

UNIVERSIDAD SAN PEDRO

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y HUMANIDADES

PROGRAMA DE ESTUDIO DE EDUCACIÓN INICIAL



**Juegos didácticos como estrategia para iniciación de
lectoescritura en niños - 5 años - I.E. N°180**

**Trabajo de investigación para obtener el Grado Académico de
Bachiller en Educación**

Autora

Dela Cruz Soto Yanila Guiny

Asesora (ORCID 0000-0001-7116-5185)

Varas Boza Lucy Joanet

Chimbote- Perú

2019

ÍNDICE

Palabra clave	iii
Keyword	iii
Líneas de investigación	iii
Título	iv
Abstract	v
Introducción	1
6. Metodología	45
7. Resultados	47
8. Análisis y discusión	50
9. Conclusiones y recomendaciones	57
10. Agradecimiento	59
11. Referencias bibliográficas	60
12. Anexos	62

PALABRA CLAVE

Tema	Iniciación de lectoescritura.
Especialidad	Educación Inicial

Keywords:

Theme	Initiation of literacy.
Specialty	Initial education

Líneas de investigación

Línea de investigación	Teoría y métodos educativos
Área	5. Ciencias sociales
Sub área	5.3. Ciencias de la Educación
Disciplina	Educación General

TÍTULO

**Juegos didácticos como estrategia para iniciación de
lectoescritura en niños - 5 años - I.E. N° 180**

**Teaching games as a strategy for initiation of
literacy in children - 5 years - I.E. No. 180**

RESUMEN

La finalidad de esta investigación tuvo como propósito determinar de qué manera influye el juego didáctico como estrategia en la iniciación de la lectoescritura de los niños y niñas de 05 años de la Institución Educativa N°180-Chincalpo. Fue una investigación de tipo aplicada con un diseño pre experimental, con pre y pos test. La población muestral fue de 14 niños a los cuales se les aplicó una guía de observación para determinar la influencia del juego didáctico al inicio y al término de la investigación. Para el análisis de cada resultado se apeló a una estadística descriptiva e inferencial contando con el apoyo del SPSS versión 25, el cual nos permitió procesar los datos obtenidos. Los resultados muestran que se comprobó la prueba de hipótesis al comparar los resultados del pre test y post test; del cual se halla en un 95% de confianza y 5% de error una diferencia de media de 7,143 con desviación estándar de 6,323. Así mismo, se percibe un nivel de significancia de $0,01 < 0,05$.

ABSTRAC

The purpose of this research was to determine the influence of didactic play as a strategy in initiating the literacy of 05-year-old children of the Educational Institution No. 180-Chincalpo. It was an applied type research with a pre-experimental design, with pre and post test. The sample population was 14 children who were given an observation guide to determine the influence of didactic play at the beginning and end of the research. For the analysis of each result, a descriptive and inferential statistic was appealed with the support of SPSS version 25, which allowed us to process the data obtained. The results show that the hypothesis test was tested when comparing the results of the pre test and post test; of which a difference of 7,143 with standard deviation of 6,323 is 95% confidence and 5% error. In addition, a significance level of 0.01 is < 0.05 .

INTRODUCCIÓN

Luego de haber revisado los repositorios de los antecedentes relacionados al presente trabajo de investigación se encontró:

A Vergara (2017) cuya investigación tuvo como finalidad propósito mostrar cuán efectivo es el juego didáctico en la superación de la dificultad de los aprendizajes de lectura y escritura en los estudiantes de 3ero de Prim. del C.D. M.C. V. Se desarrolló bajo una investigación que corresponde a un enfoque Cualitativo, se trabajó con una población y muestra de 18 niños, se trabajó con la técnica de las encuestas y como instrumentos se usó el diario de campo; al término del estudio y luego de trabajado este programa se despertó los intereses de hacer lectura y escritura, brindando de esta manera oportunidades para la apertura cognitiva, generando el aprendizaje significativo de cada uno de los estudiantes en diferentes materias.

Encontramos a Urgilés (2019), tuvo como propósito fortalecer la lectoescritura en estudiantes de 3ero. Año de EGB mediante estrategias lúdicas y recursos didácticos; fue un trabajo de tipo aplicativo con diseño pre experimental, trabajo con una población muestral de 35 estudiantes, dentro de sus técnicas contó con la observación, dentro de sus instrumentos contó con las listas de cotejos, luego de aplicada la propuesta, al término de esta investigación concluye que: el estar atentos a cualquier novedad que presentan los estudiantes contribuyó a identificar oportunamente las dificultades que presentaban en cuanto a la lectoescritura; a las comunicaciones entre todos los alumnos del proceso de enseñanza aprendizaje, ayudó a que estos mejoren sus dificultades, pues se trabajó de manera conjunta en la búsqueda de cada solución; la incorporación de las estrategias lúdicas fueron herramientas efectivas con las cuales se lograron obtener las atenciones de cada estudiante, logrando con esto una nueva manera de aprendizaje.

Así mismo Balanta et al (2015) en su trabajo tuvo como propósito determinar las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lecto escritura, la metodología fue de tipo aplicativo, con diseño pre experimental, su población contó con 90 niños y como muestra 30 niños, como técnicas se utilizó la observación directa, como instrumentos se utilizó la encuesta y luego la aplicación de los talleres, todo ello

nos llevó a las siguientes conclusiones: con las evaluaciones realizadas a los estudiantes se determinó que los niveles alcanzados en la lectura y escritura en estudiantes del tercer grado no es el mejor, que cada falencia se debe rastrear desde la educación inicial, motivando y brindando todo lo necesario para lograr un buen desempeño, esto permitirá llegar a grados más altos en los niveles de estudios; que se encuentren listos para comprender cada texto, pero esto no sería posible si no nos apoyan cada padre de familia.

De la misma forma Ronquillo (2016) en su trabajo de investigación tuvo como objetivo general implementar el uso de materiales para un adecuado inicio a la lectoescritura por medio del juego didáctico en la escuela pre primaria; fue un trabajo con enfoque cualitativo, de tipo aplicativo, se trabajó con una población muestral de 84 docentes, a los cuales se les aplicó la propuesta, como técnica se usó la observación y como instrumento una guía de observación y la entrevista, luego de haber aplicado la propuesta se llegó a las siguientes conclusiones: las capacitaciones son necesarias, pues van a motivar a los docentes a la mejora de sus trabajos en los salones, por ello es necesario actualizar a los docentes ,aplicando cada actividad que conlleve a las adquisiciones de cada habilidad, destreza, las cuales son importantes cognitivamente, logrando un mejor resultado educativo.

Igualmente, Castillo (2018) realizó su trabajo de investigación con el objetivo de determinar la efectividad del juego como estrategias para la iniciación de la escritura en los estudiantes de cinco años de la I.E. “Pasitos de Alegría”; se trabajó con una investigación de tipo investigación cuasi – experimental; utilizó una población muestral de 37 niños, la técnica aplicada fue la observación y el instrumento una lista de cotejo, al término del estudio se llegó a las siguientes conclusiones; se comprobó que la propuesta de la actividad basada en los juegos como estrategias didácticas resultaron efectivas para el inicio de la Escritura en los estudiantes de 5 años, así mismo cada actividad aplicada permitió el desarrollo significativo de la escritura de cada uno de los niños de la Institución Educativa en mención.

Luego de la revisión de los diferentes antecedentes, buscamos interiorizar nuestro trabajo con la parte teórica que corresponde a las variables de estudio tales como:

Se encuentra que la Lectoescritura es un proceso cultural por el ser humano en una comunidad, no es una habilidad innata, en relación al lenguaje. Es un proceso complejo que dota al estudiante de cada habilidad y destreza necesaria con la finalidad de lograr buenos aprendizajes.

La Lectura y la Escritura son inherentes uno del otro en cada procedimiento. Al hacer lectura y escritura se usa la clave grafo fónica, la clave sintáctica, la clave semántica, estas son definidas así:

- La grafo fónica es muy importante pues va a permitir establecer las relaciones con los códigos, es decir la letra o signo y las imágenes acústicas que van a representar.
- Las claves sintácticas revelan las formas de los lenguajes usado en los textos, igualmente,
- Las claves semánticas se refieren al conocimiento léxico y experiencia extra textual de los lecto escritores, es decir los conocimientos previos.

Así mismo, la Lectoescritura requiere de cada mecanismo motor: la vista, la mano, en algunas veces el oído, el procedimiento de resumir y de analizar son funciones intelectuales. Los propósitos fundamentales de la Lectoescritura son la construcción del significado, de tal forma que las docentes deben dotar a los niños de cada actividad dirigida al logro del desarrollo y favorecimiento de la destreza lingüística, necesaria en la mejora de la habilidad de la expresión.

Es necesario indicar que la enseñanza de la lectoescritura se inicia desde que los niños recién nacidos descubren la expresión oral, y van progresando en cada etapa de su vida, apoyándose de cada persona que se encuentra con ellos, especialmente de la mamá, pues con ella se inicia la primera relación lingüística y social, así el recién nacido hace observaciones, escucha y aprende de tal forma que su lenguaje inicia su progreso en ese instante.

De acuerdo a Mendoza (1988), Leer es bastante más que saber reconocer cada

una de las palabras que componen el texto: leer es, básicamente, saber comprender, y saber interpretar. Igualmente se puede decir que cuando leemos, comprendemos los textos y el saber analizar, aporta a nuestro conocimiento.

Encontramos que la escritura siempre se encuentra vigente en las realidades de los niños desde que nacen. Es por ello necesario que se aproveche cada recurso que se tenga alrededor esto facilitara los aprendizajes desde los entornos más cercanos.

Se puede afirmar que los lenguajes escritos son sucesiones de cada conducta, elaborada y compleja, esto vendría como respuesta de cada factor imprescindible en la adquisición de cada nivel de progreso.

Por medio de la escritura se pueden comunicar las personas ubicadas en distintos contextos, a través de una carta, de un libro, etc. Por lo tanto, es un medio de comunicación en el que se pueden utilizar diversos materiales.

Así mismo se observa que la lectura y escritura se relacionan con los aprendizajes, los cuales indican que las comunicaciones están formadas por cada habilidad lingüística que las caracteriza y que los seres humanos deben tener dominio para vivir en sociedad, esta puede ser oral o escrita.

Cuando se realiza la lectura, también participan las percepciones visuales y la memoria en un plazo largo o plazo corto. Al hablar de las percepciones visuales, destacamos que para realizar las lecturas no es necesario visualizar perfectamente, lo importante es contar con las informaciones procedentes de cada fijación tales como el salto o movimiento ocular que se dan en las lecturas. La maestra cuando enseña la escritura debe contar con ciertos criterios que se puedan transmitir a los estudiantes, tales como; los aprendizajes de la escritura son procesos complejos; es diferente el sistema escrito y la expresión oral; cuando se escribe se requiere un aprendizaje sobre los contextos, las intencionalidades, las formas y las ordenes; los lenguajes escritos son fuentes de conocimientos.

La Lectura como actividad compleja y la Escritura como actividad compleja, resulta imprescindible para el acceso al saber organizado que es pieza de una cultura.

Ambos son necesarios en los estudiantes, estos serán adquiridos en el colegio, y permitirá el acceso a las informaciones y conocimientos del contexto. La lectura y la escritura de cada palabra familiar para cada educador, cada palabra que ha marcado y sigue dando las pautas como función esencial de la etapa escolar.

La lectura y escritura es actividad cotidiana en cada cultura el lenguaje oral está allí y es imprescindible en la sociedad desde el momento del nacimiento del ser humano.

La Lectoescritura es una pieza importante de todas las actividades que se dan diariamente: se lee para entretener, se lee para conocer cada tema que es importante, se lee para planificar cada actividad, se lee para solucionar problemáticas, esto se hace por medio de textos.

Al iniciar la lectoescritura producimos grandes incertidumbres en los profesores, en cada padre de familia o responsable educativo. Los procesos de aprendizaje de la lectura y escritura llevan a muchas etapas que se deben seguir. Al hablar de esto se encuentra a muchos profesores que piensan de diferente manera, algunos lo hacen en educación inicial, otros lo hacen en educación primaria, por considerarse como el momento más adecuado. Con esto se toma en cuenta a la madurez para leer, y que viene a ser esta madurez para leer, esto ha ido evolucionando con el tiempo, como por ejemplo pre Lectura, alfabetizándose, preparándose para empezar a leer. Tanto Dechant o Clay lo conceptúan así:

Según Dechant (1991) nos dice que cuando se prepara al estudiante para la lectura, es porque está listo para ello y por ende su aprendizaje será óptimo.

Segun Clay (1992) cuando se prepara para el inicio de la lectura, se encuentran procesos que tienen poca duración, se parte cuando los niños desconocen lo que significa leer hasta cuando se inicia con este proceso.

Cada diferente interpretación de Madurez Lectora ha llevado al paso de muchas etapas, las cuales han dado la oportunidad de mejorar la maduración.

Etapa I; aquí en el Enfoque Perceptivo Motor, cada niño ha permitido el desarrollo de cada serie de proceso cognitivo, las percepciones visuales y las orientaciones de espacio y tiempo tales como la discriminación de cada forma, de las memorias visuales partiendo de las imitaciones y de cada experiencia, ante esto el docente debe iniciar este concepto y hacer que se practique en el salón de clases, así los estudiantes podrán ejercitarlo eficazmente Fihlo (1960) e Inizan (1976).

Etapa II; aquí el niño tiene un gran deseo por aprender, necesitan de nuestra ayuda para facilitarles estrategias, actividades estimulantes, para poder vivir todo tipo de experiencias, ya que en este periodo es donde ellos aprenden de forma natural Cohen, (1982).

Etapa III; en esta etapa, el Enfoque Psicolingüístico, interpreta a los lenguajes como los procesos que parten de cada experiencia lingüística y metalingüística. Arnaiz, Castejón y Ruiz, (2002).

Etapa IV; aquí encontramos cuán importante es cada habilidad relacionada con el inicio de leer, pues concluimos que se hace necesario el comienzo de los aprendizajes de la Lecto escritura en pre escolar, y es necesario que se le proporcione cada experiencia y que facilite el progreso de cada sistema neuronal Otaiba y Fuchs (2002).

El inicio de los procesos de Lectura en los niños de 3, 4 y 5 años de edad, va a permitir la creación de cada oportunidad para afianzar a los niños en este proceso, esto dará las facilidades para que alcancen de manera exitosa según el estilo de aprendizaje de cada uno, así mismo va a mejorar la secuencia de cada contenido que le permitirá el establecimiento de relaciones entre sus contextos e ir entendiéndolos.

Las curiosidades de los estudiantes por entender los procesos de escritura, van a despertar los intereses de los mismos por conocer como se hace el proceso de escritura. Se tiene que permitir a los estudiantes que ellos escriban según su nivel de madurez. Así las instituciones educativas deben motivar el auto descubrimiento en la generación de los aprendizajes en los niños, las

curiosidades en el desarrollo cada nueva habilidad y el descubrimiento del nuevo conocimiento.

Los estudiantes adquieren estos lenguajes a través del procedimiento de la imitación, que lo lleva al desarrollo del lenguaje, de pronunciación de cada frase, a cada modelo lingüístico y por ende de la creatividad, ello lo lleva a descubrir, a inventar cada palabra tal como: me cayí, por me caí, el poriorico por el periódico, estos procesos de desarrollo de la expresión oral se inician en la familia.

La Lectoescritura inicia su proceso a través de:

- El perfeccionamiento de su expresión oral; si el niño habla fluidamente entendiéndose lo que se dice, entonces estará listo para iniciarse en la Lectura; esos inicios deben darse de diversas maneras, buscar estrategias para el logro de la Lectura, es sabido que mientras más lecturas se les haga a los niños, mayor posibilidad tendrá de aprender a leer más rápido, pues le permitirá desarrollar su vocabulario y dándole las pautas para ser un buen Lector, son muy importantes las explicaciones, puesto que comprende el reconocimiento de cada palabra y la comprensión de las misma.
- Al potenciar sus memorias visuales y auditivas a plazo corto y plazo largo, encontramos el desarrollo de muchas habilidades para comprender cada mensaje cuando se repiten las palabras permite que los estudiantes las memoricen, al hacerlo, se podrá leer con mucha fluidez y le permitirá una mejor comprensión.
- Progresar su Conciencia Fonológica cuando los niños hacen reconocimiento que a determinados sonidos (fonemas) les corresponden grafemas(letras); es necesario que los niños reconozcan cada letra para que puedan leer, pues ello le permitirá formar Silabas, luego la formación de palabras y la comprensión de sus significados. Muchas investigaciones nos indican que la Conciencia Fonológica va a llevar a los niños a las lecturas de manera exitosa y en casa se puede mejorar rápidamente a través de la canción, del juego o adivinanza.
- Progresar cada habilidad visual y auditiva: Cuando los niños leen, se deben apoyar en imágenes, eso le va a permitir hacer una lectura completa, es decir que

no solo se concentre en querer leer lo que dice sino tomar en cuenta las imágenes, de tal manera que al relacionarlas se le haga más fácil el proceso de lectura.

- Es necesaria la motivación para iniciarse en algo, en esta oportunidad no solo se obliga sino la lectura debe llevar a un interés, pero un interés por querer conocer, aprender, deleitarse con la lectura, por ello es necesario que este proceso de lectura se de en forma agradable, debe llevarte muchas veces a la recreación, al desarrollo de la imaginación.

Así dentro de las dimensiones de la Lecto escritura según Cueto y Sánchez, (1996), ellos señalan a los siguientes:

a) Proceso perceptivo: De aquí se extrae las informaciones de la forma, de la letra y de cada palabra. Estas informaciones permanecen por breves instantes en las memorias icónicas, estas se encargan del análisis visual de cada rasgo de la letra, diferenciándolas de las otras.

b) Proceso léxico: Este proceso léxico o el de conocer cada palabra, lleva al acceso del significado del mismo; muchos de los profesionales en estos temas aducen que existe la ruta Léxica, la cual conecta de manera directa a la presentación ortográfica de las palabras, con sus representaciones internas. Estas formas serían similares a lo que ocurre cuando se identifican los dibujos o números; la segunda es la ruta Fonológica, pues nos da la ruta a encontrar el significado al transformar las grafemas- fonemas en sus correspondientes sonidos y usando cada sonido para encontrar los significados.

e) Proceso motor: El uso de cada movimiento motor son tareas perceptivos motores complejas, pues nos permite realizar cada movimiento perfecto y coordinado, se automatiza cuando los estudiantes adquieren ciertas experiencias en su ejecución.

Como segunda variable encontramos a los juegos didácticos, para ello veremos primero la conceptualización del juego que vienen a ser intensas actividades lúdicas, cuyas necesidades son el movimiento y la socialización, son

acciones creativas, vitales, tienen tiempos, lugares y espacios definidos por cada niño. (Piaget).

Así encontramos que los juegos son acciones u ocupaciones libres, los cuales se desarrollan en un determinado tiempo y espacio limitado, cuenta con acuerdos, estos no necesariamente deben mencionarse, los juegos son innatos en los seres humanos, van acompañados de sentimientos, tensiones, alegrías, etc.

Los juegos son actividades propias de los estudiantes y las maneras de conocer sus contextos, estos juegos son indispensables y van a permitir en los estudiantes crecer psíquicamente, intelectualmente y socialmente. Son actividades naturales y son necesarias para su progreso (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. UNICEF).

También encontramos la importancia del juego en la vida de los estudiantes en algunos autores tales como:

De acuerdo a Pestalozzi (1746- 1827) y de acuerdo a sus estudios los jardines de niños son las verdaderas sociedades en las cuales los sentidos de responsabilidad y normas de convivencia bastan para la formación de los estudiantes y los juegos son factores decisivos. Debido a su forma de observar psicológicamente a cada uno de los alumnos y de los éxitos o fracasos de cada técnica empleada, abrió los rumbos a la escuela de ahora; así mismo él nos indica que desde las diferentes maneras de actuar de los estudiantes tienen las oportunidades de jugar, estos juegos los insertan en su contexto, esto les permite identificarse con su medio para llevar una vivencia correcta, no solo basarse en mirar, sino en experimentar Según Dewey (1943), nos señala que los juegos crean ambientes naturales en los niños, son importantes de acuerdo a cada necesidad, y prioridad necesaria para su desarrollo en el contexto que se encuentra.

Según Froebel nos dice que el juego es necesario en la formación del estudiante. Y Jean Piaget- (1896-1980), afirma que el juego no solo permite desahogarse o entretenerse, también es un medio que contribuye y enriquece el progreso cognitivo.

En el juego encontramos objetivos tales como:

- Los juegos didácticos deberían tener cada objetivo que permita a la maestra el establecimiento de cada objetivo que desean lograr los estudiantes, entre estos tenemos:
 - El planteamiento de problemas que deberán solucionarse en niveles comprensibles que tengan ciertas dificultades.
 - El afianzamiento atractivo de cada concepto, procedimiento y actitud sugerida en los programas, así mismo el ofrecimiento de medios en el trabajo de equipos de formas agradables y satisfactorias.
 - El reforzamiento de cada habilidad que los estudiantes necesitaran en el futuro.
 - La educación ante el juego, pues va a constituir los medios para la familiarización de cada participante con cada idea y dato de diversas áreas.
 - Ofrecer ambientes estimulantes para el desarrollo de Creatividad intelectuales y emocionales, por último, el desarrollo de cada destreza en la cual los estudiantes tengan mas dificultades.

Encontramos en cada uno de los juegos didácticos los siguientes elementos: Los objetivos didácticos, los cuales van a precisar los juegos y sus contenidos, a manera de ejem: juego busca la pareja, aquí se desea que cada niño pueda mostrar habilidades de correlación de cada objeto diverso como taza, cuchara, plato, tenedor, etc. Sus objetivos educativos plantean las correspondencias con cada conocimiento, modo de actuar, etc.

La acción lúdica va a constituir los elementos necesarios de los juegos didácticos, cada acción debe mostrarse de forma clara, de no presentarse, no habrá juegos, tan solo ejercicios didácticos, los cuales van a estimular a los niños logrando un aprendizaje en forma más amena; las acciones lúdicas son las manifestaciones de las actividades con un fin lúdico; por ejem; al armar un rompecabeza, ellos reconocerán los cambios que se producen con cada parte que lo conforma; la docente siempre tiene presente que a la edad de 5 años, los juegos didácticos son partes de actividades dirigida o pedagógicas, mas no se cumplen con los tiempos asignados.

Dentro de las dimensiones de los juegos didácticos según González y Flores (1998), son los siguientes:

-Juegos para desarrollar habilidades, incrementa la coordinación, fuerza, vitalidad, flexibilidad, el conocimiento espacial y posibilita destreza de control (ejemplo atrapa y lanza), además positiva la propia imagen física.

-El juego para la consolidación de Conocimientos, tiene sus efectos en el progreso cognitivo de los estudiantes, las capacidades para el planteamiento de cada problema y resolverlo creativamente, así mismo movilizarse a diverso estadio de desarrollos conceptuales y capacidades de Abstracción, por ejem: Memorias, Anagrama, Sopa de Letras, Bingo de Palabras, etc.

-Juego para fortalecer Valores, estos influyen en la socialización de las personas, pues desarrollan las capacidades de colaboración y cooperación, cada destreza para comunicar, relacionándolos con las otras personas, en otras palabras, las dinámicas grupales.

Yvern, (1998) indica que existen otros juegos para diferentes edades, por ejemplo: según diferenciaciones y configuraciones, según correspondencias de imágenes, según diferenciaciones de formas, de engranajes, el rompe cabeza, también de ordenamientos lógicos, de secuencia temporal y de acciones.

Así mismo hay juegos que permiten obtener ganancias, juegos para razonar, luego el rompe cabeza destinado a construir cada texto, esquema, dominios gramaticales, etc.

Como parte de este trabajo de investigación contamos con una justificación de estudio tal como:

La educación inicial como nivel educativo cumple competencias en las diferentes áreas, no es un primer grado, no hay entre su programación, el que se enseñe a leer y escribir; sin embargo hay maestros que se ven obligados a fomentar la lectura y escritura en los niños y niñas para elevar el nivel educativo de la sociedad actual, con padres de familia que tratan de acelerar un proceso que necesita su tiempo, que piensan en la intencionalidad de que los niños y niñas aprendan a leer y escribir, sin pensar que es un proceso que se va

adquiriendo y que a esta edad no están preparados ni han alcanzado las habilidades necesarias para poder realizar esos aprendizajes, sin pensar o ignorar que cuando se les fuerza a leer o escribir el niño puede sufrir un rechazo o un bloqueo por lo que se frenaría el aprendizaje natural y le haría mucho más difícil al niño en lugar de una aventura feliz.

Es muy importante que el conocimiento de las correctas adquisiciones de cada habilidad para el inicio de la Lectura y Escritura son indudables, ya que tendrán grandes influencias en los posteriores desarrollos de cada facultad académica, social y personal de cada estudiante.

Ante esto, entendiendo que la Lecto Escritura va a proporcionar los accesos a cada aprendizaje que se va a lograr más adelante, las primeras aproximaciones de los estudiantes a esta Lecto Escritura deben darse correctamente y afectivamente, tomando como requisito el respeto por cada característica evolutiva de cada niño según la edad con la que se trabaja.

De acuerdo a lo presentado y de acuerdo a mi trabajo docente, me permiten presentar una propuesta en la cual se trabajará la iniciación a la Lecto Escritura usando como hilos conductores los juegos, pues ellos son los principales dinamizadores en cada niño. A través de los juegos el menor de cinco años construye su conocimiento, a partir de su autoconocimiento, en relación con su contexto y con su contexto social, desarrolla iniciativa propia, comparte su interés, fomenta cada habilidad de comunicación y se apropia de acuerdos. En tal sentido, el juego didáctico se sustenta en los aprendizajes significativos, los cuales solo se podrán lograr cuando el estudiante participe activamente en los procesos de aprendizaje y enseñanza.

El beneficio social responde a las necesidades de mejorar las estrategias de la iniciación de la lecto escritura a través del juego didáctico, por lo tanto, los papas y las docentes deberán cambiar sus estrategias para que los niños no tengan dificultades cuando se inicien en el proceso de lecto escritura.

El aporte científico es que los resultados llevarán a comprometer a las docentes al empleo del juego didáctico para la mejora en la iniciación de la lecto escritura de los niños y niñas de la I.E. N° 180.

A continuación, describimos el Problema de la siguiente manera:

Desde su surgimiento la Educación Inicial estuvo dirigida a entrenar a niños y niñas, de manera casi compulsiva, en la adquisición de la lectura y escritura durante largas horas. Se conocía poco respecto al desarrollo y a las diferencias individuales de los niños y niñas. Como consecuencia de ello, se enseñaba a todos por igual desde que ingresaban a la educación preescolar.

Muchas de las investigaciones demuestran que el éxito del aprendizaje de la lectoescritura, en la Educación Primaria, depende del desarrollo cognitivo y psicolingüístico de los niños y niñas en nivel Inicial, muestran también que el aprendizaje de la lectoescritura no comienza al ingresar a primer grado de primaria, sino que viene parcialmente pre determinado desde mucho antes ósea en la edad preescolar porque es ahí donde se desarrollan algunos procesos cognitivos y psicolingüísticos que son determinantes para el aprendizaje de la lectura y escritura inicial. Ellos son procesos muy específicos que predicen el rendimiento en la lectura y escritura hasta los grados finales de la Educación Básica.

El presente proyecto pretende iniciar al niño y niña de nivel inicial de 5 años en la lectoescritura, abriéndoles las puertas al mundo letrado que propicie las bases de una preparación idónea para su futuro aprendizaje de la lectura y escritura, ya que los primeros pasos que se dan en la iniciación de la lectoescritura son cruciales para el desarrollo académico y personal del niño.

Esta propuesta respeta los ritmos evolutivos de los alumnos y amolda las actividades a sus características aplicando y haciendo uso de diversas estrategias innovadoras, una de la más indicada para tal fin es el juego didáctico, que con una intencionalidad pedagógica permite iniciarlos en el aprendizaje efectivo y significativo de la lectura y escritura, como lo define Romero (2008).

Cabe destacar que, desde comienzos de los años de vida, los infantes son amantes del juego, en el encuentran emociones, amistades, ponen en práctica la imaginación y la creatividad como principio fundamental de su infancia y si esto se puede entrelazar con su proceso de lectura y escritura se obtendrán grandes resultados a nivel cognitivo. Tal como lo establece Piaget citado por Torres

(2003) el cual considera el juego como “la actividad lúdica del ser socializado”, del mismo modo afirma que, los juegos deben considerarse como una actividad importante dentro del aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje.

Es por esto que el juego didáctico como estrategia para la iniciación a la lectoescritura en los primeros años de escolaridad de los educandos sirve para que no sólo vean la lectoescritura como un objetivo obligatorio que tienen que lograr al finalizar el nivel inicial sino que, a través de él, puedan divertirse y, al mismo tiempo, logren la adquisición del aprendizaje significativo a través de ella y forme parte de su crecimiento personal e intelectual fortaleciendo el ámbito social y cultural.

De igual manera, al utilizar el juego didáctico como una estrategia para la iniciación a la lectoescritura permitirá la interacción social del infante como un medio de aprendizaje significativo y viable, pues el mismo al estar desenvolviéndose en un mundo conocido y agradable para él logra realizar las actividades que le producen placer. De allí que, el papel del juego inmerso con el mundo de la lectoescritura se podrá lograr un engranaje socio-cognitivo en los niños y las niñas, haciendo más fácil el proceso de iniciación de la misma en el nivel inicial.

Por lo tanto, se enuncia el problema de la manera siguiente:

¿De qué manera el juego didáctico como estrategia mejoro la iniciación a la lectoescritura de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 180 – Chincalpo?

En este rubro tenemos la conceptualización y operacionalización de las variables:

Definición conceptual

Llamamos Lectoescritura a las capacidades y habilidades para la lectura y escritura en forma adecuada, así mismo la Lectoescritura es parte de los procesos de enseñanza y Aprendizaje, donde cada docente le pone mucha

importancia en su inicio en la educación pre escolar, haciendo llegar diversas propuestas para su aplicación y desarrollo.

Los juegos lúdicos son técnicas de aprendizaje, su finalidad es que los estudiantes logren aprendizajes a través de la recreación; este tipo de juego va a fomentar el desarrollo de las capacidades mentales y las practicas del conocimiento a través de la acción.

Definición operacional

La variable de lecto escritura se evaluó con una guía de observación, esta guía cuenta con tres niveles para evaluar, haciendo un total de 27 puntos de los cuales de 3 a 13 se ubican en nivel de inicio; de 14 a 20 en nivel de proceso y de 21 a 28 se ubican en nivel alto.

La variable de juegos didácticos se trabajó con el programa, el cual conto con 10 sesiones, se trabajó antes, durante y después de la prueba de pre y post test.

Operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS
Dependiente Juegos didácticos	Juegos para desarrollar habilidades	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Juega identificando la izquierda y derecha en su cuerpo. ▪ Juega haciendo uso de su coordinación motora fina. ▪ Juega haciendo uso de su coordinación visomotora. 	
	Juegos para consolidación de conocimientos.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ejercita su memoria a través de los juegos de memoria. ▪ Juega con la sopa de letras sin cometer errores. ▪ Juega con rompecabezas formando palabras. 	
	Juegos para fortalecimiento de valores	<ul style="list-style-type: none"> • Es solidario al jugar con sus compañeros. • Comparte con sus compañeros durante el tiempo que dura el juego. • Respeto los acuerdos a la hora de iniciar los juegos. 	
Independiente	Procesos Perceptivos	Percibe rápidamente las figuras en los juegos que se le presenta.	1
		Forma palabras cortas con las imágenes presentadas.	2
		Relaciona las imágenes y las junta formando palabras y oraciones.	3
		Relaciona las figuras con las palabras según su sonido.	4

Lecto escritura	Procesos Léxicos	Relaciona e identifica los fonemas iguales.	5
		Relaciona e identifica las letras iguales.	6
	Procesos Motores	Cuando traza con los crayones lo hace de izquierda a derecha.	7
		Ensarta con sus manos las cuentas.	8
		Según su nivel de escritura escribe lo que hizo en sus dibujos.	9

En la hipótesis se planteó:

El juego didáctico como estrategia mejoró significativamente la iniciación a la lectoescritura de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 180 – Chincalpo.

En cuanto a los objetivos se planteó:

Objetivo general

Determinar de qué manera el juego didáctico como estrategia mejoró la iniciación a la lectoescritura de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 180 – Chincalpo.

Objetivos específicos

- Identificar el nivel de lectoescritura de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 180 – Chincalpo, antes de la aplicación de los juegos didácticos.
- Determinar el nivel de inicio de lectoescritura de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 180 – Chincalpo; después de la aplicación de los juegos didácticos.
- Comparar el nivel de lectoescritura antes y después de la aplicación de los juegos didácticos.

METODOLOGÍA

Se trabajó la metodología tomando en cuenta todos los medios y recursos necesarios para ello, tales como:

Tipo y diseño de investigación

Para el tipo de investigación correspondiente al presente trabajo de investigación es la investigación experimental; que consiste en el sometimiento a un grupo de individuos a estímulos o tratamiento; para ver el efecto o reacciones que se produce en la variable dependiente; según la clasificación realizada por Carrasco (2019).

Se optó por la clasificación realizada por (Hernández, Fernández y Baptista 2010).

El diseño de investigación que más se adecúa a la investigación es el pre experimental con pre y post test; cuyo esquema está representada de la siguiente forma:

GE: O₁ X O₂

Donde:

GE: Son los niños de la Institución Educativa N°180-Chincalpo

O₁ : Aplicación del pre test

X : Programa de juegos didacticos

O₂ : Aplicación del post test

La población muestral estuvo conformada por 14 niños y niñas de la Institución Educativa N°180- Chincalpo; tal como se indica en la tabla siguiente.

Tabla

Distribución de los niños y niñas de 5 años de la I.E. N° 180- Chincalpo.

EDAD	SECCIÓN	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
5 años	Única	07	07	14

Fuente: Nómina de alumnos 2019

La técnica que se empleó en la presente investigación fue la observación sistemática; técnica que permitió la orientación de la elaboración del constructo de acuerdo a los objetivos que se persigue; en este caso es el desarrollo de la iniciación a la lecto escritura.

El instrumento que se empleó fue la guía de observación, la cual conto con tres dimensiones, cada dimensión conto con tres indicadores y cada indicador con un ítem, fue elaborado por la autora y validado a través del juicio de expertos, quienes constataron la coherencia entre las variables, dimensiones, indicadores y los ítems, se aplicó la confiabilidad estadística de Alfa de Cronbach de ,928, según como se indica a continuación:

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,928	9

Para la administración del instrumento se trabajó de manera individual y a través de una observación minuciosa realizada por la investigadora.

Entre los métodos de enjuiciamiento y análisis estadístico tenemos a la estadística descriptiva, como las tablas de frecuencia absoluta y porcentual, con las medidas de tendencia central como la media aritmética, desviación estándar y el coeficiente de variabilidad y para la contratación de la hipótesis se empleará la estadística inferencial como la prueba T de Student. El software estadístico que permitirá el procesamiento de información tendremos al software SPSS versión 23.

RESULTADOS

En este punto se muestran los resultados encontrados tanto en el pre test como pos test a través del programa EXCEL y en el software SPSS se procesó la información, siendo esta detallada a través de tablas y figuras, según como presento a continuación:

En la Tabla 1, se presenta el nivel de lectoescritura de los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 180- Chincalpo, antes de aplicar los juegos didácticos.

En la Tabla 2, se presenta el nivel de iniciación a la lectoescritura de los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 180- Chincalpo, después de aplicar los juegos didácticos.

En la Tabla 3, aquí se muestra las comparaciones de los niveles de iniciación de la lectoescritura antes y después de aplicar los juegos didácticos.

En la Tabla 4, aquí se presenta la prueba de hipótesis a través de la t de Students. Prueba t de muestras relacionadas

Luego en la descripción e interpretación de resultados encontramos:

Tabla 1

Nivel de lectoescritura de los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 180-Chincalpo, antes de aplicar los juegos didácticos.

<i>Nivel de lectoescritura</i>	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	9	64,0	64,0
Regular	2	15,0	15,0
Bueno	3	21,0	21,0
Total	14	100,0	100,0

Fuente: Resultados del pre test

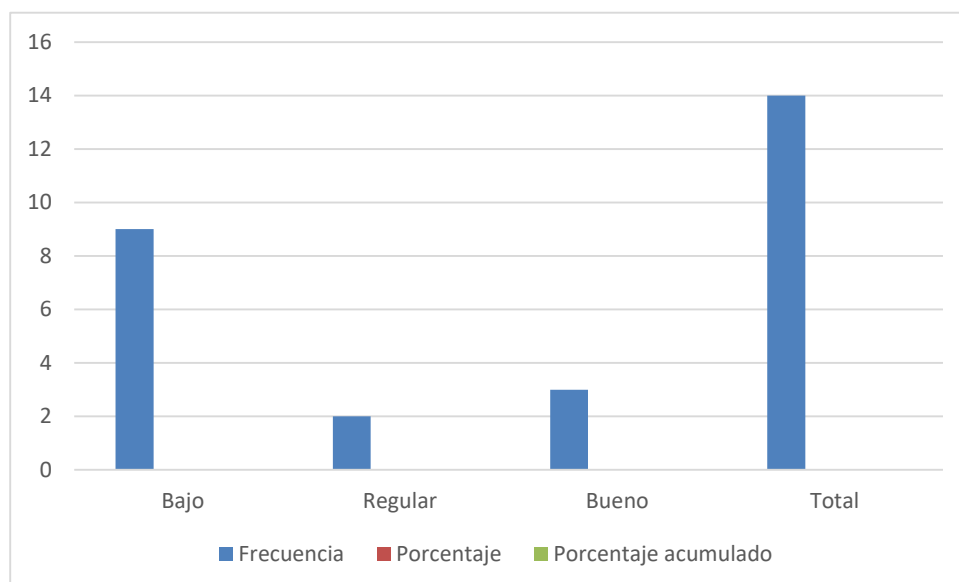


Figura 1: Nivel de inicio a la lectoescritura- pre test

Fuente: Tabla 1

En la tabla y figura 1, se identificaron el nivel de inicio a la lectoescritura de los niños de la Institución Educativa N°180 de Chincalpo antes de aplicar los juegos didácticos; donde se percibe que existe un 64% que se ubican en el nivel bajo, un 15% en regular, un 21% en bueno. Se concluye que el 64% de los niños se ubican en un nivel Bajo por lo que se requiere implementar el programa de juegos didácticos para mejorar el inicio de la lectoescritura.

Tabla 2

Nivel de lectoescritura de los niños de 05 años de la Institución Educativa N° 180-Chincalpo, después de aplicar los juegos didácticos.

<i>Nivel de Juegos didácticos</i>	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Bajo	1	7,0	7,0
Regular	03	21,0	21,0
Bueno	10	72,0	72,0
Total	14	100,0	100,0

Fuente: Resultados del post test

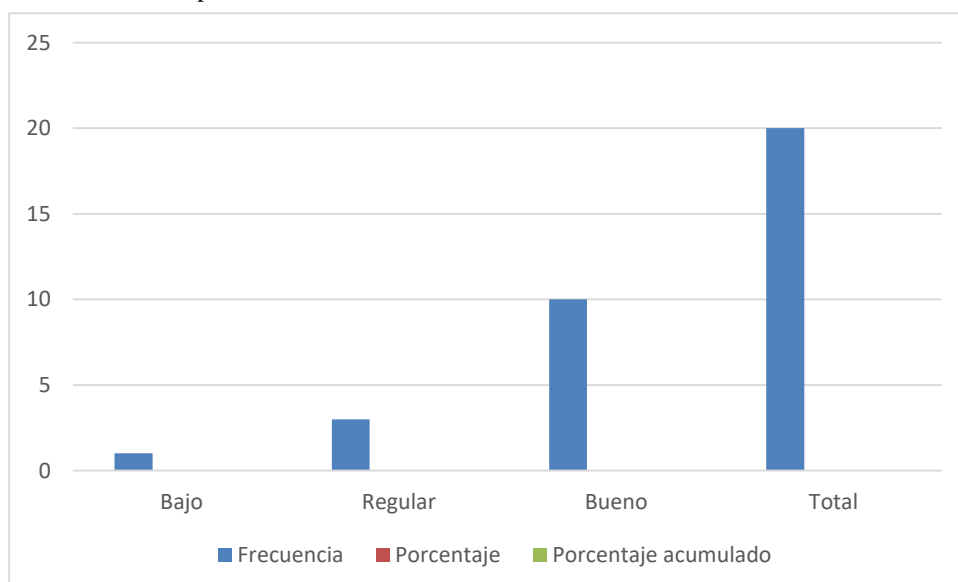


Figura 2: Nivel de iniciación a la lectoescritura-Post test

Fuente: Tabla 2

En la tabla y figura 2, se identificaron el nivel de iniciación a la lectoescritura de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°180 - Chincalpo después de aplicar los juegos didácticos como programa; donde se percibe que existe un 7% que se ubican en el nivel bajo, un 21% en regular, un 72% en bueno. Se concluye que el 72% se ubica en nivel alto, luego de aplicar el programa de juegos didácticos.

Tabla 3

Comparación del nivel de iniciación a la lectoescritura antes y después de la aplicación de los juegos didácticos como programa.

Nivel de juegos didácticos	PRE TEST		POST TEST	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	9	64,0	1	7
Regular	2	15,0	3	21
Bueno	3	21,0	10	72
Total	14	100,0	14	100

Fuente: Tabla 1 y 2

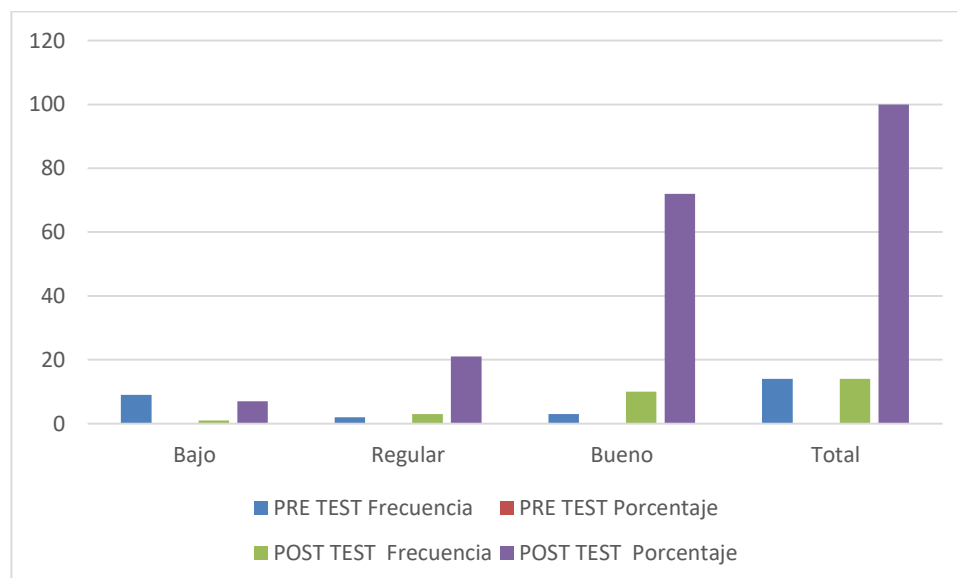


Figura 3: Comparación del nivel de iniciación a la lectoescritura pre y post test

Fuente: Tabla 3

De acuerdo a la figura y tabla 3 se perciben los resultados obtenidos con respecto al nivel de iniciación a la lectoescritura durante las etapas del pre y post test. De la comparación realizada se halla que en el diagnóstico desarrollado un 64% se ubicaban en el nivel bajo y después en la prueba de post test disminuyeron a un 7% es decir se redujo en un 57%. En el nivel regular se incrementa de un 15% a un 21% es decir en un 6%; en el nivel bueno se incrementa de un 21% a un 72%, es decir en un 43%. De la comparación se concluye que la aplicación de los juegos didácticos como programa ha surtido efecto en la mejora del nivel de iniciación a la lectoescritura de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°180 de Chincalpo.

Prueba de hipótesis

Prueba de muestras emparejadas

	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. (bilateral)
				Inferior	Superior			
Par 1 POSTEST - PRETEST	7,143	6,323	1,690	3,492	10,794	4,227	13	,001

Tabla 4

Fuente: Tabla 1 y 2

En la tabla 4 se dan a conocer los resultados de prueba de hipótesis al comparar los resultados del pre test y post test; del cual se halla en un 95% de confianza y 5% de error una diferencia de media de 7,143 con desviación estándar de 6,323. Asimismo, se percibe un nivel de significancia de $0,01 < 0,05$; de esta manera confirmándose la hipótesis de investigación.

ANÁLISIS Y DISCUSIÓN

Luego de haber culminado el trabajo de investigación el resultado muestra que a un 95% de confianza y 5% de error existe una diferencia significancia de $0,01 <$

0,05; de esta manera se confirma la hipótesis de investigación. Con esto podemos confirmar nuestros resultados relacionando con los trabajos de investigación planteados:

A Vergara (2017) cuya investigación tuvo como finalidad propósito mostrar cuan efectivo es el juego didáctico en la superación de la dificultad de los aprendizajes de lectura y escritura en los estudiantes de 3ero de Prim. del C.D. M.C. V. Se desarrolló bajo una investigación que corresponde a un enfoque Cualitativo, se trabajó con una población y muestra de 18 niños, se trabajó con la técnica de las encuestas y como instrumentos se usó el diario de campo; al termino del estudio y luego de trabajado este programa se despertó los intereses de hacer lectura y escritura, brindando de esta manera oportunidades para la apertura cognitiva, generando el aprendizaje significativo de cada uno de los estudiantes en diferentes materias.

Encontramos a Urgilés (2019), tuvo como propósito fortalecer la lectoescritura en estudiantes de 3ero. Año de EGB mediante estrategias lúdicas y recursos didácticos; fue un trabajo de tipo aplicativo con diseño pre experimental, trabajo con una población muestral de 35 estudiantes, dentro de sus técnicas conto con la observación, dentro de sus instrumentos conto con las listas de cotejos, luego de aplicada la propuesta, al término de esta investigación concluye que: el estar atentos a cualquier novedad que presentan los estudiantes contribuyó a identificar oportunamente las dificultades que presentaban en cuanto a la lectoescritura; a las comunicaciones entre todos los alumnos del proceso de enseñanza aprendizaje, ayudo a que estos mejoren sus dificultades, pues se trabajó de manera conjunta en la búsqueda de cada solución; la incorporación de las estrategias lúdicas fueron herramientas efectivas con las cuales se lograron obtener las atenciones de cada estudiante, logrando con esto una nueva manera de aprendizaje.

Así mismo Balanta et al (2015) en su trabajo tuvo como propósito determinar las estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lecto escritura, la metodología fue de tipo aplicativo, con diseño pre experimental, su población conto con 90 niños y como muestra 30 niños, como técnicas se utilizó la observación directa, como instrumentos se utilizó la encuesta y luego la aplicación de los talleres, todo ello nos llevó a las siguientes conclusiones: con las evaluaciones realizadas a los estudiantes se determinó

que los niveles alcanzados en la lectura y escritura en estudiantes del tercer grado no es el mejor, que cada falencia se debe rastrear desde la educación inicial, motivando y brindando todo lo necesario para lograr un buen desempeño, esto permitirá llegar a grados más altos en los niveles de estudios; que se encuentren listos para comprender cada texto, pero esto no sería posible si no nos apoyan cada padre de familia.

De la misma forma Ronquillo (2016) en su trabajo de investigación tuvo como objetivo general implementar el uso de materiales para un adecuado inicio a la lectoescritura por medio del juego didáctico en la escuela pre primaria; fue un trabajo con enfoque cualitativo, de tipo aplicativo, se trabajó con una población muestral de 84 docentes, a los cuales se les aplicó la propuesta, como técnica se usó la observación y como instrumento una guía de observación y la entrevista, luego de haber aplicado la propuesta se llegó a las siguientes conclusiones: las capacitaciones son necesarias, pues van a motivar a los docentes a la mejora de sus trabajos en los salones, por ello es necesario actualizar a los docentes ,aplicando cada actividad que conlleve a las adquisiciones de cada habilidad, destreza, las cuales son importantes cognitivamente, logrando un mejor resultado educativo.

Igualmente, Castillo (2018) realizó su trabajo de investigación con el objetivo de determinar la efectividad del juego como estrategias para la iniciación de la escritura en los estudiantes de cinco años de la I.E. “Pasitos de Alegría”; se trabajó con una investigación de tipo investigación cuasi – experimental; utilizó una población muestral de 37 niños, la técnica aplicada fue la observación y el instrumento una lista de cotejo, al término del estudio se llegó a las siguientes conclusiones; se comprobó que la propuesta de la actividad basada en los juegos como estrategias didácticas resultaron efectivas para el inicio de la Escritura en los estudiantes de 5 años, así mismo cada actividad aplicada permitió el desarrollo significativo de la escritura de cada uno de los niños de la Institución Educativa en mención.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- Se identificó el nivel de lectoescritura de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 180 – Chincalpo, antes de la aplicación de los juegos didácticos; donde se percibe que existe un 64% que se ubican en el nivel bajo, un 15% en regular, un 21% en bueno. Se concluye que el 64% de los niños se ubican en un nivel Bajo por lo que se requiere implementar el programa de juegos didácticos para mejorar el inicio de la lectoescritura.
- Se identificó el nivel de inicio de lectoescritura de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 180 – Chincalpo; después de aplicar los juegos didácticos como programa; donde se percibe que existe un 7% que se ubican en el nivel bajo, un 21% en regular, un 72% en bueno. Se concluye que el 72% se ubica en nivel alto, luego de aplicar el programa de juegos didácticos.
- De la comparación realizada se halla que en el diagnóstico desarrollado un 64% se ubicaban en el nivel bajo y después en la prueba de post test disminuyeron a un 7% es decir se redujo en un 57%. En el nivel regular se incrementa de un 15% a un 21% es decir en un 6%; en el nivel bueno se incrementa de un 21% a un 72%, es decir en un 43%. De la comparación se concluye que la aplicación de los juegos didácticos como programa ha surtido efecto en la mejora del nivel de iniciación a la lectoescritura de los niños de 5 años de la Institución Educativa N°180 de Chincalpo.
- En un 95% de confianza y 5% de error una diferencia de media de 7,143 con desviación estándar de 6,323. Asimismo, se percibe un nivel de significancia de $0,01 < 0,05$; de esta manera confirmándose la hipótesis de investigación.

Recomendaciones

- A las maestras de educación inicial se les hace la recomendación de hacer uso del juego didáctico en las diferentes actividades del aula para desarrollar la lecto escritura en los niños y niñas.
- El personal directivo de las Instituciones Educativas debe motivar el uso de los juegos didácticos para el desarrollo de la lecto escritura en los niños.
- Motivar que las docentes investiguen con respecto al desarrollo de los juegos didácticos en los estudiantes de educación inicial.

1. AGRADECIMIENTO

2. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Balanta et al (2015) *Estrategias lúdicas para el fortalecimiento de la lecto – escritura en las niñas y niños del grado tercero de la Institución Educativa Carlos Holguín Mallarino, Sede “Niño Jesús de Atocha” de la Ciudad de Cali.*
- Baracio (2004). *Disciplina con Amor.* México.
- Bello (2014). *No te quedes con la duda, pregúntale al psicólogo.* Estados Unidos: Palibrio.
- Castillo (2016) *El juego didáctico como estrategia para la iniciación de la escritura en los niños de 5 años de educación inicial – Piura*
- Chávez (2008). *Hijos tiranos o débiles dependientes, el drama del hijo sobreprotegido.* México.
- Chuquillo y Cunyas (2013) *Programa Nali y Agresividad en Estudiantes del 1er Grado de la I.E N° 30211 de Saños Grande*
- García, Duran (2003). *La Familia: su dinámica y tratamiento.* Washington.
- Gessel (1975). *Niño de 1 a 5 años.* Buenos Aires: Paidós.
- González (2003). *¿Qué es la Orientación Familiar?*
- Issó (2015) *La participación de las familias en la escuela pública española, sustentada en la Universidad de Granada, España.*
- Miralles, Hernández, (2009). *El arte de la Educación Infantil, Guía Práctica, Madrid.*
- Newman. (1986). *Manual de la psicología infantil.* México: ediciones ciencia y técnica.
- Papalia, Wendkos, Duskin, 1975. *Psicología del desarrollo.* México.

Ronquillo (2017) *Iniciación a la lectoescritura a través del juego didáctico* Campus de Quetzaltenango.

Rodríguez (2013). *Disciplina con inteligencia y amor*. México: Editorial Trillas.

Urgilés (2019) *Estrategias lúdicas para desarrollar la lectoescritura*. Guayaquil

Urra (2015). *El pequeño dictador crece*. Madrid, 2015.

Vergara (2017) *Juegos didácticos como recurso para fortalecer la lecto-escritura en niños y niñas de Tercer Grado de Primaria*. Bogotá

3. Anexos

GUIA DE OBSERVACION

I.E.....
 EDAD DE LOS NIÑOS.....
 DOCENTE.....

A continuación, se ha hecho una lista de ítems, marca el nivel de cada proceso.

N°	INICIACION A LA LECTO ESCRITURA DIMENSION / INDICADOR	NIVEL		
		Alto	En proceso	Bajo
DIMENSION : PROCESOS PERCEPTIVOS				
01	- Identifica rápidamente las figuras mostradas por la docente.			
02	- Forma algunas palabras de acuerdo a la imagen que se le presenta.			
03	- Observa imágenes y las relaciona formando palabras y algunas oraciones.			
DIMENSION: PROCESOS LEXICOS				
04	- Relaciona las figuras con las palabras según su sonido.			
05	- Relaciona e identifica los fonemas iguales.			
06	- Relaciona e identifica las letras iguales.			
DIMENSION: PROCESOS MOTORES				
07	- Cuando traza con los crayones lo hace de izquierda a derecha.			
08	- Camina por los trazos dibujados en el suelo.			
09	- Según su nivel de escritura escribe lo que hizo en sus dibujos.			

BAREMOS

NIVEL	VALOR
ALTO	03
EN PROC.	02
BAJO	01

INFORME DE OPINIÓN (JUICIO DE EXPERTO)

DATOS GENERALES:

1. TÍTULO DEL PROYECTO:

Juegos didácticos como estrategia para iniciación de lectoescritura en niños - 5 años - I.E. N° 180.

2. INVESTIGADOR:

Dela Cruz Soto Yanila Guiny

3. OBJETIVO GENERAL:

Determinar de qué manera el juego didáctico como estrategia mejoró la iniciación a la lectoescritura de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 180 – Chincalpo.

4. CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN:

La población muestral estuvo constituida por 07 niños y 07 niñas de 5 años del nivel inicial de la I.E. N° 180.

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:

Guía de observación para conocer los procesos de inicio de la lectoescritura.

II. DATOS DEL INFORMANTE (EXPERTO)

1. APELLIDOS Y NOMBRES DEL INFORMANTE:

Mg. Lucy Joanet Varas Boza

2. PROFESIÓN Y/O GRADO ACADÉMICO:

Maestro en Educación

3. INSTITUCIÓN DONDE LABORA:

III. ASPECTOS DE VALIDACIÓN

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	Indicadores de Evaluación								OBSERVACION
				Redacción clara y precisa		Tiene coherencia con la variable		Tiene coherencia con las dimensiones		Tiene coherencia con los indicadores		
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
Coordinación Motora Fina	Coordinación viso manual	Realiza diversas actividades de coordinación visomanual en forma correcta.	El niño rasga papeles con los dedos índice y pulgar.	X		X		X		X		
			El niño troza papeles con los dedos índice y pulgar.	X		X		X		X		
			El niño colorea figuras sin salir de los bordes.	X		X		X		X		
			El niño punza figuras de las hojas de aplicación sin salirse de los bordes.	X		X		X		X		
			El niño ensarta cuentas con diferentes materiales.	X		X		X		X		
			El niño recorta figuras rectas.	X		X		X		X		
			El niño recorta figuras curvas.	X		X		X		X		
			El niño diferentes figuras con plastilina.	X		X		X		X		
			El niño enrosca las tapas en diferentes botellas con los dedos índice y pulgar.	X		X		X		X		
			El niño embolilla papeles con los dedos índice y pulgar.	X		X		X		X		
			El niño traza líneas rectas de manera adecuada.	X		X		X		X		
			El niño traza líneas curvas de manera adecuada.	X		X		X		X		

Coordinación fonética	Emisión perfecta de los sonidos.	Emite imitaciones de algunos animales y objetos con gran facilidad.	X		X		X		X		
	Dominio del aparato fonador.	Pronuncia adecuadamente las sílabas y palabras.	X		X		X		X		
Coordinación facial	Realiza diversos movimientos gestuales de forma adecuada.	Infla y desinfla los globos.	X		X		X		X		
		Saca y mete la lengua, manteniendo la boca abierta.	X		X		X		X		
		Mueve todas las partes de la cara de manera independiente.	X		X		X		X		
		Ante canciones hace movimientos con su carita.	X		X		X		X		

OPINIÓN DE APLICABILIDAD

Es aplicable al trabajo de investigación.

Lugar y fecha: Chimbote 25 de Mayo del 2019



DNI N° 32773567

MATRIZ DE CONSISTENCIA DE CONTENIDOS

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	VARIABLES	DIMENSIONES DE VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICION OPERACIONAL
¿De qué manera el juego didáctico como estrategia mejoro la iniciación a la lectoescritura de los niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa N° 180 – Chincalpo?	Juegos didácticos	<p>Juegos para desarrollar habilidades.</p> <p>Juegos para consolidación de conocimientos.</p> <p>Juegos para fortalecimiento de valores</p>	Llamamos Lectoescritura a las capacidades y habilidades para la lectura y escritura en forma adecuada, así mismo la Lectoescritura es parte de los procesos de enseñanza y Aprendizaje, donde cada docente le pone mucha importancia en su inicio en la educación pre escolar, haciendo llegar diversas propuestas para su aplicación y desarrollo.	La variable de lecto escritura se evaluó con una guía de observación, esta guía cuenta con tres niveles para evaluar, haciendo un total de 27 puntos de los cuales de 3 a 13 se ubican en nivel de inicio; de 14 a 20 en nivel de proceso y de 21 a 28 se ubican en nivel alto.
	Lectoescritura	<p>Procesos Perceptivos.</p> <p>Procesos Léxicos</p> <p>Procesos Motores</p>	Los juegos lúdicos son técnicas de aprendizaje, su finalidad es que los estudiantes logren aprendizajes a través de la recreación; este tipo de juego va a fomentar el desarrollo de las capacidades mentales y las practicas del conocimiento a través de la acción.	La variable de juegos didácticos se trabajó con el programa, el cual conto con 10 sesiones, se trabajó antes, durante y después de la prueba de pre y post test.

PROGRAMA DE USO DE JUEGOS DIDACTICOS

I. Datos Generales

- 1.1. Denominación : Jugando aprendo a leer y escribir.
- 1.2. Lugar : I.E. N° 180 –Chincalpo.
- 1.3. Beneficiarios : 07 niños y 07 niñas.
- 1.4. Duración : 01 mes.
- 1.5. Docente : Yanila Guiny Dela Cruz.

II. Justificación

Es necesario que los niños y niñas desde temprana edad y de manera espontánea desarrollen de manera paulatina cada estructura cognitiva según su edad. En este sentido, el aprender a escribir siempre se muestra complejo, no solo por adquirir los códigos escritos, sino porque cuya transferencia cognitiva y afectiva va mucho más allá de lo que se podría imaginar, permitiendo dar permanencia a nuestros contenidos mentales y estructuras el razonamiento. Es así, que en esta investigación pre-experimental se propone un programa de uso de juegos didácticos como opción para despertar el interés en los niños en el inicio de la lecto escritura.

III. Fundamentación

El juego es como una excusa para romper el ambiente de tensión en el aula, entrar y disfrutar de un clima de libertad y confianza, son de tal naturaleza que sirve para desarrollar diversas actividades, basadas en el interés primario y común a cada niño y niña. Por ello, se plantea la necesidad de hacer uso de los juegos didácticos como un recurso importante en el inicio de la lecto escritura de nuestros estudiantes. A través de este programa se introducen juegos lúdicos como alternativa para desarrollar el interés en el inicio de la lectoescritura.

IV. Objetivo General

Diseñar y ejecutar una propuesta didáctica basada en el juego didáctico para promover la iniciación de la lecto escritura en los niños de 5 años.

Objetivos específicos

- Participan de los juegos didácticos dirigidos al inicio de la lecto escritura.
- Utilizar el dibujo y el trazo libre luego del uso de los juegos didácticos.
- Elaborar y construir textos sencillos luego del uso de los juegos didácticos.

V. Selección de capacidades e indicadores

Área	Competencia	Capacidades	Indicadores
	Producción de textos	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa sus sentimientos e ideas, mediante el dibujo trazo libre. • Escribe, considerando ciertas convencionalidades: izquierda a derecha; arriba hacia abajo. Expresando una idea. • Elabora símbolos y signos que representan textos diversos como su nombre objetos y situaciones. • Produce diferentes textos planificando el qué, para qué y cómo del texto luego escribe su nombre. • Construye colectivamente textos sencillos dictados por el adulto. • Reproduce palabras y textos pequeños para dar a conocer información cotidiana que le es útil. • Utiliza el dibujo para expresar sus experiencias, les coloca nombre, los describe con grafismos o letras. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza trazo de caminos con pulcritud y respetando el trayecto indicado. - Identifica ubicaciones con su cuerpo y en material gráfico y establece su derecha e izquierda. - Traza correctamente las vocales mayúsculas y minúsculas. - Relaciona las vocales mayúsculas y minúsculas. - Identifica y traza las grafías M, P, L y S. - Completa oraciones con palabras nuevas. - Revisa y corrige en sus escritos la adecuada escritura en las palabras y oraciones. - Escribe oraciones a partir de una imagen.

VI. Programación de actividades

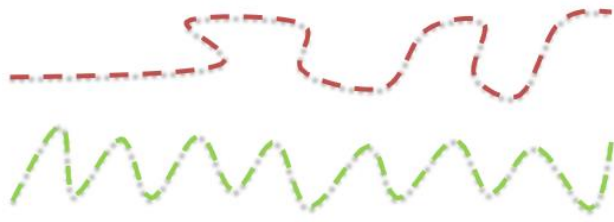
1. Soy un robot.
2. El tren de los cariñitos.
3. ¿Qué vocal es?
4. ¿El gusano come vocales?
5. La ruleta.
6. El Tesoro
7. La serpiente Susi
8. Elaboramos nuestras propias consonantes.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°01

Nombre: "Soy un robot."

Fecha:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS
Comunicación	Producción de textos	Expresa sus sentimientos e ideas, mediante el dibujo trazo libre.	Realiza trazo de caminos con pulcritud y respetando el trayecto indicado.	Ficha de observación
PROPOSITO: Imita diferentes trazos respetando el trayecto indicado.				
PROCESOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS		RECURSOS	EVALUACION
INICIO:	<p><u>JUEGO Y TRABAJO EN SECTORES:</u> <u>RUTINAS:</u> <i>Uso de los carteles, desayuno, aseo.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> •Planificación de las actividades de aprendizaje por la docente. •Prever los materiales educativos a utilizar en el desarrollo de la actividad de aprendizaje. •Condicionamiento y delimitación del espacio físico. •Colocar los materiales al alcance de los niños de manera ordenada. 		Patio de la institución educativa, Canción plumones, Papel A4, etc	
DESARROLLO:	<ul style="list-style-type: none"> •La docente comunica que desarrollaran el juego <i>Soy un robot</i>. •Exploran todos los materiales a utilizar expresando sus posibles usos. •Participan en la construcción de acuerdos para el uso y cuidado de los materiales. •La docente junto a los niños presentan las reglas de juego, dialogan sobre ello. •Escuchan la explicación de la docente sobre las pautas del juego, que son dicha por la maestra en forma clara. <p>Los niños irán al patio se disfrazarán como robots y a través de una canción especial que les ayudara a darles movimiento. Luego hacen caminar al robot por los caminos previamente trazados por la maestra en el piso. Por ejemplo:</p>			



Los niños escuchan las indicaciones: se forman 2 columnas a moverse libremente por el patio (caminado sobre las líneas) cuando escuchan la canción. Les preguntaremos ¿de qué otra manera pueden hacerlo?, los niños propondrán otras maneras. Luego de un tiempo prudencial se les indica que los robots se han quedado sin baterías y tienen que descansar. Acompañamos este momento con música de descanso.

CIERRE:

Los niños reciben medio papelógrafo y plumones gruesos o crayolas para que dibujen los trazos por los que caminaron. Acostados sobre el piso los niños para que se sientan más en confianza.

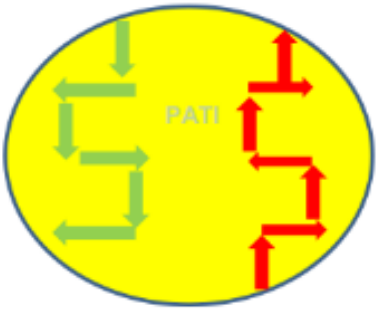
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°02

Nombre: “El tren de los cariñitos.”

Fecha:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS
Comunicación	Producción de textos	Escribe, considerando ciertas convencionalidades: izquierda a derecha; arriba hacia abajo. Expresando una idea.	Identifica ubicaciones con su cuerpo y en material gráfico y establece su derecha e izquierda.	Ficha de observación
PROPOSITO: Reproduce gráficos, considerando izquierda a derecha de arriba hacia abajo.				
PROCESOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS		RECURSOS	EVALUACION
INICIO:	<p><u>JUEGO Y TRABAJO EN SECTORES:</u> <u>RUTINAS:</u> <i>Uso de los carteles, desayuno, aseo.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> •Planificación de las actividades de aprendizaje por la docente. •Prever los materiales educativos a utilizar en el desarrollo de la actividad de aprendizaje. •Condicionamiento y delimitación del espacio físico. •Colocar los materiales al alcance de los niños de manera ordenada. 		Patio de la institución educativa, Canción	
DESARROLLO:	<ul style="list-style-type: none"> •La docente comunica que desarrollaran el juego <i>El tren de los cariñitos</i>. <p>Los niños se reúnen en 2 grupos un espacio despejado y les contamos que existe un gran tren que tiene como misión llevar muchos abrazos y besos a la ciudad pero que necesita de nuestra ayuda para moverse, ellos cantarán “El trencito”.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Exploran los materiales a utilizar expresando sus posibles usos. •Participan en la construcción de acuerdos para el uso y cuidado de los materiales. •La docente presenta las reglas de juego, dialogan sobre ello. <p>Los dos grupos (rojo y verde), de niños forman en cada esquina colocando sus manos en los hombros del compañero (a) construyen la parte de adelante del tren, se imaginarán que son un gran tren y tiene un largo camino que recorrer, ellos escucharán las indicaciones de la maestra.</p> <p>Cuando escuchen la canción se moverán siguiendo las indicaciones (derecha- izquierda y arriba - abajo). El primer</p>		Temperas rojo y verde Cartulinas.	

niño dirigirá a su grupo diciéndole a la derecha ahora arriba ahora la izquierda.



CIERRE:

Los niños reciben cartulina blanca, temperas verde y roja, y dibujaran el caminito que hicieron con el trencito.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°03

Nombre: *¿Qué vocal es?*

Fecha:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS
Comunicación	Producción de textos	Elabora símbolos y signos que representan textos diversos como su nombre objetos y situaciones.	Traza las vocales mayúsculas y minúsculas.	Ficha de observación
PROPOSITO: Reproduce de las vocales mayúsculas y minúsculas dadas por el adulto.				
PROCESOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS		RECURSOS	EVALUACION
INICIO	<p><u>JUEGO Y TRABAJO EN SECTORES:</u> <u>RUTINAS:</u> <i>Uso de los carteles, desayuno, aseo.</i> •Planificación de las actividades de aprendizaje por la docente. •Prever los materiales educativos a utilizar en el desarrollo de la actividad de aprendizaje. •Condicionamiento y delimitación del espacio físico. •Colocar los materiales al alcance de los niños de manera ordenada.</p>		Patio de la institución educativa, cartulinas, Temperas	
DESARROLLO	<p>•La docente comunica que harán un nuevo juego <i>¿Qué vocal es?</i> La docente explica cómo se realiza el juego: Los niños cantan la canción de las vocales y dibujan la vocal imaginariamente. Los niños jugaran ¿Qué vocal es? los niños dibujan en las espaldas de sus compañeros las vocales señaladas en la tarjeta los niños descubrirán la vocal para luego reproducirla en sus hojas escribiéndola si es mayúscula o minúscula. Se organizarán en parejas uno detrás del otro y juegan a la “vocal secreta”, dibujando con su dedo en la espalda de su compañero la vocal que indica la tarjeta ya sea mayúscula o minúscula ejemplo:</p> <div style="text-align: center;">  </div>			

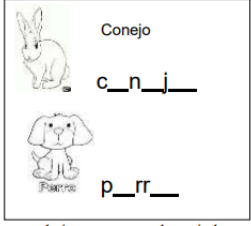
CIERRE	<p>Luego el compañero de delante tendrá que adivinar y reproducirá en una cartulina la vocal que dibujo su compañero de atrás. Una vez reproducida la vocal el niño de atrás dirá si es correcto o no, luego cambiamos de lugares asiendo el mismo procedimiento, gana quien menos equivocaciones tenga.</p> <p>La docente entrega hojas y temperas de colores para que los niños ordenen y reproduzcan las vocales usando la técnica dedo táctil.</p>		
---------------	--	--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°04

Nombre: “Gusanito come vocales”

Fecha:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS
Comunicación	Producción de textos	Produce diferentes textos planificando el qué, para qué y cómo del texto luego escribe su nombre	Relaciona las vocales mayúsculas y minúsculas	Ficha de observación
PROPOSITO: Reproduce palabras y textos.				
PROCESOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS		RECURSOS	EVALUACION
<p>INICIO:</p> <p>DESARROLLO:</p>	<p><u>JUEGO Y TRABAJO EN SECTORES:</u> <u>RUTINAS:</u> <i>Uso de los carteles, desayuno, aseo.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> •Planificación de las actividades de aprendizaje por la docente. •Prever los materiales educativos a utilizar en el desarrollo de la actividad de aprendizaje. •Condicionamiento y delimitación del espacio físico. •Colocar los materiales al alcance de los niños de manera ordenada. <p>•La docente comunica que desarrollaran el juego <i>Gusanito come vocales.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> •Exploran los materiales a utilizar expresando sus posibles usos. •Participan en la construcción de acuerdos para el uso y cuidado de los materiales. •La docente presenta las reglas de juego, dialogan sobre ello. Leemos junto con los niños la rima “él come vocales” y dialogamos sobre lo que dice la rima (tenemos en cuenta presentarles la rima con láminas para que observen las vocales). Los niños realizan una caminata de lectura y buscan las vocales en los carteles, afiches y mensajes del aula. Se les presenta a los niños ficha donde observaran que faltan las vocales. Les contamos que “él come vocales” paso por ahí se comió algunas letras de sus nombres, observan e indican que letra se comió “él come vocales”, el niño pasará por el gusanito gateando luego de reconocerla escribirá la vocal faltante donde corresponde. 		<p>Patio de la institución educativa,</p> <p>gusanito, tarjetas de animales, papelote y plumón grueso.</p>	

CIERRE	<div data-bbox="464 293 715 517" data-label="Image"></div> <p data-bbox="293 555 1102 667">Se les hace entrega de hojas con sus nombres y unas tarjetas con las vocales y pidiéndoles que coloquen las vocales que les falta a cada palabra.</p>		
---------------	---	--	--

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°05

Nombre: “La ruleta”

Fecha:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS
COMUNICACION	Produccion de textos	Construye colectivamente textos sencillos.	Identifica y traza las grafías M, P, L y S.	Ficha de observación
PROPOSITO: Reproduce y reordena oraciones con las nuevas palabras.				
PROCESOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS		RECURSOS	EVALUACION
INICIO	<p><u>JUEGO Y TRABAJO EN SECTORES:</u> <u>RUTINAS:</u> <i>Uso de los carteles, desayuno, aseo.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> •Planificación de las actividades de aprendizaje por la docente. •Prever los materiales educativos a utilizar en el desarrollo de la actividad de aprendizaje. •Condicionamiento y delimitación del espacio físico. •Colocar los materiales al alcance de los niños de manera ordenada. 		Patio de la institución educativa, cartulinas, Papelotes Plumones	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> •La docente comunica que desarrollaran el juego <i>la ruleta</i>. •Exploran los materiales a utilizar expresando sus posibles usos. •Participan en la construcción de acuerdos para el uso y cuidado de los materiales. •La docente presenta las reglas de juego, dialogan sobre ello y les explica: Los niños jugaran y ayudaran a elaborar una invitación gigante a través de las imágenes que encontraran en la “ruleta” y escribirán una invitación para mamá. <p>Nos disfrazamos de cartero y les entregamos invitaciones elaboradas con palabras y dibujos, para luego leerlas. (previamente se diseñará una ruleta de imágenes) Les contamos que memo el cartero está preocupado porque no sabe escribir solo tiene una ruleta con imágenes, los niños dialogaran como podrían ayudar a que escriba la invitación. Los niños jugaran con la ruleta y junto con la docente ordenan ideas para luego escribirlas.</p>			



Pablito te invito a mi casa para jugar con mi nueva pelota. Tomaremos sopa y saltaremos.

Este 5 de diciembre Hora 10 de la mañana

CIERRE

Los niños reciben cartulinas de colores en las cuales escriben y dibujan una invitación para mamá para luego compartir lo escrito en la invitación.

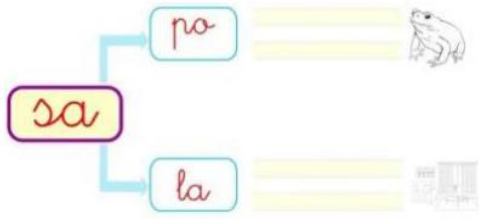
ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°06

Nombre: “El tesoro”

Fecha:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS
Comunicación	Producción de textos	Reproduce palabras y textos pequeños para dar a conocer información cotidiana que le es útil	Expresa y escribe oraciones con gráficos o letras.	Ficha de observación
PROPOSITO: Conocer nuevas palabras y textos.				
PROCESOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS		RECURSOS	EVALUACION
INICIO:	<p><u>JUEGO Y TRABAJO EN SECTORES:</u> <u>RUTINAS:</u> <i>Uso de los carteles, desayuno, aseo.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> •Planificación de las actividades de aprendizaje por la docente. •Prever los materiales educativos a utilizar en el desarrollo de la actividad de aprendizaje. •Condicionamiento y delimitación del espacio físico. •Colocar los materiales al alcance de los niños de manera ordenada. <p>•La docente comunica que desarrollaran el juego <i>el tesoro</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> •Exploran los materiales a utilizar expresando sus posibles usos. •Participan en la construcción de acuerdos para el uso y cuidado de los materiales. •La docente presenta las reglas de juego, dialogan sobre ello. •Escuchan la explicación de la docente sobre las pautas del juego en forma clara. <p>Los niños conocen a Susi la serpiente quien les recitaran una rima. Preguntamos ¿Quién es Susi?, ¿Qué es lo que hace? ¿En dónde? etc. Los niños elaboran su serpiente con papeles sabanas para desplazarse reptan por toda el aula como Susi la serpiente.</p>		<p>Patio de la institución educativa,</p> <p>cartulinas,</p> <p>láminas grandes</p> <p>Plumones</p>	
DESARROLLO:	<p>Los niños se organizan para jugar dentro del salón hay unos carteles e imágenes escondidas que los niños deben buscar. Con ayuda de la maestra uniendo silabas para formar palabras escribirlas y luego leerlas. Ejemplo:</p>			

CIERRE



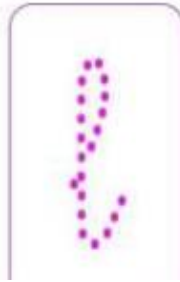
Los niños reciben una ficha que con ayuda del pincel delinearán la letra.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE N°08

Nombre: *Elaboramos nuestras propias consonantes*

Fecha:

AREA	COMPETENCIA	CAPACIDAD	INDICADOR	INSTRUMENTOS
Comunicación	Producción de textos	Elabora símbolos y signos que representan textos diversos como su nombre objetos y situaciones.	Presenta sus consonantes a través de símbolos o códigos.	Ficha de observación
PROPOSITO: Elabora códigos y símbolos.				
PROCESOS	ESTRATEGIAS DIDACTICAS		RECURSOS	EVALUACION
INICIO	<p><u>JUEGO Y TRABAJO EN SECTORES:</u> <u>RUTINAS:</u> <i>Uso de los carteles, desayuno, aseo.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> •Planificación de las actividades de aprendizaje por la docente. •Prever los materiales educativos a utilizar en el desarrollo de la actividad de aprendizaje. •Condicionamiento y delimitación del espacio físico. •Colocar los materiales al alcance de los niños de manera ordenada. 		Patio de la institución educativa, cartulinas, Temperas	
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> •La docente comunica que harán un nuevo juego Elaboramos nuestras propias consonantes. <p>La docente explica cómo se realiza el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Exploran los materiales a utilizar expresando sus posibles usos. •Participan en la construcción de acuerdos para el uso y cuidado de los materiales. •La docente presenta las reglas de juego, dialogan sobre ello. •Escuchan la explicación de la docente sobre las pautas del juego, que son dicha en forma clara. <p>Los niños junto con la docente recordaran las consonantes ya conocidas.</p> <p>Los niños reciben hojas con tarjetas de las consonantes respectivas: m, l, s, p. luego los niños ubicaran la tarjeta de la consonante con la tarjeta de la vocal propuesta por la docente. Pondremos música relajante y trabajaran en círculos en el suelo. Para que los niños sientan mayor seguridad y confianza.</p>			



Los niños trabajan una ficha donde utilizaran claves para luego escribir y leer la oración ejemplo:

a=♥ e=☉ i=† o=★ u=▲

CIERRE

S▲ s† _____ y L♥ l★ _____

c♥nt♥n _____ ♥ _____ m♥m♥ _____

m♥m♥ _____ l★ _____ b☉s♥ _____