



Universidad Nacional
SAN LUIS GONZAGA



Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional

Esta licencia es la más restrictiva de las seis licencias principales Creative Commons, permitiendo a otras solo descargar sus obras y compartirlas con otras siempre y cuando den crédito, pero no pueden cambiarlas de forma alguna ni usarlas de forma comercial.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>



UNIVERSIDAD NACIONAL SAN LUIS GONZAGA



EVALUACIÓN DE ORIGINALIDAD

CONSTANCIA

El que suscribe, deja constancia que se ha realizado el análisis con el software de verificación de similitud al documento:

INFORME FINAL DE TESIS

APLICACIÓN DEL MÉTODO LÚDICO PARA EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°22626 “SAN ANTONIO DE PADUA” DE ICA -2023

Presentado por:

BACHILLER: CAROLINA NOEMI CERVANTES BENAVIDES

Egresada del nivel pregrado de la Escuela Profesional de **Educación Primaria** de la Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades. El Resultado obtenido del Informe final es **2%** de similitud por el que se otorga el calificativo de:

APROBADO

Según Reglamento de Evaluación de la originalidad

Se adjunta al presente el reporte de evaluación con el software de verificación de originalidad

Observaciones:

.....
.....

Ica, 06 de febrero de 2025

UNIVERSIDAD NACIONAL "SAN LUIS GONZAGA"
VICERRECTORADO DE INVESTIGACIÓN

Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades
Escuela Académico Profesional de Educación Primaria



Aplicación del método lúdico para el desarrollo de la lectoescritura en
estudiantes de la Institución Educativa N°22626 "San Antonio de
Padua" de Ica -2023

Línea de investigación

Sociedad, Desarrollo sostenible, Políticas Públicas y ambientales

INFORME FINAL DE TESIS
PARA OPTAR EL TÍTULO

AUTOR (A):

CAROLINA NOEMI CERVANTES BENAVIDES

Ica, Perú

2023

DEDICATORIA:

Dedico este logro a mis queridos abuelos, quienes a lo largo de sus vidas me han inculcado la cultura del trabajo y estudio.

Su dedicación y esfuerzo constante para asegurarme una educación, es el regalo que valoro más allá de las palabras.

Esta tesis es el testimonio de su sacrificio y amor, un recordatorio constante de la importancia del trabajo duro y la educación en nuestras vidas.

CAROLINA NOEMI

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar agradezco a la Universidad Nacional San Luis Gonzaga por haberme aceptado ser parte de ella y abierto las puertas de su casa de estudios para poder estudiar la carrera de Ciencias de la Educación y humanidades, así como a los diferentes docentes que me brindaron sus conocimientos y apoyo seguir adelante día a día.

En segundo lugar agradezco a mi asesor de tesis el Dr. Roger Navarro Mendoza por haberme guiado en este proyecto, en base a su experiencia y sabiduría ha sabido direccionar mis conocimientos.

En tercer lugar a mis abuelos María Esperanza Legua Pérez y Serafín Mesías Benavides Cortez por su apoyo incondicional, por creer en mí en todo momento, por enseñarme principios y valores, pero sobre todo a saber no rendirme por ninguna dificultad u obstáculo.

Gracias infinitas por el amor y entrega.

Finalmente agradezco a mi mamá y hermanos por apoyarme y creer en mis capacidades, por ser una madre luchadora y unos hermanos increíbles, mis logros también son suyos y los comparto con mucha satisfacción.

ÍNDICE DE CONTENIDOS		Pág.
Índice		iv
- Índice de contenidos		iv
- Índice de tablas		vi
- Índice de figuras		vii
Resumen		viii
Abstract		ix
CAPÍTULO I		10
Introducción		10
Formulación del problema		11
- Problema General		11
- Problemas específicos		11
Antecedentes del problema de investigación		11
- Antecedentes a nivel internacional		11
- Antecedentes a nivel nacional		15
- Antecedentes a nivel local		18
Justificación de la investigación		19
Importancia		19
Objetivos de la investigación		20
- Objetivo General		20
- Objetivos específicos		20
Hipótesis de la investigación		20
- Hipótesis general		20
- Hipótesis específicas		20
Variables de investigación		21
Operacionalización de variables		21
CAPÍTULO II		22
ESTRATEGIA METODOLÓGICA		22
2.1 Enfoque de la investigación		22
2.2 Tipo de investigación		22
2.3 Nivel de investigación		22
2.4 Diseño de investigación		22

2.5 Población y Muestra	23
- Población de estudio	23
- Muestra de estudio.....	23
- Criterios de inclusión y exclusión.....	24
2.6 Técnicas de Recolección de datos.....	24
2.7 Técnicas de procesamiento de datos, análisis e interpretación de resultados.....	25
2.8 Instrumentos de Recolección de datos	25
CAPÍTULO III	26
RESULTADOS	26
3.1 Presentación e interpretación de resultados	26
Comprobación de las hipótesis	44
Contrastación de hipótesis general	44
3.2 Contrastación de hipótesis específicas	46
CAPÍTULO IV	53
DISCUSIÓN	53
CAPÍTULO V	55
CONCLUSIONES	55
CAPÍTULO VI	56
RECOMENDACIONES	56
CAPÍTULO VII	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	57
ANEXOS. ANEXO 1	59
ANEXO 2 MATRIZ DE CONSISTENCIA.....	61
ANEXO 3 MATRIZ OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	63

ÍNDICE DE TABLAS		Pág.
Tabla 1	Población de estudiantes	23
Tabla 2	Cantidad de estudiantes de la muestra	24
Tabla 3	Ficha de encuesta método lúdico en el desarrollo de la lectoescritura	26

ÍNDICE DE FIGURAS

		Pág.
Figura 1	Categorización de dimensión el método lúdico como recurso estratégico	28
Figura 2	Categorización de dimensión el método lúdico como material adecuado	29
Figura 3	Categorización para dimensión el método lúdico como motivación del aprendizaje	30
Figura 4	Categorización de dimensión la actividad lúdica permite al estudiante explorar el mundo	31
Figura 5	Categorización de dimensión las diversas actividades recreativas en el aula	32
Figura 6	Categorización de dimensión utiliza espacios como la biblioteca	33
Figura 7	Categorización de dimensión el docente motiva a los estudiantes a crear sus propios cuentos	34
Figura 8	Categorización de dimensión fomenta la creación de cuentos	35
Figura 9	Categorización de dimensión utilizan diferentes textos en las actividades lectora	36
Figura 10	Categorización de dimensión utilizan el libro-álbum y la lectura de imágenes	37
Figura 11	Categorización de dimensión el plan lector es una estrategia pedagógica para la práctica de la lectura	38
Figura 12	Categorización de dimensión docentes aplican metodología lúdica	39
Figura 13	Categorización de dimensión leen textos, comprenden lo leído	40
Figura 14	Categorización de dimensión interactúan con el docente en el aula.	41
Figura 15	Categorización de dimensión sus padres les guían cuan lee	42
Figura 16	Categorización de dimensión estudiantes lee correctamente el texto indicado por el docente	43
Figura 17	Categorización de dimensión la aplicación del método lúdico mejora en el desarrollo de la lectoescritura	45
Figura 18	Categorización de dimensión el método lúdico como recurso estratégico aprendizaje en la lecto escritura	47
Figura 19	Categorización de dimensión el método lúdico como motivación el aprendizaje en la lecto escritura	49
Figura 20	Categorización de dimensiones implementan actividades recreativas en el aula	51
Figura 21	Categorización de dimensiones docente utiliza metodología activa	53

RESUMEN

El interés de llevar a cabo esta investigación surge con base en algunos interrogantes que son planteados con respecto a las metodologías implementadas para la enseñanza de la lectura y la escritura en los estudiantes que empiezan su educación primaria, ya que mediante algunas observaciones en diferentes instituciones educativas en las que se realizaron las prácticas pedagógicas, se denota como la educación sigue siendo la misma que hace años atrás, lo cual genera confusión teniendo en cuenta que hoy en día existen muchas plataformas que permiten estar en constante investigación y actualización sobre los nuevos métodos de enseñanza. Es así como en este trabajo de grado, se quiere abordar el juego como elemento principal en el proceso de aprendizaje en los estudiantes, claro que la clase lúdica viene acompañada de un objetivo que tiene que ver principalmente con que el estudiante por medio de la interacción con el mundo que le rodea pueda adquirir un aprendizaje real, en el cual no aprenda de manera secuencial y de memoria, con la gran frustración de que al día siguiente lo podrá olvidar. Es por esto que se plantea una estrategia lúdica didáctica en la cual los procesos que generan desmotivación en los niños como lo son la lectura y la escritura cambien y logren en ellos interés por aprender estos procesos tan importantes dentro de la lengua castellana. Igualmente, esta investigación busca implementar esta estrategia de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, implementando clases lúdicas, que logren motivar al estudiante en su proceso de enseñanza, haciendo sus clases más amenas y divertidas, atendiendo a la necesidad de que la lúdica como estrategia de lecto escritura en la primera infancia sienten la por jugar y porque no aprender jugando, de esta manera poder mejorar todas las dificultades que tienen los estudiantes en esta etapa tan crucial de sus vidas. Antón plantea que los estudiantes encuentran placer en el juego: porque mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; porque se sienten activos, capaces y protagonistas, porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos. (Como se citó en Gutiérrez, 2017, p.14)

Palabras clave: Lúdica, Aprendizaje, Estrategias, Lecto Escritura, Primera Infancia.

ABSTRACT

Das Interesse an der Durchführung dieser Forschung ergibt sich aus einigen Fragen, die sich in Bezug auf die Methoden des Lese- und Schreibunterrichts bei Schülerinnen und Schülern zu Beginn der Grundschulbildung stellen, da durch einige Beobachtungen in verschiedenen Bildungseinrichtungen, in denen die pädagogischen Praktiken durchgeführt wurden, Es bedeutet, dass die Bildung immer noch die gleiche ist wie vor Jahren, was zu Verwirrung führt, wenn man bedenkt, dass es heute viele Plattformen gibt, die es Ihnen ermöglichen, ständig zu forschen und sich über neue Lehrmethoden zu informieren. So wollen wir in diesem Studienprojekt das Spiel als Hauptelement im Lernprozess bei den Studierenden ansprechen, natürlich wird der spielerische Unterricht von einem Ziel begleitet, das vor allem damit zu tun hat, dass der Student durch die Interaktion mit der Welt um ihn herum echtes Lernen erwerben kann, in denen er nicht sequentiell und auswendig lernt, mit der großen Frustration, dass er es am nächsten Tag vergessen könnte. Aus diesem Grund wird eine didaktische Spielstrategie vorgeschlagen, bei der sich die Prozesse, die bei Kindern Demotivation erzeugen, wie Lesen und Schreiben, verändern und bei ihnen Interesse wecken, diese Prozesse zu erlernen, die in der spanischen Sprache so wichtig sind. Ebenso zielt diese Forschung darauf ab, diese Strategie entsprechend den Bedürfnissen der Schüler umzusetzen, indem sie spielerische Klassen einführt, die es schaffen, die Schüler in ihrem Unterrichtsprozess zu motivieren, ihren Unterricht angenehmer und unterhaltsamer zu gestalten und dem Bedürfnis nach Verspieltheit als Strategie des Lesens und Schreibens in der frühen Kindheit Rechnung zu tragen, um die Bedeutung des Spielens zu spüren. Auf diese Weise, um alle Schwierigkeiten, die die Schüler in dieser entscheidenden Phase ihres Lebens haben, verbessern zu können. Antón erklärt, dass die Schüler Freude am Spielen finden: weil sie beim Spielen ihre Neugier auf die Welt um sie herum befriedigen; weil sie sich aktiv, fähig und Protagonisten fühlen, weil sie ihre Stärke, ihre Fähigkeiten, ihre Vorstellungskraft, ihre Intelligenz, ihre Emotionen und ihre Zuneigung erleben und in die Praxis umsetzen. (Zitiert nach Gutiérrez, 2017, S.14)

Key words: Spiel, Lernen, Strategien, Lesen und Schreiben, Frühe Kindheit.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

En la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023, los estudiantes de segundo grado de primaria han presentado deficiencias en lectura y escritura. Estos incluyen problemas con confusión de sonidos y manejo de combinaciones poco claras, mala atención y actitudes de escucha, problemas para comprender lo que se ha leído y dificultades con la fluidez verbal, la ortografía y la puntuación. En cuanto a la escritura a mano, se evidencia que los alumnos omiten letras, sus trazos no son claros, precisos o legibles, no siguen la línea, no tienen una línea ortográfica adecuada y dividen incorrectamente las palabras y frases. mientras dicta. Lo mismo puede decirse sobre el uso de mayúsculas, puntuación, claridad de expresión y coherencia de pensamiento en el trabajo escrito. También les cuesta encontrar un acompañamiento visual adecuado para su trabajo escrito. Los malos resultados en los exámenes de alfabetización de la institución son una prueba más del problema generalizado. Para abordar este problema en un esfuerzo por despertar el interés de los estudiantes de segundo grado y generar un aprendizaje significativo que involucre a toda la comunidad educativa, los investigadores llevaron a cabo experimentos con estrategias recreativas novedosas que apoyan el proceso de alfabetización. El éxito académico, así como profesional de los alumnos depende de sus habilidades de lectura y escritura; Las investigaciones muestran que los alumnos demuestran avances significativos en estas áreas cuando sus instructores utilizan enfoques novedosos de instrucción.

En esencia, adquirir habilidades de lectura y escritura en una etapa temprana permite a los estudiantes obtener la información necesaria y completar de manera efectiva los objetivos educativos. Por lo tanto, para facilitar adquirir habilidades de lectura y escritura, es imperativo emplear estrategias de instrucción que fomenten el desarrollo lingüístico en un entorno novedoso y atractivo. Esto implica promover intercambios interactivos mediante el intercambio de experiencias personales, enfatizando al mismo tiempo la participación activa de los estudiantes como agentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Al hacerlo, los alumnos pueden obtener satisfacción de la experiencia de aprendizaje y desarrollar un aprecio genuino por el idioma. Los estudiantes en sus primeros años de vida tienen una necesidad enorme por aprender, conocer, experimentar y su nivel de curiosidad es demasiado grande, pero si se niega la posibilidad de brindar una enseñanza que parte desde la creatividad e imaginación que poseen los estudiantes, enfocando una metodología en solo un proceso rígido que no permite la autonomía y el descubrimiento por parte del estudiante, esta enorme curiosidad por aprender disminuirá atrasando su capacidad para aprender. Un entorno propicio al descubrimiento, las nuevas emociones y la comunicación mejora de manera natural el proceso de aprendizaje. En este desarrollo hay etapas clave, pues un descubrimiento lleva a otro y el impacto de una experiencia

y el anhelo de tener más favorecen la disposición del estudiante a aprender (UNESCO, 1999, p.5). De igual manera el juego es un factor importante para que el niño adquiera un aprendizaje realmente significativo, ya que el interés que los estudiantes le dan al juego es inconmensurable, y partiendo de sus intereses, del querer hacer, es que se logra que sus aprendizajes sean mucho más superiores. El juego, por ejemplo, estimula la imaginación y la creatividad y ayuda a los estudiantes a aprehender el mundo adulto con sus contradicciones y sus reglas. La complejidad del proceso de desarrollo y el descubrimiento del placer del aprendizaje exigen un enfoque total o integrado del desarrollo del niño en la primera infancia. (UNESCO, 1999, p.5).

Formulación del problema

Problema General

¿De qué manera la aplicación del método lúdico influye en el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023?

b. Problemas Específicos

- PE1.** ¿De qué manera el método lúdico como recurso estratégico influye en el desarrollo de la capacidad de expresión en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023?
- PE2.** ¿De qué manera la motivación del aprendizaje influye en el en el proceso de aprender a leer y escribir en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023?
- PE3.** ¿De qué manera la implementación de las actividades recreativas en el aula favorece y enriquece el lenguaje oral en estudiantes de grado 2° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023?
- PE4.** ¿De qué manera la metodología activa mejora la enseñanza de la lectoescritura en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023?

Antecedentes del problema de investigación

Antecedentes a Nivel Internacional

Bravo L. y García L. (2022). La adquisición y el refinamiento de las habilidades de lectura y escritura permiten a las personas participar de manera competente en los procesos cognitivos que involucran en la comprensión y generación de la comunicación escrita. Adquirir diversas habilidades, capacidades de autoaprendizaje, principios, valores y comportamientos ejemplares se considera un proceso de desarrollo esencial tanto para niños

como para niñas. Este proceso contribuye a su crecimiento integral y se ve reforzado aún más por un ambiente enriquecedor caracterizado por la confianza y el amor. El propósito fue construir un enfoque pedagógico que combine la lúdica con la didáctica con el fin de potenciar las habilidades de lectura así como escritura de los estudiantes de secundaria que asisten a la institución educativa pública Dr. Manuel Benjamín Carrión. La investigación utilizó un enfoque de métodos mixtos, es decir, un estudio descriptivo, que permitió un examen integral de las causas y efectos de las variables investigadas. El estudio incluyó una población y muestra de 25 estudiantes y 5 docentes de jardín de infantes. El método de muestreo usado fue el muestreo incidental no probabilístico. La investigación utilizó metodologías teóricas, empíricas y matemático-estadísticas para situar la situación investigada y recopilar datos esenciales pertenecientes al tema de investigación. La propuesta se fundamenta en los hallazgos derivados del uso de herramientas técnico-investigativas y los criterios cualitativos adquiridos a partir de una revisión extensa de literatura relevante al tema de investigación. Se concluye que el cultivo de habilidades de alfabetización desde la primera infancia facilita adquirir habilidades y competencias fundamentales en los niños, permitiéndoles identificar los primeros sonidos fonéticos, letras y experiencias sensoriales. Al utilizar tácticas interactivas y educativas, estas experiencias estimulan su impulso intrínseco para participar en el aprendizaje y lograr resultados educativos significativos. La utilización de la guía de observación permitió evaluar adquirir diversas habilidades previas a la fase de alfabetización en estudiantes. Sin embargo, ciertos estudiantes enfrentan múltiples desafíos que requieren la implementación de una estrategia lúdica y didáctica, incorporando actividades que puedan realizarse dentro del ambiente del aula, mejorando en última instancia sus logros académicos. Los resultados corroboraron la importancia de centrarse en el desarrollo de la alfabetización. Los educadores coinciden en la importancia de incorporar e implementar estrategias didácticas lúdicas en el proceso instruccional. Este enfoque garantiza que los estudiantes no sólo adquieran nuevos conocimientos, sino que también desarrollen habilidades y cultiven un mayor interés en aprender. Al participar en actividades de forma individual o en grupo, los estudiantes mejoran sus habilidades de comunicación y amplían su sociabilidad. Además, adquieren nuevas habilidades que contribuyen a su experiencia de aprendizaje general. La estrategia incorporará procedimientos específicos diseñados para involucrar y motivar a los estudiantes, permitiéndoles participar activamente en adquirir nuevos conocimientos. El resultado esperado es mejorar las habilidades de lectura así como escritura, lo que conduce a experiencias de aprendizaje significativas.

Bello L., Miranda R. y Garavito Z. (2019). La investigación que se tituló: “La lúdica estrategia para incrementar la escritura en las niñas y niños de grado segundo”,

Contextualizar la escuela es el primer paso de este estudio, seguido de la observación participante del entorno del aula con especial énfasis en los estudiantes de segundo grado. Esta observación llevó a identificar ciertos desafíos que enfrentaban los estudiantes, particularmente en el área de escritura, como omisiones de letras y confusión de sonidos similares. El proyecto implicó implementar una estrategia destinada a reducir las omisiones de letras, específicamente a través de un enfoque lúdico. Este enfoque se consideró relevante debido a la incorporación de actividades lúdicas, que involucran a los estudiantes y facilitan su disfrute del proceso de aprendizaje. El propósito es mejorar las habilidades de escritura eliminando omisiones de letras y mejorando su competencia ortográfica general. Este documento presenta un registro completo de las actividades realizadas, la técnica de investigación utilizada y el análisis de los resultados previstos de la intervención. Es fundamental resaltar el enfoque pedagógico implementado en la institución con los estudiantes del segundo grado. Este enfoque jugó un papel relevante en la realización de la investigación formativa, que a su vez contribuyó a mitigar el problema en cuestión y lograr con éxito los objetivos del proyecto. Se concluye que los índices de omisión de cartas y malentendidos de los estudiantes se han reducido gracias a una serie de intervenciones alegres. Los estudiantes disfrutaron más escribiendo sobre cosas que les interesaban, así como con juegos de palabras, sensoriales y de rol. Gran parte de los niños hoy en día son más conscientes de sí mismos cuando se trata de escribir; se preocupan y trabajan duro para garantizar que sus trabajos estén libres de errores, sean completos y se presenten con una letra clara. La falta de suficiente material didáctico y tecnológico en la institución dificulta su implementación y aprendizaje a través de ellos, sin embargo, los estudiantes aún tienen problemas para convivir sanamente en equipos, mostrando poca tolerancia y unidad. Luego de completar los ejercicios basados en tecnología, se determinó que los estudiantes tomaron un papel más activo y que mejoraron sus habilidades de escritura.

Cedillo D. (2020). El propósito fue determinar qué tan bien el Método Lúdico ayudó a los estudiantes del Instituto Académico de Idiomas de la Universidad Central del Ecuador a mejorar su inglés escrito en el nivel A1.1. El enfoque principal usado fue el estudio cuantitativo basado en un diseño cuasiexperimental, con un total de sesenta estudiantes divididos equitativamente entre un grupo experimental y un grupo de control. La muestra se compuso por 30 estudiantes. Mientras que el grupo de control continuó recibiendo el status quo de atención, al grupo experimental se le enseñó el procedimiento. Según los hallazgos, el grupo experimental mostró un mayor crecimiento en áreas como coherencia y organización, gramática y vocabulario, y convenciones en comparación con el grupo de control. Por lo tanto, se confirmó la hipótesis alternativa: utilizar un enfoque humorístico es una técnica metodológica exitosa para fomentar el crecimiento en inglés escrito. El enfoque

culminó con una encuesta llevada a cabo a los alumnos del grupo experimental, que reveló su nivel de comodidad con la técnica del método divertido para el crecimiento de la escritura. Se concluye que el presente estudio ha arrojado luz sobre qué tan eficiente es el Método Lúdico para incrementar las habilidades de escritura en inglés de los estudiantes durante el primer semestre de 2020 en la Universidad Central del Ecuador nivel A1.1. El Método Lúdico, ofrecido como una herramienta para mejorar las habilidades del idioma inglés de los estudiantes a nivel universitario, tiene más sentido si se consideran las nociones preconcebidas de los estudiantes sobre lo que significa ser un estudiante. Los hallazgos de la prueba posterior mostraron que los estudiantes del grupo de intervención tenían una mejor comprensión de los aspectos de escritura que sus homólogos del grupo de control, a quienes se les había enseñado utilizando métodos más convencionales. La comparación entre el grupo de control enseñado por el Método Lúdico y el grupo experimental permitió llegar a esta conclusión. Luego de implementar las herramientas con el grupo experimental, pude concluir que el uso del Método Lúdico ayudó a los estudiantes a mejorar en una serie de áreas, entre ellas: coherencia y organización; gramática, vocabulario y convenciones; y competencia medida por el Marco Común Europeo. Dado que los resultados se consideran muy buenos, se puede adoptar el Método Lúdico tal como se indica.

Cuasapud J. (2023). Las estrategias que fomentan el juego en el aula son cruciales porque ayudan a los niños a aprender y crecer de manera positiva. El propósito es informar sobre los resultados positivos logrados al utilizar tácticas divertidas para instruir a los estudiantes de BGE en lectura y escritura en Ecuador. Cabe señalar que el trabajo se desarrolló utilizando la técnica lógica y la investigación documental de enfoque cualitativo. De los hallazgos se desprende que existe un rezago en la instrucción de este tema, ya que el rango de porcentajes reportados por INEVAL para sus años de encuesta (iniciados en 2012 y finalizando en 2019) es de solo 12-18.10%, se investigaron así muchas estrategias para fomentar el aprendizaje significativo; no obstante, los hallazgos indicaron que la gran mayoría de los estudiantes preferían leer literatura interesante. Las habilidades de lectura y escritura, así como el desarrollo social y cognitivo general de los niños, pueden beneficiarse de actividades interesantes. Se concluye que al comparar y contrastar los hallazgos, se estableció la factibilidad de utilizar estrategias lúdicas en el campo de la lengua y la literatura para enseñar a leer y escribir; Se ha demostrado que estas estrategias tienen un efecto positivo en la receptividad de los estudiantes al aprendizaje en estas materias, aunque cabe señalar que la mayoría de los profesores actualmente no emplean su uso; sin embargo, quedó claro que los estudiantes creían que había un desarrollo en sus habilidades de lectura así como escritura mediante el uso adecuado de este enfoque, lo que a su vez fomentó el crecimiento de su razonamiento crítico-reflexivo. Por esto, se sugiere que los educadores utilicen métodos

alegres para fomentar la alfabetización de los estudiantes; por ejemplo, pueden hacer que los alumnos lean literatura que les parezca interesante, como cuentos, leyendas, dibujos animados, memes, etc.

Urgilés K. (2019). El objetivo de esta propuesta es utilizar técnicas de aprendizaje basado en juegos para mejorar las habilidades lectoras de un estudiante de tercer año de educación primaria. Porque, como se mencionó (Wallon, 1925, p. 5), el objetivo de incorporar el juego al proceso educativo es inculcar en los jóvenes el aprecio por el aprendizaje y una sensación de entusiasmo y asombro. Por este motivo, el diseño urbanístico preveía una serie de tácticas entretenidas, como crucigramas, el juego del ahorcado, un cuento contado íntegramente en pictogramas, etc. En el diseño de las actividades se tomó como referencia las fases del ciclo de aprendizaje recomendadas por Kolb y se calificó al estudiante mediante una lista de verificación con indicaciones adaptadas a las habilidades necesarias para la realización del plan. Se concluye que el acto de monitorear de cerca cualquier desarrollo emergente entre los estudiantes facilitó la identificación oportuna de los desafíos encontrados por un estudiante en particular en los dominios de lectura y escritura. El establecimiento de canales de comunicación efectivos entre todas las partes interesadas involucradas en el viaje educativo del estudiante contribuyó significativamente a mejorar las dificultades antes mencionadas, ya que se realizaron esfuerzos de colaboración para explorar posibles soluciones. La integración de técnicas de instrucción interactivas y atractivas demostró ser un enfoque exitoso para captar la atención de todos los estudiantes, permitiéndoles así acceder a nuevas vías de adquisición de conocimientos.

Antecedentes a Nivel Nacional

Príncipe F. (2019). El estudio se centra en el tema de cómo las tácticas lúdicas contribuyen al perfeccionamiento de las habilidades de lectoescritura en estudiantes de la Institución Educativa “Generalísimo Don José de San Martín” de Huaura. Se buscó investigar el impacto de las técnicas recreativas en el desarrollo de las habilidades de lectoescritura. El estudio examinó la relación entre las tácticas de juego y las habilidades de lectura y escritura, siendo los métodos de juego la variable independiente y la lectura y escritura las variables dependientes. La investigación realizada se caracterizó por un enfoque descriptivo correlacional, utilizando una metodología no experimental. Los hallazgos adquiridos nos permiten definir que el uso de técnicas recreativas facilita el desarrollo de las habilidades de lectura así como escritura en los estudiantes. Los hallazgos del estudio han llevado a la formulación de un conjunto de sugerencias que se pretenden brindar a la población estudiantil. Se concluye que los hallazgos permiten validar la hipótesis de investigación, a saber, que existe una correlación positiva entre la utilización de estrategias lúdicas y adquirir habilidades lectoescritoras en los estudiantes. Al realizar la tabulación de las variables dependientes e independientes, se evidencia que ambas variables están por encima del

umbral del 50%. Esta observación fundamenta la existencia de un vínculo potencial entre las variables antes mencionadas, de acuerdo con las hipótesis particulares bajo consideración, los hallazgos muestran un nivel de competencia general promedio, con los porcentajes más bajos y poca o ninguna variación en escritura a mano (60,35%) y escritura (47,58%) en comparación con comprensión lectora (90,86%) y escucha atenta (72,42%). Sin embargo, se recomienda utilizar tácticas especiales para abordar los desafíos en esta área. El uso de tácticas divertidas proporciona un ambiente muy atractivo para los niños, lo que ayuda en la creación de actividades educativas planificadas. Para saber que el desarrollo de habilidades es equivalente, casi para todas las habilidades, podemos observar las estrategias lúdicas que practican los estudiantes de tercer año.

Rosas D. y Ventura Y. (2019). El propósito fue examinar el impacto de la implementación del método global en la mejora de las habilidades de alfabetización. El estudio se realizó con una muestra de 15 estudiantes de la Institución Educativa Privada San Francisco de Sales del distrito de Cerro Colorado. Por lo tanto, dada la interconexión de la lectura y la escritura, el estudio se realiza utilizando un enfoque cuantitativo a nivel de investigación aplicada. La metodología de investigación utilizada es preexperimental, sirviendo como tratamiento educativo el “método global”. El concepto fue introducido por primera vez por Decroly. Se diseñó una herramienta para evaluar habilidades de alfabetización, separando lectura así como escritura. La lectura se evaluó mediante una lista de verificación y la competencia en escritura se evaluó con una rúbrica. La herramienta mostró una alta confiabilidad (0,804), lo que indica confiabilidad. Luego de implementar el método global, el 93.33% de los estudiantes sobresalieron en lectura, mientras que el 6.67% cumplió con los niveles esperados. En escritura, el 26,67% sobresalió, el 60% cumplió con las expectativas y el 13,33% aún se encontraba desarrollando sus habilidades. Se usó la prueba T de Student para probar la hipótesis nula y los hallazgos relevaron que había diferencias estadísticamente significativas entre las pruebas previas y posteriores de alfabetización (probabilidad de error = 0,000(-9)). Se concluye que luego de realizar una investigación, analizar los resultados e implementar una intervención, se concluyó que los estudiantes se beneficiarían de un enfoque más global para mejorar sus habilidades de alfabetización, previo al estudio y tratamiento pedagógico propuesto, el 53.33 % de los estudiantes se encontraban en el nivel de logro esperado, el 40 % en proceso y el 6.67 % apenas iniciando en la dimensión lectura. Sin embargo, después de implementar el método, el 93,33 % se encuentra en el nivel de logro sobresaliente y el 6,67 % apenas está comenzando, En el ámbito de la escritura, es evidente que los estudiantes encontraron más desafíos en comparación con la dimensión anterior. En concreto, el 73,33% de los estudiantes se encontraba en la etapa inicial, el 13,33% estaba en progreso y apenas el 13,33% había alcanzado el nivel de logro esperado. En consecuencia, tras la implementación de la intervención pedagógica, la distribución del desempeño de los

estudiantes cambió. Actualmente, el 26.67% de los estudiantes ha alcanzado un nivel de logro sobresaliente, el 60% se está desempeñando al nivel esperado y el 13.33% aún se encuentra en proceso de mejora, esto demuestra una mejora sustancial. Tras la implementación del método global, se realizó una comparación entre los resultados generales del pretest y postest. Se utilizó la prueba T de Student para calcular el valor de p (0,000). El valor p es inferior al umbral de significación estadística (0,05), por lo que efectivamente hubo mejoras significativas en lectura y escritura entre las pruebas previas y posteriores. Esto da credibilidad a la teoría original del investigador.

Torres L. (2022). La investigación que se tituló: “Las habilidades de lectura y escritura de los niños de escuelas privadas de Guayaquil, Ecuador, se están viendo reforzadas por un programa de tácticas recreativas virtuales para 2022”, el propósito fue investigar el impacto de un programa de métodos recreativos virtuales en el mejoramiento de las habilidades lectoras en estudiantes. Se utilizó un enfoque de investigación cuantitativa, es decir, un diseño preexperimental aplicado. El grupo de estudio tuvo una evaluación previa y posterior a la prueba. El proceso de recolección de información incluyó la administración de una encuesta a una muestra de 105 estudiantes. El instrumento de encuesta usado fue un cuestionario elaborado específicamente por el autor para evaluar la mejora en las habilidades de lectura así como escritura. Los hallazgos del programa de técnicas recreativas virtuales para mejorar la alfabetización demuestran un vínculo positivo bajo entre las puntuaciones previas y después de la prueba (coeficiente de correlación = 0,289**). La significación bilateral se define como $p=0,001$ 0,05. Como resultado, aceptamos la hipótesis del estudio y rechazamos la alternativa. Se determinó que el programa de técnicas de juego virtual tuvo una fuerte correlación con el incremento de los niveles de lectura de los niños de cuarto grado. Se concluye que los hallazgos muestran una fuerte evidencia de este efecto (Sig. = .001), y se rechazó la hipótesis nula (Diferencia de Medias = 37.72; Puntajes Postest > Puntajes Pretest). Esto indica que la intervención tuvo el impacto deseado en las habilidades de escritura de los estudiantes. Además, se encontró una correlación significativa en ambas direcciones (Sig. = .001), respaldando la hipótesis del estudio. La diferencia media de 12.88 sugiere que las puntuaciones posteriores a la prueba superaron a las puntuaciones previas, lo que coincide con el objetivo de mejorar las habilidades lectoras. En resumen, los hallazgos indican una fuerte relación estadística (sig. = .001) y respaldan la hipótesis del estudio, rechazando la hipótesis nula. La diferencia media de 11.53 señala que las puntuaciones posteriores a la prueba fueron más altas que las puntuaciones previas. En general, el instrumento aplicado reveló un impacto significativo (sig. = .001), respaldando la hipótesis y rechazando la hipótesis nula. La diferencia media de 13.31 indica un mejor rendimiento en las puntuaciones posteriores a la prueba en comparación con las puntuaciones previas.

Zuloeta K. (2018). El objetivo fundamental de este estudio es diseñar un enfoque instruccional para la alfabetización que incorpore elementos de entretenimiento, con el propósito de mejorar los niveles de atención así como concentración de los niños de la escuela primaria. La dinámica educativa existente en la nación suscita la contemplación sobre el papel de los docentes como creadores de textos escritos y su efectividad para guiar la adquisición y el crecimiento de la escritura de los estudiantes. Es fundamental que los estudiantes vean la escritura como un medio de autoexpresión. El juego es la técnica de implementación planificada porque hace que el aprendizaje sea ameno y natural, dos cualidades fundamentales para los niños y su crecimiento como aprendices. Se encontró que la atención y concentración de los niños, así como su aprendizaje activo y colaborativo, mejoraron significativamente como resultado de la aplicación de métodos científicos en los niveles teórico, empírico y estadístico. Se concluye que la instrucción de la alfabetización y la dinámica de aprendizaje se basaron en la teoría, con discusiones sobre las sugerencias de otros escritores sobre cómo se podría ayudar mejor a los niños a internalizar la idea de que para adquirir un idioma, primero deben aceptar un conjunto único de símbolos. Con símbolos que debutan como formas gestuales, como la escritura aérea, La progresión posterior implica un examen de la conciencia fonológica tanto en el lenguaje hablado como escrito, incluida la relación entre fonemas y grafemas. En última instancia, se explora el desarrollo de habilidades de sensibilidad fonética. Este análisis se basa en una investigación de los patrones históricos y la dinámica del proceso de instrucción de lectura y escritura. Este estudio investiga el progreso de estudiantes de primaria en las etapas iniciales de lectura y escritura, buscando mejorar su atención y concentración en estos aspectos. Se emplea un enfoque holístico y sociocrítico, con métodos cuantitativos y cualitativos. Se desarrolla una estrategia lúdica de enseñanza-aprendizaje y se realizan talleres de socialización con estudiantes de primer grado, docentes y padres de familia. El objetivo es mejorar la alfabetización y promover el dominio cultural de los niños en un sistema de símbolos y signos distintos.

Antecedentes a Nivel Local

Puicón I. (2018). El propósito es examinar el impacto del programa de ocio extraescolar en los conocimientos y habilidades de educación física de los estudiantes de la Institución Educativa "San Luis Gonzaga" de Ica. Este estudio tiene como objetivo verificar hipótesis mediante experimentación, análisis cuantitativo y observación prolongada. Por definición, un experimento es un método en el que la variable independiente se utiliza de manera planificada y deliberada para influir en la variable de resultado. Se conformó un grupo de 56 estudiantes pertenecientes a una escuela de educación secundaria. La selección de estos participantes se llevó a cabo mediante un muestreo no probabilístico intencional, que implicó una elección deliberada enfocada en identificar a los grupos que enfrentaban desafíos

más notables. Para obtener información, se aplicó un cuestionario que posteriormente se sometió a un análisis estadístico. Se concluye que los hallazgos muestran que la mejora del grupo experimental en las habilidades de educación física del 39% al 59% se puede atribuir principalmente al programa de actividades recreativas.

Justificación de la investigación

Durante mucho tiempo se ha considerado que el maestro es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que la alfabetización es una de las responsabilidades más desafiantes y complejas en la vida de una persona cuando está en edad escolar. Proporcionar actividades extracurriculares que inspiren a los alumnos a estudiar y ayuden en su educación y desarrollo general. En este estudio, queremos determinar qué factores contribuyen a que los estudiantes de segundo grado vean la lectura y la escritura como una experiencia positiva, una experiencia en la que pueden relajarse, pensar críticamente y explorar áreas de interés. Se alienta a los estudiantes de segundo grado de la I.E. No. 22626 "San Antonio de Padua" en Ica a participar activamente en su proceso de aprendizaje. Esto se logra a través de una serie de actividades pedagógicas recreativas y atractivas diseñadas para mejorar sus habilidades de lectura así como escritura. Los educadores deben adoptar un enfoque crítico al seleccionar estrategias que motiven a los estudiantes a comprometerse en la lectura y escritura. Inspirar a los niños de segundo grado a participar en la lectura y escritura de diversos tipos de textos mediante la implementación de prácticas pedagógicas innovadoras les brindará una mejor preparación para el éxito en su trayectoria académica y en la vida.

Importancia de la investigación

El estudio que se llevó a cabo en esta institución tiene un valor significativo para identificar las deficiencias actuales dentro del proceso educativo y diseñar estrategias para abordarlas o mitigarlas. Este esfuerzo tiene como objetivo arrojar luz sobre los desafíos encontrados a lo largo del proceso de adquisición de habilidades de escritura. El acto de escribir facilita una mejor comunicación entre las personas, permitiéndoles transmitir ideas de manera efectiva y representar diversos escenarios. En consecuencia, es relevante dedicar esfuerzos a perfeccionar las habilidades de escritura, ya que constituye una práctica fundamental que debe incluirse en la vida cotidiana desde una etapa temprana. Durante la fase educativa, los estudiantes utilizaron la escritura como un medio para narrar experiencias personales, articular emociones, capturar elementos destacados de un tema y establecer comunicación con miembros de la familia. La relevancia de la escritura reside en su utilización dentro del aula. El tema de discusión son las actividades y rutinas que realizaron las personas a diario.

Hipótesis de la investigación

Hipótesis General

La aplicación del método lúdico influye significativamente en el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023.

Hipótesis Específicas

HE1: El método lúdico como recurso estratégico influye significativamente en el desarrollo de la capacidad de expresión en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023.

HE2: La motivación del aprendizaje influye significativamente en el proceso de aprender a leer y escribir en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023.

HE3: La implementación de las actividades recreativas en el aula favorece y enriquece positivamente el lenguaje oral en estudiantes de grado 2° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023.

HE4: La metodología activa mejora significativamente la enseñanza de la lectoescritura en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023.

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Determinar la aplicación del método lúdico influye en el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023.

Objetivos específicos

OE1: Analizar de qué manera el método lúdico como recurso estratégico influye significativamente en el desarrollo de la capacidad de expresión en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023.

OE2: Explicar la motivación del aprendizaje influye significativamente en el proceso de aprender a leer y escribir en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023.

OE3: Explicar cómo la implementación de las actividades recreativas en el aula favorece y enriquece positivamente el lenguaje oral en estudiantes de grado 2° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023.

OE4: Explicar de qué manera la metodología activa mejora significativamente la enseñanza de la lectoescritura en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023.

VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

Variable independiente/Variable 1

Método lúdico

Variable dependiente/Variable 2

Desarrollo de la lectoescritura

Operacionalización de las variables

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE: Método lúdico	- Recurso estratégico	- Desarrollo de estrategias
	- Motivación del aprendizaje	- Factor fundamental en el proceso de aprendizaje actitud positiva.
	- Implementar actividades recreativas	- Acciones que realizan para relajarse o distraerse
	- Metodología activa	- Interacción directa con los estudiantes.
VARIABLE DEPENDIENTE: Desarrollo de la lectoescritura	- Desarrollo de la capacidad de expresión	- Se interesa por la lectoescritura
	- Proceso de aprender a leer y escribir	- Implica la comprensión de un texto y la producción de un mensaje
	- Enriquece el lenguaje oral	- Desarrollo cognitivo
	- Enseñanza de la lectoescritura	- Capacidad de reconocer y comprender letras, palabras y textos.

CAPÍTULO II

ESTRATEGIA METODOLÓGICA

2.1. Enfoque de investigación

En esta investigación se asumió el enfoque cuantitativo razón por la cual se hicieron los análisis basados en la estadística descriptiva y se pudo expresar los resultados cuantitativamente.

2.2. Tipo de investigación

El tipo de investigación es básica porque tiene como propósito resolver un problema práctico del método lúdico en el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes, desde los primeros años de su formación. Se propone aplicar el método lúdico en el desarrollo de la lectoescritura y se evaluará al inicio y al finalizar el experimento para determinar el grado del método lúdico. De acuerdo con el criterio del tiempo en que suceden los hechos es investigación prospectiva porque los datos de la evaluación posttest todavía no existen, de manera que hay que construirlos u obtenerlos. Desde el punto de vista de cantidad de evaluaciones aplicadas, es de tipo longitudinal porque se evaluará en más de una oportunidad.

La investigación es de tipo básica, cuyo objetivo es descubrir leyes o principios fundamentales que sirvan de base para abordar las alternativas sociales. El objetivo principal de este esfuerzo es profundizar y dilucidar el conocimiento conceptual dentro de un campo científico.

2.3. Nivel de investigación

Teniendo en cuenta la profundidad de la investigación, la presente es de nivel explicativo porque buscará hallar la causa principal para que se apliquen el juego como estrategia de aprendizaje en los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria.

Se formularon los niveles el descriptivo y correlacional. Este estudio puede clasificarse como una investigación descriptiva, ya que implica la medición, evaluación y recopilación de datos relacionados con numerosos aspectos, dimensiones o componentes de los fenómenos que se examinan. El fin de recolectar toda la información es facilitar el logro del resultado de la investigación. Este estudio emplea un diseño de investigación correlacional para conocer la presencia o ausencia de una vinculación entre dos variables. Esto implica conocer la correlación entre un cambio en una variable y un cambio correspondiente en otra (Hernández, et al. 2014).

2.4. Diseño de investigación

De acuerdo con la finalidad de este trabajo se utilizará el “Diseño preexperimental con un solo grupo” que consiste en determinar la evolución que experimenta la variable dependiente. Por ello el diagrama del diseño seleccionado es:

GE: O1 X O3

GC: O2 ----- O4

Donde:

GE= Grupo experimental

GC= Grupo control

O1= Pre-test al grupo experimental

X = Variable independiente

O3= Post-test medición al grupo experimental

O2= Pre-test al grupo control Ausencia de estímulo

O4= Post-test medición al grupo control

El diseño es: Basado en lo indicado por (Hernández ,2003).

2.5 Población y muestra de la investigación

Población

La población está compuesta por los estudiantes de la institución educativa seleccionada que asciende a 75, según detalla la tabla siguiente:

Tabla 1

Población de estudiantes

Grado	Sección	Cantidad	Total
2°	“A”	26	75
	“B”	26	
	“C”	23	

Muestra

Para escoger la muestra se recurrió al muestreo intencional y por conveniencia, entendiendo que este procedimiento es de carácter no probabilístico que consiste en seleccionar la muestra de acuerdo con las necesidades y disponibilidad del investigador. Se recurre a este muestreo porque las unidades de análisis son fáciles de ubicar y son más accesibles a su utilización.

Aun cuando este muestreo no es tan resistente, se puede decir que es lo suficientemente confiable por ello es utilizado por muchos autores y es el más común de los muestreos,

por su rapidez, efectividad y facilidad de acceso. Tomando en cuenta lo anterior, se trabajó con la sección de 2°. “A” porque en esa sección realicé mi práctica preprofesional y la cantidad de estudiantes que fueron 26, de acuerdo con la tabla siguiente:

Tabla 2

Cantidad de estudiantes de la muestra

Grado	Sección	Cantidad
2°	“A”	26

Criterios de inclusión

Estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria, de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica.

Criterios de exclusión

Estudiantes que no deseen formar parte del estudio, estudiantes con problemas de salud. Los criterios de inclusión el grupo de características de una muestra de población que la hacen elegible para participar en el estudio, tomando en cuenta estudiantes del 2° Grado “A” de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023, de acuerdo con la tabla, mientras que los de exclusión recogen las características que implican el descarte de esas mismas variables.

Los criterios de inclusión identifican a la población de estudio de manera consistente, confiable, uniforme y objetiva. Los criterios de exclusión incluyen factores o características que hacen que la población reclutada no sea elegible para el estudio. Estos factores pueden ser factores de confusión para el parámetro de resultado.

La inclusión podemos mencionar el acceso equitativo sin distinciones de sexo, raza, orientación sexual, religión u otro aspecto de las personas. Exclusión es una situación que dificulta la participación de una persona o grupo de personas en la sociedad. Imagina tener la capacidad de seleccionar cuidadosamente los datos, las muestras y los participantes que conformarán el núcleo de tu investigación.

2.6. Técnicas de recolección de datos

Las técnicas que se utilizaron para recoger los datos fueron la encuesta.

Hay dos partes en los métodos de recopilación de datos: En esta sección, describiremos los métodos y herramientas de la investigación en gran profundidad. También incluirá los procedimientos para asegurar la validez, así como la confiabilidad para los instrumentos.

2.7 Técnicas de procesamiento, análisis e interpretación de resultados

Con el propósito de analizar y hacer la interpretación de los datos que se han reunido se procedió con la secuencia que sigue:

- 1° Se clasificó los datos de acuerdo con el análisis que se desee realizar para lograr el objetivo general del trabajo.
- 2° Se hizo la codificación de los Datos, asignando, si fuera necesario, códigos literales o numéricos a las variables o sus dimensiones para reunirlos de acuerdo con los propósitos a lograr.
- 3° Se tabuló los datos para presentarlos en tablas, diagramas o figuras y de esta manera su lectura sea mucho más fluida.
- 4° Finalmente se analizó e interpretó los datos que ya se muestran en los organizadores contruidos. De esta manera se dará sentido y se argumentará el significado de los datos obtenidos con el propósito de comprobar las hipótesis.

2.8 Instrumentos de recolección de datos

La encuesta. Durante este método, el investigador le hizo al entrevistado una serie de preguntas y registró las respuestas de la persona al pie de la letra. El encuestado tuvo la opción de completar el cuestionario con o sin el investigador presente.

Hernández, Fernández y Baptista (2013) definen a la encuesta es el método más común de recopilación de datos y comprende una serie de preguntas sobre la variable o variables objetivo. La encuesta es una herramienta sencilla de crear, que se puede completar en poco tiempo y que se puede organizar de diferentes maneras, incluyendo diferentes tipos de preguntas abiertas y cerradas dependiendo del diseño que se necesite. uno de los enfoques más populares que se utiliza dentro de los proyectos.

CAPÍTULO III

RESULTADOS

3.1 Presentación e interpretación de resultados

Para evaluar la variable independiente y dependiente “el método lúdico para el desarrollo de la lectoescritura” se construyó y aplicó el cuestionario que se muestra:

Tabla 3

Cuestionario a estudiantes sobre el método lúdico para el desarrollo de la lectoescritura

N°	ÍTEMS	Escala			
		1 Nunca	2 Casi nunca	3 Con cierta frecuencia	4 Siempre
1	Consideran que la aplicación del método lúdico mejora en el desarrollo de la lectoescritura.				
2	Consideran que el método lúdico como recurso estratégico mejora el aprendizaje en la lectoescritura de los estudiantes.				
3	Consideran que el método lúdico como motivación del aprendizaje mejora la lectoescritura de los estudiantes.				
4	Consideran que implementan actividades recreativas en el aula que enriquece el lenguaje oral.				
5	Consideran que el docente utiliza metodología activa para la enseñanza de la lectoescritura.				
6	Consideran que utiliza otros espacios como la biblioteca para las actividades lectoras, dictados como práctica de escritura.				
7	Consideran que el docente les motiva a los estudiantes a crear sus propios cuentos con actividades especiales en torno al día del libro				
8	Consideran que fomenta la creación de cuentos colectivos entre los estudiantes.				
9	Consideran utiliza diferentes textos en las actividades lectoras.				
10	Consideran que utilizan el libro-álbum y la lectura de imágenes en su práctica de aula.				

11	Consideran que el plan lector es una estrategia pedagógica para la práctica de la lectura.				
12	Consideran que la actividad lúdica permite al estudiante explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad.				
13	Consideran lo que leen textos, comprenden lo leído y entienden lo que escriben.				
14	Consideran que interactúan con el docente en la clase y preguntan cosas que no entienden.				
15	Consideran que sus padres les guían cuando van a leer.				
16	Consideran que los estudiantes leen correctamente el texto indicado por el docente.				

TABLA N°1

Consideran que la aplicación del método lúdico mejora en el desarrollo de la lectoescritura.

Alternativas	N°	%
Siempre	18	69%
Con cierta frecuencia	5	19%
Casi nunca	2	8%
Nunca	1	4%
Total	26	100%

NOTA: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 69% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que la aplicación del método lúdico como material adecuado mejora en el desarrollo de la lectoescritura, el 19% refieren que **con cierta frecuencia** la aplicación del método lúdico como material adecuado mejora en el desarrollo de la lectoescritura, el 8% dicen que **casi nunca** consideran que la aplicación del método lúdico como material adecuado mejora en el desarrollo de la lectoescritura, y el 4% de los estudiantes dicen **nunca** lo hacen.

FIGURA N° 1

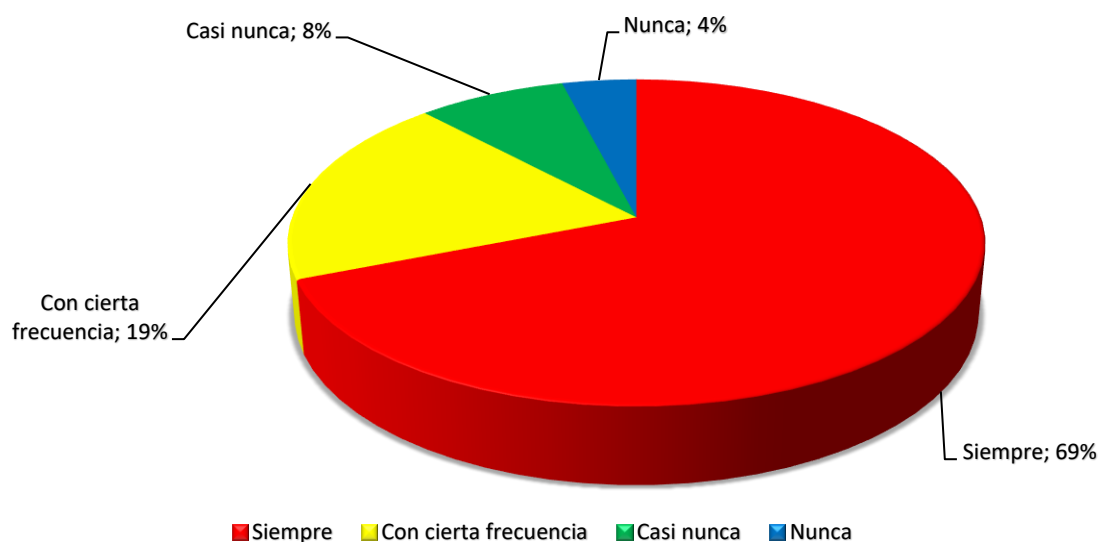


TABLA N°2

Consideran que el método lúdico como recurso estratégico mejora el aprendizaje en la lecto escritura de los estudiantes.

Alternativas	N°	%
Siempre	18	69%
Con cierta frecuencia	5	19%
Casi nunca	2	8%
Nunca	1	4%
Total	26	100%

NOTA: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 69% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el método lúdico como recurso estratégico mejora el aprendizaje en la lecto escritura de los estudiantes, el 19% refieren que **con cierta frecuencia** el método lúdico como recurso estratégico mejora el aprendizaje en la lecto escritura de los estudiantes, el 8% dicen que **casi nunca** consideran que el método lúdico como recurso estratégico mejora el aprendizaje en la lecto escritura de los estudiantes y el 4% de los estudiantes dicen **nunca** lo hacen.

FIGURA N° 2

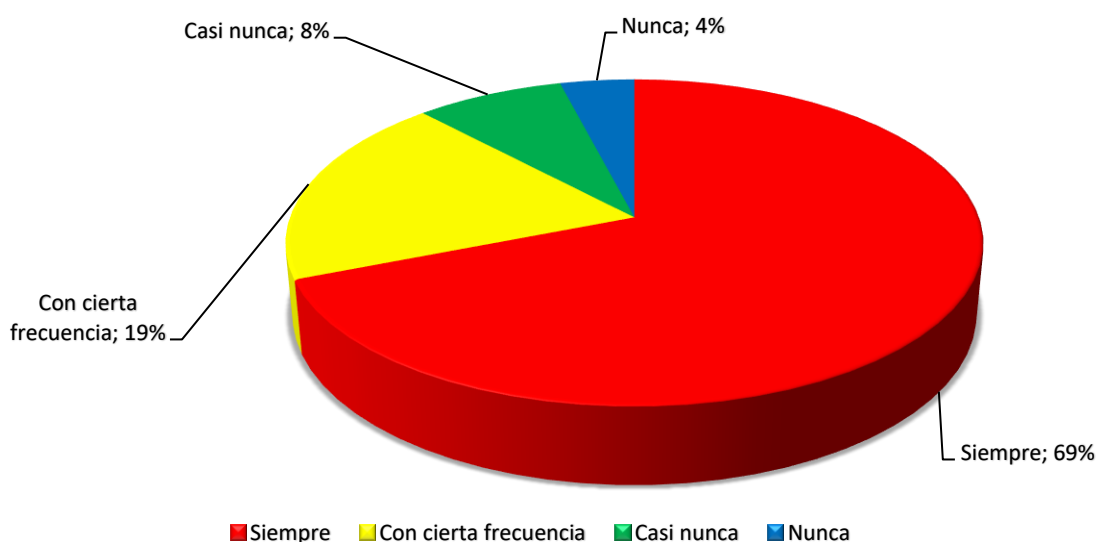


TABLA N°3

Consideran que el método lúdico como motivación del aprendizaje mejora la lectoescritura de los estudiantes.

Alternativas	N°	%
Siempre	20	77%
Con cierta frecuencia	4	15%
Casi nunca	1	4%
Nunca	1	4%
Total	26	100%

NOTA: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 77% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el método lúdico como motivación del aprendizaje mejora la lectoescritura de los estudiantes, el 15% refieren que **con cierta frecuencia** el método lúdico como motivación del aprendizaje mejora la lectoescritura de los estudiantes, el 4% dicen que **casi nunca** consideran que el método lúdico como motivación del aprendizaje mejora la lectoescritura de los estudiantes, y el 4% de los estudiantes dicen **nunca** lo hacen.

FIGURA N° 3

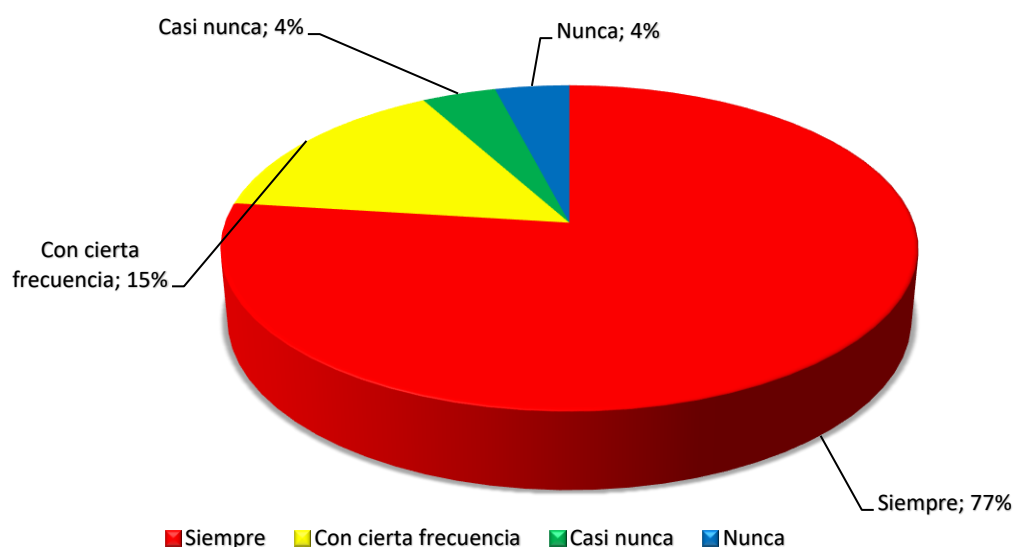


TABLA N°4

Consideran que implementan actividades recreativas en el aula que enriquece el lenguaje oral.

Alternativas	N°	%
Siempre	17	65%
Con cierta frecuencia	5	19%
Casi nunca	2	8%
Nunca	2	8%
Total	26	100%

NOTA: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 65% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que implementan actividades recreativas en el aula que enriquece el lenguaje oral de los estudiantes, el 19% refieren que **con cierta frecuencia** implementan actividades recreativas en el aula que enriquece el lenguaje oral, el 8% dicen que **casi nunca** consideran que implementan actividades recreativas en el aula que enriquece el lenguaje oral de los estudiantes, y el 8% de los estudiantes **nunca** lo hacen.

FIGURA N° 4

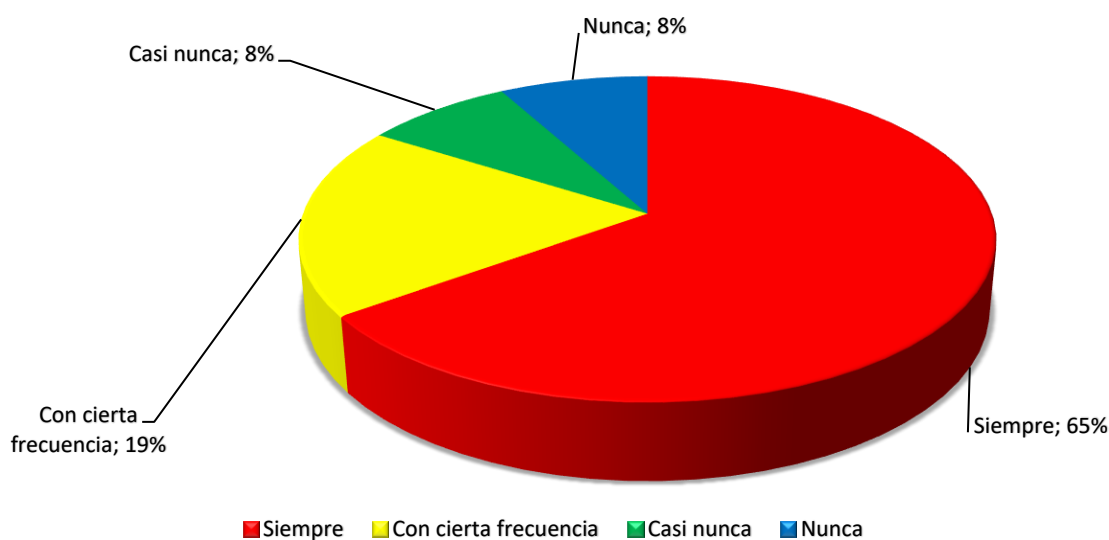


TABLA N°5

Consideran que el docente utiliza metodología activa para la enseñanza de la lectoescritura.

Alternativas	N°	%
Siempre	19	73%
Con cierta frecuencia	4	15%
Casi nunca	2	8%
Nunca	1	4%
Total	26	100%

NOTA: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 73% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el docente utiliza metodología activa para la enseñanza de la lectoescritura de los estudiantes, el 15% refieren que **con cierta frecuencia** el docente utiliza metodología activa para la enseñanza de la lectoescritura de los estudiantes, el 8% dicen que **casi nunca** consideran que el docente utiliza metodología activa para la enseñanza de la lectoescritura de los estudiantes, y el 4% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.

FIGURA N° 5

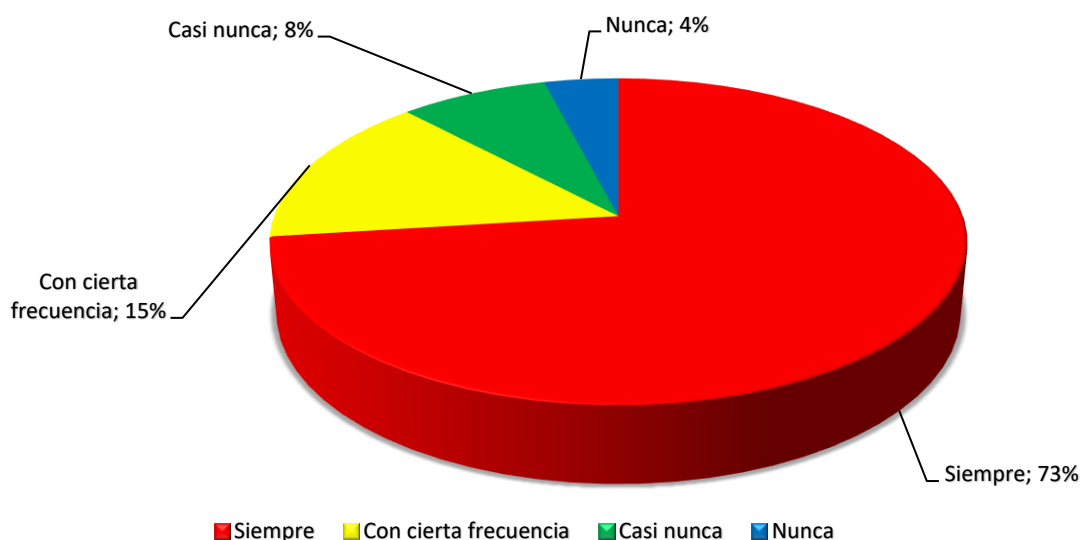


TABLA N°6

Consideran que utiliza otros espacios como la biblioteca para las actividades lectoras, dictados como práctica de escritura.

Alternativas	N°	%
Siempre	14	54%
Con cierta frecuencia	6	23%
Casi nunca	4	15%
Nunca	2	8%
Total	26	100%

NOTA: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 54% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que utiliza otros espacios como la biblioteca para las actividades lectoras, dictados como práctica de escritura, el 23% refieren que **con cierta frecuencia** utiliza otros espacios como la biblioteca para las actividades lectoras, dictados como práctica de escritura, el 15% dicen que **casi nunca** consideran que utiliza otros espacios como la biblioteca para las actividades lectoras, dictados como práctica de escritura, y el 8% de los estudiantes **nunca** lo hacen.

FIGURA N° 6

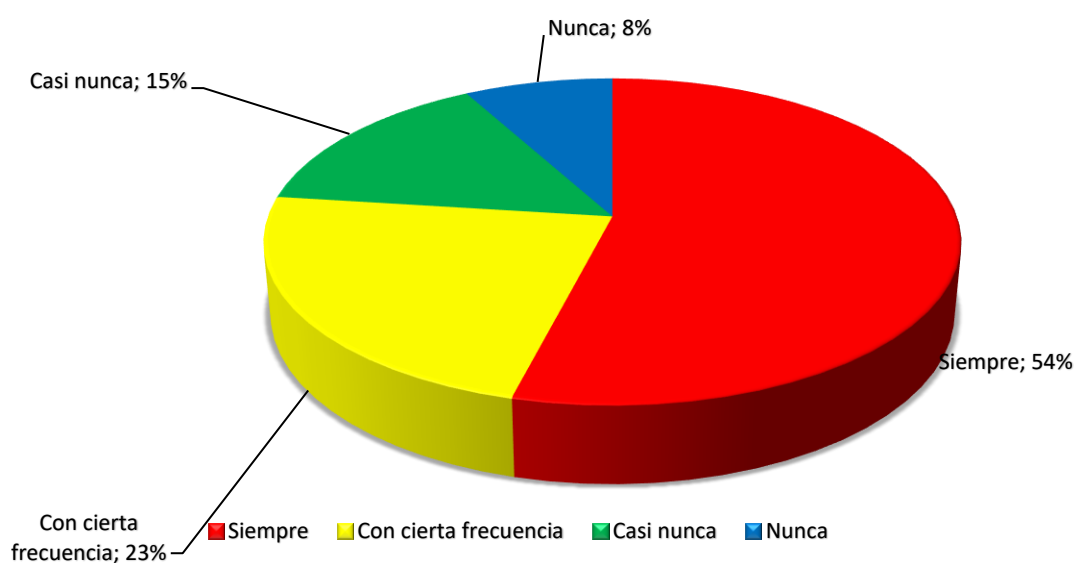


TABLA N°7

Consideran que el docente les motiva a los estudiantes a crear sus propios cuentos con actividades especiales en torno al día del libro.

Alternativas	N°	%
Siempre	15	58%
Con cierta frecuencia	5	19%
Casi nunca	4	15%
Nunca	2	8%
Total	26	100%

NOTA: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 58% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el docente les motiva a los estudiantes a crear sus propios cuentos con actividades especiales en torno al día del libro, el 19% refieren que **con cierta frecuencia** el docente les motiva a los estudiantes a crear sus propios cuentos con actividades especiales en torno al día del libro, el 15% dicen que **casi nunca** consideran que el docente les motiva a los estudiantes a crear sus propios cuentos con actividades especiales en torno al día del libro, y el 8% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.

FIGURA N° 7

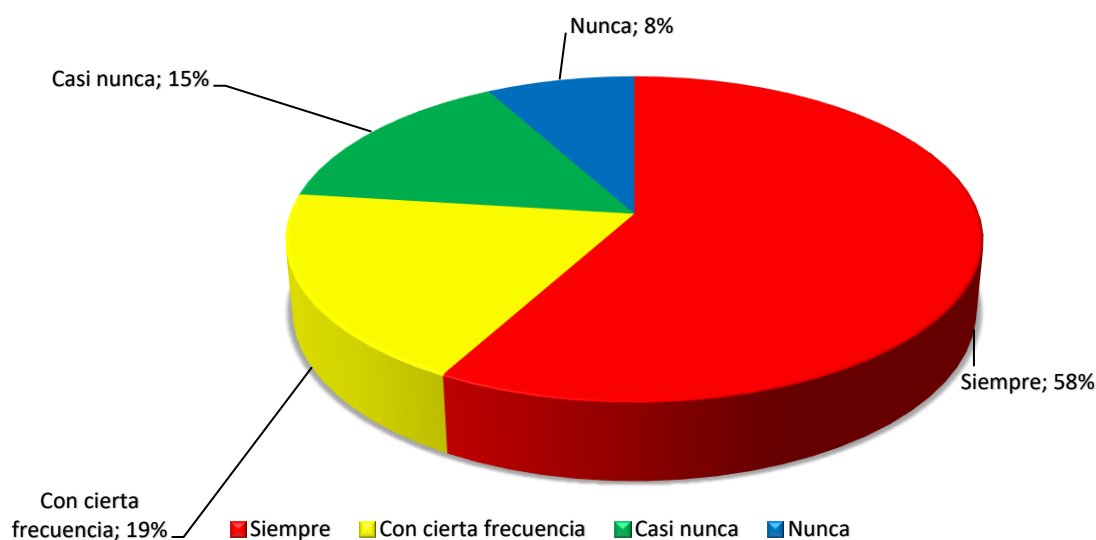


TABLA N°8

Consideran que fomenta la creación de cuentas colectivos entre los estudiantes.

Alternativas	N°	%
Siempre	14	54%
Con cierta frecuencia	5	19%
Casi nunca	4	15%
Nunca	3	12%
Total	26	100%

NOTA: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 54% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que fomenta la creación de cuentas colectivos entre los estudiantes, el 19% refieren que **con cierta frecuencia** fomenta la creación de cuentas colectivos entre los estudiantes, el 15% dicen que **casi nunca** consideran que fomenta la creación de cuentas colectivos entre los estudiantes, y el 12% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.

FIGURA N° 8

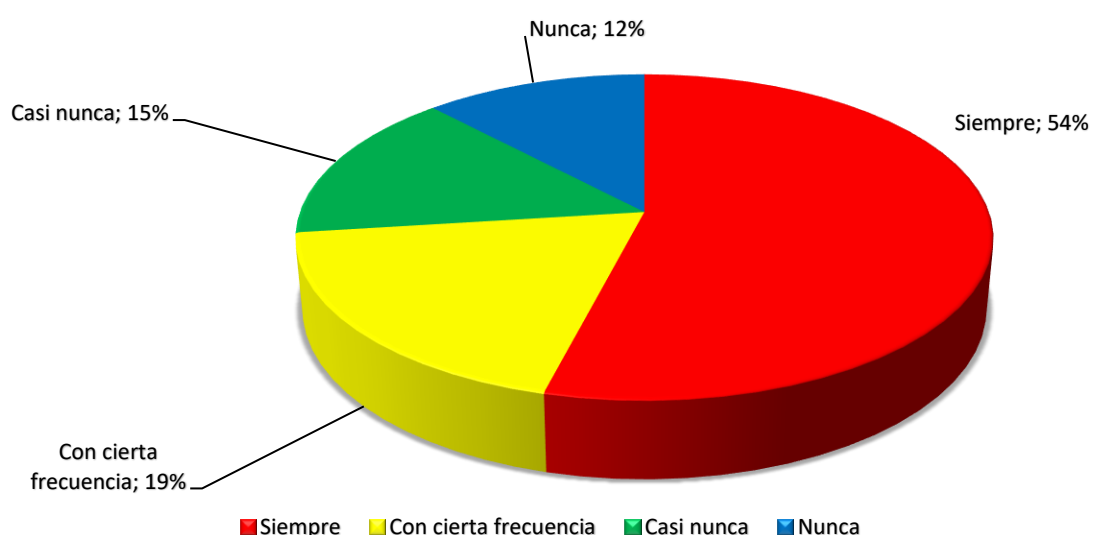


TABLA N°9

Consideran que utiliza diferentes textos en las actividades lectoras.

Alternativas	N°	%
Siempre	17	66%
Con cierta frecuencia	4	15%
Casi nunca	4	15%
Nunca	1	4%
Total	26	100%

NOTA: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 66% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que utiliza diferentes textos en las actividades lectoras, el 15% refieren que **con cierta frecuencia** utilizan diferentes textos en las actividades lectoras, el 15% dicen que **casi nunca** consideran que utiliza diferentes textos en las actividades lectoras, y el 4% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.

FIGURA N° 9

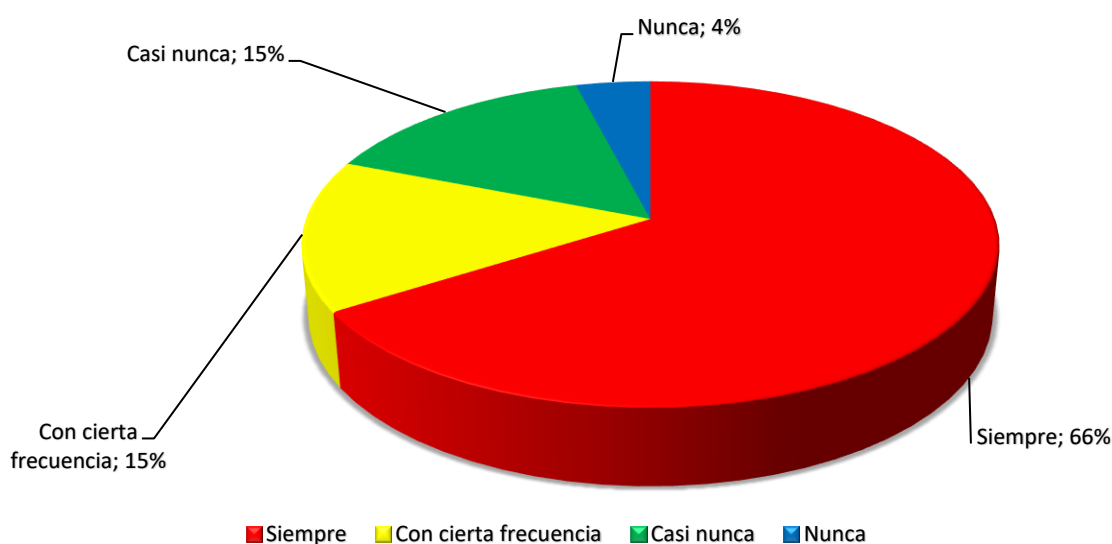


TABLA N°10

Consideran que utilizan el libro-álbum y la lectura de imágenes en su práctica de aula.

Alternativas	N°	%
Siempre	21	81%
Con cierta frecuencia	3	11%
Casi nunca	1	4%
Nunca	1	4%
Total	26	100%

NOTA: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 81% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que utilizan el libro-álbum y la lectura de imágenes en su práctica de aula, el 11% refieren que **con cierta frecuencia** utilizan el libro-álbum y la lectura de imágenes en su práctica de aula, el 4% dicen que **casi nunca** consideran que utilizan el libro-álbum y la lectura de imágenes en su práctica de aula, y el 4% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.

FIGURA 10

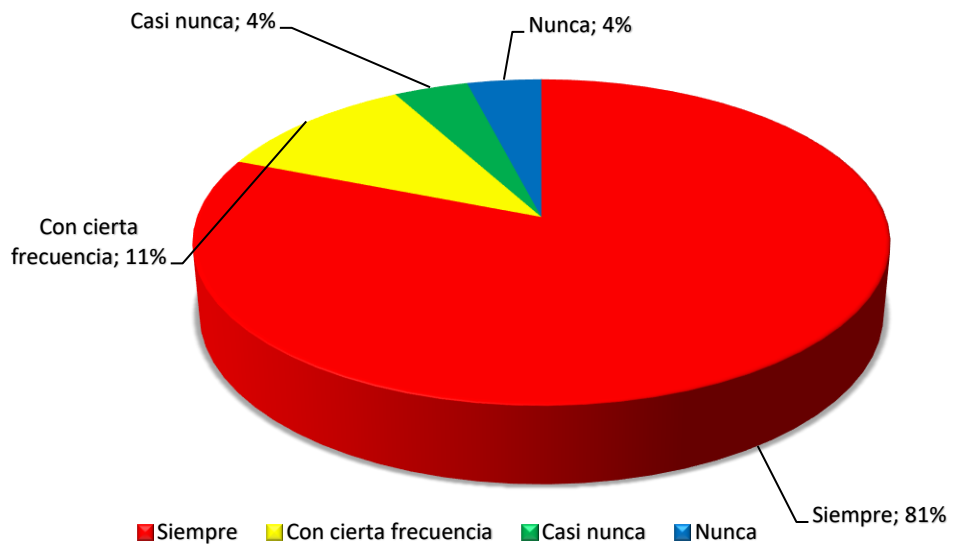


TABLA N°11

Consideran que el plan lector es una estrategia pedagógica para la práctica de la lectura.

Alternativas	N°	%
Siempre	20	77%
Con cierta frecuencia	4	15%
Casi nunca	1	4%
Nunca	1	4%
Total	26	100%

NOTA: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 77% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el plan lector es una estrategia pedagógica para la práctica de la lectura, el 15% refieren que **con cierta frecuencia** el plan lector es una estrategia pedagógica para la práctica de la lectura, el 4% dicen que **casi nunca** consideran que el plan lector es una estrategia pedagógica para la práctica de la lectura, y el 4% de los estudiantes **nunca** lo hacen.

FIGURA N° 11

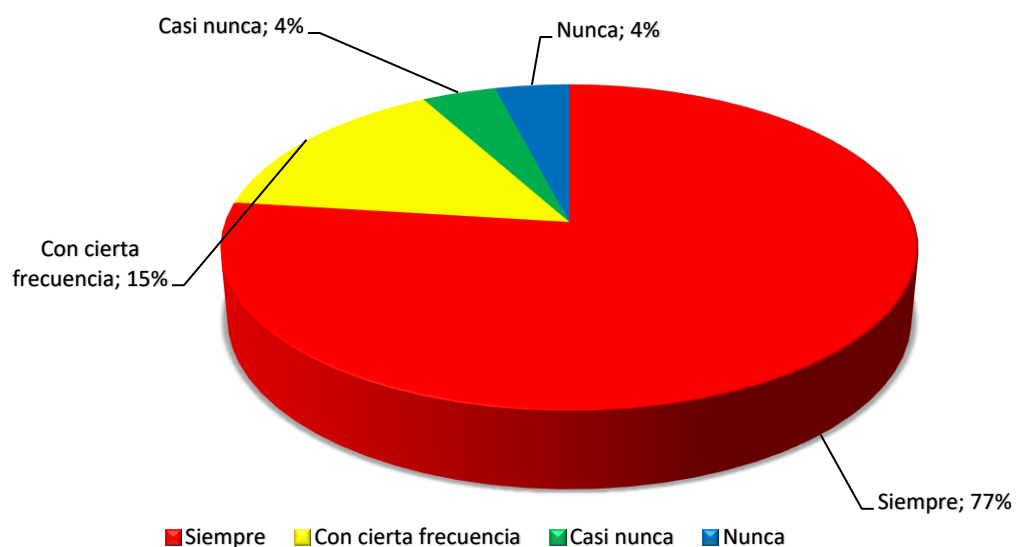


TABLA N° 12

Consideran que la actividad lúdica permite al estudiante explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad.

Alternativas	N°	%
Siempre	19	74%
Con cierta frecuencia	4	15%
Casi nunca	2	7%
Nunca	1	4%
Total	26	100%

NOTA: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 74% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que la actividad lúdica permite al estudiante explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad, el 15% refieren que **con cierta frecuencia** la actividad lúdica permite al estudiante explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad, el 7% dicen que **casi nunca** consideran que la actividad lúdica permite al estudiante explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad y el 4% de los estudiantes **nunca** lo hacen.

FIGURA N° 12

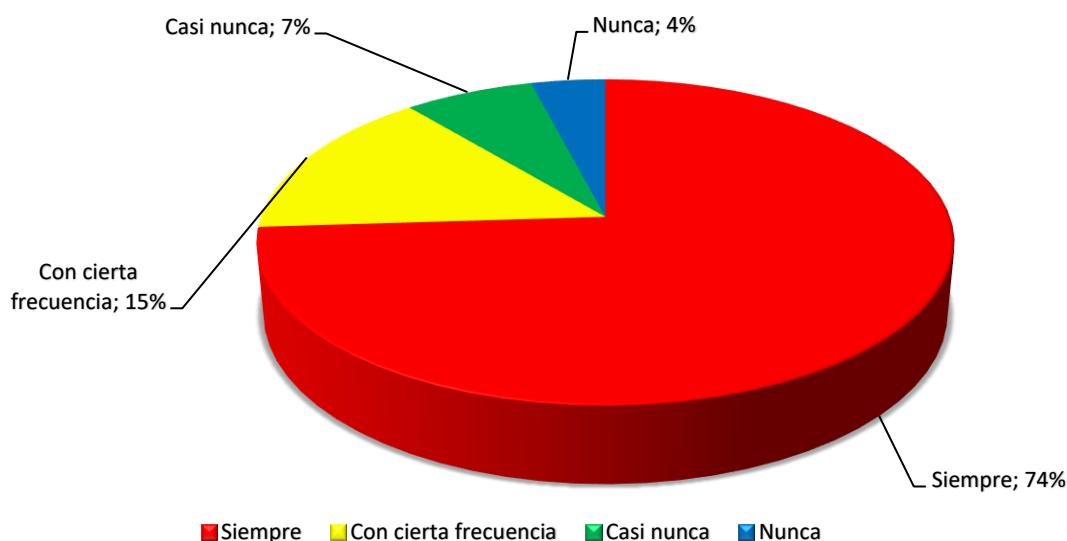


TABLA N°13

Consideran lo que leen textos, comprenden lo leído y entienden lo que escriben.

Alternativas	N°	%
Siempre	16	62%
Con cierta frecuencia	8	30%
Casi nunca	1	4%
Nunca	1	4%
Total	26	100%

NOTA: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 62% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran lo que leen textos, comprenden lo leído y entienden lo que escriben, el 30% refieren que **con cierta frecuencia** que leen textos, comprenden lo leído y entienden lo que escriben, el 4% dicen que **casi nunca** consideran lo que leen textos, comprenden lo leído y entienden lo que escriben, y el 4% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.

FIGURA N°13

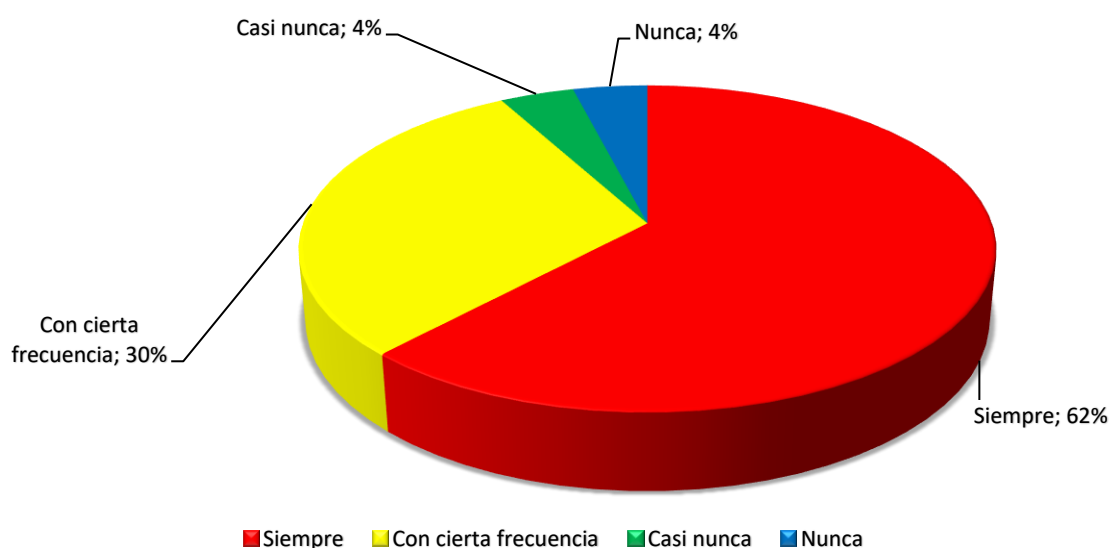


TABLA N°14

Consideran que interactúan con el docente en la clase y preguntan cosas que no entienden.

Alternativas	N°	%
Siempre	13	50%
Con cierta frecuencia	7	27%
Casi nunca	4	15%
Nunca	2	8%
Total	26	100%

NOTA: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 50% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que interactúan con el docente en la clase y preguntan cosas que no entienden, el 27% refieren que **con cierta frecuencia** interactúan con el docente en la clase y preguntan cosas que no entienden, el 15% dicen que **casi nunca** Consideran que interactúan con el docente en la clase y preguntan cosas que no entienden, y el 8% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.

FIGURA N°14

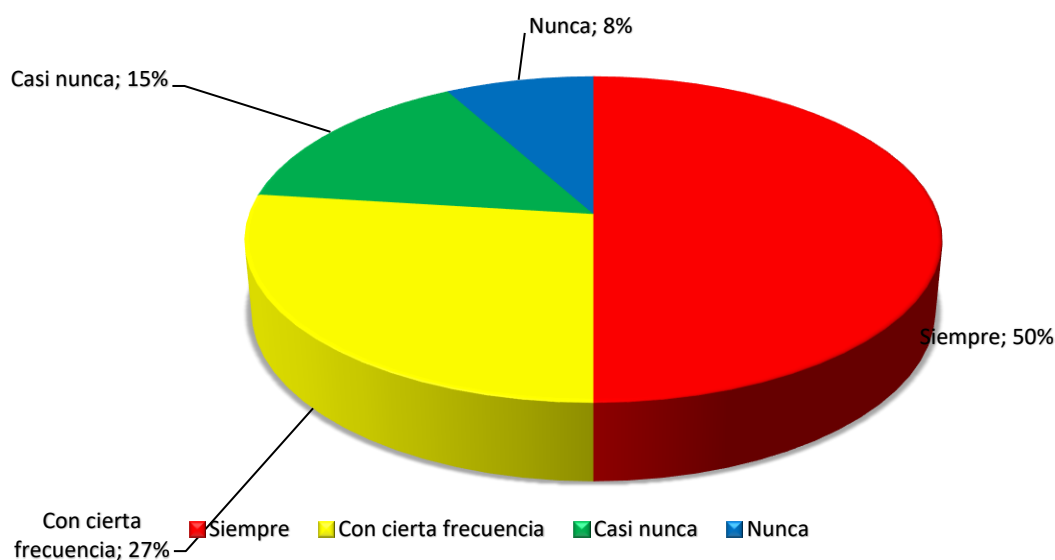


TABLA N°15

Consideran que sus padres les guían cuando van a leer.

Alternativas	N°	%
Siempre	11	43%
Con cierta frecuencia	5	19%
Casi nunca	5	19%
Nunca	5	19%
Total	26	100%

NOTA: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 43% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que sus padres les guían cuando van a leer, el 19% refieren que **con cierta frecuencia** sus padres les guían cuando van a leer, el 19% dicen que **casi nunca** consideran que sus padres les guían cuando van a leer, y el 19% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.

FIGURA N°15

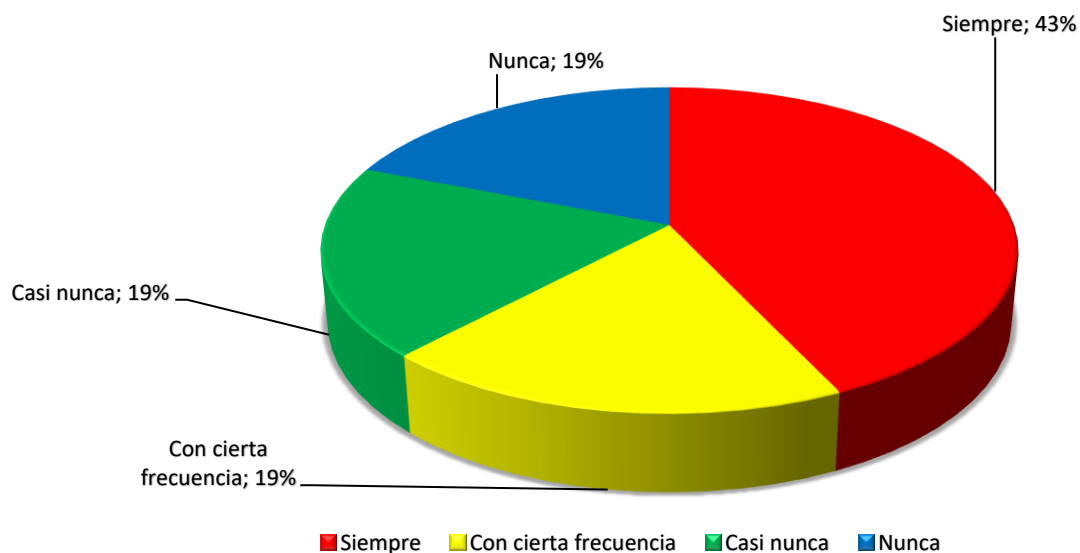


TABLA N°16

Consideran que los estudiantes leen correctamente el texto indicado por el docente.

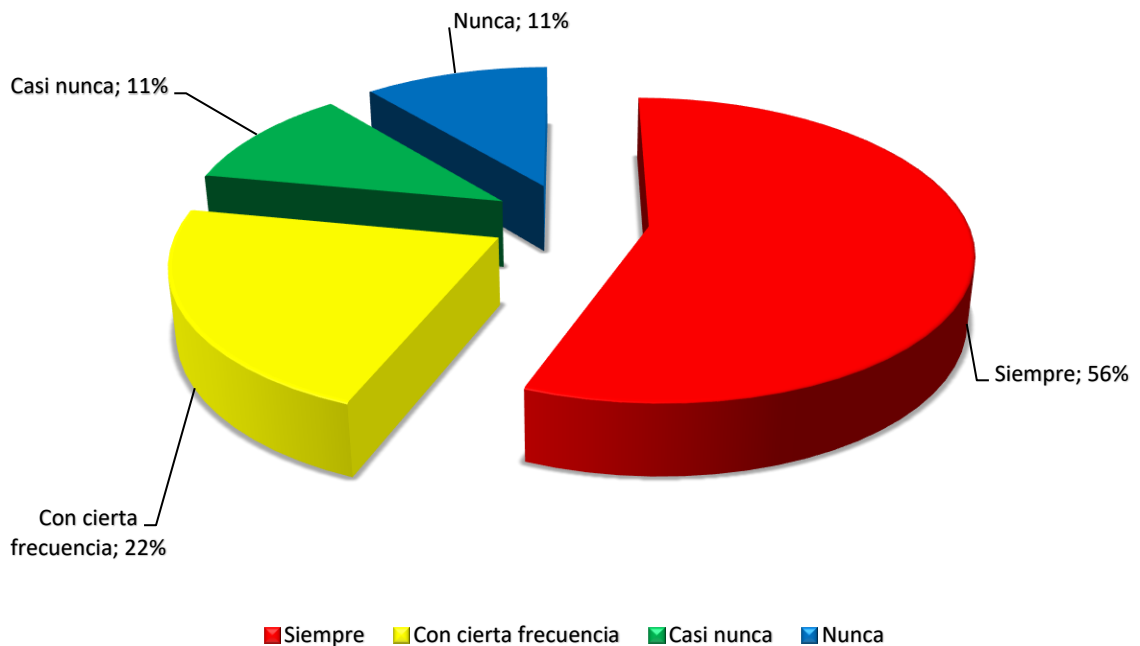
Alternativas	N°	%
Siempre	19	%
Con cierta frecuencia	4	22%
Casi nunca	2	11%
Nunca	1	11%
Total	26	100%

NOTA: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 56% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que los estudiantes leen correctamente el texto indicado por el docente, el 22% refieren que **con cierta frecuencia** los estudiantes leen correctamente el texto indicado por el docente, 11% dicen que **casi nunca** consideran que los estudiantes leen correctamente el texto indicado por el docente, y el 11% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.

FIGURA N°16



3.2 Comprobación de hipótesis

Con el propósito de tomar conocimiento de la situación de la variable en estudio, se aplicó la encuesta a los estudiantes. Esta evaluación se aplicó a las dos variables para ser analizada, fue desagregada en las dimensiones recurso estratégico, motivación del aprendizaje, implementar actividades recreativas y metodología activa, para efecto se constituyeron 16 ítems, asimismo la (variable independiente), para ser analizada, fue desagregada en las dimensiones: desarrollo de la capacidad de expresión, proceso de aprender a leer y escribir, enriquece el lenguaje oral y enseñanza de la lectoescritura.

Así, en el formato de la ficha de encuesta constituida, los ítems formulados tuvieron 04 probabilidades de respuestas (1 a 4) por lo que la variable pudo haber alcanzado 64 puntos como máximo y 16 como mínimo, y en cada dimensión el puntaje máximo pudo llegar a 16 puntos y el mínimo a 4. Las alternativas de respuesta fueron: (1) Nunca, (2) casi nunca, (3) con cierta frecuencia, (4) Siempre.

Luego de que la ficha de encuesta fue aplicada se procesaron los datos obtenidos y se sometieron a las pruebas respectivas para contrastar la hipótesis general y específicas enunciadas para los fines de esta investigación.

3.2.1 Contrastación de la hipótesis general

Esta hipótesis fue enunciada así: **La aplicación del método lúdico influye significativamente en el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023.** Con el fin de contrastarla se siguió el procedimiento siguiente:

1° Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas

H₁: La aplicación del método lúdico sí influye significativamente en el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023.

H₀: La aplicación del método lúdico no influye significativamente en el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023.

2° Nivel de significación

$\alpha = 0,05$ (Prueba bilateral)
--

3° Análisis con Estadígrafos de Prueba

Con el fin de realizar la contrastación de esta hipótesis general y las específicas se tuvo que analizar y procesar los resultados de acuerdo con el procedimiento siguiente:

Se construyeron las tablas y figuras de la evolución de los resultados de las evaluaciones
 Figura 17

TABLA N°17

Consideran que la aplicación del método lúdico mejora en el desarrollo de la lectoescritura.

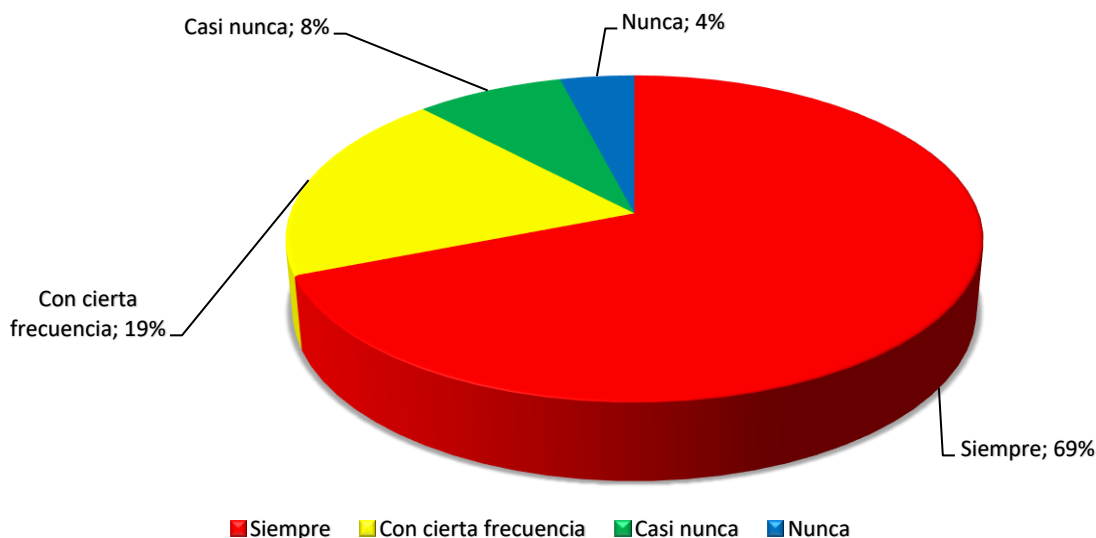
Alternativas	N°	%
Siempre	18	69%
Con cierta frecuencia	5	19%
Casi nunca	2	8%
Nunca	1	4%
Total	26	100%

NOTA: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 69% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que la aplicación del método lúdico como material adecuado mejora en el desarrollo de la lectoescritura, el 19% refieren que **con cierta frecuencia** la aplicación del método lúdico como material adecuado mejora en el desarrollo de la lectoescritura, el 8% dicen que **casi nunca** consideran que la aplicación del método lúdico como material adecuado mejora en el desarrollo de la lectoescritura, y el 4% de los estudiantes dicen **nunca** lo hacen.

FIGURA N° 17



3.2.2 Contrastación de la hipótesis específico 1

Esta hipótesis fue enunciada así: El método lúdico como recurso estratégico influye significativamente en la lectoescritura en los estudiantes del 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023. Con el fin de contrastarla se siguió el procedimiento siguiente:

1° Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas

H₁: El método lúdico como recurso estratégico si influye significativamente en la lectoescritura en los estudiantes del 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023.

H₀: El método lúdico como recurso estratégico no influye significativamente en la lectoescritura en los estudiantes del 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023.

2° Nivel de significación

$\alpha = 0,05$ (Prueba bilateral)

3° Análisis con Estadígrafos de Prueba

Con el fin de realizar la contrastación de esta hipótesis general y las específicas se tuvo que analizar y procesar los resultados de acuerdo con el procedimiento siguiente:

Se construyeron las tablas y figuras de la evolución de los resultados de las evaluaciones.

Figura 18

TABLA N° 18

Consideran que el método lúdico como recurso estratégico mejora el aprendizaje en la lecto escritura de los estudiantes.

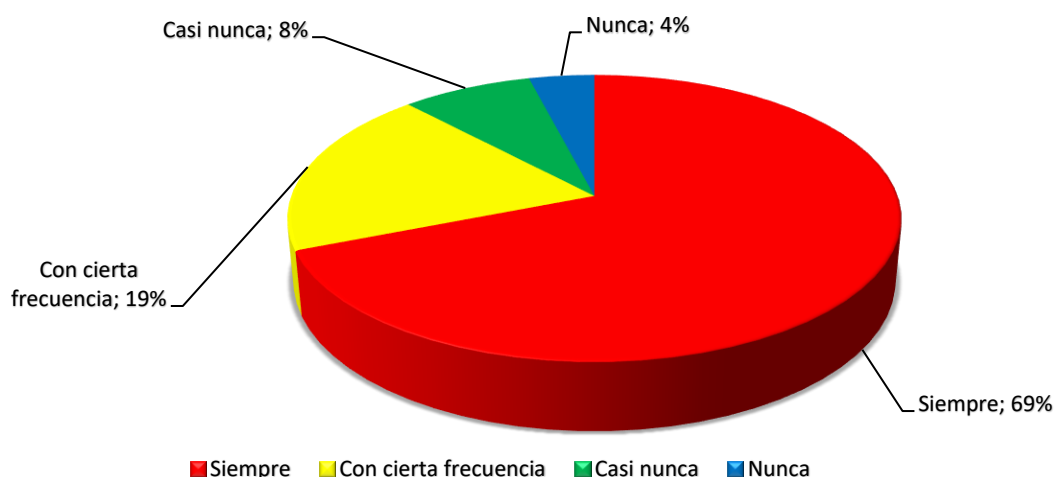
Alternativas	N°	%
Siempre	18	69%
Con cierta frecuencia	5	19%
Casi nunca	2	8%
Nunca	1	4%
Total	26	100%

NOTA: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 69% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el método lúdico como recurso estratégico mejora el aprendizaje en la lecto escritura de los estudiantes, el 19% refieren que **con cierta frecuencia** el método lúdico como recurso estratégico mejora el aprendizaje en la lecto escritura de los estudiantes, el 8% dicen que **casi nunca** consideran que el método lúdico como recurso estratégico mejora el aprendizaje en la lecto escritura de los estudiantes y el 74% de los estudiantes dicen **nunca** lo hacen.

FIGURA N° 18



Contrastación de la hipótesis específico 2

Esta hipótesis fue enunciada así: La motivación del aprendizaje influye significativamente en el proceso de aprender a leer y escribir en estudiantes del 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023. Con el fin de contrastarla se siguió el procedimiento siguiente:

1° Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas

H1: La motivación del aprendizaje sí influye significativamente en el proceso de aprender a leer y escribir en estudiantes del 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023.

H₀: La motivación del aprendizaje no influye significativamente en el proceso de aprender a leer y escribir en estudiantes del 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023.

2° Nivel de significación

$\alpha = 0,05$ (Prueba bilateral)
--

3° Análisis con Estadígrafos de Prueba

Con el fin de realizar la contrastación de esta hipótesis general y las específicas se tuvo que analizar y procesar los resultados de acuerdo con el procedimiento siguiente:

Se construyeron las tablas y figuras de la evolución de los resultados de las evaluaciones.

Figura 19

TABLA N° 19

Consideran que el método lúdico como motivación del aprendizaje mejora la lectoescritura de los estudiantes.

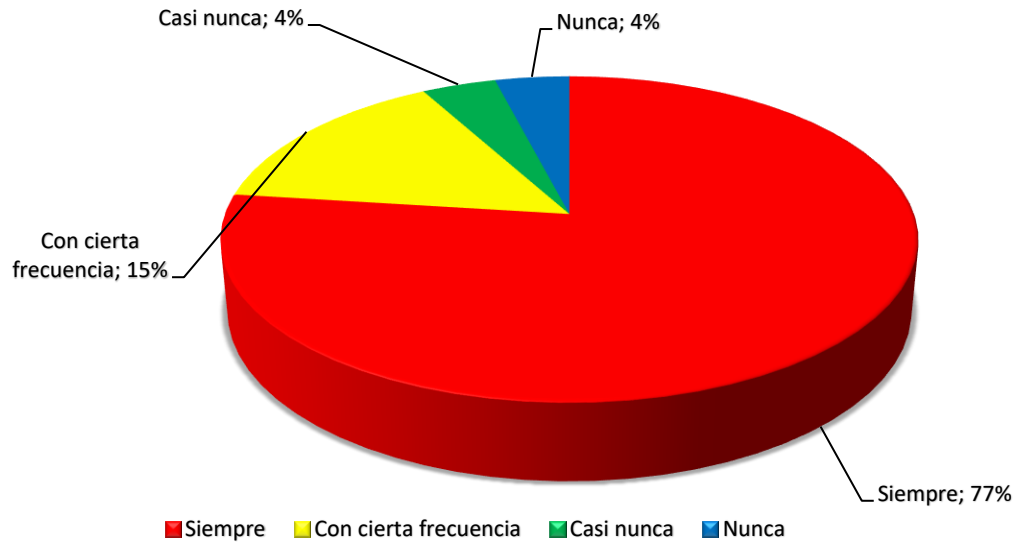
Alternativas	N°	%
Siempre	20	77%
Con cierta frecuencia	4	15%
Casi nunca	1	4%
Nunca	1	4%
Total	26	100%

NOTA: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 77% de los encuestados manifiestan que **siempre** Consideran que el método lúdico como motivación del aprendizaje mejora la lectoescritura de los estudiantes de los estudiantes, el 15% refieren que **con cierta frecuencia** el método lúdico como motivación del aprendizaje mejora la lectoescritura de los estudiantes, el 4% dicen que **casi nunca** consideran que el método lúdico como motivación del aprendizaje mejora la lectoescritura de los estudiantes, y el 4% de los estudiantes dicen **nunca** lo hacen.

FIGURA 19



Contrastación de la hipótesis específico 3

Esta hipótesis fue enunciada así: La implementación de las actividades recreativas en el aula favorece y enriquece positivamente el lenguaje oral en estudiantes del grado 2º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023. Con el fin de contrastarla se siguió el procedimiento siguiente:

1º Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas

H1: La implementación de las actividades recreativas en el aula sí favorece y enriquece positivamente el lenguaje oral en estudiantes del grado 2º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023.

H0: La implementación de las actividades recreativas en el aula no favorece y enriquece positivamente el lenguaje oral en estudiantes del grado 2º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023.

2º Nivel de significación

$$\alpha = 0,05 \text{ (Prueba bilateral)}$$

3º Análisis con Estadígrafos de Prueba

Con el fin de realizar la contrastación de esta hipótesis general y las específicas se tuvo que analizar y procesar los resultados de acuerdo con el procedimiento siguiente:

Se construyeron las tablas y figuras de la evolución de los resultados de las evaluaciones

Figura 20

TABLA N°20

Consideran que implementan actividades recreativas en el aula que enriquece el lenguaje oral de los estudiantes.

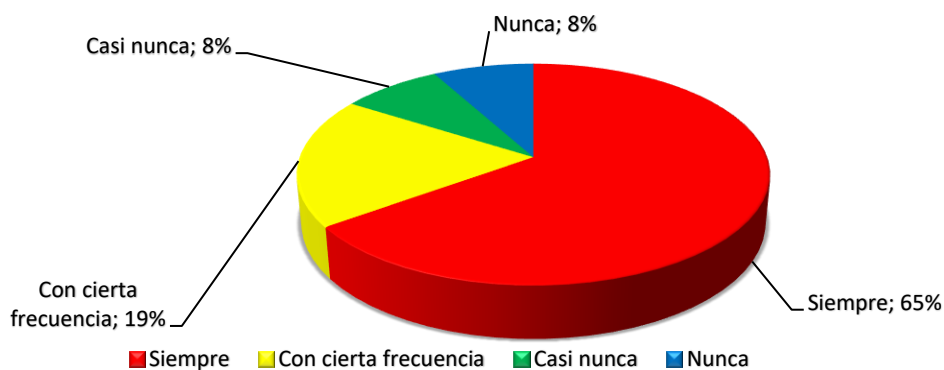
Alternativas	Nº	%
Siempre	17	65%
Con cierta frecuencia	5	19%
Casi nunca	2	8%
Nunca	2	8%
Total	26	100%

NOTA: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 65% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que implementan actividades recreativas en el aula que enriquece el lenguaje oral de los estudiantes, el 19% refieren que **con cierta frecuencia** implementan actividades recreativas en el aula que enriquece el lenguaje oral de los estudiantes, el 8% dicen que **casi nunca** consideran que implementan actividades recreativas en el aula que enriquece el lenguaje oral de los estudiantes, y el 8% de los estudiantes **nunca** lo hacen.

FIGURA N° 20



Contrastación de la hipótesis específico 4

Esta hipótesis fue enunciada así: La metodología activa mejora significativamente la enseñanza de la lectoescritura en estudiantes del 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023. Con el fin de contrastarla se siguió el procedimiento siguiente:

1° Formulación de las correspondientes Hipótesis Estadísticas

H1: La metodología activa sí mejora significativamente la enseñanza de la lectoescritura en estudiantes del 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023.

H0: La metodología activa no mejora significativamente la enseñanza de la lectoescritura en estudiantes del 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023.

2° Nivel de significación

$\alpha = 0,05$ (Prueba bilateral)

3º Análisis con Estadígrafos de Prueba

Con el fin de realizar la contrastación de esta hipótesis general y las específicas se tuvo que analizar y procesar los resultados de acuerdo con el procedimiento siguiente:

Se construyeron las tablas y figuras de la evolución de los resultados de las evaluaciones.

Figura 21

TABLA N°21

Consideran que el docente utiliza metodología activa para la enseñanza de la lectoescritura.

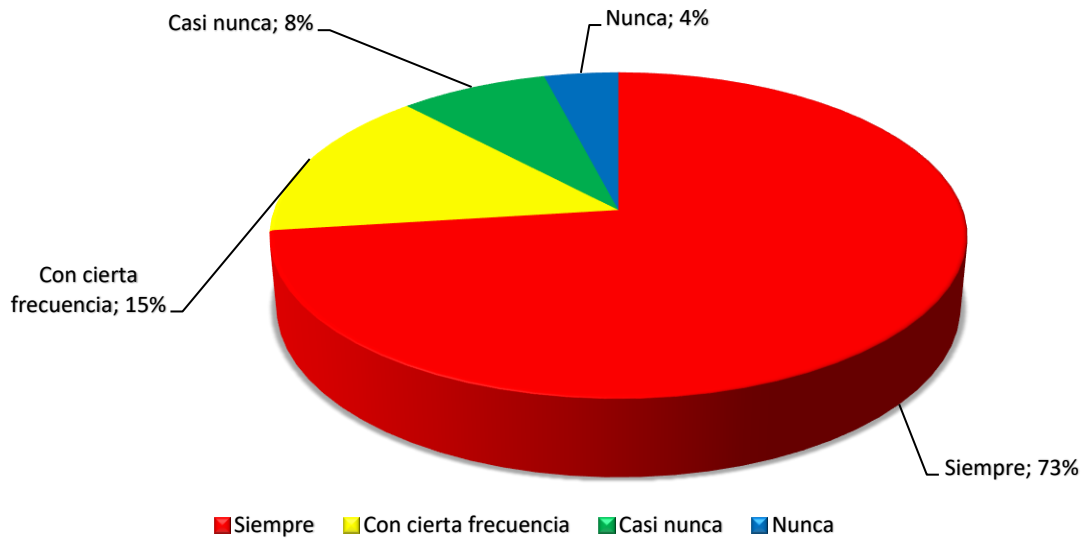
Alternativas	N°	%
Siempre	19	73%
Con cierta frecuencia	4	15%
Casi nunca	2	8%
Nunca	1	4%
Total	26	100%

NOTA: APLICACIÓN DE LA ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

INTERPRETACIÓN

Según los datos obtenidos el 73% de los encuestados manifiestan que **siempre** consideran que el docente utiliza metodología activa para la enseñanza de la lectoescritura de los estudiantes, el 15% refieren que **con cierta frecuencia** el docente utiliza metodología activa para la enseñanza de la lectoescritura, el 8% dicen que **casi nunca** consideran que el docente utiliza metodología activa para la enseñanza de la lectoescritura, y el 4% de los estudiantes dicen que **nunca** lo hacen.

FIGURA N° 21



Decisión

Se toma decisión una vez teniendo los resultados y se concluye que en la muestra de los estudiantes consideran que el docente utiliza metodología activa para la enseñanza de la lectoescritura para alcanzar metas de forma conjunta y logran un aprendizaje significativo.

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN

El propósito de este capítulo es comparar y contrastar los resultados con los antecedentes de la investigación. Esto se hace de acuerdo con el supuesto básico, que afirma que consideran que presentan un mejor logro de aprendizaje con la aplicación del método lúdico mejora en el desarrollo de la lectoescritura. Los hallazgos se aplicaron a los datos recopilados de una muestra de 26 estudiantes, de los cuales 18 participantes (69%) proporcionaron respuestas relacionadas con la variable el método lúdico como estrategia, Esto sugiere que las opiniones de los encuestados sobre la variable el método lúdico como mejora en el desarrollo de la lectoescritura fueron significativas y acordes con las preguntas relativas a esta variable. Por tanto, es justo concluir que presentan un mejor logro cognitivo con la aplicación del método lúdico mejora en el desarrollo de la lectoescritura en los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023, el 5% del total, marcaron la casilla "con cierta frecuencia" en esta tabla idéntica. Los mismos que revelan un patrón que tienen que presentan un mejor logro cognitivo con el método lúdico como mejora en el desarrollo de la lectoescritura, ya que las respuestas dadas se sitúan entre nunca, y casi nunca se registra el nivel finalmente, 2 estudiantes encuestados dijeron que casi nunca respondieron equivalente al 8%, y por último 1 estudiante encuestado respondió nunca que equivale al 4%.

El investigador puede ver en las respuestas al instrumento de investigación aplicada que los participantes tenían un buen conocimiento del tema y pudieron aplicar lo que aprendieron, lo cual es una señal de un procedimiento de encuesta bien administrado. Además, no hay experimentación en la investigación. Los resultados solo muestran y dan la información que el investigador quiere ver, por lo que es útil para el investigador y la investigación porque podemos tener una idea de la realidad educativa desde la perspectiva de la práctica docente en relación con que presentan un mejor logro cognitivo con el método lúdico como material adecuado mejora en el desarrollo de la lectoescritura.

La presente investigación, consiste en demostrar que el método lúdico si influye significativamente en el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023, y que el método lúdico les permite trabajar en equipo, en la hipótesis específica 1, El método lúdico como recurso estratégico sí influye significativamente en la lectoescritura en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023, en la hipótesis específica 2, La motivación del aprendizaje sí influye significativamente en el proceso de aprender a leer y escribir en estudiantes del 2° Grado de Educación Primaria de la

Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -20233, en la hipótesis específica 3, La implementación de las actividades recreativas en el aula sí favorece y enriquece positivamente el lenguaje oral en estudiantes del grado 2° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023 y en la hipótesis específica 4, La metodología activa sí mejora significativamente la enseñanza de la lectoescritura en estudiantes del 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

1. La aplicación del método lúdico como recurso estratégico en la lectoescritura ayuda a comprender lo leído y a construir un aprendizaje significativo. en los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica - 2023.
2. Los docentes utilizan métodos lúdicos adecuados para el desarrollo de la lecto-escritura para fomentar sus capacidades cognitivas, con dinámicas grupales que provoca motivación y entusiasmo para la construcción de nuevos conocimientos en el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023.
3. La motivación del aprendizaje mejoró en el proceso de aprender a leer y escribir, el desarrollo de la lectoescritura brindó experiencias más significativas para que logren el aprendizaje que se requiere en los estudiantes del 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.
4. Para concluir la implementación de actividades recreativas en el aula se puede decir que mejoró en la enseñanza y el aprendizaje de lectoescritura continúan siendo objetos de interés e investigación para la educación, muchas de las dificultades de los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica - 2023, no comprenden las nociones de lectoescritura, y de los docentes para acompañarlos adecuadamente, tienen desconocimiento de los procesos cognitivos, afectivos y socio-culturales que se movilizan durante la acción educativa.

CAPÍTULO VI

RECOMENDACIONES

De acuerdo a los resultados encontrados en el presente estudio, se realiza las siguientes recomendaciones:

1. Se recomienda a las autoridades de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica, comunicar a los docentes a que tomen en cuenta, que deben aplicar el método lúdico como recurso estratégico en la lectoescritura ayuda a comprender lo leído y a construir un aprendizaje significativo en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria

2. Se recomienda incentivar a los docentes de aula aplicar el método lúdico como estrategia que mejoró en el desarrollo de la lectoescritura y brindó experiencias más significativas para que logren el aprendizaje que se requiere para mejorar su nivel de logro de aprendizaje en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.

3. Así mismo se recomienda a los docentes capacitarse, actualizarse y especializarse ante las necesidades de aprendizaje de los estudiantes para fortalecer las prácticas pedagógicas del aula y lograr una educación de calidad en todos los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.

4. Para concluir se recomienda que a toda la comunidad educativa a comprometerse con la aplicación de métodos lúdicos como estrategias para la mejora en el desarrollo de la lectoescritura para superar todas las dificultades habidas y por haber en los estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica – 2023.

CAPÍTULO VII

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bravo L. y García L. (2022). Trabajo de investigación: Estrategia lúdico-didáctica para el desarrollo de la lectoescritura en los niños de preparatoria. Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Parvularia, Estudiante de Maestría Académica con Trayectoria, Profesional en Educación Inicial Instituto de Posgrado, Universidad Técnica de Manabí, Docente de Institución Fiscal Dr. Manuel Benjamín Carrión, Ecuador. Ecuador.
<file:///C:/Users/USER/Downloads/4636-24295-3-PB.pdf>
- Bello L., Miranda R. y Garavito Z. (2019). Trabajo de grado: La lúdica estrategia para mejorar la escritura de las niñas y niños de grado segundo. Universidad del Tolima Instituto de Educación a Distancia Licenciatura en Pedagogía Infantil Sibaté – Cundinamarca.
<https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/7b83235c-0f8e-42af-aff8-281ad3f1d55a/content>
- Cedillo D. (2020). Trabajo de investigación: Aplicación del Método Lúdico para el desarrollo de la escritura en el idioma inglés de los estudiantes del nivel A1.1 del Instituto Académico de Idiomas de la Universidad Central del Ecuador durante el primer semestre del 2020. Universidad de las Fuerzas Armadas. Innovación para la Excelencia. Ecuador.
<https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/22685/1/T-ESPE-043958.pdf>
- Cuasapud J. (2023). Trabajo de investigación: Estrategias lúdicas para la mejora de la lectoescritura en alumnos de Educación General Básica. Universidad Central del Ecuador. Ecuador.
<https://doi.org/10.35290/rcui.v10n1.2023.694>
<https://revista.uisrael.edu.ec/index.php/rcui/article/view/694/757>
- Príncipe F. (2019). Tesis: Las estrategias lúdicas y el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes del III ciclo de la Institución Educativa Generalísimo Don José de San Martín de Huaura. Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión Huacho. Facultad de Educación. Huacho – Perú.
<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/3604/Tesis.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Puicón I. (2018). Programa de actividades lúdicas para desarrollar competencias del área de educación física, en estudiantes del segundo grado de una Institución Educativa secundaria de Ica, 2018. Universidad César Vallejo. Escuela de Posgrado. Sucursal Ica – Perú.

URI

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/19504>

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19504/Puic%
c3%b3n_GIC.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/19504/Puic%c3%b3n_GIC.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Rosas D. y Ventura Y. (2019). Tesis: Aplicación del método global para el fortalecimiento de la lecto-escritura de los estudiantes del primer grado de Educación Primaria de la Institución Educativa Particular San Francisco de Sales, Distrito de Cerro Colorado, Arequipa, 2019. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Facultad de Ciencias de la Educación. Arequipa – Perú.

[https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/80f2b703-58d1-4711-
8236-5bf319644162/content](https://repositorio.unsa.edu.pe/server/api/core/bitstreams/80f2b703-58d1-4711-8236-5bf319644162/content)

Torres L. (2022). Tesis: Programa de estrategias lúdicas virtuales para fortalecer la lectoescritura en estudiantes de una unidad educativa privada de Guayaquil, 2022. Universidad César Vallejo. Escuela de Posgrado. Programa Académico de Maestría en Psicología Educativa. Piura – Perú.

[https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93009/Torres_PL
M-SD.pdf?sequence=8](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/93009/Torres_PL_M-SD.pdf?sequence=8)

Urgilés K. (2019). Tema: Estrategias lúdicas para desarrollar la lectoescritura. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación Carrera de Pedagogía. Guayaquil – Ecuador.

[http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/12650/1/T-UCSG-PRE-FIL-EP-
132.pdf](http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/12650/1/T-UCSG-PRE-FIL-EP-132.pdf)

Zuloeta K. (2018). Tesis: Estrategia lúdica de enseñanza aprendizaje de la lectoescritura para mejorar la atención y la concentración del estudiante de primaria de la I.E Manuel Antonio Rivas, Chiclayo. Universidad Señor de Sipán. Escuela de Posgrado. Chiclayo – Perú.

[https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/4884/Zuloeta%20Sol
ano%20karina%20Elizabet.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/4884/Zuloeta%20Solano%20karina%20Elizabet.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

ANEXO 1

Cuestionario al estudiante sobre el método lúdico en el desarrollo de la lectoescritura

N°	ÍTEMS	Escala			
		1 Nunca	2 Casi nunca	3 Con cierta frecuencia	4 Siempre
1	Consideran que la aplicación del método lúdico mejora en el desarrollo de la lectoescritura.				
2	Consideran que el método lúdico como recurso estratégico mejora el aprendizaje en la lectoescritura de los estudiantes.				
3	Consideran que el método lúdico como motivación del aprendizaje mejora la lectoescritura de los estudiantes.				
4	Consideran que implementan actividades recreativas en el aula que enriquece el lenguaje oral.				
5	Consideran que el docente utiliza metodología activa para la enseñanza de la lectoescritura.				
6	Consideran que utiliza otros espacios como la biblioteca para las actividades lectoras, dictados como práctica de escritura.				
7	Consideran que el docente les motiva a los estudiantes a crear sus propios cuentos con actividades especiales en torno al día del libro				
8	Consideran que fomenta la creación de cuentos colectivos entre los estudiantes.				
9	Consideran utiliza diferentes textos en las actividades lectoras.				
10	Consideran que utilizan el libro-álbum y la lectura de imágenes en su práctica de aula.				
11	Consideran que el plan lector es una estrategia pedagógica para la práctica de la lectura.				
12	Consideran que la actividad lúdica permite al estudiante explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad.				
13	Consideran lo que leen textos, comprenden lo leído y entienden lo que escriben.				

14	Consideran que interactúan con el docente en la clase y preguntan cosas que no entienden.				
15	Consideran que sus padres les guían cuando van a leer.				
16	Consideran que los estudiantes leen correctamente el texto indicado por el docente.				

ANEXO 2
MATRIZ DE CONSISTENCIA

TÍTULO: APLICACIÓN DEL MÉTODO LÚDICO PARA EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA EN ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA N°22626 “SAN ANTONIO DE PADUA” DE ICA -2023

Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variables y Dimensiones	Metodología
¿De qué manera la aplicación del método lúdico influye en el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica - 2023?	Determinar la aplicación del método lúdico influye en el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica - 2023.	La aplicación del método lúdico influye significativamente en el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica - 2023.	<p>Variable X: Método lúdico</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recurso estratégico - Motivación del aprendizaje - Implementar actividades recreativas - Metodología activa <p>Variable Y: Desarrollo de la lectoescritura</p> <p>Dimensiones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de la capacidad de expresión 	<p>Enfoque: Cuantitativa</p> <p>Tipo: Básica o fundamental</p> <p>Diseño: Pre-experimental</p> <p>el diagrama del diseño seleccionado es:</p> <p>GE: O1 X O3</p> <p>GC: O2 ----- O4</p> <p>X: Método lúdico.</p> <p>Población: 75 estudiantes del 2° grado. Muestra: 26 estudiantes del 2° grado “A”.</p>
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas		
PE1. ¿De qué manera el método lúdico como recurso estratégico influye en el desarrollo de la capacidad de expresión en estudiantes del 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica - 2023?	OE1. Analizar de qué manera el método lúdico como recurso estratégico influye en el desarrollo de la capacidad de expresión en estudiantes del 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica - 2023.	HE1. El método lúdico como recurso estratégico influye significativamente en el desarrollo de la capacidad en estudiantes del 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica - 2023.		
PE2. ¿De qué manera la motivación del aprendizaje influye en el proceso de aprender a leer y escribir en estudiantes del 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa	OE2. Explicar la motivación del aprendizaje influye en el proceso de aprender a leer y escribir en estudiantes del 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626	HE2. La motivación del aprendizaje influye significativamente en el proceso de aprender a leer y escribir en estudiantes del 2° Grado de Educación Primaria de la	<ul style="list-style-type: none"> - Proceso de aprender a leer y escribir - Enriquece el lenguaje oral - Enseñanza de la lectoescritura 	

N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023?	“San Antonio de Padua” de Ica - 2023.	Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica - 2023.		Instrumento: - Cuestionario
PE3. ¿De qué manera la implementación de las actividades recreativas en el aula favorece y enriquece el lenguaje oral en estudiantes del grado 2° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica - 2023?	OE3. Explicar cómo la implementación de las actividades recreativas en el aula favorece y enriquece el lenguaje oral en estudiantes del grado 2° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica - 2023.	HE3. La implementación de las actividades recreativas en el aula favorece y enriquece positivamente el lenguaje oral en estudiantes del grado 2° grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica -2023.		
PE4. ¿De qué manera la metodología activa mejora la enseñanza de la lectoescritura en estudiantes del 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica - 2023?	OE4. Explicar de qué manera la metodología activa mejora la enseñanza de la lectoescritura en estudiantes del 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica - 2023.	HE4. La metodología activa mejora significativamente la enseñanza de la lectoescritura en estudiantes del 2° Grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N°22626 “San Antonio de Padua” de Ica - 2023.		

ANEXO 3

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
VARIABLE INDEPENDIENTE: Método lúdico	- Recurso estratégico	- Desarrollo de estrategias
	- Motivación del aprendizaje	- Factor fundamental en el proceso de aprendizaje actitud positiva.
	- Implementar actividades recreativas	- Acciones que realizan para relajarse o distraerse
	- Metodología activa	- Interacción directa con los estudiantes.
VARIABLE DEPENDIENTE: Desarrollo de la lectoescritura	- Desarrollo de la capacidad de expresión	- Se interesa por la lectoescritura
	- Proceso de aprender a leer y escribir	- Implica la comprensión de un texto y la producción de un mensaje
	- Enriquece el lenguaje oral	- Desarrollo cognitivo
	- Enseñanza de la lectoescritura	- Capacidad de reconocer y comprender letras, palabras y textos.