

**ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR
PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE**



**PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
PROGRAMA DE ESTUDIOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Juegos didácticos para la lectoescritura en estudiantes
de educación primaria, 2025.**

**TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO
ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN**

AUTORES:

Pineda Sánchez, Gadita Corina (ORCID: 0009-0001-1687-7443)

Valverde Valdivia, Noimi (ORCID: 0009-0005-1361-0726)

ASESORA:

Dra. Guevara Chinchayán, Patricia Maribi (ORCID: 0000-0002-5360-9018)

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Teoría y métodos educativos

SUB LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Estrategias metodológicas

Nuevo Chimbote _ Perú

2025

METADATOS COMPLEMENTARIOS

DATOS DE LOS AUTORES	
Datos del autor 1	
Apellidos y nombres	Pineda Sánchez Gadita Corina
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	71 900 198
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0001-1687-7443
Datos del autor 2	
Apellidos y nombres	Valverde Valdivia Noemi
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	71946306
URL de ORCID	https://orcid.org/0009-0005-1361-0726
DATOS DE ASESOR	
Apellidos y nombres	Guevara Chinchayán Patricia Maribi
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	32770703
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-5360-9018
Título / Grado académico	Doctora
DATOS DEL JURADO	
Presidente	
Apellidos y nombres	Castro Zanoni Orland Keneddy
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	19188374
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-2717-8231
Título / Grado académico	Doctor
Secretario	
Apellidos y nombres	Guevara Chinchayán Patricia Maribi
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	32770703
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-5360-9018
Título / Grado académico	Doctora
Vocal	
Apellidos y nombres	Velásquez Chang Esther Ysabel
Tipo de documento de identidad	DNI

Número de documento de identidad	32958835
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0003-3333-0279
Título / Grado académico	Doctora
DATOS DE LA INVESTIGACIÓN	
Campo de la investigación y el desarrollo OCDE Consultar el listado en el enlace:	Educación general https://purl.org/pe.repo/ocde/ford-5.03.01
Idioma (Normal ISO 639-3)	SPA - español
Tipo de trabajo de investigación	Trabajo de Investigación
País de publicación	PE - Perú
Grado académico o título profesional	Bachiller
Nombre del grado o título profesional	Bachiller en Educación
Ubicación geográfica de la investigación	País: Perú Departamento: HUANUCO Provincia: HUAMALÍES Distrito: LLATA Lugar: CPM DE LIBERTAD
Nombre del programa de estudios	Educación Primaria
Código del programa.	112016
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Marzo 2024 - Diciembre 2024

CERTIFICADO DE SIMILITUD

Yo, Patricia Maribi Guevara Chinchayán, formadora de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, asesora del Trabajo de Investigación, titulado: **“Juegos didácticos para la lectoescritura en estudiantes de educación primaria, 2025”**, presentado por las autoras: Pineda Sánchez Gadita Corina y Valverde Valdivia Noimi, para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación del Programa de Profesionalización Docente en Educación Primaria.

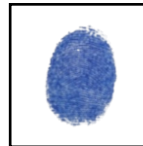
CERTIFICO que:

El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 10%, nivel PERMITIDO; así lo consigna el reporte emitido por el software de similitud Turnitin el 14/01/2025, con cuarenta y cuatro (44) folios, para continuar con los trámites correspondientes y para su publicación en el repositorio institucional.

Se emite el presente certificado en cumplimiento de lo establecido en las normas vigentes, como uno de los requisitos para la obtención del título correspondiente.

Nuevo Chimbote, 03 de octubre de 2025

Firma del Asesor:



DNI: 32770703

Nombres y apellidos del asesor: Patricia Maribi Guevara Chinchayán

Estrategia de juegos didácticos para la lectoescritura con estudiantes de Educación primaria, 2025

INFORME DE ORIGINALIDAD

10%

INDICE DE SIMILITUD

8%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Escuela de Educacion Superior Pedagogica Publica Chimbot Trabajo del estudiante	1%
2	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	www.coursehero.com Fuente de Internet	1%
4	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1%
5	Submitted to Universidad Nacional del Centro del Peru Trabajo del estudiante	<1%
6	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%
7	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.upeu.edu.pe:8080 Fuente de Internet	<1%

DECLARACIÓN JURADA DE AUTENTICIDAD

Nosotras, Pineda Sánchez, Gadita Corina y Valverde Valdivia, Noimi, Estudiantes del Programa de Profesionalización Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, presentamos el Trabajo de Investigación: “**Juegos didácticos para la lectoescritura en estudiantes de educación primaria, 2025**” para obtener el Grado Académico de Bachiller en Educación, del programa de estudios de Educación Primaria.

Por tanto, declaramos su autenticidad bajo juramento, lo siguiente:

- Que, la investigación desarrollada es de nuestra autoría.
- Hemos mencionado todas las fuentes empleadas en la investigación, identificando toda cita textual o de parafraseo provenientes de otras fuentes, de acuerdo con los establecido por las normas de elaboración de trabajos académicos.
- La investigación no ha sido previamente presentada, completa ni parcialmente para la obtención de otro grado académico o título profesional.

De encontrar uso de material intelectual ajeno sin el debido reconocimiento de su fuente o autor, nos sometemos a las sanciones que determinen el procedimiento disciplinario de la EESPP Chimbote.

Nuevo Chimbote, 10 de enero de 2025



.....
Tesis: PINEDA SANCHEZ, Gadita C.
DNI: 71900198



.....
Tesis: VALVERDE VALDIVIA, Noimi
DNI: 71946306

DEDICATORIA

A, mi queridísimo esposo Lucho Enoc Rivera Olaza, Por el respaldo constante a lo largo de mis estudios y a mi querida hija, razón de mi existir causa de mi esfuerzo.

Gadita.

A, mi madre Hayde Valdivia T. y hermanos por su ayuda durante mi formación profesional y por ser el

motor de mi existir.

Noimi.

AGRADECIMIENTO

Agradecemos de todo corazón a la EESPPCH “Programa de Profesionalización Docente de la Escuela de Educación Superior Pedagógica Pública Chimbote, Alma mater de formación docente de la provincia de Chimbote, por habernos guiado de manera virtual durante nuestra formación profesional.

A todos los docentes presentes, quienes fueron nuestros segundos padres, que nos orientaron y nos otorgaron diversas herramientas del saber pedagógico para ponerlos en práctica en nuestras futuras aulas de educación primaria y lograr el ansiado bachiller, que Dios los proteja y los bendiga.

A la Doctora Patricia Maribi Guevara Chinchayán, por guiarnos y orientarnos siempre además permitirnos desarrollar este trabajo de investigación y su apoyo constante. Al Doctor Orland, por siempre ayudarnos y darse un tiempo para nosotros y formar parte durante todo el proceso de elaboración, le decimos gracias de todo corazón.

A mis niños del primero de primaria por su activa participación y adaptabilidad también a los actores educativos de mi comunidad educativa especialmente a los papitos que formaron parte durante todo el proceso de mi práctica pedagógica.

ÍNDICE

Carátula.....	I
Certificado de similitud.....	II
Declaración jurada de autenticidad.....	III
Dedicatoria.....	IV
Agradecimiento.....	V
Índice	VI
Resumen.....	VII
1. INTRODUCCIÓN.....	08
1.1. Descripción y formulación del tema de investigación.....	08
1.2. Objetivos.....	11
1.2.1. Objetivo general.....	11
1.2.2. Objetivos específicos.....	11
1.3. Importancia del trabajo.....	12
2. ARGUMENTACIÓN TEÓRICA.....	13
3. CONTRASTACIÓN PEDAGÓGICA.....	32
4. CONCLUSIONES.....	41
5. REFERENCIAS.....	43
ANEXOS	

RESUMEN

La investigación presentada su objetivo es evaluar el impacto y la efectividad de los juegos didácticos se presentan como una táctica metodológica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura, especialmente en los infantes del primero de primaria de la I.E. N° 32394 Pampas del Carmen, ubicada en el distrito de Llata, provincia de Huamalíes, región Huánuco. En esta institución se observa una dificultad generalizada en la lectoescritura de varios estudiantes, quienes muestran bajo rendimiento escolar y presentan dilemas en la lectura y escritura, lo que se traduce en desinterés al momento de realizar estas actividades. Piaget (1972), enfatiza la relevancia del juego en el avance de aprendizaje. Según Piaget, los juegos permiten a los niños crear su conocimiento por medio de la interacción con su entorno, lo cual es fundamental para su desarrollo cognitivo. Luego de una revisión teórica, se ha llegado a la conclusión, que es crucial implementar el uso de juegos didácticos como estrategias en el proceso educativo, Su aplicación en el aula busca despertar el entusiasmo y lograr aprendizaje significativo y efectivo.

Palabras claves: juegos didácticos, lectoescritura, aprendizaje.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Descripción y formulación del tema de investigación

La habilidad de lectoescritura constituye un pilar esencial en la formación educativa infantil, ya que no solo facilita el entendimiento del lenguaje escrito, decimos que también fomenta el pensamiento crítico y la comunicación efectiva. En la I.E. N° 32394 de Pampas del Carmen, ubicada en Llata, se ha identificado una creciente preocupación debido a los obstáculos en la lectoescritura que enfrentan los estudiantes de primer grado en este recinto. Estas complicaciones pueden repercutir negativamente en su rendimiento académico futuro, limitando su progreso en otras áreas del conocimiento. A pesar de los esfuerzos por implementar estrategias pedagógicas innovadoras, persisten importantes brechas en la evolución de competencias de leer y escribir, lo que resalta la necesidad de enfoques más eficaces, como la incorporación de juegos didácticos.

A nivel global, investigaciones han revelado que una proporción significativa de estudiantes en la educación primaria enfrenta problemas relacionados con la lectoescritura. De acuerdo con la UNESCO (2019), cerca del 40% de los niños en todo el mundo no alcanzan un nivel mínimo de competencia lectora a la edad de 10 años, evidenciando la magnitud del problema en contextos desarrollados y en vías de desarrollo. En América Latina, esta problemática también es notoria. Los resultados del Informe PISA 2018 muestran que un gran porcentaje de alumnos de sexto grado no se encuentra en el nivel esperado en comprensión lectora, lo que afecta su capacidad de aprendizaje a largo plazo. Estos datos subrayan la importancia de intervenciones tempranas que fortalezcan las habilidades de lectoescritura, puesto que una base sólida en esta área resulta clave para el dominio de conocimientos más complejos.

De acuerdo con la UNICEF (2022), "El Caribe y América Latina atraviesan una crisis educativa sin precedentes, lo que podría poner en peligro el desarrollo futuro de las naciones de la región". El hecho de que la mayor parte de estudiantes leen, pero no comprenden por ello se plantea interrogantes sobre el bienestar a largo plazo de millones de niños que aún no han adquirido competencias fundamentales, lo que aumenta el riesgo de profundizar las desigualdades históricas en la región.

Martínez (2018) señala que la falta de políticas específicas de lectoescritura en América Latina ha obstaculizado la mejora de la lectoescritura inicial en diversos niveles, afectando la organización estructural, los recursos, los objetivos de estudio, la formación de los maestros y los programas iniciales destinados a su capacitación (p.28). Por su parte, en

Bolivia, Saracho (2023) menciona que las dificultades de aprendizaje en niños de primaria impactan en aspectos como la lectoescritura, el interés, la memoria y la creatividad, siendo estos los problemas más comunes. Los datos de Terrazas (2013) muestran que tres de cada diez niños presentan problemas en estas áreas.

A nivel nacional, los resultados de la ECE en Perú reflejan una situación similar. En 2022, el 56.4% de los estudiantes de segundo grado no lograron conseguir el logro en comprensión lectora (Ministerio de Educación del Perú [MINEDU], 2023). Estas cifras son preocupantes, pues evidencian que más de la mitad de los niños peruanos corren el riesgo de continuar con deficiencias en lectura y escritura, lo que podría tener consecuencias a largo plazo en su rendimiento académico y desarrollo integral. Entre las principales causas de estas dificultades se encuentran la falta de estrategias pedagógicas efectivas y adecuadas a las exigencias personales de los estudiantes, así como la carencia de recursos educativos que faciliten una enseñanza más lúdica y significativa.

Según un informe publicado en la revista económica (2023), Perú enfrenta escenarios muy críticos en términos de comprensión lectora entre los alumnos de primaria. La (EVA 2021) realizada por el MINEDU reveló que los estudiantes peruanos tienen un desfase de tres años en comparación con los estándares esperados de aprendizaje. Esta situación se agrava aún más según los resultados del PISA 2022, que indicaron que solo 2 de cada 10 niños peruanos logran captar adecuadamente los textos que leen. Estos datos reflejan una crisis educativa que no solo afecta a la calidad del aprendizaje, sino que también pone en evidencia la necesidad urgente de reevaluar las tácticas de enseñanza y las políticas educativas para potenciar el nivel de comprensión lectora en el país, un aspecto clave para el progreso escolar y personal de los alumnos. La brecha en la formación lectora podría tener repercusiones a largo plazo, limitando el acceso a oportunidades educativas y laborales, lo que hace que el tema sea priorizado.

De acuerdo con Beriche (2023), en el Perú, de acuerdo a la prueba aplicada a estudiantes realizadas en 2019 indicaron que solo el 37,6% de los alumnos de segundo de primaria alcanzaron un nivel satisfactorio en comprensión lectora. Respecto la evaluación internacional PISA de 2018, el Perú estuvo en el puesto 64 entre 77 países evaluados por la OCDE. En respuesta a estos resultados, el MINEDU a nivel nacional declaró en emergencia el Sistema Educativo hasta el primer semestre de 2022.

Según el Ministerio de Cultura (2022), de los 11 indicadores priorizados, los resultados del departamento de Huánuco en prácticas lectoras de toda la comunidad de 18 a 64 años de edad están por debajo de la media nacional y de la zona centro, con la excepción de la lectura de libros. En este departamento, 49 de cada 100 personas alfabetizadas informaron haber leído, aunque sea un libro en el último año, superando en algunos casos los promedios regionales y nacionales. Además, la población lectora de libros en Huánuco leyó un promedio de 4,2 libros al año, mientras que el promedio general fue de 2,1 libros anuales (p. 55).

Por su parte, Almeida (2022) identifica que las principales causas del bajo rendimiento en lectoescritura son la escasa práctica de lectura, un vocabulario limitado y otros factores internos y externos asociados al entorno familiar, escolar y social. Caseres (2018) subraya que las consecuencias de estas deficiencias incluyen un rendimiento académico reducido, lo que puede generar dificultades en aprender en niveles educativos posteriores, como la primaria, la secundaria e incluso en instituciones de educación superior.

En el ámbito local, en la I.E. N° 32394 de Llata, se evidencian serias limitaciones en el desarrollo de competencias de lectoescritura. Un diagnóstico de 2023 reveló que aproximadamente el 65% de los educandos de primer grado enfrenta problemas de destrezas básicas de escritura y lectura. Estas dificultades se ven exacerbadas por factores socioeconómicos, como el acceso limitado a recursos educativos y la insuficiente formación docente en estrategias pedagógicas innovadoras. Adicionalmente, el entorno rural de la institución presenta retos adicionales, como la dispersión geográfica de los estudiantes y la limitada infraestructura tecnológica, lo que limita la implementación de métodos interactivos y modernos de enseñanza que podrían mejorar significativamente el aprendizaje.

El impacto de no atender estas dificultades de manera efectiva es amplio y duradero. Los estudiantes que no desarrollan destrezas de escritura y lectura en la primaria tienen un mayor riesgo de abandonar la escuela en niveles superiores, perpetuando así ciclos de pobreza y exclusión social (Jiménez et al., 2020). Además, estas deficiencias afectan la autoestima y motivación de los estudiantes, dificultando su integración en el entorno escolar y su desarrollo integral. Por ello, los juegos didácticos se plantean como una táctica pedagógica innovadora que puede avanzar la formación lúdica y atractiva, promoviendo una adquisición más efectiva de conocimientos.

Este proyecto busca soluciones para abordar las dificultades en lectoescritura, considerando que esta destreza es clave para el desarrollo infantil y de la persona en general. Mediante los juegos didácticos, se pretende afrontar esta problemática y aportar la solidez de las competencias lectoras y de escritura en los alumnos.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Fundamentar la estrategia Juegos didácticos para la lecto escritura en estudiantes de educación primaria, 2025.

1.2.2. Objetivos específicos.

Explicar los alcances de la estrategia Juegos didácticos para el desarrollo de la lecto escritura en estudiantes de educación primaria, 2025

Describir las experiencias formativas como educadoras en la aplicación de la estrategia Juegos didácticos para la lectoescritura en estudiantes de educación primaria, 2025

1.3. Importancia del trabajo de Investigación

La explicación teórica de esta indagación radica en la trascendencia de los juegos didácticos como una estrategia pedagógica para fomentar la lectoescritura se da en los primeros niveles de la educación Básica. De acuerdo con Vygotsky (1978), el aprendizaje a través del juego promueve el desarrollo cognitivo y emocional, ayudando a los niños a asimilar conceptos complejos de manera intuitiva. Por su parte, Bruner (1966) destaca un rol crucial el juego en el aprendizaje significativo, dado que fomenta la motivación y promueve la participación. Este estudio beneficiará a la comunidad educativa de Pampas del Carmen, proporcionando una herramienta pedagógica innovadora que contribuirá a mejorar las competencias en escritura y lectura de los alumnos de primer grado. Asimismo, contribuirá a potenciar la calidad escolar y a fortalecer el aprendizaje integral, ayudando a reducir las brechas en el rendimiento académico a nivel local.

La justificación práctica de este análisis radica en la creación de juegos didácticos como una táctica efectiva para potenciar todas las aptitudes de lectoescritura en niños del primer grado. Diversos estudios pedagógicos han demostrado que el uso de juegos en el aula facilita el aprendizaje activo y la retención de información (Piaget, 1972). Al ser una herramienta lúdica, los juegos didácticos permiten que los estudiantes se involucren de manera dinámica, lo que refuerza su motivación y compromiso con el aprendizaje. Esta

investigación beneficiará directamente a los docentes de la comunidad educativa de Pampas del Carmen, ya que proporcionará una metodología innovadora y accesible para modernizar el desarrollo de enseñanza. Al implementar los juegos didácticos, se espera apoyar en el avance y favorecer el perfeccionamiento de la calidad educativa.

2. ARGUMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. ANTECEDENTES.

En su investigación, Gómez (2019) abordó el uso de estrategias lúdicas para mejorar la lectoescritura en niños de primer grado en España. La metodología efectuada fue preexperimental, trabajando con una muestra de 50 niños de primer grado en una escuela primaria de Madrid. A lo largo de dos meses, se implementó una intervención centrada en juegos didácticos para mejorar la decodificación lectora, la comprensión lectora y la escritura. Se realizaron evaluaciones diagnósticas antes y después de la intervención, utilizando pruebas estandarizadas de lectoescritura. Al concluir la investigación, se observó que los resultados mostraron mejoras significativas en las tres áreas evaluadas, con avances destacables en la comprensión lectora y la escritura. El estudio deduce que la ejecución de estrategias lúdicas no solo facilita el aprendizaje, sino que también eleva la motivación de los alumnos, impulsar su colaboración dinámico en el avance educativo.

Johnson, L. (2021) en su tesis. El papel de los juegos educativos en el fortalecimiento de las competencias de alfabetización en estudiantes de primer grado en los Estados Unidos. En la ejecución de su trabajo empleó la metodología cuantitativa con diseño pre - experimental. La muestra incluyó a 65 niños de primer grado en una escuela pública. La intervención consistió en utilizar juegos interactivos diseñados para mejorar la conciencia fonológica y la capacidad de escritura. Las habilidades de los niños fueron evaluadas antes y después de un periodo de 10 semanas utilizando herramientas de evaluación específicas. Al concluir su trabajo llegó a la siguiente conclusión: El estudio mostró mejoras significativas en la conciencia fonológica y escritura, concluyendo que los juegos didácticos son una herramienta eficaz para desarrollar habilidades de lectoescritura en los primeros años escolares.

En su tesis "El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero", Zapata (2020) realizó una intervención en la Universidad Autónoma de Bucaramanga, Colombia, con 21 alumnos de primer grado en la I.E Provenza. El estudio, de enfoque cualitativo y basado en la investigación-acción, utilizó pruebas diagnósticas y observaciones en el aula mediante diarios de campo. Debido a la pandemia de COVID-19, la intervención se organizó en diez sesiones pedagógicas, de las cuales

cuatro se realizaron en el aula y seis en casa con la orientación de los padres. El estudio concluyó que el juego es una efectiva herramienta para impulsar el aprendizaje en los niños, facilitando el progreso de destrezas escritoras y lectoras. La mayoría de los estudiantes pudieron escribir su nombre correctamente, y solo unos pocos mostraron dificultades para reconocer letras. Esta estrategia también fomentó la interdisciplinariedad, permitiendo tanto el trabajo sincrónico como asincrónico, siempre que se realizara una adecuada planificación centrada en los objetivos de aprendizaje, lo que contribuyó al desarrollo de competencias esenciales para la vida (p.144).

Aguilar y Quira (2021) En su investigación "Recursos didácticos para estimular la lectoescritura en estudiantes con discapacidad intelectual del Instituto Panameño de Rehabilitación Especial, Extensión Antón", realizada en la Universidad de Panamá, analizaron la relevancia de estos elementos. El estudio, de carácter descriptivo, se basó en una encuesta de 10 preguntas dirigida a 19 maestros. Los hallazgos revelaron que, aunque los niños con discapacidad intelectual logran aprender a leer, escribir y realizar cálculos básicos, enfrentan mayores dificultades para desarrollar competencias más complejas a medida que avanzan en su educación. Los docentes utilizan recursos didácticos que estimulan habilidades psicomotrices para aplicar técnicas de lectoescritura, prefiriendo los métodos sintéticos (fonéticos, alfabéticos y silábicos). Además, los recursos más empleados son materiales impresos, complementados con videos, revistas y carteles. Se concluye que, a pesar de ser tradicionales, estos recursos son esenciales para el desarrollo de habilidades básicas en estos estudiantes (p. 68).

Huamán (2019) En su tesis titulada "El uso de recursos lúdicos en el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de primer grado de la I.E. N° 10245, Cajamarca", analizó el impacto de estos elementos. La investigación fue en la Universidad Nacional de Cajamarca, utilizando una metodología cuantitativa con un diseño pre-experimental. Se efectuó con 30 alumnos y se aplicaron juegos educativos como intervención pedagógica durante ocho semanas. Se realizaron pruebas antes y después de la intervención con los recursos lúdicos, y al concluir, se llegó a la siguiente conclusión: Los resultados indicaron que los recursos lúdicos mejoran notablemente las destrezas de decodificación lectora y escritura en los alumnos de primer grado. Los juegos educativos fomentan el interés por el aprendizaje y facilitan la adquisición de habilidades básicas.

En su investigación, **Paredes** (2020) estudió las estrategias didácticas para fortalecer y mejorar la lectoescritura en estudiantes de primer grado de la I.E. N° 30478, Ayacucho, en la Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga. Determinó la incidencia de dichas

estrategias en el progreso de los estudiantes en la lectoescritura. Para ello, empleó una metodología cuantitativa con diseño cuasi-experimental, utilizando una muestra de 25 alumnos. A lo largo de su investigación, implementó estrategias didácticas basadas en juegos y actividades interactivas, enfocadas en mejorar el avance de escritura y lectura. Al finalizar, los resultados revelaron una notable mejora en la comprensión lectora y en la escritura de los estudiantes. Las estrategias lúdicas favorecieron la participación activa de los niños, lo que contribuyó al desarrollo de sus competencias en lectoescritura.

En su investigación titulada "Juegos didácticos para el aprendizaje de la lectoescritura en niños de primer grado de la IE N° 50678, Puno", Quispe (2021) analizó cómo los juegos didácticos influyen en el avance de la escritura y lectura en alumnos de primer grado. Este estudio, realizado para lograr el grado en Educación Primaria en la Universidad Nacional del Altiplano – Puno, se efectuó un enfoque cuantitativo con un diseño preexperimental con un grupo experimental único, al que se le aplicaron una evaluación inicial (preprueba) y una evaluación final. Durante cinco semanas, se implementaron juegos didácticos con una muestra de 28 alumnos. Los hallazgos revelaron que estas actividades no solo mejoran de manera significativa las destrezas de escritura y lectura, sino que también incrementan la motivación de los estudiantes al promover un aprendizaje dinámico y atractivo.

En su trabajo de investigación titulado "Juegos didácticos como estrategia para la iniciación de la lectoescritura en niños de 5 años, I.E. N° 180", De La Cruz (2019) exploró el efecto del uso de juegos didácticos en el proceso de iniciación a la lectoescritura en niños de 5 años de la I.E. Este estudio, presentado en la Universidad San Pedro de Chimbote, utilizó un enfoque de investigación aplicada con un diseño preexperimental, empleando evaluaciones. La muestra fue por 14 niños. Los resultados revelaron que la implementación de juegos didácticos como estrategia educativa tuvo un efecto positivo, favoreciendo significativamente el avance de la lectoescritura en los niños participantes.

Garay y Nolasco (2021) realizaron un estudio centrado en el aprendizaje de estudiantes de primer grado, empleando un enfoque cuantitativo de tipo aplicado y nivel experimental. La investigación, presentada en la Universidad Hermilio Valdizán, evaluó la efectividad de un programa de conciencia fonológica diseñado para potenciar el aprendizaje de los alumnos de primer grado en la I.E. N° 32046, ubicada en Huánuco, durante el año 2018. El programa se desarrolló mediante sesiones dinámicas y participativas, utilizando materiales creados por los propios estudiantes como parte del proceso. Para medir los resultados, se empleó una lista de cotejo y se efectuaron evaluaciones iniciales y finales. El análisis estadístico, basado en el cálculo de Z, mostró

un valor de 11.63, superior al crítico de 1.64, lo que confirmó que el programa de conciencia fonológica tuvo un notable impacto en el avance de la lectoescritura de los alumnos de primer grado.

Marcelo (2019) en su análisis con un enfoque cuantitativo, de tipo aplicada y utilizando un diseño cuasi-experimental, presentada en la Universidad Hermilio Valdizán de Huánuco. Evaluó el efecto de las estrategias metacognitivas en la comprensión lectora de los alumnos. La muestra incluyó a 30 alumnos, y los resultados mostraron que dichas estrategias fortalecen el nivel literal de comprensión lectora. Asimismo, se concluyó que la aplicación de estas herramientas contribuye significativamente al desarrollo del nivel inferencial y mejora el pensamiento crítico en la comprensión lectora de los alumnos de tercer grado de primaria de la Institución Educativa "Héroes de Jactay" en Huánuco, durante el año 2015.

Amador y Ponce (2021), en su análisis titulado "Los juegos tradicionales y su relación con el desarrollo de la creatividad en los niños y niñas del primer grado de la I.E. N° 32391 El Porvenir – Llata – 2018", presentada en la Universidad Hermilio Valdizán de Huánuco, llevaron a cabo un estudio con un enfoque descriptivo correlacional y de tipo aplicada. La investigación incluyó una muestra de 22 estudiantes de primer grado, de ambos sexos. Los resultados demostraron una significativa relación entre la práctica de juegos tradicionales y el desarrollo de la creatividad, específicamente en aspectos como la fluidez y la flexibilidad de los alumnos de la mencionada I.E. (p. 74).

2.2. MARCO TEÓRICO.

Según Vygotsky (1978), prioriza y manifiesta con relación al aprendizaje, que es un proceso social y que las interacciones mediadas culturalmente son esenciales para el desarrollo cognitivo. En el contexto de los juegos didáctico como estrategia, ofrecen un entorno donde los niños pueden interactuar con sus pares y adultos en actividades significativas que estimulan la zona de desarrollo próximo (ZDP). Los juegos didácticos promueven el lenguaje y la lectoescritura mediante la interacción, facilitando que los estudiantes desarrollen habilidades con apoyo externo que gradualmente internalizan.

De acuerdo con el estudio realizado por Vigotsky, los juegos didácticos como estrategia tienen un impacto positivo en los alumnos de primer grado de primaria de la I.E. N° 32394 de Pampas del Carmen. La teoría de Vigotsky resalta la importancia de los juegos didácticos en el avance de aprendizaje, ya que facilitan la adquisición de habilidades de lectoescritura a través del apoyo externo proporcionado por los docentes o compañeros.

Este apoyo puede incluir explicaciones, ejemplos o correcciones que permiten a los niños realizar tareas que aún no son capaces de hacer de manera autónoma. Con la práctica y repetición de estas actividades en un entorno lúdico, los niños empiezan a internalizar los saberes y competencias para elevar su expresión oral y escrita. Así, la teoría de juego un papel esencial en el fortalecimiento de las competencias lingüísticas de los alumnos de primer grado en dicha institución educativa.

La teoría del aprendizaje lúdico de Piaget (1972), enfatiza la relevancia del juego en el avance de aprendizaje. Según Piaget, los juegos permiten a los niños crear su conocimiento por medio de la interacción con su entorno, lo cual es fundamental para su desarrollo cognitivo. A través del juego simbólico, los niños no solo evolucionan sus destrezas cognitivas esenciales, como el pensamiento abstracto, sino que también el solventar problemas y tomar decisiones. Este tipo de juego les permite explorar el mundo de manera creativa, fomentando el aprendizaje autónomo y la comprensión de conceptos complejos. En el escenario de la lectoescritura, los juegos didácticos ofrecen una vía atractiva y significativa para que los niños enfrenten nuevos retos lingüísticos, mientras que se divierten y disfrutan del proceso. Al involucrarse en actividades lúdicas que implican el uso de letras, palabras y frases, los niños pueden internalizar conceptos básicos de la escritura y lectura de una forma más natural y duradera.

De acuerdo con la teoría de Jean Piaget, el juego no debe considerarse únicamente como una actividad recreativa, sino como un proceso clave para un aprendizaje activo y significativo. Asimismo, argumenta que los niños desarrollan su saber por medio del vínculo con su entorno, y el juego juega un papel esencial en este proceso. En el caso de los niños del análisis, el juego se transforma en un elemento crucial para el avance de la lectoescritura. Mediante actividades lúdicas, los niños no solo se entretienen, sino que también enfrentan retos lingüísticos que facilitan las destrezas básicas de escritura y lectura. Estas actividades les permiten explorar conceptos como las letras, los sonidos y las palabras de manera práctica, favoreciendo su comprensión.

La teoría del aprendizaje experiencial de David Kolb (1984), destaca que el aprendizaje es una fase cíclica que se da a través de la conceptualización, reflexión, experiencia y la experimentación. Los juegos didácticos, al ser experiencias activas, permiten a los niños de primer grado no solo aprender de manera concreta, sino reflexionar sobre sus acciones y experimentar nuevas formas de interactuar con el lenguaje. Por lo cual, con el juego, los niños practican habilidades de lectoescritura en un contexto dinámico y reflexivo.

David Kolb sostiene que los juegos didácticos proporcionan una experiencia de aprendizaje profunda y enriquecedora que va mucho más allá de la simple repetición de conceptos. Estos juegos permiten que los niños no solo adquieran conocimientos, sino que también exploren activamente nuevas ideas, reflexionen sobre su aprendizaje y apliquen lo aprendido en contextos de lectoescritura. A través de la interacción con actividades lúdicas, los niños tienen la oportunidad de experimentar, observar y luego conceptualizar sus experiencias, lo que impulsa la comprensión y detención de conceptos clave en la lectura y escritura. De esta manera, los juegos didácticos fomentan un aprendizaje activo, donde los niños no solo se involucran en la acción, sino que también desarrollan habilidades críticas que les permiten aplicar lo aprendido en diversas situaciones de la vida diaria. Este enfoque contribuye a un aprendizaje significativo y duradero.

David Ausubel (1968), en su teoría del aprendizaje significativo, sostiene que este tipo de aprendizaje ocurre cuando los actuales conocimientos se vinculan de forma sustancial y no arbitraria con la información previa del estudiante. En este sentido, los juegos didácticos se presentan como herramientas efectivas, ya que aprovechan contextos familiares y atractivos para los niños, facilitando la conexión entre sus experiencias pasadas y los nuevos conceptos de lectoescritura. Este enfoque es especialmente relevante para los alumnos de primero de primaria, donde surge la curiosidad y la participación activa, lo que favorece la retención de aprendizajes significativos.

Según el estudio realizado por David Ausubel, dicha teoría será beneficioso para los niños que cursan primero de primaria, donde se podrá en práctica los juegos didácticos como estrategia lo que permitirá relacionar las definiciones básica de la lectoescritura con sus experiencias cotidianas, promoviendo en los estudiantes una mayor retención y comprensión de lo que escriben y leen.

De acuerdo a la teoría del aprendizaje de Jhon Dewey propuesto en 1938, Dewey en su obra argumenta de una manera concisa y nos dice que el aprendizaje en los niños se da siempre a través de las experiencias prácticas y significativas. En el caso de los juegos didácticos, los docentes al involucrar actividades interactivas, proporcionan un entorno donde los niños pueden experimentar directamente con letras, sonidos y palabras. Este enfoque conecta la teoría con la práctica, fortaleciendo la destreza de los niños para efectuar lo aprendido en situaciones reales.

Según el estudio propuesto por Dewey, resalta la importancia que tiene dentro del aprendizaje práctico y significativo, fomentando una mejor comprensión por parte de los

niños. En el plano de los juegos didácticos como estrategia a aplicar a la lectoescritura, los docentes pueden crear experiencias interactivas que permitan a los niños manipular letras, sonidos y palabras de forma directa. Esta teoría práctica permite impulsar la conexión entre lo que los alumnos aprenden y su aplicación en situaciones cotidianas. En la Institución Educativa N° 32394, estas actividades permitirán que los niños de primer grado vivan el aprendizaje como algo tangible y relevante, facilitando su desarrollo en lectoescritura.

Según la teoría de la motivación intrínseca propuesto por Deci Ryan (1985), manifiesta que dicha teoría menciona sobre la importancia que tiene la motivación intrínseca es esencial para el aprendizaje de los niños. De acuerdo al estudio de los juegos didácticos manifestamos que son intrínsecamente motivadores e importantes durante la fase de la enseñanza-aprendizaje, ya que ofrecen un mundo de diversión y satisfacción personal, lo que impulsa a los niños a participar activamente en todos los juegos propuestos. Esto es crucial y de suma importancia en la lectoescritura, ya que fomenta el interés temprano en el aprendizaje de habilidades fundamentales como leer y escribir.

La teoría de Deci Ryan, enfatiza que la motivación intrínseca, es decir, el deseo interno de aprender por satisfacción personal, es fundamental en el aprendizaje infantil. Los juegos didácticos como estrategia, y al ser de suma importancia y de ser divertidos y placenteros, estimulan a los estudiantes a participar activamente sin necesidad de recompensas externas. Esto es particularmente relevante en la fase de lectoescritura, ya que fomenta un interés natural y duradero por actividades esenciales como leer y escribir. Para los alumnos de primer grado de primaria, esta teoría asegurará una mayor disposición y entusiasmo para desarrollar estas habilidades claves.

Howard Gardner (1983) en su teoría de las inteligencias múltiples, manifiesta que en el ser humano existen diferentes tipos de inteligencias como la kinestésica, la lingüística, visual espacial, la ecológica, etc, y que cada uno de los individuos posee un perfil único de habilidades. De acuerdo a los juegos didácticos como estrategia pueden ser diseñados para abordar múltiples inteligencias. Al incorporar diversos tipos y/o modalidades de aprendizaje en los niños, se puede atender a las necesidades individuales de los estudiantes de primer grado de primaria, promoviendo un escenario inclusivo que favorezca el desarrollo de la lectoescritura de manera diversa.

En este entender dicha teoría al aplicarlo será beneficioso para todos los alumnos de educación primaria de la I.E. N° 32394 de Pampas del Carmen, donde los juegos pueden incluir elementos visuales (como dibujos), actividades físicas (movimiento al formar palabras) y ejercicios lingüísticos, de esta manera aseguramos que todos los niños tengan

una participación activa y promoviendo un aprendizaje de acuerdo con sus fortalezas y capacidades individuales.

Con relación a la lecto escritura.

Según Emilia Ferreiro (1979) en su estudio que desarrolló sobre la teoría psicogenética, donde manifiesta sobre el aprendizaje de la lectoescritura a partir de un enfoque psicogenético. Según su estudio y perspectiva, los niños forman sus saberes sobre el lenguaje escrito mediante una fase activa en el que enfrentan y resuelven problemas relacionados con la escritura y la lectura. Ferreiro identifica varias etapas por las que atraviesan los niños: Etapa presilábica: Los niños perciben la escritura como símbolos visuales, sin relación con los sonidos, etapa silábica, donde el niño comienzan a relacionar las letras con los sonidos, atribuyendo a cada letra un sonido completo (sílabas), etapa silábico-alfabética, en esta etapa el niño progresan hacia una mezcla de correspondencias silábicas y fonéticas y por último se presenta la etapa alfabética, es en esta etapa el niños logran comprender completamente la correspondencia entre letras y sonidos, consolidando la lectoescritura.

La teoría de Emilia Ferreiro determina una base sólida para captar y entender cómo los niños progresan de forma natural en la adquisición de la escritura y lectura. En los juegos didácticos, esta teoría sugiere diseñar actividades que acompañen cada etapa del desarrollo. Por ejemplo, juegos de asociación visual con letras y sonidos pueden ser utilizados para niños en las primeras etapas, mientras que los juegos de construcción de palabras pueden beneficiar a quienes están en la etapa alfabética.

Ana Teberosky (1979) conjuntamente con Emilia Ferreiro desarrollaron la teoría psicogenética, fue colaboradora de Emilia Ferreiro, complementó la teoría psicogenética al explorar cómo el entorno cultural y las interacciones sociales influyen en la adquisición de la lectoescritura. Destaca que el aprendizaje del lenguaje escrito no es una fase aislada, sino que está profundamente influido por la exposición que los niños tienen al lenguaje en su contexto cotidiano. Teberosky resalta la importancia del acceso temprano a materiales escritos, como cuentos, carteles y otros textos en su entorno, para que los niños captan la función social del lenguaje escrito. Este enfoque subraya que la lectoescritura es un proceso culturalmente mediado.

Según la teoría de Teberosky sugiere que los juegos didácticos como estrategia se debe incorporar elementos del entorno cultural de los niños. Por ejemplo, actividades que utilicen palabras o imágenes familiares de su comunidad pueden facilitar la conexión entre el lenguaje escrito y su contexto. Esto será crucial en la Institución Educativa N° 32394 de

Pampas del Carmen, donde los estudiantes pueden beneficiarse de actividades que relacionen la lectoescritura con su entorno local.

De acuerdo a la teoría de las Prácticas Letradas propuesto por Daniel Cassany (1999), nos manifiesta desde el punto sociocultural, que los niños durante la lectoescritura, desarrollan habilidades van más allá del reconocimiento de letras y palabras, es decir que los niños al leer y escribir son prácticas sociales que involucran la capacidad de interpretar y producir textos en contextos reales. Además, Cassany subraya que la enseñanza de la lectoescritura debe incluir experiencias prácticas y significativas, en las que los niños participen activamente. Además, destaca la importancia de fomentar el pensamiento crítico desde el inicio del aprendizaje, para que los niños comprendan no solo cómo leer y escribir, sino también para qué hacerlo.

Según el estudio realizado de la teoría de Cassany, los juegos didácticos como estrategia se debe elaborar para representar experiencias reales de lectura y escritura. En el escenario de nuestra investigación al realizar actividades como escribir textos escritos simples, leer cuentos o jugar a interpretar carteles ayudarán mucho a los alumnos a conectar la lectoescritura con aspectos prácticas y útiles en su vida cotidiana.

2.2.1. MARCO CONCEPTUAL juegos

didácticos:

Definición

El juego no solo cumple una función recreativa, sino que también tiene un propósito didáctico y de aprendizaje, permitiendo la asimilación y comprensión de la realidad, que a menudo resulta compleja para los niños. Mediante el juego, los niños no solo obtienen nuevos saberes, sino que también interactúan con su entorno y establecen vínculos con sus compañeros, lo que les ayuda a explorar sus gustos, intereses y límites personales.

A través de los juegos didácticos, los niños se involucran de forma autónoma y dinámica en su proceso de aprendizaje. Estas actividades les permiten crear, imaginar e interactuar bajo la guía del docente, quien actúa como facilitador del proceso educativo. Además, el juego representa para los niños una de sus primeras experiencias en el establecimiento de reglas y límites, sin depender exclusivamente de las imposiciones externas de los adultos. Al comprender el objetivo de un juego, los niños son capaces de idear estrategias, establecer normas y delinear principios para alcanzarlo, en especial si encuentran la acción significativa y relevante para ellos (Flores, 2012).

En este contexto, Giménez (2003) afirma que el juego es una de las acciones más significativas para los niños. Desde una edad temprana, los niños utilizan el juego como

una forma de expresar su mundo interno y, gradualmente, se ajustan al entorno que los rodea. Este proceso favorece el aprendizaje, lo que resalta la importancia de que los educadores integren actividades lúdicas como una herramienta esencial en el progreso integral de los niños. Por ello, con el juego, ya sea dentro o fuera del aula, los docentes pueden observar el comportamiento de los estudiantes, ajustar sus estrategias y utilizar métodos y recursos que potencien los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Por lo tanto, se puede concluir que el juego es una esencial actividad en la vida humana y una herramienta crucial en el desarrollo integral de los niños, por ello, los niños no solo se vinculan con su entorno familiar, social y cultural, sino que también comprenden, exploran y fortalecen sus capacidades, lo que impulsen al logro de competencias significativas en su proceso educativo.

Tipos de juego.

Según el estudio en curso, existen varias categorías de juegos. Para facilitar su comprensión, seguiremos la clasificación propuesta por González y Flores (1998), quienes agrupan los juegos didácticos según su estructura y aplicación. A continuación, detallamos:

Los juegos que promueven habilidades físicas y deportivas juegan un papel fundamental en la etapa preescolar, marcada por importantes cambios en el avance motor de los niños. Durante este periodo, los niños alcanzan un nivel de desarrollo motor cercano al de un adulto, adquiriendo destrezas motrices básicas como correr, trepar, saltar, lanzar, caminar, rodar y atrapar. Cuando estas habilidades motoras se fomentan en un entorno adecuado, los niños pueden desarrollar una coordinación avanzada, aunque este proceso requiere de un perfeccionamiento continuo.

Es relevante destacar que estas habilidades no se desarrollan solo como consecuencia de la maduración biológica, sino que también dependen de la interacción activa del niño con su entorno. En esta etapa, es común observar un desarrollo amplio y simultáneo de múltiples habilidades motoras, en el que los niños, siempre en constante movimiento, realizan una variedad de movimientos acompañantes que parecen excesivos desde una perspectiva de eficiencia. Sin embargo, estos movimientos, aunque aún carecen de un control funcional óptimo, constituyen una base esencial que será refinada con el tiempo mediante la práctica sistemática y guiada (Pérez, Navarro, & Standars, 2011).

Juegos para consolidación de conocimientos. El juego es una herramienta fundamental que permite al niño reconocerse como individuo dentro de su entorno, actuando desde su propia identidad y desde lo que sabe y puede hacer. Mediante el juego, los niños fomentan su confianza, seguridad, autoestima y creatividad, logrando aprender

mediante la exploración y el descubrimiento. Este proceso convierte al juego en una actividad educativa única e insustituible, ya que, para los niños, jugar es una necesidad inherente que les facilita interactuar con su mundo, comprenderlo y comprenderse a sí mismos.

El juego, cuando se vincula con actividades educativas, se transforma en un instrumento poderoso de enseñanza y aprendizaje. Otorga a los niños facilidades de afianzar sus conocimientos al permitirles aplicar lo aprendido de una manera lúdica, práctica y significativa, promoviendo un aprendizaje autónomo y permanente (Ospina, 2015).

Juegos para fortalecimiento de valores. Los juegos didácticos y otros juegos, ejercen un impacto positivo y significativo en el desarrollo emocional y social de los estudiantes, particularmente en el fortalecimiento de valores. Este tipo de actividades fomenta la cooperación, la empatía, el respeto y la responsabilidad, ya que los niños aprenden a interactuar con sus compañeros, a seguir reglas y a valorar el trabajo en equipo. A través de los juegos, los niños internalizan valores fundamentales que les serán útiles no solo en su entorno educativo, sino también en su vida cotidiana, ayudándolos a convertirse en ciudadanos responsables y éticos.

Finalidad del juego didáctico.

Según Flores (2012), el juego es una necesidad inherente a la naturaleza del niño y la niña, que va más allá del simple entretenimiento. A través del juego, los niños no solo satisfacen su curiosidad y energía, sino que también desarrollan su madurez emocional y fortalecen su identidad personal. Aunque los niños no son conscientes de estas implicaciones, el juego contribuye significativamente a su desarrollo futuro, permitiéndoles aceptar y adaptarse gradualmente a las sugerencias e imposiciones externas de los adultos.

Vásquez (2000) sostiene que, en la etapa preescolar, los niños utilizan diversos tipos de juegos como medio para expresar sus sentimientos y emociones. Estas actividades les permiten dominar nuevas habilidades y desarrollar su creatividad. A medida que crecen y se desarrollan, los niños empiezan a disfrutar de juegos más estructurados que incluyen hábitos y reglas, lo que refuerza su capacidad para interactuar en contextos estructurados y para trabajar en equipo.

Según el análisis de las definiciones proporcionadas por varios autores, se destaca la gran importancia del juego como un elemento educativo esencial para el desarrollo integral de los alumnos. En el marco de nuestra investigación, los juegos didácticos se presentan como una estrategia innovadora para fomentar la lectoescritura en los niños de

primero de primaria. La incorporación de diversos juegos didácticos favorece el avance de la expresión emocional, el aprendizaje de normas y el fortalecimiento de las destrezas sociales de los alumnos del colegio. Esto contribuirá a un enfoque educativo integral que potencie al máximo el aprendizaje de los estudiantes.

El juego en el desarrollo del pensamiento de la lectura.

Según el MINEDU (2012), para que los niños logren un avance de aprendizaje como la lectura, es esencial que primero disfruten del placer de actuar y participar activamente, lo cual sirve como base para posteriormente disfrutar del placer de pensar. Este proceso implica una transición gradual, desde el relato corporal hasta el relato escrito. La lectura se convierte en una forma de pensar e imaginar, una puerta de entrada a historias y secuencias de palabras que forman relatos con sentido, que el niño es capaz de interpretar y disfrutar.

Este proceso comienza desde la primera infancia, donde el bebé se comunica y expresa a través de su cuerpo. En palabras de Wallon, el cuerpo es la primera manifestación del psiquismo del niño, siendo su principal medio de expresión. A medida que los niños crecen, desarrollan habilidades de abstracción que les permiten trasladar esta comunicación corporal hacia el pensamiento simbólico. Este progreso lleva al niño a transformar sus acciones y expresiones físicas en estructuras mentales más complejas, que se materializan en una secuencia de letras, palabras y oraciones, dando origen a un nuevo relato con una estructura similar a la inicial, pero más elaborada y abstracta.

Lectoescritura.

La lectoescritura es el procedimiento a través del cual se desarrollan las destrezas de leer y escribir en una lengua específica. Históricamente, este desarrollo surgió mucho después de la aparición de la humanidad, marcando un hito en la sociedad debido a su capacidad para preservar mensajes más allá del tiempo y el espacio.

Miranda (2006) destaca que la lectura y la escritura son acciones complejas que demandan un avance cognitivo profundo por parte de los estudiantes. Estas habilidades no se limitan a descifrar símbolos, sino que implican la creación de significado y comunicación dentro de contextos sociales, culturales y educativos. Este proceso, comúnmente abordado en las instituciones educativas, combina la motivación intrínseca del individuo con la interacción y reflexión, permitiendo que los estudiantes conecten ideas, pensamientos y experiencias con sus necesidades de aprendizaje.

Ferreiro y Teberosky (2005) enfatizan que la lectoescritura trasciende el simple acto de escribir y leer, convirtiéndose en una experiencia que debe ser disfrutada. Escuchar historias, amar los libros y compartir experiencias de lectura y escritura fomentan no solo el desarrollo de estas habilidades, sino también una interacción social rica que enriquece las conexiones personales y culturales. Mediante este proceso, los niños descubren en la lectura y la escritura una herramienta para aprender, comunicarse y disfrutar, estableciendo una conexión profunda con las palabras y las narrativas.

Importancia de la lectoescritura.

El desarrollo de las habilidades de escritura y lectura es esencial, ya que impulsa el avance del lenguaje tanto verbal como no verbal en los niños, fortaleciendo las cuatro competencias esenciales: hablar, escuchar, leer y escribir. Este proceso no solo se limita a enseñar a leer y escribir, sino que también implica cultivar el placer por las palabras y las historias, disfrutar de la narración de otros y fomentar el amor por los libros y los mundos que estos pueden explorar. Además, se en una forma de vínculo social, facilitando el intercambio de experiencias relacionadas con la escritura y lectura entre familiares, amigos y compañeros de clase (Mendieta et al., 2018).

Este proceso requiere que los niños desarrollen conciencia cognitiva, lo que implica comprender la conexión entre el lenguaje el escrito y hablado, y asociar los signos escritos con el lenguaje hablado. A partir de esta comprensión, los niños pueden relacionar las palabras escritas con los objetos que representan. La lectoescritura, en este sentido, es esencial en fortalecer las capacidades del lenguaje oral y escrito, siendo ampliamente utilizada en educación inicial (Galdea y Luzardo: 2022).

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente con niños de primer grado de primaria, los docentes se centran en guiar en el progreso de habilidades de lectoescritura. Este aprendizaje inicia con examinar las letras, continúa con la construcción de sílabas y palabras, y culmina con la formación de frases. Este enfoque desde una perspectiva teórica sobre la función en educación primaria, entiende aprendizaje de la lengua escrito mientras que, de los niños como un proceso constructivo e interactivo, enraizado en la producción cultural. Este proceso fomenta la reflexión y la acción, considerando al niño como un sujeto activo en su aprendizaje (Pérez, 2018).

Características de la lectoescritura.

La lectoescritura presenta características particulares que la convierten en un componente esencial dentro del ámbito escolar.

Se trata de una actividad singular, no solo actúa como un material o recurso pedagógico, sino también como una herramienta clave para abordar otras áreas de aprendizaje. Esta la convierte en una tarea fundamental para el aprendizaje en diversas disciplinas, destacando su relevancia desde las etapas iniciales en la enseñanza.

Generalmente, la formación de la lectoescritura se inicia alrededor de los seis años, en que, niños empiezan a progresar capacidad en lectura y escritura. Si este procedimiento se realiza correctamente, es posible prevenir dificultades futuras, como problemas de comprensión lectora o escritura sin coherencia ni sentido completo. No obstante, cuando este aprendizaje no se consolida correctamente, pueden presentarse obstáculos en la comprensión de textos y en la habilidad para escribir ideas claras y organizadas, problemas que suelen persistir no solo en la niñez, sino también en la juventud y la adultez (Torres, 2018).

Desarrollo de la lectura y escritura según etapas.

Orellana (2021), manifiesta que las etapas del proceso de escritura y lectura se inicia y su progreso se da de una manera constante y gradual, dicho proceso se manifiesta en tres etapas:

1. **Etapla emergente:** La etapa emergente es el periodo inicial del desarrollo de habilidades esenciales para el aprendizaje de la escritura y lectura. Se le llama "emergente" debido a que, en esta etapa, dichas habilidades empiezan a manifestarse producto de la exposición, observación y la participación activa del niño en actividades vinculadas con las prácticas de lectoescritura. Esta etapa abarca desde el nacimiento hasta el inicio formal de la enseñanza de la lectoescritura.

En la fase emergente, el propósito es que los niños adquieran destrezas en el lenguaje oral, amplíen su vocabulario y se familiaricen con los materiales escritos. También es esencial que comprendan las reglas básicas de la escritura, como la dirección de la lectura (de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo), y que reconozcan que con las palabras se identifican objetos y que los sonidos están relacionados con las letras escritas. Además, se espera que los niños desarrollen habilidades para identificar el inicio y el final de una historia, utilizando estrategias que les ayuden a comprender, recordar y comunicar lo que escuchan o leen. Esta etapa también abarca el fortalecimiento de otras habilidades, como las visuales, auditivas y motrices, necesarias para la lectoescritura. Es importante resaltar que no hay un momento exacto para

aprender a escribir y leer; este proceso es gradual y depende del desarrollo cognitivo de cada niño o niña (Camargo, 2016).

2. **Etapa inicial:** En esta fase, se lleva a cabo la enseñanza estructurada de la escritura y lectura, procesos que se efectúan de forma paralela a lo largo de tres años, generalmente desde el primer hasta el tercer grado de primaria. Durante este periodo, los niños adquieren habilidades clave como la comprensión de los principios del sistema alfabético, la solidez de la conciencia fonológica, la práctica de la escritura (que incluye trazos y creación de textos), la ejecución de estrategias para potenciar la comprensión lectora, la ampliación del vocabulario y la mejora de la fluidez. Esta fase es fundamental para que los niños logren un dominio más avanzado de la lectoescritura.

3. **Etapa establecida:** La etapa establecida inicia cuando los niños han desarrollado las habilidades fundamentales de lectoescritura adquiridas en las etapas previas. A partir del cuarto grado, el enfoque se centra en consolidar y perfeccionar estas habilidades. Esto incluye la expansión del vocabulario, la solidez de la comprensión lectora y la fluidez en la lectura, además del desarrollo de diversas habilidades en escritura, como la claridad, coherencia, la cohesión, la ortografía y la facilidad para expresarse por escrito. En esta fase, la lectoescritura se convierte en herramientas fundamentales para el estudio de otras asignaturas del currículo y para explorar el entorno. Este nivel avanzado permite que los estudiantes utilicen la lectoescritura no solo como un fin en sí mismo, sino como un medio para desarrollar competencias más complejas y críticas (Camargo et al., 2016).

Función del docente en la lecto escritura.

La situación educativa actual lleva a reflexionar el papel del docente, no solo como generador de textos escritos, sino también como guía, orientador y habilitador en el proceso de aprendizaje y evolución de la escritura de los aprendices. Es fundamental que el docente cuente con un perfil que integre valores, conocimientos culturales y académicos, lo cual le permitirá mejorar sus propias competencias escriturales y emplear diversas estrategias metodológicas. Estas capacidades, a su vez, serán esenciales para fomentar en los estudiantes el uso adecuado de las estrategias en la creación de textos escritos (Maquilón, 2022).

Como intermediario entre los niños y el conocimiento, el docente tiene responsabilidad de guiar y monitorear a los aprendices en su desarrollo de aprendizaje de la lectoescritura. Para cumplir con este objetivo de manera efectiva, es crucial que el docente siga las pautas propuestas por Sánchez de Medina (2009), que incluyen

estrategias específicas para la ampliación de competencias en oral y escrita, así como herramientas que promuevan un aprendizaje significativo y duradero:

- Desempeñarse como modelo de lector y escritor, involucrando a los estudiantes en actividades que les permitan visualizar cómo se efectúa el proceso de lectura y escritura.
- Actuar siendo informante sobre el uso de la lengua escrita, presentándola como un sistema de reglas claras y consistentes.
- Ofrecer a los niños oportunidades para anticipar, corregir y reelaborar sus textos, fomentando su autonomía en el proceso de escritura.
- Leer en voz alta de manera reflexiva, promoviendo en el grupo discusiones y análisis sobre el significado del texto.
- Proporcionar información relevante, proponer estrategias y compartir procedimientos efectivos que otros estudiantes hayan utilizado con éxito.
- Diseñar situaciones problemáticas contextualizadas, que resulten relevantes y promuevan la comunicación y el intercambio de ideas entre los estudiantes.
- Elegir una variedad amplia de textos que enriquezcan la práctica de escritura y lectura.
- Fomentar un ambiente de respeto y valoración hacia las producciones y logros individuales de cada niño, creando además un ambiente de confianza que les permita aprender con seguridad y sin temores o inhibiciones.

3. CONTRASTACIÓN PEDAGÓGICA

El desarrollo de profesionalización y la identidad docente se fortalece con las comunidades profesionales de aprendizaje. Nos lleva a que debemos realizar en una reflexión crítica acerca de nuestra práctica pedagógica, identificando nuestras debilidades y fortalezas superándonos profesionalmente y trabajando de manera colegiada en las diversas competencias y formas de enseñanza dando prioridad al estudiante ya que esto permitirá mejorar la calidad educativa a nivel local y nacional, también siempre debemos actuar con ética en ciertas actitudes que se presenten ya sean positivas o negativas con ello estaremos demostrando nuestro compromiso en el ejercicio del rol docente.

Según Bolívar (2023), el centro educativo opera como una comunidad profesional de aprendizaje, impulsada por un liderazgo educativo distribuido o compartido. Este enfoque determina la relevancia de la colaboración entre los docentes, lo que no solo fomenta un ambiente de trabajo más dinámico, sino que también contribuye al desarrollo de competencias docentes clave. De esta manera, el trabajo colegiado en las instituciones educativas no solo mejora el desempeño de los maestros, sino que también transforma y optimiza los procesos de enseñanza-aprendizaje, generando resultados más efectivos y una educación de mayor calidad para los alumnos. Además, la interacción entre los profesores fomenta la innovación pedagógica y el intercambio de buenas prácticas que enriquecen el proceso educativo.

3.1 Aportes de la experiencia personal relacionada al tema

De la investigadora NOIMI VALVERDE VALDIVIA del año 2024.

En la I.E. N° 32385- Virgen de Fatima, Distrito de Llata, Provincia de Huamalíes, Región Huánuco en mi primera experiencia basada en año 2023 con los estudiantes del primer grado sección "C" con problemas de **(lectoescritura)** a raíz de esta experiencia empecé este proyecto, bueno en mes de marzo tuve 27 estudiantes que pasaban del nivel inicial pero dentro de ello había muchas dificultades ya que no podían escribir ni leer, y eso era la impotencia que sentía como docente ya que era mi primera vez con los niños del primer grado entonces empecé buscar diferentes estrategias y métodos; para ello empecé con materiales reciclables a construir diferentes tipos con los mismos niños, por ejemplo;

- Escribir, recortar y pegar las silabas.
- Canciones reconociendo fonéticas.
- Pictogramas.
- Composición de silabas con imágenes y letras.
- El tren de la lectura.

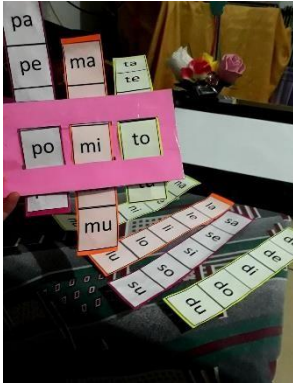
En la Institución N° 32388- Libertad, Distrito de Llata, Provincia de Huamalíes, Región Huánuco, este año 2024 cuento con 24 estuantes del primer grado sección única, bueno como la experiencia me enseñó que al comienzo siempre voy a tener diferentes dificultades de lectoescritura con los niños entonces aplique algunas de las estrategias que ya me habían funcionado el año pasado en otra institución ya que los niños pasan del nivel inicial sin querer escribir ni leer, para ello comencé a observar a cada estudiante para identificar las dificultades que tenían cada uno de ellos, ya con ese diagnóstico para comenzar a identificar en ello note que ellos solo querían jugar y extrañaban su ambiente que estaban acostumbrados en el kínder, entonces pensé por pensar que ellos necesitaba que su aprendizaje juece más fácil y divertido y junto a ellos comenzamos por hacer nuestro sector de lectura un espacio bonito donde les contaba un cuento y entonces les preguntaba si ellos querían hacer lo mismo de contar el cuento a sus compañeros y a los docentes y entonces ellos motivados me decían que sí y les respondí ¿para qué ello que se necesita? A base de su respuesta comenzamos a construir nuestros propios materiales; para ello llevaba lecturas con contenidos que tenía varios imágenes y note que eso les gustaba, pero quería que mis niños se motiven más entonces empecé que cada estudiante debe formar diferentes silabas en cartones y unirlas con otros compañeritos, también formamos equipos de trabajo y ahí hicimos dados de lectura ya que ahí el niño leía y escribía de acuerdo al imagen que les salía y los demás integrantes apoyaban con hacerle recordar con la fonética de las silabas y asi ellos empezaron a cada día motivarse más con su aprendizaje y asi ellos aprendieron cada día con diferentes materiales que trabaje hasta hoy puedo decir que mis niños escriben y leen ya ellos mismos crean su propio cuento.

Con los materiales que logre:

- Escribir, recortar y pegar las silabas.
- Pictogramas.
- Composición de silabas con imágenes y letras.
- El dado lector.
- Me divierto reventando el globo.
- Creo mi cuento.

Bueno eso es cuanto puedo contar sobre mis experiencias basadas en estos dos años como docente del primer grado por estas dificultades que presentaban mis niños presento

este proyecto de juegos lúdicos con materiales didácticos de lectoescritura, y gracias a esto logre con mis niños.



De la investigadora GADITA CORINA PINEDA SANCHEZ

El año 2023, laboré en la I.E. Primaria N°32230 de Marías, de la provincia de Dos de Mayo región Huánuco empecé el 22 de marzo hasta 31 de diciembre del mismo año estando a cargo con los niños de primero de primaria sección "A" con cantidad de 24 educandos era una escuela urbana polidocente completo tipo rural 3 al llegar observe estudiantes con múltiples problemas en lectoescritura ya que ellos estaban pasando a otro nivel que es primaria, fue muy complicado al trabajar con ellos ya que tenían problemas de motricidad y falta de concentración.

De lo cual me propuse trabaja con los estudiantes y lograr la lectoescritura en ellos empezamos a trabajar las vocales por ello observe niños distraídos que no mostraban interés y a consecuencia falta de lectura y escritura en ellos por eso me propuse trabajar con ello lo que es los juegos didácticos empecé a llevar una sesión en juegos didácticos referidos al tema trabajar cada día el producto a lograr a la semana en la cual trabaje diversos juegos didácticos por ejemplo jugamos creando rimas, creamos adivinanzas, formamos palabras con silabas, los globos explosivo, rompecabezas de silabas, formamos palabras con el simbolimix, el bingo de palabras y mata mosca de palabras.

Por ejemplo, trabaje creamos rimas durante una semana en el curso de comunicación promoviendo la expresión oral el propósito fue creamos y compartimos oralmente nuestras

rimas con nuestros compañeros en la cual observe niños que creaban rimas con animales objetos del aula, etc.

Por ejemplo, me recuerdo una rima con la palabra pato, que decía estaba el señor pato puesto un zapato, encima del plato, soplando silbato.

Así también todos compartieron sus adivinanzas con todos sus coleguitas.

En el globo explosivo trabajé también con esos mismos alumnos en la zona de comunicación de la competencia escribe palabras con algunas sílabas que conoce.

Entonces soplamos unos globos que dentro había algunas palabras escritas en tiras de papel donde de manera ordenada sale un integrante del grupo y los revienta y alza la tira y lo leen y los estudiantes escriben la palabra en su cuaderno esto les ha generado mayor interés a los niños y estar involucrados en trabajo diario la cual les permitió desarrollar el pensamiento.

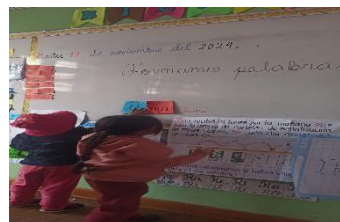
En el año 2024, estoy laborando en la otra I.E. N° 32394 PDELC Llata – Huánuco, donde es una escuela que alberga primaria y secundaria también estoy a cargo con los estudiantes del 1° grado de primaria donde para ya fue más fácil adaptarme a ellos ya que tenía experiencia en ese grado.

Decidí aplicar los juegos didácticos en mis estudiantes ya desde el primer día y logré que mis estudiantes de los 22 lean ya los 16 y los demás estén en proceso para mí es de gran satisfacción ver esos resultados a consecuencia de emplear más juegos del año anterior.

Propuse juegos didácticos como:

- Armamos rompecabezas de palabras
- El simbolimix para crear cuentos
- Juegos de globos
- Juego de bloque de sílabas
- Pesca de palabras
- Armamos palabras con sílabas
- Dados silábicos.
- Creamos cuento con el cubo mágico.

Aplicando estos juegos he visto la mejoría de los niños en cuanto a la lectoescritura fueron favorables por es importante queridos maestros implementar estos juegos en nuestra sesión de aprendizaje orientado a optimizar la calidad de la formación y aprendizaje.



3.2 Matriz de propuesta:

A continuación, se presenta un cuadro organizador relacionado con la estrategia de los juegos didácticos para la lectura y escritura de los estudiantes de la institución educativa integrada de Pampas del Carmen.

PROBLEMA: Deficiencia en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en los niños de primer grado de primaria de la I.E. N° 32394 de Pampas del Carmen, debido a la escasa implementación de juegos didácticos por parte de los docentes.		OBJETIVO GENERAL: Mejorar el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en los niños de primer grado de primaria de la I.E. N° 32394 de Pampas del Carmen mediante la integración de juegos didácticos en el proceso de enseñanza, con el objetivo de fomentar un aprendizaje más activo, estimulante y efectivo.	
CAUSA	EFFECTO	OBJETIVOS ESPECIFICOS	ESTRATEGIAS
C1. Falta de recursos educativos y materiales apropiados en la institución educativa.	E1. Los niños no cuentan con materiales educativos y motivadores que favorezcan un aprendizaje práctico y divertido de la lectoescritura, lo que limita el impacto positivo de las actividades didácticas.	OE1. Adquirir y proporcionar recursos educativos adecuados y materiales apropiados que faciliten la incorporación de juegos didácticos en el proceso de enseñanza de la lectoescritura en el primer grado de primaria.	E1. Implementación de un programa de adquisición de recursos educativos y materiales apropiados para la lectoescritura. E2: Ubicar espacios educativos para actividades lúdicas. E3: Firmar alianzas estratégicas con otras organizaciones. E4: Creación de un programa de monitoreo y evaluación de recursos educativos.
C2. La falta de formación adecuada en el uso de juegos didácticos por parte de los docentes, que sigue siendo superada por un enfoque de enseñanza tradicional que	E2. Los profesores no aprovechan el potencial pedagógico de los juegos, limitando su capacidad para diseñar y aplicar estrategias que fomenten el aprendizaje	OE2. Capacitar a los docentes de la I.E.N° 32394 de Pampas del Carmen en el uso y aplicación de juegos didácticos para fortalecer las habilidades de lectoescritura en los niños del primer grado de educación primaria.	E1. Creamos y aprendemos jugando con los juegos didácticos. E2: aulas motivadoras con diversos juegos didácticos.

limita la creatividad y el dinamismo en el aula.	activo y colaborativo de la lectoescritura.		E3. Circulo de buenas prácticas colegiadas. E4. "Comunidad de Práctica Docente" enfocada en lectoescritura.
C3. Falta de involucramiento de los padres da familia en proceso educativo.	E3. Los niños no reciben refuerzo en casa sobre las actividades de lectoescritura, lo que disminuye su progreso y les impide practicar y consolidar lo aprendido en clase.	OE3. Concienciar a los padres sobre la importancia de su participación activa en el proceso educativo y el valor de los juegos didácticos para potenciar el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en sus hijos.	E1. Implementar y ejecutar Jornada de juegos educativos familiares E2: Elaboración de guía de juegos didácticos para los padres de familia. E3: Talleres y charlas informativas para padres sobre la lectoescritura lúdica.

3.3 Descripción del objetivo priorizado relacionado al Trabajo de investigación:

OBJETIVO GENERAL: Mejorar el fortalecimiento de las habilidades de lectoescritura en los niños de primer grado de primaria de la I.E. N° 32394 de Pampas del Carmen mediante la integración de juegos didácticos en el proceso de enseñanza, con el objetivo de fomentar un aprendizaje más activo, estimulante y efectivo.						
OBJETIVO ESPECIFICO: Capacitar a los docentes de la I.E. N° 32394 de Pampas del Carmen en el uso y aplicación de juegos didácticos para reforzar el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en los niños de primer grado de primaria.						
ESTRATEGIAS DE MEJORA	ACTIVIDADES	RECURSOS	CRONOGRAMA			
			M	A	M	J
E1. “creamos y aprendemos jugando” Elaboración de diversos juegos didácticos que sean accesibles a los docentes y su aplicación.	Elaboración de juegos didácticos	Materiales básicos para juegos (cartulinas, plumones, tarjetas, fichas, imágenes). Guías impresas o digitales para cada docente.	X	X	X	X
	Elaboración de guías de Juegos didácticos para la lectoescritura.					
	Realización de juegos didácticos que permiten la lectura y escritura.					
	Incorporación de juegos didácticos en sus clases de aprendizaje.					
E2: Aulas motivadoras con diversos juegos didácticos. Organizar espacios llamativos, creativos con diversos juegos utilizando diversos materiales	Selección y utilización de diversos juegos y su implementación en el aula	Ambientes de reuniones (física o virtual). Materiales de escritura (cartulinas, plumones, etc.). Guías y plantillas para diseño de juegos didácticos.	X	X	X	X
	Creación de espacios en el aula con variedad de juegos.					
	Aplicación de juegos didácticos para la lectoescritura.					

	Realización de encuentros virtuales y presenciales para docentes para el intercambio de buenas prácticas pedagógicas.				
E3. Circulo de buenas prácticas colegiadas. Creación de una red de intercambio de implementación de juegos didácticos dentro de la institución Educativa.	Establecimiento de un espacio de colaboración en línea, en el que los docentes puedan intercambiar experiencias y estrategias pedagógicas vinculadas a la lectoescritura.	Plataforma de comunicación virtual Espacios de reunión para análisis y retroalimentación Materiales digitales (documentos, videos, enlaces a sitios web educativos).			
	Encuentros periódicos de docentes para reflexionar sus prácticas pedagógicas relacionados a los juegos y lectoescritura.				
	Organizar sesiones de observación cruzada entre docentes donde cada uno pueda observar cómo se implementan los juegos didácticos en las aulas				
	Creación de repositorio digital donde los docentes puedan acceder a recursos educativos, juegos didácticos, materiales y estrategias para enseñar lectoescritura.				
E4. "Comunidad de Práctica Docente" enfocada en lectoescritura. Evidenciar el trabajo colaborativo en la utilización de los juegos	Taller práctico informativas de introducción a la lectoescritura	Materiales para juegos didácticos (tarjetas, letras, materiales de escritura). Juegos didácticos (crucigramas, tarjetas, fichas, materiales de escritura).			X
	Conferencia para los padres de familia sobre su papel en el desarrollo de la lectoescritura de sus hijos.				X
	Actividad práctica en la que padres e hijos participen juntos en juegos didácticos para fomentar el desarrollo de las habilidades de lectoescritura.				

<p>didácticos por todos los actores educativos.</p>	<p>Valoración y monitoreo de la participación de los padres en las distintas actividades de los juegos y en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura.</p>	<p>Formularios para que los padres registren las actividades realizadas en casa.</p>				
-----------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

4. CONCLUSIONES

PRIMERA: Los juegos didácticos ha tenido un impacto notable en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en los niños de primer grado de educación primaria. Desde una visión teórica, esta teoría refuerza el aprendizaje significativo propuesto por los psicopedagogos como Vygotsky y Piaget, quienes resalta el rol del juego como herramienta esencial para llamar la atención y lograr aprendizajes significativos y efectivos.

En la contrastación pedagógica se evidencia que los estudiantes del primer grado no solo mejoraron su capacidad lectora y escritora, sino que también participaron de manera dinámica y motivada, consolidando aprendizajes duraderos y relevantes.

SEGUNDA: la implementación de los juegos didácticos ha demostrado convertirse en una táctica eficaz para potenciar la decodificación lectora en los alumnos de primero de educación primaria. Según estudios realizados en la teoría psicogenética de Ferreiro y Teberosky, junto con los aportes de Cassany, valida la necesidad de implementar y desarrollar actividades lúdicas como los juegos didácticos que conecten el lenguaje escrito con experiencias concretas de los niños. La intervención logró que los estudiantes del primer grado asocien sonidos y letras de forma significativa, aumentando su capacidad para reconocer palabras y comprender su estructura fonética.

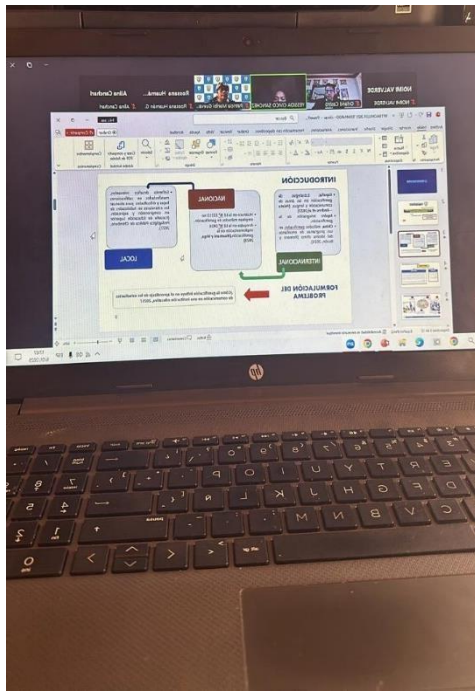
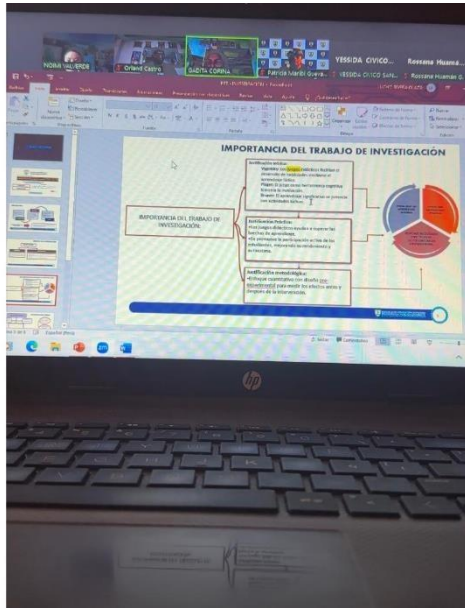
TERCERA: La ejecución de los juegos didácticos como estrategia mejoró significativamente la comprensión lectora de los alumnos, en sintonía con las propuestas de estrategias interactivas de Kolb y Gardner. Las actividades propuestas en la matriz y en el plan de acción, como la elaboración de materiales y la ejecución de diversos juegos didáctico como el dado lector y creación de cuentos interactivos con imágenes de acuerdo a su contexto, fomentaron un aprendizaje colaborativo y dinámico. Estas actividades lograron en los estudiantes mejorar sus habilidades lectoras en contextos reales, logrando un progreso evidente en el entendimiento y retención de diferentes relatos escritos.

5. REFERENCIAS

- Almeyda, G., & Canto, D.** (2018). El nivel de la lectoescritura en niños y niñas de 5 años de la I.E.P N° 221 del distrito de Leoncio Prado en el año 2017. Universidad Nacional Huancavelica. Recuperado de <http://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/2043/TESIS-EDUC-SEG-ESP-2018-ALMEYDA%20Y%20CANTO.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Alvarado, M.** (2016). Programa juego y aprendo para mejorar la lectoescritura de los estudiantes del segundo grado de educación primaria, de la Institución Educativa “Nuestra Señora de la Asunción”, de Cutervo – Cajamarca, 2016.
- Atkinson, R. C., & Shiffrin, R. M.** (1968). Memoria humana: Un sistema propuesto y sus procesos de control. En K. W. Spence & J. T. Spence (Eds.), La psicología del aprendizaje y la motivación (Vol. 2, pp. 89-195).
- Ausubel, D. P.** (1968). Psicología educativa: Una visión cognitiva. Holt, Rinehart & Winston.
- Bandura, A.** (1977). Teoría del aprendizaje social. Prentice-Hall.
- Barrera, M.** (2018). Enseñanza de la lectoescritura en el preescolar del Colegio Ismael Perdomo I.E.D. Universidad Externado de Colombia.
- Bruner, J. S.** (1966). Hacia una teoría de la instrucción. Harvard University.
- Condemarín, M.** (1999). Taller de escritura. Santiago de Chile: Universitaria.
- De Zubiría, M.** (1996). Teoría de las seis lecturas. Cómo enseñar a leer y escribir ensayos. Tomo II. Santa Fe de Bogotá, Colombia: Fondo de Publicaciones Bernardo Herrera Merino.
- Dewey, J.** (1916). Democracia y educación. Macmillan.
- Díaz y Silva, D. Y.** (2012). Aplicación de un programa de juegos creativos para superar los problemas de lecto-escritura en los estudiantes del tercer grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 11024 CAP. FAP. José Abelardo Quiñones Gonzales - Chiclayo. Chiclayo.
- Díez, A.** (2009). El aprendizaje de la lectoescritura. Barcelona: Graó.
- Ferreiro, E.** (2000). La escritura antes de la letra. Recuperado de https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2016/11/La_escritura_antes_de_la_letra_emilia_ferreiro.pdf
- Ferreiro, E., & Teberosky, A.** (1999). Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño. México: Siglo XXI Editores.
- Flores.** (2012). Los juegos didácticos como estrategia para la enseñanza de la lectura y la escritura. Universidad Central de Venezuela. Recuperado de <http://saber.ucv.ve/bitstream/123456789/6292/1/COMPLETO%20.pdf>

- Fröbel, F.** (1840). La educación del hombre. A. Lovell & Co.
- Gardner, H.** (1983). Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples. Basic Books.
- Gómez, M. M.** (2006). Introducción a la metodología de la investigación científica. Córdoba: Brujas.
- González, Flores.** (1998). Las estrategias de aprendizaje. México: Editorial Trillas.
- Hernández, S., Fernández, C., & Baptista, P.** (2018). Metodología de la investigación (6.^a ed.). McGraw-Hill. Recuperado de <https://www.buscalibre.pe/libro-metodologia-dela-investigacion/9781456260965/p/50315155>
- Higueras, M., & Molina, S.** (2019). El juego didáctico como estrategia metodológica. Editorial Académica.
- Malaga, Y.** (2020). Juegos didácticos y el aprendizaje de la lectura y escritura en niños de cinco años de la Institución Educativa Inicial Sudamericano de la región Arequipa, 2020.
- Mamani, D.** (2022). Desarrollo de lateralidad y lectoescritura en los niños y niñas del primer grado de la Institución Educativa Primaria 70006 de Paucarcolla – 2022. [Universidad Nacional del Altiplano] – Puno.
- Mendieta, L., Bermeo, S. V., & Vera, J. E.** (2018). Técnicas lúdicas en el aprendizaje de la lectoescritura. Espirales Revista Multidisciplinaria de Investigación, 1–18. Recuperado de <https://orcid.org/0000-0002-8385-898X>
- MINEDU.** (2017). Currículo Nacional de la educación básica. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-inicial.pdf>
- MINEDU, PISA.** (2018). Informe PISA 2018 Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes. Recuperado de https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/5943_d_InformePISA2018-Espana1.pdf
- Montessori, M.** (2024). La mente del niño. Montessori-Pierson Publishing Company.
- Orton, S. T., & Gillingham, A.** (1935). Entrenamiento remedial para niños con discapacidad específica en lectura, ortografía y caligrafía. Education Service.
- Pérez, Navarro, Standars.** (2011). Juegos para el desarrollo de las habilidades motrices deportivas. Revista de la Facultad de Cultura Física de Granma. Recuperado de <mailto:olimpia@inder.cu>
- Piaget, J.** (1952). Los orígenes de la inteligencia en los niños. International Universities.
- Piaget, J.** (1982). La formación del símbolo en el niño. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Ruiz, A., & Martínez, J.** (2018). El uso del juego en la educación primaria: Estrategias para el desarrollo de competencias. Editorial Educativa.

- Salazar, P., & Rodríguez, M.** (2021). Juegos didácticos y su impacto en el aprendizaje infantil. Editorial Pedagógica.
- Significados.com.** (2023). Qué es el juego. Recuperado de <https://www.significados.com>
- UNESCO.** (2018). La atención y educación de la primera infancia. Recuperado de <https://es.unesco.org/news/atencion-y-educacion-primer-infancia-cuna-cohesionsocial>
- UNICEF.** (2018). Aprendizaje a través del juego. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-FoundationAprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Villacis, A.** (2020). Estrategias lúdicas en los docentes para estimular la lectoescritura en los niños de la Escuela Judith Acuña de Robles – Ecuador, 2020. [Universidad César Vallejo].
- Vygotsky, L. S.** (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona.
- Vygotsky, L. S.** (1978). La mente en la sociedad: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores.



Plantilla PPT exposición Escuela EESPP Chimbote-LISTO. - PowerPoint

Inicio | Insertar | Diseño | Transiciones | Animaciones | Presentación con diapositivas | Grabar | Revisar | Vista | Ayuda | Acrobat

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE

TÍTULO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN:
Juegos didácticos para la lectoescritura en niños del primer grado de la institución educativa N° 32394, Lata, 2025

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE BACHILLER EN EDUCACIÓN

AUTORES

- Gadita Corina, Pineda Sánchez (ORCID 0009-0001-1687-7443)
- Valverde valdivia, Noimi (ORCID 0009-0005-1361-0726)

PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE Educación Primaria

2025

ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR PEDAGÓGICA PÚBLICA CHIMBOTE
 Cultivando excelencia. Transformamos el futuro.

Diapositiva 1 de 7 | Español (Perú) | Accesibilidad: es necesario investigar | 13:01 10/01/2025



OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN

OBJETIVOS

GENERAL
 Determinar cómo los juegos didácticos influyen en el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de primer grado.

ESPECÍFICOS

- Evaluar el impacto en habilidades lectoras (decodificación y comprensión).
- Analizar el desarrollo de habilidades de escritura (trazos y producción de textos).
- Estudiar la influencia en la conciencia fonológica.

Tertulia pedagógica en la gestión pedagógica de los docentes de educación primaria, 2024-tulo del PowerPoint

Plantilla PPT exposición Escuela EESPP Chimbote-LISTO. - PowerPoint

Inicio ses. 72%

Archivo Inicio Insertar Diseño Transiciones Animaciones Presentación con diapositivas Grabar Revisar Vista Ayuda Acrobat ¿Qué desea hacer?

Pegar Nueva diapositiva Restablecer Sección Fuente Párrafo Dibujo Edición Adobe Acrobat Complementos

IMPORTANCIA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Justificación teórica:
Vygotsky: Los juegos didácticos facilitan el desarrollo de habilidades mediante el aprendizaje lúdico.
Piaget: El juego como herramienta cognitiva fomenta la motivación.
Bruner: El aprendizaje significativo se potencia con actividades lúdicas.

Justificación Práctica:
 • Los juegos didácticos ayudan a superar las brechas de aprendizaje.
 • Se promueve la participación activa de los estudiantes, mejorando su rendimiento y autoestima.

Justificación metodológica:
 • Enfoque cuantitativo con diseño pre-experimental para medir los efectos antes y después de la intervención.

Diapositiva 4 de 7 Español (Perú) Accesibilidad: es necesario investigar

Plantilla PPT exposición Escuela EESPP Chimbote-LISTO. - PowerPoint

Inicio ses. 72%

Archivo Inicio Insertar Diseño Transiciones Animaciones Presentación con diapositivas Grabar Revisar Vista Ayuda Acrobat ¿Qué desea hacer?

Pegar Nueva diapositiva Restablecer Sección Fuente Párrafo Dibujo Edición Adobe Acrobat Complementos

ARGUMENTACIÓN:

ARGUMENTACIÓN TEÓRICA

Vygotsky (1978): Los juegos didácticos estimulan la zona de desarrollo próximo.

Kolb (1984): El aprendizaje experiencial fomenta la reflexión y experimentación.

Gardner (1983): Los juegos abordan múltiples inteligencias, atendiendo necesidades individuales.

Piaget (1972): El juego permite el desarrollo del pensamiento abstracto y la resolución de problemas.

Vygotsky (1978):
Facilitan el aprendizaje mediante la interacción con pares y adultos.

Piaget (1972):
El juego permite construir conocimiento interactuando con el entorno.

Kolb (1984):
Los juegos ofrecen experiencias activas que ayudan a practicar y reflexionar sobre habilidades lingüísticas.

Título del PowerPoint

Diapositiva 5 de 7 Español (Perú) Accesibilidad: es necesario investigar

Plantilla PPT exposición Escuela EESPP Chimbote-LISTO. - PowerPoint

Inicio ses. 72%

Archivos Inicio Insertar Diseño Transiciones Animaciones Presentación con diapositivas Grabar Revisar Vista Ayuda Acrobat ¿Qué desea hacer?

Pegar Nueva diapositiva Restablecer Sección

Fuente Párrafo Formas Organizar Estilos rápidos Dibujo Buscar Reemplazar Seleccionar Crear un PDF y compartir vínculo Adobe Acrobat Complementos

Portapapeles Diapositivas

CONTRASTACIÓN PEDAGÓGICA

Elaborado y aprobado en abril de 2024
Equipo Técnico de Investigación de la EESPP Chimbote

Reflexión crítica de la práctica pedagógica:
•Es necesario identificar fortalezas y debilidades, superarnos profesionalmente y trabajar de forma colegiada para mejorar las competencias y la enseñanza.

Enfoque en el estudiante:
•Se prioriza al estudiante como centro del aprendizaje para mejorar la calidad educativa a nivel local y nacional.

ACTUACIÓN PEDAGÓGICA:

Actuación ética:
•Actuar con ética frente a situaciones positivas y negativas refleja el compromiso docente en el ejercicio profesional.

Comunidades profesionales de aprendizaje:
•Según Bolívar (2023), el trabajo colegiado y el liderazgo compartido mejoran las competencias docentes y transforman los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Título del PowerPoint

Diapositiva 6 de 7 Español (Perú) Accesibilidad: es necesario investigar Notas Comentarios 13:03 10/01/2025

Plantilla PPT exposición Escuela EESPP Chimbote-LISTO. - PowerPoint

Inicio ses. 72%

Archivos Inicio Insertar Diseño Transiciones Animaciones Presentación con diapositivas Grabar Revisar Vista Ayuda Acrobat ¿Qué desea hacer?

Pegar Nueva diapositiva Restablecer Sección

Fuente Párrafo Formas Organizar Estilos rápidos Dibujo Buscar Reemplazar Seleccionar Crear un PDF y compartir vínculo Adobe Acrobat Complementos

Portapapeles Diapositivas

CONCLUSIONES: CONCLUSIONES

- 1

Los juegos didácticos son herramientas pedagógicas eficaces para mejorar las competencias lectoras y escritoras en los estudiantes del primer grado.
- 2

El uso de estrategias lúdicas fomenta la motivación, el aprendizaje activo y significativo, mejorando la participación estudiantil.
- 3

La implementación de juegos didácticos contribuye a disminuir las brechas en el rendimiento académico, promoviendo un desarrollo integral.

Título del PowerPoint

Diapositiva 7 de 7 Español (Perú) Accesibilidad: es necesario investigar Notas Comentarios 13:04 10/01/2025