLLO	Gestión y acompañamiento	<p>ANTES DE LA LECTURA.</p> <p>En forma individual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observan las ilustraciones para acompañar la lectura "historia de los yaces", para luego formular preguntas. - Realizan predicciones a partir de preguntas ¿Qué será el juego de los yaces? ¿En países de jugará? ¿Quiénes jugarán este jugo, varones, mujeres, adultos? ¿por qué se llamará el juego de yaces ?, ¿Cómo creen que será este juego?. - Registramos en la pizarra o papelote todas las respuestas de manera que más adelante sean contrastadas. <div data-bbox="805 636 1034 734" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: center;">RESPUESTAS</p> <p style="text-align: center;">-</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - La maestra lee la historia del "juego de los yaces", Mientras lee la maestra, muestra a los estudiantes las ilustraciones que se ha preparado. - Dialogan acerca de lo que decía el texto. Dinamizamos el intercambio a través de algunas preguntas: ¿Cómo se jugaba antes?, ¿Qué se usaba para jugar?, ¿Que países jugaba?, ¿En que departamentos se jugaba a inicios en el Perú?,¿? Los niños y las niñas intervienen libremente. Con que se juega ahora?. - Luego de la lectura dirigimos su atención hacia sus ideas o hipótesis iniciales sobre el texto, y comparamos con las que dieron antes de empezar la historia. - Preguntamos a los niños: ¿Cómo empezó la historia?, ¿qué dije después?, ¿en qué terminó?, ¿a quiénes les conté la historia?, ¿entendieron lo que conté?, ¿para qué se las conté?, ¿hice algún movimiento con mi cuerpo cuando les contaba? <p>DURANTE LA LECTURA</p> <ul style="list-style-type: none"> -La profesora invita a participar del juego tradicional de los yaces, los niños participan por grupos. -La profesora hace una demostración y menciona las reglas, luego los niños siguen las instrucciones y juegan libremente. -Brindamos un ambiente de confianza para motivar la participación de los niños, tengo en cuenta que es probable que no todos(as) se animen a participar en esta primera oportunidad, se les da el tiempo que necesitan sin que se sientan presionados. 		
------------	--------------------------	--	--	--

CIERRE	EVALUACIÓN	<p>- La maestra hace ver que su voz ha podido ser escuchada por todos/as.</p> <p>-La maestra pide a los niños escuchar con atención mientras van relatando su experiencia cada uno de los niños, para incluir datos relevantes; por ejemplo, haciendo preguntas para que mencionen la historia y juego de los yaces, el tiempo de sucesos, las causas y el significado de algunas palabras que no comprendan, agradezco a los niños por su ardua participación.</p> <p>DESPUES DE LA LECTURA</p> <p>-Les propongo dibujar y escribir lo que más te gusto del juego realizado.</p> <p>- Repasamos junto con los niños y las niñas las actividades que desarrollaron, recordamos las acciones del juego realizado escuchada.</p> <p>- Preguntamos: ¿Qué tuvieron en cuenta para contar la historia y el juego ?, ¿qué les ayudó?, ¿para qué les ha servido recordar sus experiencias?</p> <p>La maestra pregunta:</p> <p>¿Qué aprendieron el día de hoy?, ¿Cómo se han sentido hoy?, ¿qué es lo que más te ha gustado realizar?, agradezco su participación.</p>		
	REFLEXIÓN	Les pregunto a los niños que es lo que les ha gustado de la actividad de hoy: ¿Qué conocimos?		
ACTIVIDADES DE RUTINA INTERMEDIAS		Refrigerio y aseo personal Actividad al Aire Libre		18:15 - 18:30 18:30 - 11:30

IV. ASEO, REFRIGERIO, RECREO, ASEO

MOMENTOS	ACCIONES A DESARROLLAR	MATERIALES	TIEMPO
ASEO	Los niños y niñas se lavan las manos	Jabón, papel toalla, peine.	2m
REFRIGERIO	Comen libremente teniendo en cuenta los hábitos de higiene y limpieza.	Lonchera, cubiertos alcohol desinfectante, individuales, etc.	10m
RECREO	Juegan libremente haciendo uso del patio y la docente acompaña durante el juego.	Latas, pelotas, columpios, Sube y baja, etc.	30m
ASEO	Los niños y niñas se lavan y secan	Jabón, papel toalla.	2m


WENINGER MELENDEZ PINEDO
DIRECTOR


YADIRA MILAGROS TELLO
SUB DIRECTORA


BASSITA DEL CARMEN GARCÍA HIDALGO
PROFESORA DE AULA


MARDEY JIBALA ROMERO
PROFESIONAL EN DESARROLLO


ROSITA ZENOBIA SALAS CACHIQU
PROFESIONAL EN DESARROLLO

LISTA DE COTEJO

Aula : AMOR

Fecha : LUNES 30 DE OCTUBRE DEL 2024

N°	Nombres del estudiante	AREA: COMUNICACIÓN
		COMPETENCIA: “SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”
		<ul style="list-style-type: none"> • CAPACIDAD: • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto Oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</p>
		DESEMPEÑO: Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer,

		<p>agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>CRITERIO DE EVALUACIÓN: Expresa sus intereses y experiencia del juego de los yaces, usando movimientos corporales.</p> <p>PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños logren comunicar la importancia del juego de los yaces.</p> <p>EVIDENCIA: Dibuja lo que más le gusto del juego realizado</p>	
		SI	NO
01	ALDUEY IÑAPI, JEYCKO EMILIO		
02	ALZAMORA SOLSOL, KAIL ALEXIUS YADID		
03	AREVALO MORALES, STEPHANO URIEL		
04	AYACHI TANGO, KAROLA VALENTINA		
05	BENAVIDEZ DIAZ, ARIANA NATHALI		
06	CABANILLAS TUESTA, ISABELLA ROSARIO		
07	CHUNGA LEON, YHACO MOISES		
08	CIRONEL CINTI, ERICK DANIEL		
09	DEL AGUILA FASANANDO, ANGEL GAEL		
10	FLORES CEOPA, IKER SIMONE		
11	LEVEAU BERNALES, ZYANA AMIRA		
12	LLANOS UPIACHIHUA, THIAGO MATHIAS		
13	MALCA SATALAYA, DIEGO ALEXANDER		
14	MIGUEL ROJAS, YAIZA BRIANA		
15	MURAYARI CHISQUIPAMA, CRISTOPHER JAVIER		
16	MURRIETA PIZARRO, THIAGO JOSE		
17	RIOS TRINIDAD, LLOWI VICTORIA		

18	ROJAS CORDOVA,MIA SOLANGE		
19	RUIZ FERNANDEZ,GHIA ANEISHA		
20	SINARAHUA TRANSITO, MAIA KHALEESY		
21	TUANAM SILVA,JUAN EDUARDO		
22	TUANAMA SILVA,AMY VALENTINA		
23	UPIACHIHUA SIESQUEN, YURICO MICHELL		
24	VALLEJOS ALCANTARA,ARIANA MASSIEL		
25	VIDARTE MENDOZA,CARLOS PHILIPPE		
26	YRIARTE ISUIZA, FABRICIO MATIAS		
27	ZAPATA CHAVEZ, PEYTON ARIANA		
28			
29			
30			

Panel fotográfico



ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Comunica la importancia del juego mata gente

I.- DATOS INFORMATIVOS:

FECHA: 02-10-2024

1.1. UGEL: SAN MARTÍN - TARAPOTO

1.2. I.E.I.: 0019 LOS JARDINES

1.3. DIRECTOR: WENINGER MELENDEZ PINEDO

1.4. SUBDIRECTORA: YADIRA MILAGROS TELLO RODRÍGUEZ

1.5. PROFESORA DE AULA: BASSITA DEL CARMEN GARCIA HIDALGO

1.5. PRACTICANTE: MARDELY JIBAJA ROMERO

ROSITA ZENOVIA SALAS CACHIQUE


1.6. SECCIÓN: AMOR

1.7. EDAD: 5 AÑOS


1.8. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: **Juegos tradicionales para mejorar la lectoescritura.**



II.-ACTIVIDADES DE RUTINA		
MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ACCIONES A REALIZAR	HORA
INGRESO	Bienvenida a los niños y niñas	7.30 a 8.00
ACTIVIDADES DE RUTINA DE INICIO	Lista, Oración, tiempo, Cuantos hemos venido hoy, palabras mágicas.	8.00 a 8.15

<p>ACTIVIDAD DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p>	<p>PRIMER MOMENTO: Planificación y organización,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invito a los niños (as) a realizar una asamblea, para ello forman una media luna. - La practicante juntamente con los niños planifica a qué jugar, dónde y con quién. - Recuerdo a los niños que diez minutos antes de terminar el juego les va a avisar, para que sepan que ya es tiempo de ir terminando con lo que están jugando. - Indico a los niños y niñas que vamos a recordar algunas reglas o normas para que el juego en los sectores se lleve bien. Entre todos observan los carteles de las normas y dicen qué se debe: Compartir los juguetes, Ordenar los juguetes en su lugar y Todo vale menos pelear entre compañeros. - Los niños se distribuyen en grupo y se ubican en los sectores de su preferencia. <p>SEGUNDO MOMENTO: Desarrollo del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y las niñas inician su proyecto de juego, lo desarrollan usando su imaginación. - Mientras los niños y niñas juegan en los diversos sectores, la docente va realizando el acompañamiento y a su vez va registrando algunos puntos en la ficha de observación del juego libre. - La docente 10 minutos antes de terminar el juego, comunica a los niños y niñas que vayan terminando de jugar y que por ahora aún no guarden los juguetes. <p>TERCER MOMENTO: Socialización, representación, meta cognición y orden</p> <ul style="list-style-type: none"> - Indico a los niños sentarse en asamblea, brinda un tiempo para que quienes deseen verbalicen y socialicen con todo el grupo a qué jugaron, con quiénes lo hicieron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego. - Invita a los niños y las niñas a representar lo que jugaron utilizando lápices de colores. - Después que los niños representan, la docente les pregunta: ¿qué han aprendido hoy?, ¿hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron?, ¿tuvieron alguna dificultad? ¿lo solucionaron? ¿Cómo? <p>Para terminar, invito a los niños y niñas a ordenar todos los juguetes que han utilizado de los diferentes sectores, esto con ayuda de todos.</p>	<p>8.15 - 9.15</p> 	
III.-PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES			
AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN

Comunicación	<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto Oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de Forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos Interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. 	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, Agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p>	<p>Realiza preguntas sobre los elementos del juego. Obtener información al explorar con sus sentidos los elementos del juego.</p>
ESTÁNDAR	<p>Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y para verbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/ menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa. Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen</p>		
ENFOQUE TRANSVERSALES	ENFOQUE COMUNICATIVO		
PRODUCTO	Logra jugar manteniendo el equilibrio y el conteo de los elementos del juego.		
Evidencia de aprendizaje	Dibuja lo que más le gusto del juego realizado		
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	LISTA DE COTEJO		

PROPOSITO. Que las niñas y los niños tengan la oportunidad vivenciar y leer sobre el juego tradicional mata gente.				
MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS	MATERIALES	TIEMPO
INICIO	<p>MOTIVACIÓN</p> <p>SABERES PREVIOS</p> <p>PROBLEMATIZACIÓN</p> <p>PROPÓSITO</p>	<p>La maestra motiva a los niños antes de empezar su actividad con una canción para que los niños estén motivados toda la actividad.</p> <p>Luego les comunica que el día de hoy ha traído algunas imágenes.</p> <p>La maestra realiza algunas interrogantes para recuperar saberes previos: ¿alguna vez han jugado el juego de mata gente?</p>  <p>¿En el hogar Mamá y Papá algunas veces jugaron? ¿Será fácil jugarlo?, ayudo a retroalimentar.</p> <p>La maestra presenta unas imágenes de niños jugando a mata gente y pregunta ¿saben cómo se juega? ¿Cómo se llamará?, ayudo a retroalimentar.</p> <p>Comunico el propósito: Que las niñas y los niños tengan la oportunidad vivenciar y leer sobre el juego tradicional mata gente.</p>	<p>Tv, imágenes, papelotes, papel bond.</p>	<p>10min</p>
DESARROLLO	<p>Gestión y acompañamiento</p>	<p>ANTES DE LA LECTURA.</p> <p>En forma individual</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observan las ilustraciones para acompañar la lectura "historia del juego mata gente", para luego formular preguntas. - Realizan predicciones a partir de preguntas ¿Qué será el juego de los yaces? ¿En países de jugará? ¿Quiénes jugarán este jugo, varones, mujeres, adultos? ¿por qué se llamará el juego de mata gente ?, ¿Cómo creen que será este juego?. 		

- Registramos en la pizarra o papelote todas las respuestas de manera que más adelante sean contrastadas.

RESPUESTAS

-

- La maestra lee la historia del "juego mata gente". Mientras lee la maestra, muestra a los estudiantes las ilustraciones que se ha preparado.

- Dialogan acerca de lo que decía el texto. Dinamizamos el intercambio a través de algunas preguntas: ¿Cómo se jugaba antes?, ¿Qué se usaba para jugar?, ¿En que departamentos se jugaba a inicios en el Perú?, ¿? Los niños y las niñas intervienen libremente como se juega ahora?.



- Luego de la lectura dirigimos su atención hacia sus ideas o hipótesis iniciales sobre el texto, y comparamos con las que dieron antes de empezar la historia.

- Preguntamos a los niños: ¿Cómo empezó la historia?, ¿qué dije después?, ¿en qué terminó?, ¿a quiénes les conté la historia?, ¿entendieron lo que conté?, ¿para qué se las conté?, ¿hice algún movimiento con mi cuerpo cuando les contaba?

DURANTE LA LECTURA

-La profesora invita a los niños y niñas a salir al patio, y menciona que jugarán en grupo de dos uno de hombre y uno de mujeres .

-La profesora hace una demostración con algunos niños y menciona las reglas, luego los niños siguen las instrucciones y juegan libremente.

-Brindamos un ambiente de confianza para motivar la participación de los niños, tengo en cuenta que es probable que no todos(as) se animen a participar en esta primera oportunidad, se les da el tiempo que necesiten sin que se sientan presionados.

- La maestra hace ver que su voz ha podido ser escuchada por todos/as.

-Luego regresan al aula se relajan un poquito para luego escuchar con atención mientras van relatando su experiencia cada uno de los niños,

CIERRE	Evaluación	<p>para incluir datos relevantes; por ejemplo, haciendo preguntas para que mencionen la historia y juego de mata gente , el tiempo de sucesos, las causas y el significado de algunas palabras que no comprendan, agradezco a los niños por su ardua participación.</p> <p>DESPUES DE LA LECTURA</p> <p>-Les propongo dibujar y escribir lo que más te gusto del juego realizado.</p> <p>- Repasamos junto con los niños y las niñas las actividades que desarrollaron, recordamos las acciones del juego realizado escuchada.</p> <p>- Preguntamos: ¿Qué tuvieron en cuenta para contar la historia y el juego ?, ¿qué les ayudó?, ¿para qué les ha servido recordar sus experiencias?</p> <p>La maestra pregunta:</p> <p>¿Qué aprendieron el día de hoy?,¿Cómo se han sentido hoy?, ¿qué es lo que más te ha gustado realizar?, agradezco su participación.</p>	
	REFLEXIÓN	Les pregunto a los niños que es lo que les ha gustado de la actividad de hoy: ¿Qué conocimos?	
ACTIVIDADES DE RUTINA INTERMEDIAS		Refrigerio y aseo personal Actividad al Aire Libre	10:15 - 10:30 10:30 - 11:30

MOMENTOS	ACCIONES A DESARROLLAR	MATERIALES	TIEMPO
ASEO	Los niños y niñas se lavan las manos	Jabón, papel toalla, peine.	2m
REFRIGERIO	Comen libremente teniendo en cuenta los hábitos de higiene y limpieza.	Lonchera, cubiertos alcohol desinfectante, individuales, etc.	10m
RECREO	Juegan libremente haciendo uso del patio y la docente acompaña durante el juego.	Latas, pelotas, columpios, Sube y baja, etc.	30m
ASEO	Los niños y niñas se lavan y secan	Jabón, papel toalla.	2m

 WENINGER MELENDEZ PINEDO DIRECTOR	 YADIRA MILAGROS TELLO SUB DIRECTORA	 BASSITA DEL CARMEN GARCÍA HIDALGO PROFESORA DE AULA
 MAROLY JIBALA ROMERO PROFESIONAL EN DESARROLLO	 ROSITA ZENOVIA SALAS CACHIQU PROFESIONAL EN DESARROLLO	

LISTA DE COTEJO

Aula : AMOR

Fecha : Miércoles 02 de octubre del 2024

N°	Nombres del estudiante	AREA: COMUNICACIÓN
		COMPETENCIA: "SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA"
		<ul style="list-style-type: none"> • CAPACIDAD: • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto Oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y para verbales de forma estratégica. • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral</p>
		DESEMPEÑO: Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, Escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz según su interlocutor

		<p>y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <p>CRITERIO DE EVALUACIÓN: Menciona con claridad que parte del juego mata gente lo que más le gustó y ¿por qué?</p> <p>PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que las niñas y los niños tengan la oportunidad vivenciar y leer sobre el juego tradicional mata gente.</p> <p>EVIDENCIA: Dibuja lo que más le gusto del juego realizado.</p>	
		SI	NO
01	ALDUEY IÑAPI, JEYCKO EMILIO		
02	ALZAMORA SOLSOL, KAIL ALEXIUS YADID		
03	AREVALO MORALES, STEPHANO URIEL		
04	AYACHI TANGO, KAROLA VALENTINA		
05	BENAVIDEZ DIAZ, ARIANA NATHALI		
06	CABANILLAS TUESTA, ISABELLA ROSARIO		
07	CHUNGA LEON, YHACO MOISES		
08	CIRONEL CINTI, ERICK DANIEL		
09	DEL AGUILA FASANANDO, ANGEL GAEL		
10	FLORES CEOPA, IKER SIMONE		
11	LEVEAU BERNALES, ZYANA AMIRA		
12	LLANOS UPIACHIHUA, THIAGO MATHIAS		
13	MALCA SATALAYA, DIEGO ALEXANDER		
14	MIGUEL ROJAS, YAIZA BRIANA		
15	MURAYARI CHISQUIPAMA, CRISTOPHER JAVIER		
16	MURRIETA PIZARRO, THIAGO JOSE		
17	ROJAS CORDOVA, MIA SOLANGE		

18	RUIZ FERNANDEZ, GHIA ANEISHA		
19	SINARAHUA TRANSITO, MAIA KHALEESY		
20	TAPULLIMA LÓPEZ LIAN ANDRE		
21	TAPULLIMA RUÍZ YATZIRA JARUMY		
22	TUANAMA SILVA, AMY VALENTINA		
23	UPIACHIHUA SIESQUEN, YURICO MICHELL		
24	VALLEJOS ALCANTARA, ARIANA MASSIEL		
25	YRIARTE ISUIZA, FABRICIO MATIAS		
26	ZAPATA CHAVEZ, PEYTON ARIANA		
27	RENZO		

Panel fotográfico





ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

CREAMOS UNA ADIVINANZA MEDIANTE EL JUEGO DEL TROMPO

I.- DATOS INFORMATIVOS:


FECHA: 04-10-2024

- 1.1. UGEL: SAN MARTÍN - TARAPOTO
- 1.2. I.E.I.: 0019 LOS JARDINES
- 1.3. DIRECTOR: WENINGER MELENDEZ PINEDO
- 1.4. SUBDIRECTORA: YADIRA MILAGROS TELLO RODRÍGUEZ
- 1.5. PROFESORA DE AULA: BASSITA DEL CARMEN GARCIA HIDALGO
- 1.5. PRACTICANTE: MARDELY JIBAJA ROMERO
ROSITA ZENOVIA SALAS CACHIQUE
- 1.6. SECCIÓN: **AMOR**
- 1.7. EDAD: 5 AÑOS




- 1.8. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: **Juegos tradicionales para mejorar la lectoescritura.**

II.-ACTIVIDADES DE RUTINA		
MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ACCIONES A REALIZAR	HORA
INGRESO	Bienvenida a los niños y niñas	7.30 a 8.00
ACTIVIDADES DE RUTINA DE INICIO	Lista, Oración, tiempo, Cuantos hemos venido hoy, palabras mágicas.	8.00 a 8.15

<p>ACTIVIDAD DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES</p>	<p>PRIMER MOMENTO: Planificación y organización,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invito a los niños (as) a realizar una asamblea, para ello forman una media luna. - La practicante juntamente con los niños planifica a qué jugar, dónde y con quién. - Recuerdo a los niños que diez minutos antes de terminar el juego les va a avisar, para que sepan que ya es tiempo de ir terminando con lo que están jugando. - Indico a los niños y niñas que vamos a recordar algunas reglas o normas para que el juego en los sectores se lleve bien. Entre todos observan los carteles de las normas y dicen qué se debe: Compartir los juguetes, Ordenar los juguetes en su lugar y Todo vale menos pelear entre compañeros. - Los niños se distribuyen en grupo y se ubican en los sectores de su preferencia. <p>SEGUNDO MOMENTO: Desarrollo del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y las niñas inician su proyecto de juego, lo desarrollan usando su imaginación. - Mientras los niños y niñas juegan en los diversos sectores, la docente va realizando el acompañamiento y a su vez va registrando algunos puntos en la ficha de observación del juego libre. - La docente 10 minutos antes de terminar el juego, comunica a los niños y niñas que vayan terminando de jugar y que por ahora aún no guarden los juguetes. <p>TERCER MOMENTO: Socialización, representación, meta cognición y orden</p> <ul style="list-style-type: none"> - Indico a los niños sentarse en asamblea, brinda un tiempo para que quienes deseen verbalicen y socialicen con todo el grupo a qué jugaron, con quiénes lo hicieron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego. - Invita a los niños y las niñas a representar lo que jugaron utilizando lápices de colores. - Después que los niños representan, la docente les pregunta: ¿qué han aprendido hoy?, ¿hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron?, ¿tuvieron alguna dificultad? ¿lo solucionaron? ¿Cómo? <p>Para terminar, invito a los niños y niñas a ordenar todos los juguetes que han utilizado de los diferentes sectores, esto con ayuda de todos.</p>	<p>8.15 - 9.15</p> 	
III.-PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES			
AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN

Comunicación	<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> o Adecúa el texto a la situación comunicativa, o Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. o Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. <p>Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.</p>		<p>Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.</p>	<p>Escribir de acuerdo a su nivel la respuesta de la adivinanza.</p> <p>Comunica oralmente las acciones que realizó al momento del juego.</p>	
ESTÁNDAR	<p>Escribe a partir de sus hipótesis de escritura diversos tipos de textos sobre temas variados considerando el propósito y el destinatario a partir de su experiencia previa. Desarrolla sus ideas entorno a un tema con la intención de transmitir ideas o emociones. Sigue la linealidad y direccionalidad de la escritura.</p>				
ENFOQUE TRANSVERSALES	<p>ENFOQUE COMUNICATIVO</p>				
PRODUCTO	<p>Dibujan lo vivenciado</p>				
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	<p>Escriben y dibujan la adivinanza del trompo creada en el aula.</p>				
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	<p>LISTA DE COTEJO</p>				
<p>PROPÓSITO. Que los niños logren escribir una adivinanza al trompo mediante la vivenciación del juego tradicional del trompo .</p>					
MOMENTOS PEDAGÓGICOS	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS		MATERIALES	TIEMPO

<p>INICIO</p>	<p>MOTIVACION</p>	<ul style="list-style-type: none"> o La maestra invita a los niños(as) a colocarse al centro del aula para realizar una asamblea para dialogar sobre las normas de convivencia y el trabajo que vamos a realizar. o Luego realizamos unos ejercicios: manito arriba ,manito abajo manito en la cabeza ,etc. o Seguidamente la maestra propone a los niños y niñas entonar la canción: VEO VEO, QUE VEZ, UNA COSITA, QUE COSITA Es” o La maestra comunica a los niños que trajo algunas imágenes y comenta que están escondidos en algun lugar del <div style="text-align: center;">  </div> <p>aula.</p>	<p>Tv, imágenes,, trompos, sogas, papelotes, papel bond, plumones, lápices, otros.</p>	<p>10 min</p>
<p>SABERES PREVIOS</p>	<p>Problematización</p>	<p>SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Se preguntará: ¿De que trató la canción? ¿Qué es lo que logramos encontrar escondido en el aula ? ¿Qué forma tiene el trompo? ¿Cuál es su color favorito del trompo? o Mostramos un papelote donde estará plasmado una adivinanza. <p>PROBLEMATIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> o ¿Alguna vez ustedes crearon su propio trompo?¿Será difícil o fácil elaborar? <p>PROPÓSITO:</p> <ul style="list-style-type: none"> o Que los niños conozcan el juego tradicional del trompo y su importancia dentro del desarrollo motriz de los niños. <p>Comunico el propósito: Que los niños logren escribir una adivinanza al trompo mediante la vivenciación del juego tradicional del trompo .</p>		
<p>PROPÓSITO</p>				

DESARROLLO	GESTIÓN Y ACOMPAÑAMIENTO	<p>PLANIFICACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> o La maestra menciona a los niños que debemos guardar silencio para el desarrollo de la actividad. o Seguidamente los saco al patio y los niños se agrupan. o Los niños juegan al trompo. o Cada grupo Realizarán la demostración de como se juega el trompo o Luego retomamos al aula o Se muestra el siguiente papelote: 	Imágenes .papelote					
		<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="596 582 724 752">¿QUE VAMOS ESCRIBIR?</th> <th data-bbox="724 582 868 752">¿COMO LO VAMOS ESCRIBIR?</th> <th data-bbox="868 582 1011 752">¿PARA QUIÉN VAMOS ESCRIBIR?</th> <th data-bbox="1011 582 1158 752">¿QUE VAMOS USAR?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="596 752 724 909">Adivinanzas del trompo.</td> <td data-bbox="724 752 868 909">Dictando a la maestra.</td> <td data-bbox="868 752 1011 909">Hoja, figuras del trompo,</td> <td data-bbox="1011 752 1158 909">lápiz, del En la pizarra o en la pared.</td> </tr> </tbody> </table>		¿QUE VAMOS ESCRIBIR?	¿COMO LO VAMOS ESCRIBIR?	¿PARA QUIÉN VAMOS ESCRIBIR?	¿QUE VAMOS USAR?	Adivinanzas del trompo.
¿QUE VAMOS ESCRIBIR?	¿COMO LO VAMOS ESCRIBIR?	¿PARA QUIÉN VAMOS ESCRIBIR?	¿QUE VAMOS USAR?					
Adivinanzas del trompo.	Dictando a la maestra.	Hoja, figuras del trompo,	lápiz, del En la pizarra o en la pared.					
		<p>TEXTUALIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> o La docente pega en la pizarra las imágenes encontradas en el salon durante el juego. o La docente pega en la pizarra 2 papelotes para poder realizar sus adivinanzas. o Preguntas: ¿Qué vamos a crear? o Los niños dictan sus ideas para poder crear su adivinanza. o Se pregunta a los niños, ¿Qué deberíamos hacer para que todos escuchen nuestras opiniones? ¿Ustedes creen que podremos crear una adivinanza del trompo? ¿Qué características tiene el trompo? ¿Qué materiales se necesita? o Mientras los niños van dictando las características del trompo la maestra va escribiendo en el papelote. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div data-bbox="663 1482 896 1684" style="border: 2px dashed green; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Es de color marrón También es bailarín, tiene forma redonda.</p> <p>¿QUÉ SERÁ?</p> </div> <div data-bbox="938 1482 1145 1684" style="border: 2px dashed blue; padding: 5px; text-align: center;"> <p>Es de muchas colores, es pequeña, y bailarina.</p> <p>¿QUÉ SERÁ?</p> </div> </div>						
		<p>REVISIÓN Y PUBLICACIÓN:</p>						

CIERRE	EVALUACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> o La docente indica a los niños que llegó el momento de revisar cada adivinanza creada. Y lo plasmamos en otro papelote ya corregido. <div data-bbox="592 439 991 645" style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Es gordito y saltarín no se cansa el bailarín. (ejemplo) ¿QUÉ SERÁ? </p> <p>AUTOR: Alumno de 5 años de la sección</p> <p>AMOR</p> </div>  <ul style="list-style-type: none"> o Luego se hace entrega del material de trabajo, que en este caso es una hoja A4 con la siguiente consigna; "Escribe la adivinanza creada del trompo que más te gustó y dibuja". o Una vez culminado el trabajo, cada niño pega en la pizarra su trabajo, para socializar entre todos. <p>En asamblea dialogamos con los niños.</p> <p>REFLEXIONAMOS SOBRE EL APRENDIZAJE:</p> <p>Meta cognición: ¿Qué hemos escrito? ¿Para que hemos escrito esta adivinanza del trompo? ¿Fue fácil o difícil escribir la adivinanza? ¿Qué fue lo que más les gustó de la clase? ¿Qué dificultades tuvieron? ¿Todos han participado?</p>		
	REFLEXION	Les pregunto a los niños que es lo que les ha gustado de la actividad de hoy: ¿Qué conocimos?		
ACTIVIDADES DE RUTINA INTERMEDIAS		Refrigerio y aseo personal Actividad al Aire Libre		10:15 – 10:30 10:30 – 11:30

IV. ASEO, REFRIGERIO, RECREO, ASEO

MOMENTOS	ACCIONES A DESARROLLAR	MATERIALES	TIEMPO
ASEO	Los niños y niñas se lavan las manos	Jabón, papel toalla, peine.	2m
REFRIGERIO	Comen libremente teniendo en cuenta los hábitos de higiene y limpieza.	Lonchera, cubiertos alcohol desinfectante, individuales, etc.	10m
RECREO	Juegan libremente haciendo uso del patio y la docente acompaña durante el juego.	Latas, pelotas, columpios, Sube y baja, etc.	30m
ASEO	Los niños y niñas se lavan y secan	Jabón, papel toalla.	2m



WENINGER MELENDEZ PINEDO
DIRECTOR



YADIRA MILAGROS TELLO
SUB DIRECTORA



BASSITA DEL CARMEN GARCÍA HIDALGO
PROFESORA DE AULA



MARDELY JIBAJA ROMERO
PROFESIONAL EN DESARROLLO



ROSITA ZENOVIA SALAS CACHIQU
PROFESIONAL EN DESARROLLO

LISTA DE COTEJO

Aula : AMOR

Fecha MIÉRCOLES ; 04 de OCTUBRE DEL 2024

N°	Nombres del estudiante	AREA: COMUNICACIÓN
		COMPETENCIA: “ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTO EN SU LENGUA MATERNA
		CAPACIDAD: <ul style="list-style-type: none"> • Adecúa el texto a la situación comunicativa, • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.
		DESEMPEÑO: Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento.
		CRITERIO DE EVALUACIÓN: Escribir de acuerdo a su nivel la respuesta de la adivinanza. Comunica oralmente las acciones que realizó al momento del juego.
		PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños logren escribir una adivinanza al trompo mediante la vivenciación del juego tradicional del trompo .

		EVIDENCIA: Escriben y dibujan la adivinanza del trompo creada en el aula.	
		SI	NO
01	ALDUEY IÑAPI, JEYCKO EMILIO		
02	ALZAMORA SOLSOL, KAIL ALEXIUS YADID		
03	AREVALO MORALES, STEPHANO URIEL		
04	AYACHI TANGO, KAROLA VALENTINA		
05	BENAVIDEZ DIAZ, ARIANA NATHALI		
06	CABANILLAS TUESTA, ISABELLA ROSARIO		
07	CHUNGA LEON, YHACO MOISES		
08	CIRONEL CINTI, ERICK DANIEL		
09	DEL AGUILA FASANANDO, ANGEL GAEL		
10	FLORES CEOPA, IKER SIMONE		
11	LEVEAU BERNALES, ZYANA AMIRA		
12	LLANOS UPIACHIHUA, THIAGO MATHIAS		
13	MALCA SATALAYA, DIEGO ALEXANDER		
14	MIGUEL ROJAS, YAIZA BRIANA		
15	MURAYARI CHISQUIPAMA, CRISTOPHER JAVIER		
16	MURRIETA PIZARRO, THIAGO JOSE		
17	ROJAS CORDOVA, MIA SOLANGE		
18	RUIZ FERNANDEZ, GHIA ANEISHA		
19	SINARAHUA TRANSITO, MAIA KHALEESY		
20	TAPULLIMA LÓPEZ LIAN ANDRE		
21	TAPULLIMA RUÍZ YATZIRA JARUMY		
22	TUANAMA SILVA, AMY VALENTINA		
23	UPIACHIHUA SIESQUEN, YURICO MICHELL		
24	VALLEJOS ALCANTARA, ARIANA MASSIEL		
25	YRIARTE ISUIZA, FABRICIO MATIAS		
26	ZAPATA CHAVEZ, PEYTON ARIANA		
27	RENZO		

Panel fotográfico





ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

ESCRIBIMOS LAS PALABRAS TUMBA LATAS

I.- DATOS INFORMATIVOS:

FECHA: 07-10-2024

1.1. UGEL: SAN MARTÍN - TARAPOTO

1.2. I.E.I.: 0019 LOS JARDINES

1.3. DIRECTOR: WENINGER MELENDEZ PINEDO

1.4. SUBDIRECTORA: YADIRA MILAGROS TELLO

1.5. PROFESORA DE AULA: BASSITA DEL CARMEN GARCIA HIDALGO

1.5. PRACTICANTE: MARDELY JIBAJA ROMERO

1.6. SECCIÓN: AMOR

1.7. EDAD: 5 AÑOS



1.8. UNIDAD DE APRENDIZAJE: **Juegos tradicionales para mejorar la**

lectoescritura.


II.-ACTIVIDADES DE RUTINA		
MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ACCIONES A REALIZAR	HORA
INGRESO	Bienvenida a los niños y niñas	7.30 a 8.00
ACTIVIDADES DE RUTINA DE INICIO	Lista, Oración, tiempo, canciones	8.00 a 8.15
ACTIVIDAD DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>PRIMER MOMENTO: Planificación y organización,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invito a los niños (as) a realizar una asamblea, para ello forman una media luna. - La practicante juntamente con los niños planifica a qué jugar, dónde y con quién. - Recuerdo a los niños que diez minutos antes de terminar el juego les va a avisar, para que sepan que ya es tiempo de ir terminando con lo que están jugando. - Indico a los niños y niñas que vamos a recordar algunas reglas o normas para que el juego en los sectores se lleve bien. Entre todos observan los carteles de las normas y dicen qué se debe: Compartir los juguetes, 	8.15 - 9.15



	<p>Ordenar los juguetes en su lugar y Todo vale menos pelear entre compañeros.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños se distribuyen en grupo y se ubican en los sectores de su preferencia. <p>SEGUNDO MOMENTO: Desarrollo del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y las niñas inician su proyecto de juego, lo desarrollan usando su imaginación. - Mientras los niños y niñas juegan en los diversos sectores, la docente va realizando el acompañamiento y a su vez va registrando algunos puntos en la ficha de observación del juego libre. - La docente 10 minutos antes de terminar el juego, comunica a los niños y niñas que vayan terminando de jugar y que por ahora aún no guarden los juguetes. <p>TERCER MOMENTO: Socialización, representación, meta cognición y orden</p> <ul style="list-style-type: none"> - Indico a los niños sentarse en asamblea, brinda un tiempo para que quienes deseen verbalicen y socialicen con todo el grupo a qué jugaron, con quiénes lo hicieron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego. - Invita a los niños y las niñas a representar lo que jugaron utilizando lápices de colores. - Después que los niños representan, la docente les pregunta: ¿qué han aprendido hoy?, ¿hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron?, ¿tuvieron alguna dificultad? ¿lo solucionaron? ¿Cómo? <p>Para terminar, invito a los niños y niñas a ordenar todos los juguetes que han utilizado de los diferentes sectores, esto con ayuda de todos.</p>	
--	---	--

III.-PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES			
AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN

Comunicación	<p>ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adecúa el texto a la situación comunicativa, • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento. 	Organiza, utiliza y reflexiona sobre el contenido trabajado escribiendo de acuerdo a su nivel.
--------------	---	--	--

	<p>PROBLEMATIZACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> + Presento una imagen de latas para problematizar. + ¿Alguna vez han visto esta imagen? ¿Saben que tipo de jugo será? + ¿Cuántas latas hay?, Ayudo a retroalimentar las respuestas. 										
<p>DESARROLLO</p>	<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p>	<p>PLANIFICACION</p> <p>La maestra presenta un papelote y propone a los niños recordar lo que haremos el día de hoy.</p> <table border="1" data-bbox="571 943 1129 1171"> <thead> <tr> <th data-bbox="571 943 711 1171">¿QUE VAMOS A ESCRIBIR?</th> <th data-bbox="711 943 852 1171">¿COMO LO VAMOS A ESCRIBIR?</th> <th data-bbox="852 943 992 1171">¿PARA QUIÉN LO VAMOS A ESCRIBIR?</th> <th data-bbox="992 943 1129 1171">¿QUE VAMOS A USAR?</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="571 1171 711 1171"></td> <td data-bbox="711 1171 852 1171"></td> <td data-bbox="852 1171 992 1171"></td> <td data-bbox="992 1171 1129 1171"></td> </tr> </tbody> </table> <p>TEXTUALIZACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> o La maestra motiva para que los niños estén atentos, dibujan y escriban las palabras tumba latas. o Los niños uno a uno escriben sus ideas de acuerdo a su nivel. o La maestra pide a los niños que copien sus ideas en la hojita brindada. o La maestra copiara reforzando debajo que han querido decir con sus las ideas, de cada participante. o Retroalimentación. 	¿QUE VAMOS A ESCRIBIR?	¿COMO LO VAMOS A ESCRIBIR?	¿PARA QUIÉN LO VAMOS A ESCRIBIR?	¿QUE VAMOS A USAR?						
¿QUE VAMOS A ESCRIBIR?	¿COMO LO VAMOS A ESCRIBIR?	¿PARA QUIÉN LO VAMOS A ESCRIBIR?	¿QUE VAMOS A USAR?									



CIERRE	EVALUACIÓN	<p>REVISIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> o Damos lectura a las ideas de cada niño copiadas. o Las maestras junto a los niños revisan las palabras escritas. o Seleccionamos los textos y los revisamos con los niños. o Colocamos en un papelote limpio y decorados textos escritos por los niños. <p>PUBLICACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✚ Los niños firman su trabajo realizado. ✚ Los niños deciden donde publicar su trabajo de la "LAS PALABRAS TUMBA LATAS" <p>La maestra pregunta:</p> <p>¿Qué aprendieron el día de hoy?, ¿a que jugaron?, ¿Cómo se han sentido hoy?, ¿qué es lo que más te ha gustado realizar?, agradezco su participación</p>	
		REFLEXIÓN	<p>-¿Qué lograron hacer el día de hoy?</p> <p>-Que dificultades tuvieron?</p> <p>-¿ cómo las superamos?</p>
ACTIVIDADES DE RUTINA INTERMEDIAS		<p>Refrigerio y aseo personal</p> <p>Actividad al Aire Libre</p>	<p>10:15 - 10:30</p> <p>10:30 - 11:00</p>

IV. ASEO, REFRIGERIO, RECREO, ASEO

MOMENTOS	ACCIONES A DESARROLLAR	MATERIALES	TIEMPO
ASEO	Los niños y niñas se lavan las manos	Jabón, papel toalla, peine.	2m
REFRIGERIO	Comen libremente teniendo en cuenta los hábitos de higiene y limpieza.	Lonchera, cubiertos alcohol desinfectante, individuales, etc.	10m
RECREO	Juegan libremente haciendo uso del patio y la docente acompaña durante el juego.	Latas, pelotas, columpios, Sube y baja, etc.	30m
ASEO	Los niños y niñas se lavan y secan	Jabón, papel toalla.	2m


 LIC. Weninger Melendez Pinedo
 DIRECTOR
 WENINGER MELENDEZ PINEDO
 DIRECTOR


 LIC. YADIRA MILAGROS TELLO
 SUB DIRECTORA
 YADIRA MILAGROS TELLO
 SUB DIRECTORA


 BASSITA DEL CARMEN GARCÍA HIDALGO
 PROFESORA DE AULA


 MARDELY JIBALA ROMERO
 PROFESIONAL EN DESARROLLO


 ROSITA ZENOVIA SALAS CACHIQU
 PROFESIONAL EN DESARROLLO

LISTA DE COTEJO

Aula : AMOR

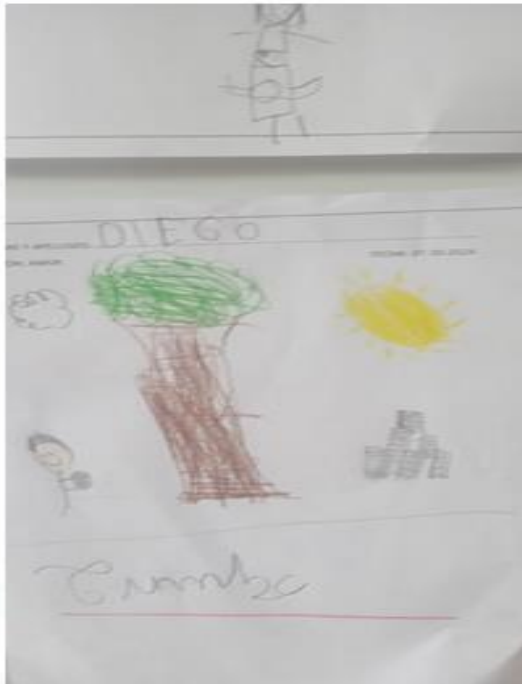
Fecha : lunes 07-2024

N°	Nombres del estudiante	ÁREA: Comunicación	
		COMPETENCIA: ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	
		CAPACIDAD: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Adecúa el texto a la situación comunicativa, ▪ Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. ▪ Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. ▪ Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	
		DESEMPEÑO: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento. ▪ Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar 	
		CRITERIO DE EVALUACIÓN Obtiene información y juega tradicionalmente el juego tumba latas. Escribir oralmente las acciones que realizó al momento del juego.	
		PROPÓSITO DE LA SESIÓN: Que los niños participen en el juego tradicional y escriban de acuerdo a su nivel lo que pudieron rescatra sobre el tumba latas.	
		SI	NO
01	ALDUEY INAPI, JEYCKO EMILIO		
02	ALZAMORA SOLSOL, KAIL ALEXIUS YADID		

03	AREVALO MORALES, STEPHANO URIEL		
04	AYACHI TANGO, KAROLA VALENTINA		
05	BENAVIDEZ DIAZ, ARIANA NATHALI		
06	CABANILLAS TUESTA, ISABELLA ROSARIO		
07	CHUNGA LEON, YHACO MOISES		
08	CIRONEL CINTI, ERICK DANIEL		
09	DEL AGUILA FASANANDO, ANGEL GAEL		
10	FLORES CEOPA, IKER SIMONE		
11	LEVEAU BERNALES, ZYANA AMIRA		
12	LLANOS UPIACHIHUA, THIAGO MATHIAS		
13	MALCA SATALAYA, DIEGO ALEXANDER		
14	MIGUEL ROJAS, YAIZA BRIANA		
15	MURAYARI CHISQUIPAMA, CRISTOPHER JAVIER		
16	MURRIETA PIZARRO, THIAGO JOSE		
17	RIOS TRINIDAD, LLOWI VICTORIA		
18	ROJAS CORDOVA, MIA SOLANGE		
19	RUIZ FERNANDEZ, GHIA ANEISHA		
20	SINARAHUA TRANSITO, MAIA KHALEESY		
21	TUANAM SILVA, JUAN EDUARDO		
22	TUANAMA SILVA, AMY VALENTINA		
23	UPIACHIHUA SIESQUEN, YURICO MICHELL		
24	VALLEJOS ALCANTARA, ARIANA MASSIEL		
25	VIDARTE MENDOZA, CARLOS PHILIPPE		
26	YRIARTE ISUIZA, FABRICIO MATIAS		
27	ZAPATA CHAVEZ, PEYTON ARIANA		

Panel fotográfico





ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

LEEMOS UN PICTOGRAMA DEL JUEGO, PIEDRA, PAPEL O TIJERA

I.- DATOS INFORMATIVOS:


FECHA: 09-10-2024

- 1.1. UGEL: SAN MARTÍN - TARAPOTO
- 1.2. I.E.I.: 0019 LOS JARDINES
- 1.3. DIRECTOR: WENINGER MELENDEZ PINEDO
- 1.4. SUBDIRECTORA: YADIRA MILAGROS TELLO RODRÍGUEZ
- 1.5. PROFESORA DE AULA: BASSITA DEL CARMEN GARCIA HIDALGO
- 1.5. PRACTICANTE: MARDELY JIBAJA ROMERO
ROSITA ZENOVIA SALAS CACHIQUE
- 1.6. SECCIÓN: AMOR
- 1.7. EDAD: 5 AÑOS
- 1.8. EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE: Juegos tradicionales para



mejorar la lectoescritura.

II.-ACTIVIDADES DE RUTINA		
MOMENTOS PEDAGÓGICOS	ACCIONES A REALIZAR	HORA
INGRESO	Bienvenida a los niños y niñas	7.30 a 8.00
ACTIVIDADES DE RUTINA DE INICIO	Lista, Oración, tiempo, Cuantos hemos venido hoy, palabras mágicas.	8.00 a 8.15

ACTIVIDAD DEL JUEGO LIBRE EN LOS SECTORES	<p>PRIMER MOMENTO: Planificación y organización,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invito a los niños (as) a realizar una asamblea, para ello forman una media luna. - La practicante juntamente con los niños planifica a qué jugar, dónde y con quién. - Recuerdo a los niños que diez minutos antes de terminar el juego les va a avisar, para que sepan que ya es tiempo de ir terminando con lo que están jugando. - Indico a los niños y niñas que vamos a recordar algunas reglas o normas para que el juego en los sectores se lleve bien. Entre todos observan los carteles de las normas y dicen qué se debe: Compartir los juguetes, Ordenar los juguetes en su lugar y Todo vale menos pelear entre compañeros. - Los niños se distribuyen en grupo y se ubican en los sectores de su preferencia. <p>SEGUNDO MOMENTO: Desarrollo del juego</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y las niñas inician su proyecto de juego, lo desarrollan usando su imaginación. - Mientras los niños y niñas juegan en los diversos sectores, la docente va realizando el acompañamiento y a su vez va registrando algunos puntos en la ficha de observación del juego libre. - La docente 10 minutos antes de terminar el juego, comunica a los niños y niñas que vayan terminando de jugar y que por ahora aún no guarden los juguetes. <p>TERCER MOMENTO: Socialización, representación, meta cognición y orden</p> <ul style="list-style-type: none"> - Indico a los niños sentarse en asamblea, brinda un tiempo para que quienes deseen verbalicen y socialicen con todo el grupo a qué jugaron, con quiénes lo hicieron, cómo se sintieron y qué pasó en el transcurso de su juego. - Invita a los niños y las niñas a representar lo que jugaron utilizando lápices de colores. - Después que los niños representan, la docente les pregunta: ¿qué han aprendido hoy?, ¿hay algo nuevo que les ha sorprendido y que hoy descubrieron?, ¿tuvieron alguna dificultad? ¿lo solucionaron? ¿Cómo? <p>Para terminar, invito a los niños y niñas a ordenar todos los juguetes que han utilizado de los diferentes sectores, esto con ayuda de todos.</p>	<p>8.15 - 9.15</p> 	
III.-PROPÓSITOS DE APRENDIZAJES			
AREA	COMPETENCIA Y CAPACIDAD	DESEMPEÑO	CRITERIO DE EVALUACIÓN

Comunicación	<p style="text-align: center;">LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto Escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<p>Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto). • Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencia 	Participa en el juego piedra, papel y tijera con su pareja elegida.
ESTÁNDAR	<p>Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones.</p> <p>Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.</p>		
ENFOQUE TRANSVERSALES	ENFOQUE COMUNICATIVO		
PRODUCTO	Que lo niños logren comprender la secuencia del juego tradicional y lo desarrollen con normalidad..		
EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	Leen un pictograma del juego.		

- Realizan predicciones a partir de preguntas
¿Qué será el juego de piedra papel y tijera? ¿En
países de jugará? ¿Quiénes jugarán este jugo,
varones, mujeres, adultos? ¿Por qué se llamará el
juego de piedra papel y tijera?, ¿Cómo creen que
será este juego?
- Registramos en la pizarra o papelote todas las
respuestas de manera que más adelante sean
contrastadas.

=yFzleLaY
o7Q

RESPUESTAS



- Preguntamos a los niños: ¿Cómo empezó la
historia?, ¿qué pasó después?, ¿en qué
terminó?, ¿entendieron la historia?, ¿hubo algún
movimiento del cuerpo cuando observaban?

DURANTE LA LECTURA

-La profesora invita a los niños y niñas a salir al
patio, y menciona que formarán cuatro grupos
mixtos para que puedan socializar con sus demás
compañeritos..

-La profesora hace una demostración con algunos
niños y menciona las reglas, luego los niños
siguen las instrucciones y juegan libremente.

-Brindamos un ambiente de confianza para motivar
la participación de los niños, tengo en cuenta que
es probable que no todos(as) se animen a participar
en esta primera oportunidad, se les da el tiempo
que necesiten sin que se sientan presionados.

-Luego regresan al aula se relajan un poquito para
luego escuchar con atención mientras van
relatando su experiencia cada uno de los niños,
para incluir datos relevantes; por ejemplo, haciendo
preguntas para que mencionen la historia y juego
de piedra papel y tijera, el tiempo de sucesos, las
causas y el significado de algunas palabras que no
comprendan, agradezco a los niños por su ardua
participación.

DESPUÉS DE LA LECTURA

CIERRE	EVALUACIÓN	<p>-Les propongo a los niños leer un pictograma del juego piedra papel y tijera, siempre con la ayuda de la maestra .</p> <p>- Repasamos junto con los niños y las niñas las actividades que desarrollaron, recordamos las acciones del juego realizado</p> <p>-¿qué les ayudó?, ¿para qué les ha servido recordar sus experiencias?</p> <p>La maestra pregunta:</p> <p>¿Qué aprendieron el día de hoy?,¿Cómo se han sentido hoy?, ¿qué es lo que más te ha gustado realizar?, agradezco su participación.</p>		
	REFLEXIÓN	Les pregunto a los niños que es lo que les ha gustado de la actividad de hoy: ¿Qué conocimos?		
ACTIVIDADES DE RUTINA INTERMEDIAS		Refrigerio y aseo personal Actividad al Aire Libre		10:15 - 10:30 10:30 - 11:30

IV. ASEO, REFRIGERIO, RECREO, ASEO

MOMENTOS	ACCIONES A DESARROLLAR	MATERIALES	TIEMPO
ASEO	Los niños y niñas se lavan las manos	Jabón, papel toalla, peine.	2m
REFRIGERIO	Comen libremente teniendo en cuenta los hábitos de higiene y limpieza.	Lonchera, cubiertos alcohol desinfectante, individuales, etc.	10m
RECREO	Juegan libremente haciendo uso del patio y la docente acompaña durante el juego.	Latas, pelotas, columpios, Sube y baja, etc.	30m
ASEO	Los niños y niñas se lavan y secan	Jabón, papel toalla.	2m




WENINGER MELENDEZ PINEDO
DIRECTOR




YADIRA MILAGROS TELLO
SUB DIRECTORA



BASSITA DEL CARMEN GARCÍA HIDALGO
PROFESORA DE AULA



MARDELEY JIBAJA ROMERO
PROFESIONAL EN DESARROLLO



ROSITA ZENOVIA SALAS CACHIQU
PROFESIONAL EN DESARROLLO

LISTA DE COTEJO

Aula : AMOR

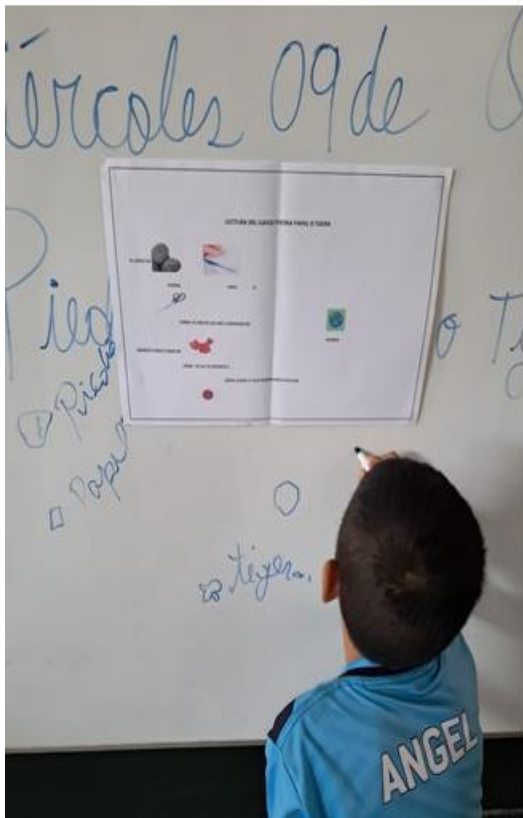
Fecha : MIERCOLES 09 de OCTUBRE DEL 2024

N°	Nombres del estudiante	AREA: COMUNICACION
		COMPETENCIA: "LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA"
		<ul style="list-style-type: none"> • CAPACIDAD: • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto Escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito.
		DESEMPEÑO: Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes. • Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto). • Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencia
		CRITERIO DE EVALUACIÓN: Participa en el juego piedra, papel y tijera con su pareja elegida.
		PROPÓSITO DE LA SESIÓN:

		Que los niños participen de manera equitativa y logren leer el pictograma del juego tradicional piedra, papel o tijera.	
		EVIDENCIA: Leen un pictograma del juego.	
		SI	NO
01	ALDUEY ÑAPI, JEYCKO EMILIO		
02	ALZAMORA SOLSOL, KAIL ALEXIUS YADID		
03	AREVALO MORALES, STEPHANO URIEL		
04	AYACHI TANGO, KAROLA VALENTINA		
05	BENAVIDEZ DIAZ, ARIANA NATHALI		
06	CABANILLAS TUESTA, ISABELLA ROSARIO		
07	CHUNGA LEON, YHACO MOISES		
08	CIRONEL CINTI, ERICK DANIEL		
09	DEL AGUILA FASANANDO, ANGEL GAEL		
10	FLORES CEOPA, IKER SIMONE		
11	LEVEAU BERNALES, ZYANA AMIRA		
12	LLANOS UPIACHIHUA, THIAGO MATHIAS		
13	MALCA SATALAYA, DIEGO ALEXANDER		
14	MIGUEL ROJAS, YAIZA BRIANA		
15	MURAYARI CHISQUIPAMA, CRISTOPHER JAVIER		
16	MURRIETA PIZARRO, THIAGO JOSE		
17	ROJAS CORDOVA, MIA SOLANGE		
18	RUIZ FERNANDEZ, GHIA ANEISHA		
19	SINARAHUA TRANSITO, MAIA KHALEESY		
20	TAPULLIMA LÓPEZ LIAN ANDRE		
21	TAPULLIMA RUÍZ YATZIRA JARUMY		
22	TUANAMA SILVA, AMY VALENTINA		
23	UPIACHIHUA SIESQUEN, YURICO MICHELL		
24	VALLEJOS ALCANTARA, ARIANA MASSIEL		
25	YRIARTE ISUIZA, FABRICIO MATIAS		
26	ZAPATA CHAVEZ, PEYTON ARIANA		

27	RENZO		
----	-------	--	--

Panel fotográfico



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Del 30 de setiembre al 11 de Octubre del 2024

Juegos tradicionales para mejorar la lectoescritura



EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

“Juegos tradicionales para mejorar la lecto escritura”

I. DATOS GENERALES

- 1.1. IEI : 0019 Los jardines – Tarapoto.
- 1.2. Director : WENINGER MELENDEZ PINEDO
- 1.3. SUBDIRECTORA : YADIRA MILAGROS TELLO RODRÍGUEZ
- 1.4. DOCENTE : BASSITA DEL CARMEN GARCIA HIDALGO
- 1.5. AULA : 5 años
- 1.6. TIEMPO DE EJECUCIÓN: Del 30 de septiembre al 11 de octubre del 2024

II. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

En una clase de Inicial, los estudiantes pueden participar en una versión educativa de "la rayuela" por ejemplo, donde, en lugar de números, las casillas contienen letras o sílabas, y los jugadores deben formar palabras al avanzar por el tablero. Esta actividad fomenta el reconocimiento de sonidos y letras de una forma entretenida, mientras que también mejora la motricidad fina y la interacción social.

Ante esta situación pretendemos lograr el reconocimiento de letras, sílabas y palabras, fomentar la escritura de palabras, la lectura y la comunicación de acuerdo a su nivel y así promover el aprendizaje de manera divertida a través de juegos tradicionales.

El impacto educativo se basa en que los juegos tradicionales permiten que los niños asocien el aprendizaje con experiencias positivas, aumentando su motivación para mejorar su fluidez en la lectura y escritura. La integración de juegos en el proceso de enseñanza puede ser una herramienta poderosa para hacer el aprendizaje más inclusivo y dinámico.

Ante esta situación nos planteamos el siguiente reto.

¿Cómo promover y fortalecer los juegos tradicionales para mejorar la lectoescritura y la comunicación en los niños de 5 años de la IE 0019 Los Jardines – Tarapoto?.

III. APRENDIZAJES QUE SE PROMUEVEN A PARTIR DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

COMPETENCIAS	ESTANDAR/CAPACIDADES	DESEMPEÑOS 5 AÑOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>“SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA”</p>	<p>Se comunica oralmente mediante diversos tipos de textos; identifica información explícita; realiza inferencias sencillas a partir de esta información e interpreta recursos no verbales y paraverbales de las personas de su entorno. Opina sobre lo que más/ menos le gustó del contenido del texto. Se expresa espontáneamente a partir de sus conocimientos previos, con el propósito de interactuar con uno o más interlocutores conocidos en una situación comunicativa.</p> <p>Desarrolla sus ideas manteniéndose por lo general en el tema; utiliza vocabulario de uso frecuente¹³ y una pronunciación entendible, se apoya en gestos y lenguaje corporal. En un intercambio, generalmente participa y responde en forma pertinente a lo que le dicen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto oral. • Infiere e interpreta información del texto Oral. • Adecúa, organiza y desarrolla el texto de forma coherente y cohesionada. • Utiliza recursos no verbales y paraverbales de forma estratégica. 	<p>Expresa sus necesidades, emociones, intereses y da cuenta de sus experiencias al interactuar con personas de su entorno familiar, escolar o local. Utiliza palabras de uso frecuente y, estratégicamente, sonrisas, miradas, señas, gestos, movimientos corporales y diversos volúmenes de voz, según su interlocutor y propósito: informar, pedir, convencer, agradecer. Desarrolla sus ideas en torno a un tema, aunque en ocasiones puede salirse de este.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Participa en conversaciones, diálogos o escucha cuentos, leyendas, rimas, adivinanzas y otros relatos de la tradición oral. Espera su turno para hablar, escucha mientras su interlocutor habla, pregunta y responde sobre lo que le interesa saber o lo que no ha comprendido con la intención de obtener información. • Recupera información explícita de un texto oral. Menciona algunos hechos y lugares, el nombre de personas y personajes. Sigue indicaciones 	<p>Realiza preguntas sobre los elementos del juego. Obtener información al explorar con sus sentidos los elementos del juego.</p> <p>Menciona con claridad que parte del juego mata gente más le gustó y ¿por qué?</p> <p>Obtiene información al explorar con sus sentidos al personaje. Menciona el procedimiento del juego y su propósito.</p>

<p>“LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa estratégicamente con distintos interlocutores. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto oral. <p>Lee diversos tipos de textos que tratan temas reales o imaginarios que le son cotidianos, en los que predominan palabras conocidas y que se acompañan con ilustraciones. Construye hipótesis o predicciones sobre la información contenida en los textos y demuestra comprensión de las ilustraciones y de algunos símbolos escritos que transmiten información. Expresa sus gustos y preferencias en relación a los textos leídos a partir de su propia experiencia. Utiliza algunas convenciones básicas de los textos escritos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtiene información del texto escrito. • Infiere e interpreta información del texto escrito. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<p>orales o vuelve a contar con sus propias palabras los sucesos que más le gustaron.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deduce relaciones de causa-efecto, así como características de personas, personajes, animales y objetos en anécdotas, cuentos, leyendas y rimas orales. • Comenta sobre lo que le gusta o disgusta de personas, personajes, hechos o situaciones de la vida cotidiana dando razones sencillas a partir de sus experiencias y del contexto en que se desenvuelve. • Identifica características de personas, personajes, animales, objetos o acciones a partir de lo que observa en las ilustraciones, así como de algunas palabras conocidas por él: su nombre o el de otros, palabras que aparecen frecuentemente en los cuentos, canciones, rondas, rimas, anuncios publicitarios o carteles del aula (calendario, cumpleaños, acuerdos de convivencia) que se presentan en variados soportes. • Dice de qué tratará, cómo continuará o cómo terminará el texto a partir de algunos indicios, como el título, las ilustraciones, palabras expresiones o sucesos significativos, que observa o escucha antes y durante la lectura que realiza (por sí mismo o a través de un adulto). • Opina dando razones sobre algún aspecto del texto leído (por sí mismo o a través de un adulto), a partir de sus intereses y experiencia. 	<p>Reconoce y lee los números del juego realizado. Obtiene información necesaria para reforzar su aprendizaje en el juego.</p> <p>Lee de acuerdo a su nivel de lectura lo que indica en el juego la rayuela, juega sin dificultad.</p> <p>Participa en el juego piedra, papel y tijera con su pareja elegida.</p> <p>Participa de manera libre en el juego las escondidas.</p> <p>Participa de manera libre respetándose los unos a los otros.</p>
--	--	--	--

<p>"ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA"</p>	<p>Escribe a partir de sus hipótesis de escritura diversos tipos de textos sobre temas variados considerando el propósito y el destinatario a partir de su experiencia previa. Desarrolla sus ideas en torno a un tema con la intención de transmitir ideas o emociones. Sigue la linealidad y direccionalidad de la escritura.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adecúa el texto a la situación comunicativa, • Organiza y desarrolla las ideas de forma coherente y cohesionada. • Utiliza convenciones del lenguaje escrito de forma pertinente. • Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escribe por propia iniciativa y a su manera sobre lo que le interesa: considera a quién le escribirán y para qué lo escribirá; utiliza trazos, grafismos, letras ordenadas de izquierda a derecha y sobre una línea imaginaria para expresar sus ideas o emociones en torno a un tema a través de una nota o carta, para relatar una vivencia o un cuento. • Revisa el escrito que ha dictado, en función de lo que quiere comunicar. 	<p>Escribir de acuerdo a su nivel la respuesta de la adivinanza. Comunica oralmente las acciones que realizó al momento del juego. Obtiene información y juega tradicionalmente el juego tumba latas. Escribir oralmente las acciones que realizó al momento del juego.</p>
---	---	--	---

IV. ENFOQUES TRANSVERSALES:



ENFOQUE	VALOR	ACTITUD
ENFOQUE COMUNICATIVO	Amor	El Enfoque desarrolla competencias comunicativas a partir de usos y prácticas sociales del lenguaje situados en contextos socioculturales distintos
ES COMUNICATIVO	Equidad	LA COMUNICACIÓN ES EL PUNTO DE PARTIDA, LOS ESTUDIANTES COMPRENDEN Y PRODUCEN TEXTOS ORALES Y ESCRITOS, DE DISTINTO TIPO TEXTUAL, FORMATO Y GENERO DISCURSIVO, CON DIFERENTES PROPÓSITOS Y EN VARIOS SOPORTES. (impresos, audiovisuales, digitales, etc.)
PRÁCTICAS SOCIALES DEL LENGUAJE	Respeto	LA COMUNICACIÓN SE DA ENTRE GRUPOS DE PERSONAS AL PARTICIPAR EN LA VIDA SOCIAL Y CULTURAL, EN ESTOS CONTEXTOS LA COMUNICACIÓN SE DA DE DIFERENTES MODOS.

ENFATIZA LO SOCIOCULTURAL		LOS LENGUAJES ORALES Y ESCRITOS ADOPTAN CARACTERÍSTICAS PROPIAS A CADA UNO DE ESOS CONTEXTOS Y GENERAN IDENTIDADES INDIVIDUALES Y COLECTIVAS. • EN EL PERU SE HABLAN 47 LENGUAS ORIGINARIAS, ADEMÁS DEL CASTELLANO
---------------------------	--	---

V. ACTIVIDADES PROPUESTAS

ACTIVIDAD	COMPETENCIAS	CRITERIOS DE EVALUACION	PROPOSITO DE APRENDIZAJE	PRODUCTO	EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN
BINGO	LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	Reconoce y lee los números del juego realizado. Obtiene información necesaria para reforzar su aprendizaje en el juego.	Lee la historia del juego del bingo y juegan libremente.	Representaciones gráficas con el material proporcionado.	Trabajo en cartón del bingo.	Lunes 30 de septiembre
YAS	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Realiza preguntas sobre los elementos del juego. Obtener información al explorar con sus sentidos los elementos del juego.	Que los niños logren comunicar la importancia del juego de los yaces.	Logra jugar manteniendo el equilibrio y el conteo de los elementos del juego.	Dibuja lo que más le gustó del juego realizado	Martes 01 de Octubre.
MATA GENTE	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Menciona con claridad que parte del juego mata gente más le gustó y ¿por qué?	Que las niñas y los niños tengan la oportunidad vivenciar y leer sobre el juego tradicional mata gente.	Menciona con claridad los que le gustó del juego realizado.	Mural de fichas sobre el juego mata gente.	Miércoles 02 de Octubre
RAYUELA	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Menciona e indica sobre qué le pareció el juego la rayuela.	Que los niños logren participar y comprender las indicaciones numéricas del juego tradicional la rayuela.	Se desenvuelven con precisión durante el juego	Rellena la rayuela plasmada de manera manual	Jueves 03 de Octubre
TROMPO	ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	Escribir de acuerdo a su nivel la respuesta de la adivinanza. Comunica oralmente las acciones que realizó al momento del juego.	Que los niños logren escribir una adivinanza al trompo mediante la vivenciación del juego tradicional del trompo.	Elaboración de su propio trompo con material de su localidad.	Escriben y dibujan la adivinanza del trompo creada en el aula.	Viernes 04 de Octubre

TUMBA LATAS	ESCRIBE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	Obtiene información y juega tradicionalmente el juego tumba latas. Escribir oralmente las acciones que realizó al momento del juego.	Que los niños participen en el juego tradicional y escriban de acuerdo a su nivel lo que pudieron rescatar sobre el tumba latas.	Que logren desarrollarse e involucrarse en el juego tumba latas en equipo.	Mural de trabajos realizados por equipos.	Lunes 07 de Octubre
GALLINITA CIEGA	SE COMUNICA ORALMENTE EN SU LENGUA MATERNA	Obtiene información al explorar con sus sentidos al personaje. Menciona el procedimiento del juego y su propósito.	Que los niños mencionen la importancia y logren valorar el juego tradicional la gallinita ciega.	Que logren valorar los juego la gallinita ciega.	Mencionan lo que más le llamó la atención del juego la gallinita ciega.	Martes 08 de Octubre
PIEDRA, PAPEL Y TIJERA	LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	Participa en el juego piedra, papel y tijera con su pareja elegida.	Que los niños participen de manera equitativa y logren leer el pictograma del juego tradicional piedra, papel o tijera.	Que lo niños logren comprender la secuencia del juego tradicional y lo desarrollen con normalidad.	Leen un pictograma del juego.	Miércoles 09 de Octubre.
ESCONDIDAS	LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	Participa de manera libre en el juego las escondidas.	Los niños leen de manera grupal el texto del juego tradicional las escondidas.	Que los niños comprendan la importancia del juego.	Dibuja y Lee lo que más le gusto del juego las escondidas	Jueves 10 de Octubre
QUE PASE EL REY	LEE DIVERSOS TIPOS DE TEXTOS EN SU LENGUA MATERNA	Participa de manera libre respetándose los unos a los otros.	Que los niños logren mediante el juego leer la historia que pase el rey.	Que los niños logren jugar comprendiendo su valor como juego tradicional.	Leen una historia sobre el juego tradicional que pase el rey.	Viernes 11 de Octubre

VI. SESIONES:

LUNES 30	MARTES 01	MIÉRCOLES 02	JUEVES 03	VIERNES 04
<p>BINGO</p>  <p>PRODUCTO Representaciones gráficas con el material proporcionado.</p>	<p>YAS</p>  <p>PRODUCTO Logra jugar manteniendo el equilibrio y el conteo de los elementos del juego.</p>	<p>MATA GENTE</p>  <p>PRODUCTO Menciona con claridad los que le gustó del juego realizado.</p>	<p>RAYUELA</p>  <p>PRODUCTO Se desenvuelven con precisión durante el juego.</p>	<p>TROMPO</p>  <p>PRODUCTO Elaboración de su propio trompo con material de su localidad.</p>
LUNES 07	MARTES 08	MIÉRCOLES 09	JUEVES 10	VIERNES 11

<p>TUMBA LATAS</p>  <p>PRODUCTO Que logren desarrollarse e involucrarse en el juego tumba latas en equipo ..</p>	<p>GALLINITA CIEGA</p>  <p>PRODUCTO Que logren valorar los juego la gallinita ciega.</p>	<p>PIEDRA, PAPEL Y TIJERA</p>  <p>PRODUCTO Que lo niños logren comprender la secuencia del juego tradicional y lo desarrollen con normalidad.</p>	<p>ESCONDIDAS</p>  <p>PRODUCTO Que los niños comprendan la importancia del juego.</p>	<p>QUE PASE EL REY</p>  <p>PRODUCTO Que los niños logren jugar comprendiendo su valor como juego tradicional.</p>
---	---	---	--	--

VII. PROCESO DE EVALUACIÓN PARA EL SEGUIMIENTO DEL LOGRO DE LA COMPETENCIA

Se aplicará una evaluación formativa, donde se analizarán y registrarán los logros y dificultades identificadas en sus evidencias de aprendizaje para tomarlas en cuenta en la retroalimentación y realizar los reajustes necesarios en la planificación curricular.

Como instrumento evaluación se utilizará un mapa de calor que permitirá tener un seguimiento del logro del estudiante



WENINGER MELENDEZ PINEDO
DIRECTOR



Gobierno Regional de San Martín
Unidad de Gestión Educativa Local - San Martín
L.E. N° 0019 - 2009 - PROMUNES




Lic. May. Yadira Milagros Tello Rodríguez
SUB-DIRECCION
NIVEL PRIMARIA

YADIRA MILAGROS TELLO
SUB DIRECTORA



BASSITA DEL CARMEN GARCÍA HIDALGO
PROFESORA DE AULA

REGISTRO DE DESARROLLO DE LA COMPETENCIA A TRAVÉS DEL MAPA DE CALOR

REGISTRO DE LOS ESTUDIANTES		
Niños y niñas 	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
	Realiza preguntas sobre los elementos del juego.	Obtener información al explorar con sus sentidos los elementos del juego.
1.-		
2.-		
3.-		
4.-		
5.-		
6.-		
7.-		
8.-		
9.-		
10.-		
11.-		
12.-		

13.-		
14.-		
15.-		
16.-		
17.-		
18.-		
19.-		
20.-		
21.-		
22.-		
23.-		
24.-		
25.-		
26.-		
27.-		
28.-		
29.-		
30.-		



LOGRO	El estudiante cumple con el criterio de evaluación
EN PROCESO	El estudiante está en camino a cumplir con el criterio de evaluación

INICIO	El estudiante se encuentra en un inicio del criterio de evaluación
---------------	--

FICHA DE RECOJO Y ANÁLISIS DE EVIDENCIAS

ACTIVIDAD:	
FECHA:	
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	
PRODUCTO:	
EVIDENCIA RECEPCIONADA:	
ANÁLISIS DE LA EVIDENCIA:	

Descripción de la evidencia	Logros identificados en referencia al criterio de evaluación	Dificultades encontradas en referencia al criterio de evaluación	Proceso de retroalimentación abordado

CUADERNO DE CAMPO

ACTIVIDAD:	
FECHA:	
CRITERIO DE EVALUACIÓN:	
PRODUCTO:	
EVIDENCIA RECEPCIONADA:	
REGISTRO DE ANÁLISIS DE LAS EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:	

	ESTUDIANTES	LOGROS	DIFICULTADES	ASPECTOS TRATADOS EN LA RETROALIMENTACIÓN	OBSERVACIONES
1					
2					
3					
4					
5					

30					
----	--	--	--	--	--

1.6. Anexo 7. Base de datos

No	D1. Conciencia fonológica				D2. Vocabulario			
	Grupo Control		Grupo experimental		Grupo Control		Grupo experimental	
	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test
1	11	12	6	17	13	15	8	20
2	11	11	11	17	13	13	14	21
3	11	10	12	17	13	12	15	20
4	6	6	6	12	7	7	7	15
5	6	6	6	12	7	7	7	14
6	11	10	10	16	13	12	12	20
7	10	12	11	16	12	14	13	19
8	12	11	11	17	15	13	14	21
9	6	6	6	12	7	7	7	14
10	6	10	11	16	7	12	13	19
11	11	11	11	17	13	13	14	21
12	13	13	12	17	15	16	15	21
13	11	11	11	16	13	14	13	20
14	12	13	12	17	14	16	15	21
15	5	5	5	6	6	6	6	7
16	11	12	12	17	13	14	15	20
17	10	6	10	15	12	7	12	19
18	10	11	10	15	12	13	12	19
19	11	10	11	16	13	12	13	20
20	11	10	8	16	13	12	10	20
21	10	11	10	16	12	14	12	19
22	10	6	10	16	12	7	12	19
23	11	11	12	17	14	13	14	21
24	6	6	6	6	7	7	7	7
25	12	12	12	17	15	14	15	21
26	11	10	11	17	13	12	13	20
27	11	10	11	16	13	12	13	20
28	11	10	11	17	13	12	13	20
29	6	6	6	12	7	7	7	14
30	11	10	11	16	13	12	13	20

D3. Motricidad fina				D4. Comprensión lectora			
Grupo control		Grupo experimental		Grupo control		Grupo experimental	
Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test	Pre test	Post test
12	14	7	19	9	10	5	14
12	12	13	19	9	9	9	14
12	12	15	19	9	9	10	14
6	6	7	14	5	5	5	10
6	6	6	13	5	5	5	10
12	11	11	18	9	8	8	14
12	13	12	18	9	10	9	13
16	12	13	19	10	9	9	14
6	6	6	13	5	5	5	10
7	11	12	18	5	8	9	13
12	12	13	19	9	9	9	14
14	15	15	19	11	11	10	14
12	13	12	18	9	9	9	14
13	15	14	19	10	11	10	14
5	5	5	6	4	4	4	5
12	13	14	19	9	10	10	14
11	7	11	17	8	5	8	13
11	12	11	17	8	9	8	13
12	11	12	18	9	8	9	14
12	11	9	18	9	8	7	14
11	13	12	18	8	9	9	13
11	7	12	18	8	5	9	13
13	12	13	19	9	9	10	14
6	6	6	7	5	5	5	5
14	13	14	19	10	10	10	14
12	12	12	19	9	9	9	14
12	11	12	18	9	8	9	14
12	12	12	19	9	9	9	14
6	6	6	13	5	5	5	10
12	11	12	18	9	8	9	14

Variable: Lectoescritura			
Grupo control		Grupo experimental	
Pre test	Post test	Pre test	Post test
45	51	26	70
45	45	47	71
45	43	52	70
24	24	25	51
24	24	24	49
45	41	41	68
43	49	45	66
53	45	47	71
24	24	24	49
25	41	45	66
45	45	47	71
53	55	52	71
45	47	45	68
49	55	51	71
20	20	20	24
45	49	51	70
41	25	41	64
41	45	41	64
45	41	45	68
45	41	34	68
41	47	43	66
41	25	43	66
47	45	49	71
24	24	24	25
51	49	51	71
45	43	45	70
45	41	45	68
45	43	45	70
24	24	24	49
45	41	45	68